

Talvez não seja ruim: o desaprender do preconceito

Paulo Soledade

Recife - 2025

Universidade Federal de Pernambuco - UFPE
Centro de Artes e Comunicação - CAC
Departamento de Design - dDesign

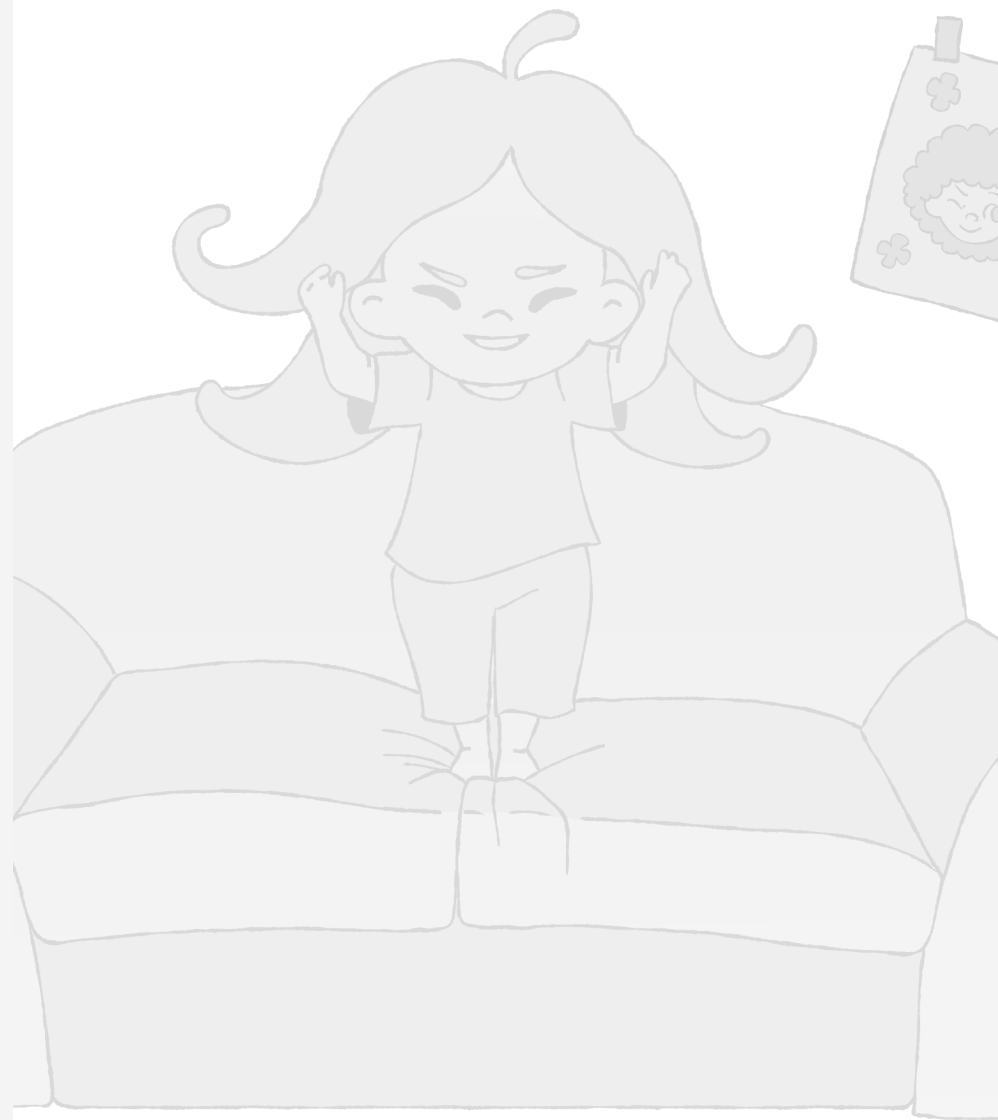
Autor

Paulo Roberto de Oliveira Moura Soledade

Memorial descritivo do Projeto de Conclusão de Curso,
requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em
Design.

Sob orientação de Hans da Nóbrega Waechter.

Recife - PE, 2025



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE:

Soledade, Paulo Roberto de Oliveira Moura.

Talvez não seja ruim: o desaprender do preconceito / Paulo Roberto de
Oliveira Moura Soledade. - Recife, 2025.

60 p. : il., tab.

Orientador(a): Hans da Nóbrega Waechter

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

Inclui referências.

1. Design Editorial. 2. Livro Infantil Ilustrado. 3. Preconceito na infância. 4.
Ilustração Digital. 5. Narrativa. 6. Educação Emocional. I. Waechter, Hans da
Nóbrega. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

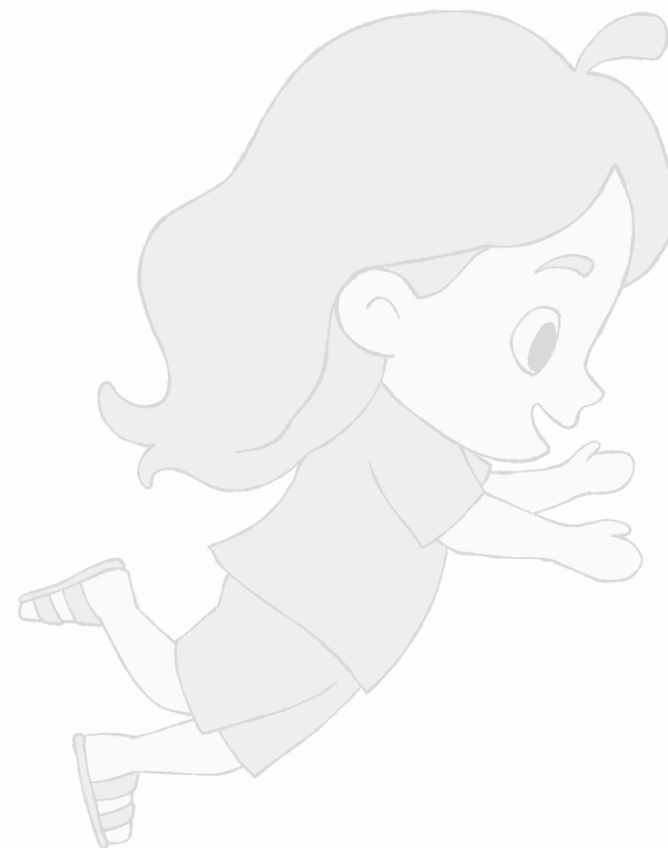
Aprovado em: 14/08/2025

Banca examinadora

Prof. Hans da Nóbrega Waechter - Orientador

Prof. Silvio Barreto Campello - Examinador interno

Hallina Beltrão - Examinadora externa





“O preconceito é filho da ignorância.”
— William Hazlitt

Resumo

Este trabalho documenta o processo de concepção, desenvolvimento e finalização de um livro infantil ilustrado, a partir de uma demanda inicial reinterpretada sob uma perspectiva crítica e pedagógica. A narrativa aborda o preconceito enquanto julgamento antecipado, utilizando metáforas visuais e linguagem em primeira pessoa para estimular a empatia, a dúvida e a construção de confiança.

A protagonista, uma criança recém-chegada a uma nova cidade, projeta seus medos em tudo; Incluindo um gato que insiste em segui-la. A partir dessa relação, ela inicia uma jornada de enfrentamento emocional e reestruturação da própria percepção. O livro propõe um percurso de transformação subjetiva, em que o leitor é convidado a rever julgamentos apressados por meio da própria identificação com a narradora.

Com caráter propositivo e experimental, o projeto integra metodologias de produção editorial, narrativa infantil e design visual, registrando decisões tomadas ao longo do processo e fundamentando-as teoricamente. A estética do livro foi construída com base em escolhas conscientes de cor, composição e tipografia, explorando como tais elementos impactam a leitura e o vínculo emocional com a obra.

Abstract

This project documents the process of conception, development, and completion of a picture book for children, based on an initial request reinterpreted through a critical and pedagogical perspective. The narrative addresses prejudice as premature judgment, employing visual metaphors and first-person language to foster empathy, doubt, and the gradual construction of trust.

The protagonist, a child newly arrived in a different city, projects her fears onto everything around her; including a cat that insists on following her. Through this relationship, she embarks on a journey of emotional confrontation and perceptual restructuring. The book proposes a path of subjective transformation, in which the reader is invited to reexamine hasty judgments through their own identification with the narrator.

With a propositional and experimental character, the project integrates methodologies from editorial production, children's narrative, and visual design, documenting creative decisions throughout the process and supporting them with theoretical foundations. The book's aesthetic was constructed through conscious choices of color, composition, and typography, exploring how such elements influence the reading experience and emotional engagement with the work.

Sumário

7	Introdução	37	Intenção e significado na escrita das cenas: Ato 1
8	Contexto	39	Intenção e significado na escrita das cenas: Ato 2
8	Justificativas	42	Intenção e significado na escrita das cenas: Ato 3
9	Objetivos gerais e específicos	44	Ilustração e definição de elementos visuais
10	Metodologia	44	Definição estética e de identidade visual
12	Fundamentação Teórica	49	Conceituação e definição visual dos personagens
13	Contexto editorial	51	Elaboração de composições
13	Estado atual do mercado de livros infantis ilustrados	52	Ilustração das páginas e resultados
14	Contexto visual	58	Produção editorial
14	Teoria das cores e seus significados contextuais	59	Limitações
15	Contexto conceitual e narrativo	60	Conclusão
15	Preconceito	61	Referências bibliográficas
16	Traumas na infância e temáticas sensíveis em livros infantis		
17	A falibilidade dos adultos na formação infantil		
17	Material teórico de estrutura narrativa		
22	Desenvolvimento		
23	Briefing e requisitos		
25	Análise de similares e referências visuais		
25	Livros com temáticas similares		
29	Referências visuais		
31	Adaptação e estruturação narrativa		
31	Alinhamento narrativo à temática		
32	Estudo narrativo dos personagens		
34	Elaboração da estrutura		
35	Decisões projetuais narrativas		



Introdução

Contexto

O preconceito, por definição, pode ser categorizado como a formulação de julgamentos prévios sobre algo ou alguém antes de qualquer experiência direta. Diferente da discriminação, que se trata de ações concretas de exclusão frequentemente destinadas a minorias sociais, o preconceito atua como uma disposição cognitiva que antecede o contato, moldando a forma como o indivíduo interpreta o mundo à sua volta.

Esses comportamentos podem começar a ser exibidos desde a infância, com crianças de três anos de idade apresentando atitudes preconceituosas (Cameron et al., 2001). Esses comportamentos em crianças são, frequentemente, miméticos e não representam sua verdadeira opinião (Levy & Rosenthal & Herrera-Alcazar, 2009), mas, quando não há uma intervenção, as respostas emocionais ao preconceito podem levar a uma falta de sofisticação social, em que as crianças não entendem completamente as implicações das suas ações (Aboud & Levy, 2013); Elas podem ter dificuldades com raciocínio moral, perpetuando desigualdades sociais (Burkholder et al., 2018); Podem se tornar suscetíveis a isolamento social (Burkholder et al., 2018) e adquirir estereótipos enraizados que persistem até a fase adulta, tornando intervenções futuras menos eficazes (Rutland & Killen, 2014).

Justificativas

Através de narrativas infantis, temáticas complexas podem ser abordadas de forma lúdica e sensível. Ao introduzir uma história sobre preconceito como ferramenta pedagógica, este projeto visa atuar de forma preventiva e educativa, oferecendo situações que estimulem a reflexão e a empatia desde a infância.

Essa abordagem não se limita à transmissão de valores, mas busca ativar processos de desconstrução de julgamentos prévios por meio da identificação com personagens. Em um momento em que o discurso de intolerância ganha força em diversas esferas sociais, fomentar competências socioemocionais de respeito e abertura ao diferente desde a infância assume um papel importante na formação de sujeitos críticos e socialmente conscientes.

O projeto também possui caráter pessoal e projetual, tendo início com o pedido de um familiar para a elaboração de um livro infantil, com personagens e mensagens originais pré-definidos. A versão inicial, entretanto, precisava de atualização narrativa e linguística para atender aos padrões contemporâneos de público infantil. Dessa forma, a adaptação narrativa buscou manter os elementos nucleares do pedido original, ao mesmo tempo em que reestruturou a história com foco na temática do preconceito, contextualizada no panorama sociocultural atual.

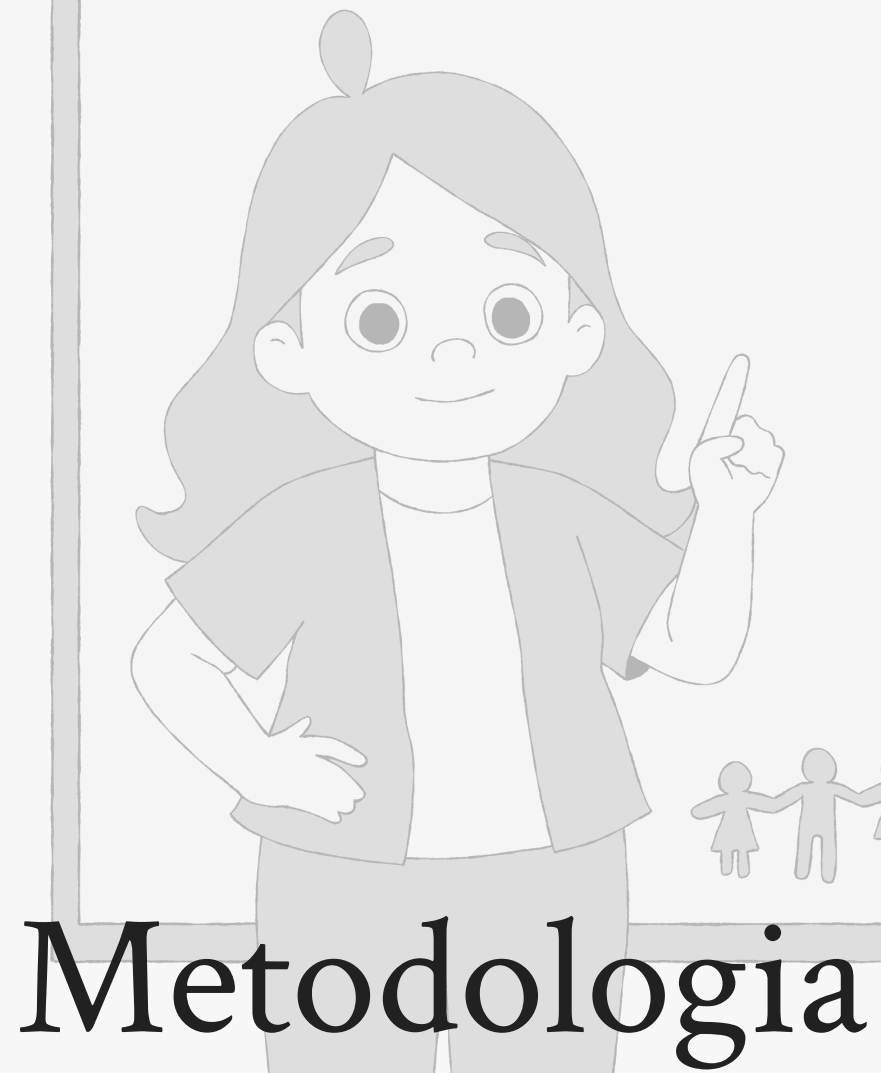
O processo envolveu decisões projetuais conscientes quanto à estética, ao tom narrativo e às referências simbólicas, de modo que o produto final possa dialogar com as exigências do mercado editorial, as necessidades de impacto social e a essência original do conteúdo.

Objetivos gerais e específicos

É, portanto, este o objetivo deste trabalho: Desenvolver um livro voltado para o público infantil que, através de metáforas textuais e visuais, intervenha em noções preconceituosas do leitor.

Este objetivo geral será alcançado através dos seguintes objetivos específicos:

- Documentar o processo projetual como um memorial descritivo;
- Estruturar e elaborar a narrativa da história;
- Desenvolver as ilustrações;
- Realizar a diagramação e os processos editoriais do livro físico.



Metodologia

A metodologia deste projeto possui um caráter propositivo, por buscar a elaboração de um produto editorial com base em uma demanda inicial reinterpretada sob critérios sociais e pedagógicos; E experimental, por adotar um processo iterativo de criação narrativa e visual, em que decisões formais foram testadas, ajustadas e registradas com base em fundamentos teóricos e observações práticas. A Metodologia para criação de Projeto Editorial Livro, de Hans Waechter (2019), foi utilizada e adaptada para este trabalho, sendo mesclada à metodologia específica de escrita narrativa para livro infantil Writing Picture Books, de Ann Whitford Paul (2018), e a metodologia de ilustração do autor. A partir desta síntese, obtiveram-se os seguintes passos:

Fase 1: Etapa Analítica | Conceitual

1. Elaboração dos originais;
2. Preenchimento e aplicação do briefing do projeto editorial;
3. Análise de similares;
4. Leitura e análise do conteúdo original;
5. Definição conceitual da proposta editorial.

Fase 2: Etapa Criativa Narrativa

1. Definição e alinhamento da temática;
2. Elaboração da estrutura narrativa | Estudo narrativo de personagens;
3. Elaboração de rimas e escrita das cenas | Planejamento das páginas.

Fase 3: Etapa Criativa de Ilustração

1. Definição estética;
2. Elaboração de artes conceituais;
3. Elaboração composicional das páginas;
4. Elaboração das ilustrações.

Fase 4: Etapa Editorial | Executiva

1. Definições da editoração | Grid | Fontes;
2. Definição da parte pré-textual;
3. Definição de acabamentos;
4. Acompanhamento da produção gráfica;
5. Gestão do projeto editorial.



Fundamentação Teórica

Para abordar a fundamentação teórica deste projeto, as temáticas foram divididas em três eixos: Editorial, visual e narrativo. Esse material se propõe a embasar as decisões projetuais adotadas na execução do livro infantil; Tratando tanto de aspectos mercadológicos, quanto de conceitos simbólicos e psicológicos abordados no projeto.

Contexto editorial | Estado atual do mercado de livros infantis ilustrados

O segmento de livros infantis ilustrados ocupa um papel relevante no cenário editorial contemporâneo, não apenas enquanto produto cultural de ampla circulação, mas também como ferramentas formadoras de imaginário e socialização que influenciam a maneira como a criança percebe o mundo e a si mesma. Compreender o estado atual desse mercado é, portanto, uma etapa fundamental para embasar uma proposta projetual inserida nesse campo, especialmente quando o objetivo envolve a articulação entre narrativa, estética e valores sociais.

No contexto mercadológico, o segmento de livros infantis ilustrados vem exibindo crescimento consistente na América Latina, refletindo tanto sua relevância cultural quanto seu potencial econômico. Somente no Brasil, estima-se que o mercado de livros infantis ilustrados tenha alcançado aproximadamente USD 100,9 milhões em 2024, com projeção de crescimento anual de 4,3% até 2031 (Mali & Cognitive Market Research, 2025). Esse desempenho, no Brasil, é motivado pelos investimentos em educação e valorização cultural regional (Mali & Cognitive Market Research, 2025), demonstrando a importância dos livros infantis ilustrados no país.

Em âmbito global, o mercado de livros infantis ilustrados foi estimado em USD 13,8 bilhões em 2023, com previsão de atingir USD 28,9 bilhões até 2033, crescendo a uma taxa média anual de cerca de 7,8% a partir de 2025 (Datahorizonresearch, 2025). Essa trajetória reflete a crescente demanda por literatura visual e narrativas lúdicas para o público infantil.

As tendências dos livros infantis ilustrados da atualidade revelam uma forte inclinação para narrativas sociais, educativas e representativas, com uma demanda crescente por títulos que promovam diversidade cultural, empatia e reflexões éticas, assim como crescimento cognitivo, social e emocional (Cognitive Market Research, 2025).

Essas temáticas são traduzidas visualmente através de tendências estéticas, dentre as quais, atualmente, se destacam (Denysenko, 2025):

- Minimalismo e uso do espaço negativo, para engajar o leitor a interagir e interpretar a narrativa. Muitos livros ilustrados vem utilizando essa tendência com grandes espaços em branco na página e os personagens como uma porção menor da ilustração;
- Formas geométricas e abstração visual, que remetem ao construtivismo gráfico e à estética retro, com paletas vibrantes e composições limpas;
- Estilo “infantil” digital, com cores simples e a diminuição de detalhes cuidadosos a favor de traçados ásperos, que pareça um desenho de criança, mas com a intenção de um ilustrador profissional.

Contexto visual | Teoria das cores e seus significados contextuais

A cor, enquanto elemento perceptivo e simbólico, desempenha papel fundamental na construção de sentido em produções visuais, especialmente importante às voltadas ao público infantil. Além de sua função estética ou ornamental, a cor pode operar como linguagem, portando mensagens e significados, mobilizando associações culturais e psicológicas que afetam diretamente a percepção e interpretação da obra; O vermelho pode ser associado a excitação, mas pode ter outros significados, como violência ou sangue, dependendo do contexto (Buechner & Maier, 2016).

Essas associações são, frequentemente, dependentes do contexto em que estão inseridas (Muratbekova & Shamoï, 2024); O branco pode significar pureza em certas culturas, enquanto em outras, remete a luto (Cojocar, 2024). Embora esses significados, muitas vezes, inconscientemente, estejam enraizados no senso comum, no contexto particular da narrativa visual, a cor pode receber novos significados que só fazem sentido em relação ao seu meio naquele contexto; Toni Morrison transcende o binarismo de bem e mal, atrelado ao branco e preto, utilizando vermelho e preto em conotações identitárias e de cura, empoderando-se de estéticas afro-americanas para enriquecer a narrativa e oferecer uma visão distante de conotações negativas normalmente relacionadas a essas cores (Chakravarty, 2015); James Joyce utiliza cores como preto e verde para implicar ironia e complexidade emocional à sua identidade como irlandês. Ele usa o preto como podridão e corrupção, e o verde, que frequentemente possui um significado positivo, é associado com conotações negativas, refletindo sua ambivalência com sua terra natal (Xie, 2015).

Contexto conceitual e narrativo

Preconceito

Frequentemente, os preconceitos sutis e explícitos do contexto familiar podem prever os preconceitos implícitos da criança (Pirchio et al., 2018), servindo como uma transmissão intergeracional, independentemente do estilo de parentalidade ou intenção.

Embora na história desse projeto o preconceito da protagonista seja algo aprendido imitando a tia, existe um fator relevante e traumático que intensifica essa experiência: Ao se mudar pra um novo ambiente e perder o acesso ao contexto familiar, esse preconceito a influencia intensamente, criando uma paranoia ao diferente alimentada pela perspectiva imaginativa e infantil.

O preconceito e o medo são entrelaçados por definição, com o preconceito se manifestando como mecanismo de defesa para aliviar a ansiedade causada pelo medo do desconhecido (Cantle, 2004). De acordo com a teoria do apego, pessoas com um alto apego ansioso podem reagir a ameaças externas com um preconceito elevado, enquanto pessoas com um apego evitativo podem se distanciar; Ambos funcionam como mecanismos de defesa (Carnelley & Boag, 2019). Ao categorizar outros, reforçando um senso de superioridade e justificando discriminação, esse mecanismo de defesa ajuda o preconceituoso a sentir que está mantendo sua posição social e a aliviar sentimentos de vulnerabilidade (Cantle, 2004).

Mitigar e intervir em comportamentos e noções preconceituosas requer uma abordagem multifacetada que incorpore medidas baseadas em evidências. Algumas medidas em destaque são:

- Intervenções de contato, em que pessoas vindas de contextos diferentes engajam em atividades cooperativas, reduzindo o preconceito através de entendimento e empatia (Donaldson et al., n.d.), essa abordagem é utilizada no livro infantil *Enemy Pie* (Torta para Inimigos), de Derek Munson (2000): Ao passar o dia com seu adversário, o protagonista muda sua percepção sobre ele e se afeiçoa;
- Mudança de mentalidade, ao promover crenças que atributos humanos são mutáveis, reduzindo visões essencialistas e, consequentemente, mitigando preconceito (Hoyt & Burnette, 2025);
- Assumir a perspectiva, em que indivíduos preconceituosos são encorajados a considerar as experiências e pontos de vista de grupos marginalizados, diminuindo vieses e promovendo coesão social (Donaldson et al., n.d.);

- Modalidades interativas, ao utilizar técnicas narrativas e/ou experiências de realidade virtual para criar ambientes imersivos que desafiam estereótipos e estimulam empatia (Donaldson et al., n.d.). Essa abordagem pode funcionar ao quebrar o componente irracional do preconceito, trazendo o indivíduo para a realidade do oprimido. Esta é a abordagem adaptada por este projeto através da identificação do leitor com a protagonista: Ao assumir a perspectiva dela, sofrendo em prol do medo irracional, o leitor pode refletir sobre os próprios comportamentos.

Traumas na infância e temáticas sensíveis em livros infantis

Pesquisas indicam que mais da metade das crianças vivencia, até os 16 anos, pelo menos um evento traumático significativo (Caitlin Geng, 2023, apud SAMHSA, n.d.). Tais experiências alteram o sistema de resposta ao estresse e impactam a formação neural, emocional e cognitiva, criando um terreno propício para quadros psicológicos debilitantes, como quadros de depressão e transtornos do estresse pós-traumático (TEPT) (Caitlin Geng, 2023), com até 15% das meninas e 6% dos meninos expostos a traumas podendo desenvolver TEPT, de acordo com o Centro Nacional de TEPT dos Estados Unidos (2025). A exposição a traumas de forma contínua apresenta risco elevado do desenvolvimento de sintomas como hipervigilância, dissociação e crenças negativas sobre si mesmo (Heather Jones, 2025; Ralph Kueche, 2022).

No contexto deste projeto, a protagonista da história passa por um evento traumático no formato de uma mudança de casa e comunidade. Os efeitos psicológicos de relocação no bem-estar mental e emocional de crianças podem ser profundos e traumáticos, frequentemente levando a ansiedade, depressão e problemas comportamentais (Andrade et al., 2023), com níveis de TEPT variando entre 20% a 69% em populações deslocadas (Cayabyab et al., 2020).

Livros infantis podem abordar temáticas sensíveis (e.g., trauma, luto e depressão) ao integrar ferramentas psicológicas, técnicas literárias e ilustrações com o lúdico e sensível, criando experiências emotivas destinadas a ajudar as crianças a entender e processar seus próprios contextos (Wiseman, 2013). Quando temáticas de depressão são tratadas, os livros infantis oferecem métodos para lidar e mensagens motivadoras através da narrativa e ilustrações (Živković, 2024); Problemas contemporâneos, como a COVID-19, que possuiu um impacto global na experiência das pessoas e, especialmente, crianças, também são trabalhados, utilizando os livros infantis como ferramentas relevantes e identificáveis para lidar com os desafios de saúde mental posteriores à pandemia (Živković, 2024). Como uma camada temática adicional além de mitigação de preconceito, este projeto também representa a experiência traumática de uma criança ao ser realocada

nota: É importante ressaltar que, embora abordagens que estimulam o convívio e ensino para a desconstrução do preconceito possam ser efetivas, grupos oprimidos não possuem a responsabilidade ou obrigação de se colocar no papel de ferramenta de apoio à membros que fazem parte do grupo preconceituoso, independente da intenção destes membros de mudar.

num contexto diferente do que esteve acostumada, com a consequente perda de comunidade e medo do diferente.

A falibilidade dos adultos na formação infantil

A infância é uma etapa de alta plasticidade emocional e cognitiva, na qual modelos adultos, mesmo que de forma implícita, frequentemente exercem influência considerável na formação de valores, atitudes e reações emocionais. Certos comportamentos parentais, habilitados por essa influência (i.e., tanto como forma de autoridade, quanto como modelo de comportamento a ser seguido), podem, mesmo em contextos não abusivos, causar dano significativo à criança, refletindo a importância da busca ao aprendizado e aperfeiçoamento da parentalidade (Theofilopoulou, 2022). Dwyer (1996) argumenta que a crença que pais devem ter controle absoluto sobre a formação da criança é moralmente e legalmente questionável, e que crianças devem ter direitos legais em relação à sua formação. Esse raciocínio antagoniza a ideia que as decisões de pais/adultos responsáveis são sempre executadas da melhor forma para a criança, e implica que, assim como a própria criança, o adulto também está susceptível a errar; Ao exercitar empatia com a criança, o adulto pode visualizar a forma que seus comportamentos exercem influência e regular a criança sem prejudicá-la.

Como mencionado anteriormente, a protagonista da história do projeto desenvolveu seu preconceito com o exemplo da tia. Adicionalmente, a responsável não foi capaz de evitar uma transição brusca na vida da criança durante a mudança, resultando no desenvolvimento de um trauma e intensificação incapacitante do preconceito da protagonista. Essa temática é utilizada como forma de demonstrar aos parentes que leem junto às crianças que, embora possuam boas intenções, algumas ações podem ter consequências negativas na perspectiva da criança, e, mesmo com as turbulências em suas próprias vidas, os adultos devem se empenhar para exercer sua parentalidade eficientemente.

Material teórico de estrutura narrativa

A organização dos elementos de uma narrativa em uma sequência coerente de eventos constitui aquilo que se entende por estrutura narrativa. Além de um método de esquema formal, a estrutura narrativa manipula a forma como o leitor interpreta o que acontece na história, organizando o fluxo da história e percepção temporal dos acontecimentos, estabelecendo relações de causalidade e regulando o ritmo que o leitor acessa informações e desenvolve vínculos afetivos com os personagens (Dimailig et al., 2024).

Estruturas narrativas tradicionais frequentemente são caracterizadas por uma sequência de elementos macroestruturais de três atos: Introdução, complicação e resolução (Dijk, 1976). Dijk (1976) também argumenta que esses elementos atuam em “realidades” cognitivas e psicológicas, funcionando como planos cognitivos para processar e resumir histórias. Essa macroestrutura é pavimentada pela interação de 5 esquemas narrativos: tempo, ponto de vista, eventos, personagem e ambientação (Macris, 2018).

Alguns modelos contemporâneos e experimentais subvertem as estruturas tradicionais priorizando diversidade e não linearidade, principalmente em livros infantis ilustrados modernos, sugerindo que essa diversidade pode estimular a criatividade e habilidades interpretativas dos leitores (Pantaleo & Sipe, 2012).

Reagan et al. (2016) identificou seis arcos nucleares emocionais (i.e., a curva emocional da história) que também são comumente utilizados. Suas definições, em seus núcleos, se baseiam em momentos de "ascensão" e "queda" presentes na história; Estes modelos são nomeados com títulos de histórias ou arquétipos que utilizam estes formatos narrativos, categorizados como:

- *Rags to Riches* (Da pobreza à riqueza): Esse modelo encapsula histórias que retratam uma narrativa de ascensão, começando mal ou de forma estável e melhorando continuamente até um final positivo, semelhante à ideologia do “Sonho Americano”. As histórias que retratam este arquétipo frequentemente envolvem ascensão social/financeira e buscam passar uma expectativa de melhora de vida;
- *Tragedy* (Tragédia): Esse modelo encapsula histórias que retratam uma narrativa de queda, começando bem ou de forma estável, mas a situação ou o protagonista vai se deteriorando continuamente até um final negativo; O formato se popularizou como gênero teatral e é retratado em obras como *Romeu e Julieta*;
- *Man in a Hole* (Homem num buraco): Esse modelo encapsula histórias que retratam uma narrativa de queda e posterior ascensão, começando bem ou de forma estável, passando por uma queda significativa, mas depois se recupera em um final positivo. O nome vem de uma descrição irônica do autor Kurt Vonnegut, que visualizava a estrutura como alguém que “cai em um buraco e depois sai dele”. O arco é frequentemente utilizado por explorar a superação de dificuldades e a resiliência emocional;

- *Icarus* (Ícaro): Esse modelo encapsula histórias que retratam uma narrativa de ascensão e posterior queda, começando mal ou de forma estável, passando por alguma forma de melhoria na situação do protagonista, e, em seguida, sofre uma queda abrupta e definitiva. O nome é inspirado no mito grego de Ícaro, que sobe alto demais e é derrubado por sua própria ambição. Este arco geralmente envolve excesso de confiança, imprudência ou desobediência às regras, resultando em um desfecho negativo;
- *Cinderella* (Cinderela): Esse modelo encapsula histórias que possuem uma trajetória emocional com múltiplas viradas, frequentemente começando mal ou de forma estável, passando por uma ascensão temporária, enfrentando uma queda crítica e, no final, alcança um desfecho positivo. É comum em narrativas de amadurecimento e contos de fadas, como Cinderela, onde há uma transformação simbólica e uma recompensa após sofrimento;
- *Oedipus* (Édipo): Esse modelo encapsula histórias que possuem uma trajetória emocional com múltiplas viradas, frequentemente começando bem ou de forma estável, passando por uma queda, recebendo uma ascensão temporária e, no final, alcança um desfecho negativo. Frequentemente, neste arco, o protagonista sobe e prospera, mas é levado à ruína por seus próprios atos ou falhas internas.

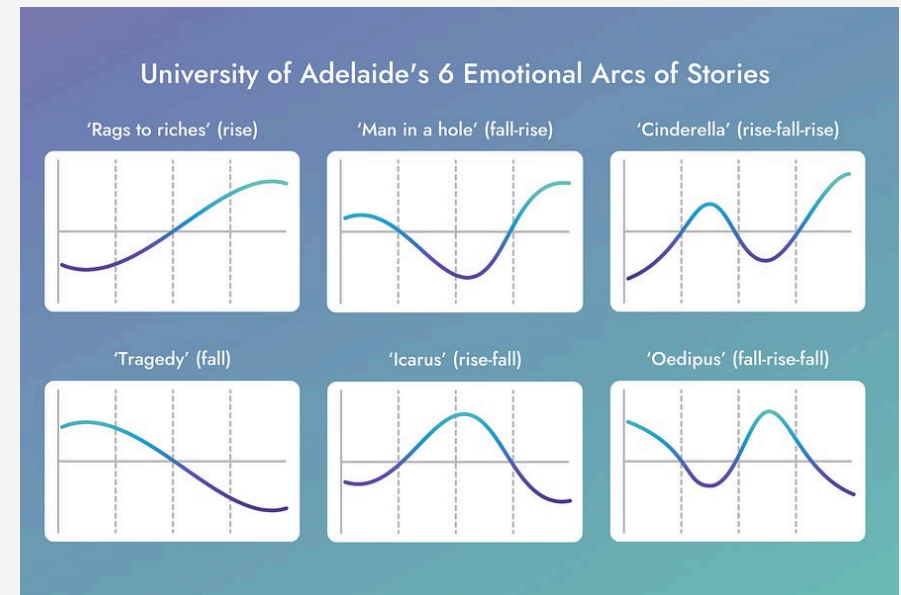


Figura 1 - Representação visual dos seis arcos nucleares emocionais
 Fonte: FIRST DRAFT PRO, 2022, adaptado de REAGAN et al. (2016).

A Jornada do Herói é uma estrutura narrativa popular, proposta por Joseph Campbell (1949). O modelo descreve uma trajetória simbólica composta por doze estágios arquetípicos e recorrentes em narrativas mitológicas e modernas, divididos em três grandes blocos: partida, iniciação e retorno.

Embora utilize elementos simbólicos e fantásticos como estrutura superficial, o modelo descreve, em essência, um processo de transformação subjetiva e emocional do protagonista ao longo da narrativa. Seus estágios são:

- Mundo Comum: Apresenta o protagonista em seu ambiente cotidiano, antes do início da jornada. Este momento estabelece o ponto de partida emocional e contextual, mostrando sua normalidade, fragilidades e possíveis tensões internas;
- Chamado à Aventura: Algo perturba a estabilidade do protagonista; Pode ser uma mudança externa ou um incômodo interno. Representa o surgimento do conflito principal que conduzirá o desenvolvimento da história;
- Recusa do Chamado: O protagonista hesita em enfrentar o novo desafio. Essa resistência simboliza o medo da mudança; A insegurança diante do desconhecido ou a negação do problema;
- Encontro com o Mentor: Surge uma figura que oferece apoio, conselhos ou ferramentas. Essa presença simboliza o surgimento de recursos internos ou externos que ajudam o protagonista a seguir em frente;
- Travessia do Primeiro Limiar: O protagonista ultrapassa a barreira entre o conhecido e o desconhecido. Representa o início real da transformação, quando o personagem se compromete com o processo de mudança;
- Provas, Aliados e Inimigos: Durante a jornada, o protagonista encontra desafios, formas de ajuda e obstáculos. Este estágio desenvolve as relações e experiências que moldam seu amadurecimento;
- Aproximação da Caverna Oculta: O protagonista se prepara para enfrentar uma crise central. Essa etapa simboliza o reconhecimento da profundidade do conflito interno e da necessidade de mudança;
- Provação Suprema: O protagonista enfrenta seu maior medo, falha ou obstáculo. Esse momento representa a confrontação direta com aquilo que o bloqueia, emocional ou simbolicamente;
- Recompensa: Após superar a crise, o protagonista adquire algo de valor; um objeto, revelação ou novo entendimento. Simboliza o ganho transformador da jornada;
- Caminho de Volta: O protagonista inicia o retorno ao mundo original. Este momento marca o início da reintegração do que foi aprendido com a realidade anterior;
- Ressurreição: Um último teste coloca em prova a transformação do protagonista. Ele precisa aplicar o que aprendeu em uma nova situação, consolidando sua mudança;

- Retorno com o Elixir: O protagonista volta ao mundo comum com algo que beneficia a si mesmo ou aos outros. Simboliza o fechamento da jornada com crescimento pessoal ou coletivo.

A Jornada do Herói é frequentemente adaptada para narrativas infantojuvenis por sua clareza estrutural e flexibilidade simbólica. Mesmo em histórias de contexto cotidiano, os estágios funcionam como um guia para representar o amadurecimento do protagonista e oferecer ao leitor um espelho simbólico para sua própria trajetória. Adicionalmente, interpretações psicológicas apontam casos em que a Jornada do Herói age como forma de desenvolvimento de significado e modelo de transformação individual. Intervenções baseadas nesta estrutura narrativa demonstraram potencial em incentivar sentimentos de resiliência e atribuição de significado à vida, assim como em contextos terapêuticos para desafios de saúde mental (Rogers et al., 2023; Burton et al., 2021; Martin et al., 2018).



Desenvolvimento

Briefing e requisitos

Como descrito anteriormente, o projeto teve início com o pedido de um familiar para a elaboração de um livro infantil. Embora tenha sido adaptado, os elementos nucleares foram mantidos na elaboração da história do projeto. Dentre eles:

- Os personagens da protagonista, do gato e da tia;
- A representação que animais são capazes de despertar qualidades positivas;
- Subtexto de respeito e apreciação a animais;
- Parte da estrutura narrativa (encontros com terceiros que influenciam a história, conflito com a tia).

Para complementar os requisitos anteriores na proposição do projeto, o Briefing Projeto Livro, de Hans Waechter (2019), foi adaptado e utilizado (Tabela 1).

Tabela 1 - Briefing do livro

Item	Resposta
Objetivo do livro	Abordar o preconceito/pré-julgamento de forma metafórica e apropriada ao público infantil.
Tipo do livro	Ilustrado infantil
Faixa etária do público-alvo	6 a 8 anos, idealmente acompanhado dos pais
Tom narrativo	Informal, infantil, reflexivo, social
Tipo de linguagem	Informal, no tempo presente, narrado em primeira pessoa, com rimas
Número de páginas	48 páginas

Item	Resposta
Dimensões	21cm x 21cm
Margens	1,5cm interna e superior; 1cm lateral e inferior
Sangria	0,3cm
Tipo de impressão	Offset
Tipo de papel – miolo	Couchê fosco, 150g
Tipo de papel – capa (canao)	Couchê com laminação fosca, 300g
Encadernação	Grampeada
Acabamentos especiais	Laminação fosca na capa, verniz localizado no título
Diretrizes conceituais	O livro deve comunicar crescimento emocional, empatia e reflexão sobre julgamentos preconceituosos
Outras especificações	Numeração oculta nas páginas

Fonte: WAECHTER, H. da N. Briefing Projeto Livro. [S. l.], 2019.

Análise de similares e referências visuais

Durante a fase de planejamento narrativo e visual deste projeto, foram realizadas uma análise de obras que abordam temáticas similares e uma seleção de referências estéticas cuja linguagem visual se mostrou compatível com a proposta do livro. O objetivo dessa etapa foi identificar estratégias narrativas e visuais eficazes para lidar com conteúdos sensíveis no contexto da literatura infantil ilustrada, observando como outras obras estruturam suas mensagens e constroem vínculos afetivos com o leitor.

Livros com temáticas similares

Entre os livros analisados por afinidade temática, *Pombos* (Franco, 2012) navega o leitor pelo preconceito e discriminação sofridos por pessoas em situação de rua, expondo a desumanização ao representar esse grupo como pombos. O livro não trabalha diretamente com o ponto de vista do preconceituoso, mas demonstra como, numa escala maior, a ação frequentemente atribuída como inofensiva de categorizar a imagem de um grupo social pode ser profundamente danosa.

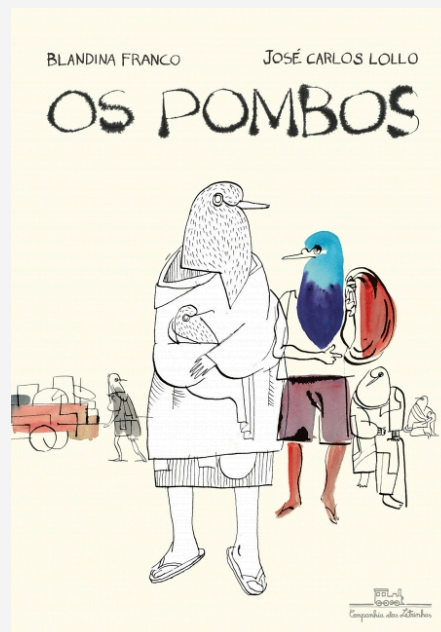


Figura 2 – Capa do livro *Os Pombos*
Fonte: FRANCO, 2012.

Em *A Muralha: Um Conto Eterno* (Giancarlo & Zanotti, 2022), a história é contada num estilo gráfico semelhante a *Where's Waldo?* (Onde está Waldo?; Handford, 1987; i.e., Um livro infantil, interativo e famoso que desafia o leitor a encontrar o personagem Waldo em meio a cenas preenchidas de elementos, sendo reconhecido por sua roupa listrada em vermelho e branco, um gorro vermelho e branco e óculos); Nesta ambientação, preenchida por rostos coloridos do reino, a história retrata um rei começando uma segregação, exilando rostos de certas cores do reino para trás de uma muralha. Eventualmente, o rei ordena que as pessoas sejam devolvidas ao reino ao perceber tanto o valor que suas funções exerciam, quanto seus valores como indivíduos. A mensagem pode passar conotações problemáticas ao representar o controle da vida dessas pessoas como dependentes de um regime autoritário, mas ainda possui pontos válidos e positivos como referência ao representar como, independente da visão do preconceituoso, as pessoas continuam possuindo seus valores.

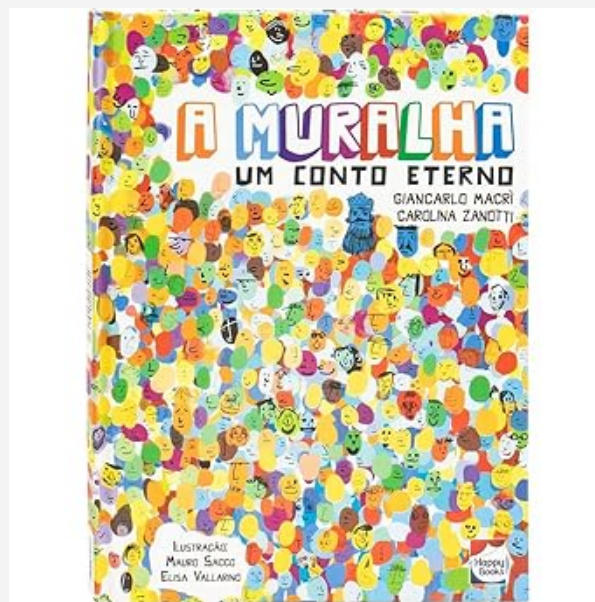


Figura 3 – Capa do livro *A Muralha: Um Conto Eterno*

Fonte: GIANCARLO; ZANOTTI, 2022.

Em *Olhe pela Janela* (Gorelik, 2021), o livro serve como uma experiência interativa em contato direto com o leitor. As páginas formam um padrão que traduz o comportamento preconceituoso: Num primeiro par de páginas, na página à esquerda, a autora retrata um possível julgamento preconceituoso; Na página à direita, ela representa, com um recorte, o formato de uma janela; Dentro desta janela está o alvo do julgamento da página esquerda; Ao virar a folha, a ilustração completa, “por dentro da janela”, revela a verdadeira situação, destrinchada do preconceito. Esse padrão se repete pelo livro, alternando entre situações que, antes de serem conhecidas profundamente, pareciam ser ruins, mas são boas, e a situação reversa; Em situações que pareciam ser boas, são reveladas como ruins. Essa metáfora faz o leitor aprender, na experiência, um método de reflexão que desconstrói noções preconceituosas, priorizando a mensagem que o comportamento ideal não deve ser um desenfreamento de hipervigilância ou confiança, mas uma análise cautelosa da situação. O livro serve como uma grande inspiração para o projeto.



Figura 4 – Capa e conteúdo do livro *Olhe Pela Janela*
Fonte: GORELIK, 2021 (tradução: Aquino, 2022).

Por fim, em *Enemy Pie* (Munson, 2000), o protagonista inicia declarando ao leitor que possui um inimigo; Ele pede ajuda ao pai dele para lidar com esse inimigo, e o pai, sabendo como lidar com a situação, concorda e sugere que eles façam uma “torta para inimigos”; O requisito é que o filho passe o dia com este inimigo. Ao conviver e entender o adversário, o protagonista perdeu o preconceito, mudando sua percepção sobre a outra criança; O livro funciona especialmente bem em contextos de leitura conjunta com alguma figura paternal, demonstrando ao responsável alternativas de como agir em situações parecidas. A ferramenta narrativa de forçar o personagem a entender o lado sob julgamento é semelhante à utilizada neste projeto, servindo como uma referência de como seguir com o progresso da narrativa.

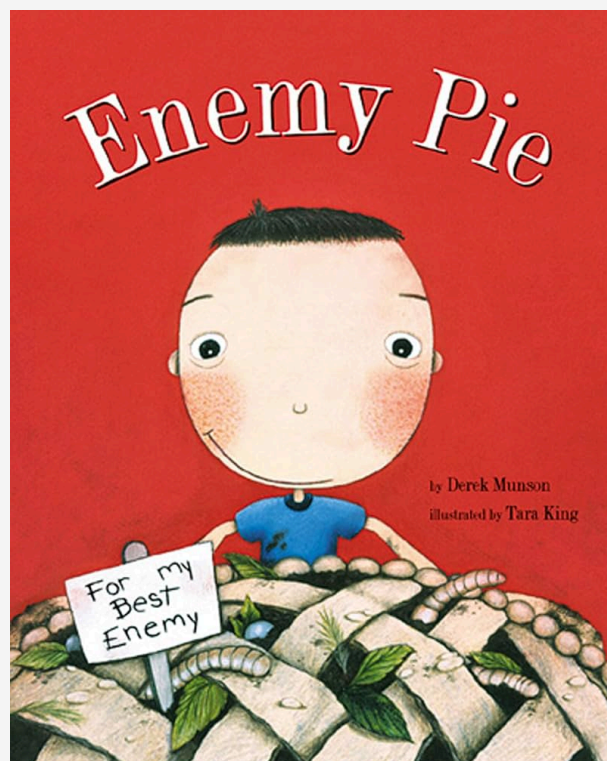


Figura 5 – Capa do livro *Enemy Pie*
Fonte: MUNSON, 2000.

Referências visuais

Em relação à linguagem visual, duas referências principais foram utilizadas. A primeira é Eu Fico Com Vocês (Halls & Small, 2020), que representa as tendências visuais mencionadas na fundamentação teórica; O livro trabalha as ilustrações utilizando o espaço negativo como identidade e parte essencial da linguagem visual, representando apenas o essencial para a história.



Figura 6 – Capa do livro Eu Fico Com Vocês

Fonte: HALLS & SMALL, 2020.

A segunda é Arlindo (Luiza de Souza, 2022), que, embora voltada para um público infantojuvenil mais velho, apresenta soluções visuais eficazes no uso de enquadramentos sensíveis e fluidez entre texto e imagem. A obra influenciou especialmente no uso limitado de cores, enfatizando o significado simbólico da cor nas cenas e na narrativa.

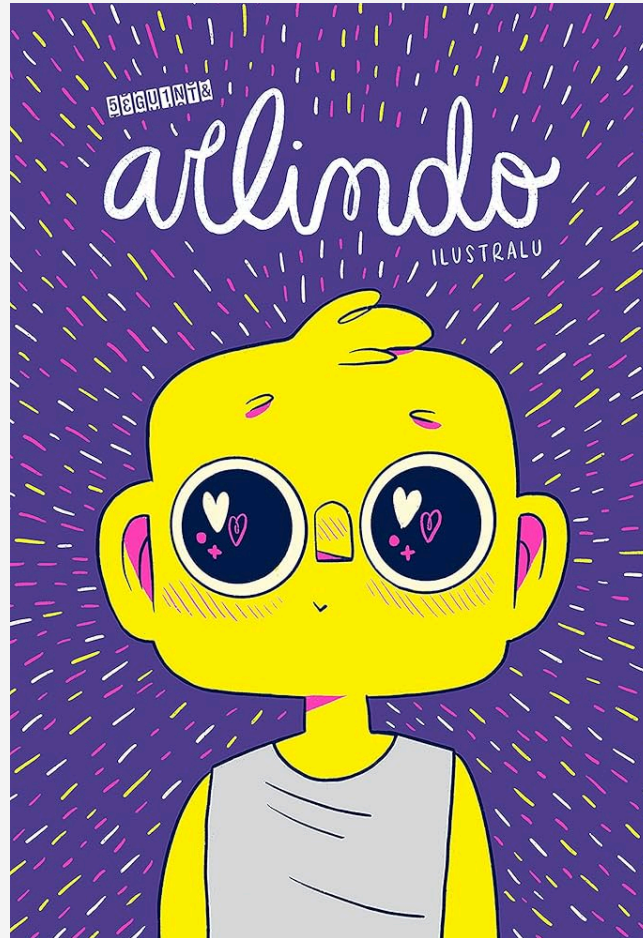


Figura 7 – Capa do livro Arlindo
Fonte: SOUZA, 2022.

As escolhas visuais e narrativas desenvolvidas a partir dessas referências foram adaptadas com o cuidado de respeitar a cognição da faixa etária prevista, mantendo a acessibilidade da linguagem e o nível emocional apropriado. A análise dessas obras auxiliou no processo de tradução do preconceito (i.e., como uma temática sensível) para um livro infantil e na construção do projeto em si.

Adaptação e estruturação narrativa

Alinhamento narrativo à temática

Após a temática principal ser definida como preconceito, os elementos mantidos da história original sofreram mudanças. Dentre estas, as principais foram:

- O alinhamento das narrativas e características da protagonista, do gato e da tia ao preconceito, imergindo-os no contexto da história do projeto;
- Tornar a protagonista em um personagem imperfeito que está passando por problemas, dando espaço para que os eventos da história possam ensinar a ela (e, através dela, ao leitor) como lidar com situações semelhantes;
- Os encontros originais no segundo ato foram atualizados para duas crianças da escola (o menino de óculos e a menina popular). Com essa mudança, essas interações transformadoras se tornam apropriadas para um livro infantil (i.e., por possuírem uma faixa etária semelhante) e os contextos da história são simplificados e unificados, com eles fazendo parte de um cenário anterior (a escola), sendo possíveis amigos novos e desafiando ela a enfrentar o preconceito;
- Embora já existisse um conflito com a tia, a situação foi diminuída para ser apropriada para um livro infantil. Com a conversão da narrativa da tia para o preconceito, é possível representar uma origem para o preconceito da protagonista através da influência e uma forma de “derrotar o vilão” sem uma imagem negativa exacerbada da relação parental entre elas.

Estudo narrativo dos personagens

Para compreender melhor os personagens em destaque na história, foi realizado um estudo narrativo focado em suas caracterizações. A análise busca evidenciar como cada personagem é construído em termos de linguagem, comportamento, função narrativa e como essas características afetam e moldam a dinâmica da trama.

Protagonista

A protagonista é construída como uma voz infantil subjetiva, sensível e ansiosa, cuja visão de mundo oscila entre o desejo de segurança e a curiosidade contida. Ela está sob uma tensão constante entre o conforto do conhecido e a ameaça do novo, guiada por um apego afetivo ao passado e uma cautela emocional diante do presente.

O traço mais marcante de sua caracterização é o pré-julgamento. A protagonista interpreta o mundo a partir de suposições não testadas, construídas a partir de experiências indiretas, temores internalizados e pistas emocionais. Ao priorizar a autoproteção em detrimento da abertura ao novo, ela atua como uma narradora que não é completamente confiável; Não por distorcer a realidade intencionalmente, mas por filtrá-la por lentes emocionais instáveis.

Sua linguagem, espontânea e coloquial, é atravessada por expressões de dúvida, ansiedade e suposições (“e se...?”), refletindo uma mente em formação que tenta ordenar o mundo com os recursos disponíveis.

Um dos traços estruturantes da protagonista é sua passividade. Ela não se apresenta como uma figura de iniciativa, mas como alguém que precisa ser impulsionada por forças externas para sair da inércia. Seu comportamento é reativo: hesita, recua e se retrai diante do novo, preferindo a evitação à exposição. Essa postura reforça seu estado de vigilância emocional e sua busca constante por controle, mesmo que ilusório. Sua dificuldade de agir por conta própria não é sinal de falta de inteligência ou sensibilidade, mas expressão de uma insegurança internalizada que torna o mundo ameaçador e imprevisível.

Apesar de lidar com sentimentos densos, sua forma de expressá-los mantém leveza. Isso permite que suas dores e hesitações sejam acessíveis para o público infantil, sem perder a profundidade simbólica que sustenta sua jornada.

Estruturalmente, ela ocupa uma posição dupla: é ao mesmo tempo sujeito da jornada e filtro narrativo da história. Tudo que se vê e se compreende passa por seu olhar; À medida que ela muda, o mundo muda com ela.

Gato

O gato não se enquadra como um personagem com desenvolvimento psicológico linear, mas como um agente externo de ruptura; Um elemento narrativo que desestabiliza o estado inicial da protagonista e a confronta com aquilo que ela evita.

Sua caracterização evita traços antropomorfizados excessivos: ele é, antes de tudo, um animal; Entretanto, seu comportamento é carregado de intencionalidade simbólica, e num contexto em que a protagonista está intimidado por tudo, ele é capaz de gerar dúvida nesse medo.

Narrativamente, ele atua no papel de mestre, presente na Jornada do Herói; Embora não fale, seu comportamento sugere filosofias que a protagonista pode escolher seguir. As mesmas se mostram efetivas ao romper a inércia da protagonista sem forçá-la diretamente à ação.

Professora

Embora sua presença seja breve, a professora cumpre uma função narrativa importante: ela é o primeiro elemento externo a instaurar um senso de urgência dentro da história; Um personagem funcional.

Ela existe como representação de uma força social: a expectativa de integração e socialização, assim como uma cobrança silenciosa que a infância recebe para se adaptar ao novo; Sua figura não é hostil, mas também não é acolhedora, reforçando o caráter do prazo da protagonista: uma exigência cotidiana da sociedade.

Menino de óculos e menina popular

O menino de óculos e a menina popular, personagens introduzidos no segundo ato, funcionam como mecanismos complementares no processo de transformação da protagonista. Suas caracterizações seguem arquétipos opostos que, em conjunto, oferecem à narrativa estímulos e contrapontos que desafiam o ponto de vista da protagonista.

O menino de óculos representa o arquétipo da figura racional, analítica e contida. Ele provoca pela via da dúvida e da lógica, confrontando as crenças da protagonista com perguntas que exigem reflexão.

Já a menina popular incorpora o arquétipo do impulso e da espontaneidade, desafiando a protagonista através das suas próprias ações. Sua coragem impulsiva oferece um modelo de comportamento alternativo ao da protagonista, provocando-a de forma indireta pela observação e comparação.

Ambos os personagens operam como espelhos: cada um, à sua maneira, revela à protagonista aspectos de si mesma que precisam ser confrontados; Sua função não é resolver o conflito da protagonista, mas ativá-lo.

Tia

A tia é uma figura de autoridade parental que representa controle. Sua caracterização se apoia em um arquétipo ambíguo: o do adulto bem-intencionado, mas limitador; Ela não é construída concretamente como uma vilã, mas como reflexo de uma mentalidade que, mesmo sem intenção de ferir, reproduz atitudes que restringem o desenvolvimento emocional da criança.

Seu discurso é moldado por uma lógica de segurança que se manifesta por meio de proibições, julgamentos e racionalizações. Essa racionalidade, no entanto, está carregada de suposições não questionadas; Narrativamente, a tia representa a influência do mundo adulto nas crianças, como autoridade que dita o que deve ser temido, evitado ou rejeitado.

Ao mesmo tempo que esse controle é exercido, o medo e preocupação da tia são transmitidos para a criança por influência, originando e intensificando as noções preconceituosas da protagonista; Sua influência é central para o enredo, não por representar maldade, mas por exemplificar como até mesmo o afeto pode ser danoso quando guiado por “verdades” arbitrárias e rígidas.

A escolha de representar a figura responsável como uma tia, e não como pai ou mãe, é intencional. Essa decisão cria um distanciamento emocional entre o conflito narrativo e as relações reais dos leitores infantis com seus próprios responsáveis. Ao deslocar a autoridade para uma figura colateral, é possível que crianças e responsáveis acessem a crítica implícita à postura adulta sem que isso gere desconforto no vínculo afetivo de quem compartilha a leitura.

Elaboração da estrutura

Para estabelecer uma estrutura formal de narrativa, o projeto utilizou uma estrutura de três atos, adaptando elementos da estrutura da Jornada do Herói e representando um arco nuclear emocional Cinderella (i.e., Passa por uma ascensão inicial, uma queda num momento crítico e finaliza com outra ascensão). Os estágios da estrutura da história são:

Ato 1:

- Estabelecimento do contexto;
- Urgência dos problemas;
- Chamada e partida à jornada.

Ato 2:

- Mudanças iniciais;
- Primeiro encontro transformador;
- Segundo encontro transformador;
- Consequências da resistência à mudança;
- Reviravolta;
- Ápice do conflito;
- Fundo do poço.

Ato 3:

- Mudança interna;
- Retorno à ação;
- Conflito final e resolução dos problemas;

Decisões projetuais narrativas

Linguagem e construção textual

A linguagem do texto foi construída em primeira pessoa, utilizando linguagem informal, conjugação verbal no tempo presente e rimas. A decisão por esse conjunto de escolhas linguísticas se deu com base na intenção de criar identificação entre a protagonista e o leitor, permitindo que a experiência fosse percebida como algo vivido no agora e compartilhada com quem lê.

A informalidade da linguagem dialoga com o universo infantil sem recorrer à simplificação excessiva ou didatismo explícito.

Essa abordagem busca respeitar a inteligência da criança como leitora ativa, evitando vocabulário artificioso ou excessivamente adulto, mas também sem infantilizar o conteúdo.

A escolha por utilizar rimas na composição do texto teve como objetivo aumentar a musicalidade da leitura e criar um ritmo mais envolvente para a faixa etária de 6 a 8 anos; Embora algumas palavras possam não fazer parte do vocabulário do leitor, o cenário ideal do livro é a leitura em conjunto da criança e do parente/responsável, complementando estes casos. A sonoridade cíclica das rimas pode auxiliar a retenção do conteúdo e suavizar o peso de temáticas sensíveis, funcionando como um amortecedor emocional que permite que a criança acesse conteúdos densos de forma mais acessível.

Por não possuir experiência prévia com textos rimados, o processo de composição foi guiado por referências, leitura em voz alta e ajustes com foco na sonoridade e na coerência. Em determinados trechos, foi optado por manter a fluência narrativa mesmo quando a rima não seguia estruturas métricas convencionais.

Personagens sem nome

A decisão de não atribuir nomes aos personagens foi definida a partir da intenção de universalizar a experiência emocional retratada, permitindo que leitores distintos projetem suas próprias vivências sobre os arquétipos representados. Essa estratégia é recorrente na tradição dos contos populares, nos quais figuras como "a menina" (em *Chapeuzinho Vermelho*) ou "a princesa" (em *A Bela Adormecida*) não possuem nomes próprios, funcionando mais como emblemas simbólicos do que como indivíduos específicos.

Por uma perspectiva psicológica, essa representação arquetípica ajuda as crianças a lembrar dos personagens, auxiliando no aspecto educativo da narrativa (Bendahmane, 2017); É uma maneira direta de associar os personagens a características e lições específicas, focando na mensagem sem distrair com nomes complexos (Dundes, 1989).

Conteúdos implícitos

Alguns elementos são representados de forma implícita para não elaborar conteúdos que não são necessários para a história, dentre eles:

- A menina e a tia moravam num ambiente interiorano, com plantações por perto. Isso é demonstrado através das referências a plantas, árvores frutíferas, interações com os antigos amigos nesses contextos e a estranheza a elementos “cinzas” da cidade grande;

- A escola em que ela estuda na cidade nova é majoritariamente composto por alunos imigrantes/migrantes. Isso dá embasamento para a professora ter passado a atividade para “trazer algum amigo que fizeram aqui”.

Utilização das temáticas paralelas

A história possui temáticas e padrões em paralelo como camadas adicionais ao conteúdo. A temática principal é preconceito/pré-julgamento, e as outras são:

- - Crianças que precisam se mudar e como isso afeta suas realidades. Na história, o sentimento da protagonista sobre a casa antiga e a nova é retratado na forma que ela fala sobre elas: Ela fala sobre a casa antiga com o significado da palavra remetendo a lar (“minha casa”, “me lembro de casa”), enquanto, ao falar da casa nova, ela se refere à estrutura/edificação (“na casa”, “da casa”). O esperado/comum seria utilizar “em casa”, mas as outras opções dão um tom desconfortável e apropriado à história que remetem a uma abreviação de “casa da minha tia” (i.e., o lar da tia, não da protagonista);
- - Retratar pais/adultos responsáveis como pessoas que também erram e devem buscar melhorar a si mesmos para que exerçam sua parentalidade de forma saudável;
- - Significados atrelados a cores (Mudando de um quarto amarelo para um quarto azul, ruas cinzas, pelo laranja, flores azuis, verde do parque e campos dourados) e uma metáfora usando saturação de cores como oposição a sentimentos depressivos (“As cores não têm a mesma cor que o pomar que comíamos cajá.” “Eu olho ao redor, vejo mais cor, enfim.”).

Intenção e significado na escrita das cenas: Ato 1

Estabelecimento do contexto

Embora seja majoritariamente uma fase editorial, é importante levar o planejamento das páginas em consideração durante a elaboração das cenas para que a experiência do leitor seja valorizada. Em cenas que possuem algum tipo de surpresa ou mudança na narrativa, é ideal que elas sejam escritas numa página ímpar, para que o leitor precise virar a página para descobrir a continuação e aumentar o impacto. Com esse conceito em mente, a maior parte das cenas que possuem uma mudança seguiram esse método.

O exemplo principal dessa abordagem foi representado nas primeiras três páginas do livro: A personagem começa bem na página 1; Tem um momento com seus amigos na página 2; e na página 3, a primeira virada de página, o cenário que era amarelo fica azul, e é revelado que as duas primeiras páginas eram apenas um sonho e ela passou por uma mudança de casa.

Um elemento importante para conseguir a atenção do leitor à história é um início marcante. A primeira reviravolta na história, citada no último tópico, é feita com este objetivo; Engajar o leitor à aflição da protagonista. Entretanto, esse momento inicial também possui outro objetivo: Demonstrar ao leitor o que esperar da história. Ali, o leitor descobre o relacionamento da protagonista com seus antigos amigos, a falta que eles representam para ela atualmente, uma primeira demonstração do preconceito dela ao perguntar “e se eu cair?” e como, num ambiente familiar e seguro, essa falta de segurança é preenchida pelos amigos; Na cidade nova ela não possui esse apoio.

Além da trama de desconstruir o preconceito, foi executada a adição de uma segunda trama, em paralelo, de conseguir novos amigos. Por ser uma agente passiva, a protagonista precisa que outros elementos da história a forcem a agir. Essa segunda trama cumpre esse papel através das amizades formadas com o gato, o menino de óculos e a menina popular.

Ainda no primeiro estágio, a relação da protagonista com a tia e a cidade é introduzida. A tia é a figura responsável pela protagonista, a mudança foi uma decisão dela. Ela é o primeiro personagem a mover a protagonista, mandando ela se arrumar para a escola com o trecho “Já levantou, passarinho? saia da gaiola.”, estabelecendo, com essa representação de intimidade familiar, a protagonista como um indivíduo sem liberdade para tomar as próprias escolhas.

Perante a cidade, a protagonista se sente intimidada. Ao ir para a escola e caminhar pelas ruas, ela sente falta de casa e, devido ao seu preconceito, comparação e intimidação, julga as “ruas cinzas” como perigosas.

Urgência dos problemas

Embora a protagonista já se sinta desconfortável com sua nova realidade, esse incômodo inicial ainda não é suficiente para impulsioná-la à ação. O estágio em questão é construído para estabelecer um senso de urgência que a force a confrontar seus medos e iniciar, de forma concreta, o processo de transformação.

- O primeiro elemento que contribui para isso ocorre na escola, quando a professora propõe uma atividade em que os alunos devem trazer um amigo que conheceram na cidade. A tarefa estabelece um prazo claro e reforça a sensação de deslocamento da protagonista.

É também neste momento que são introduzidos dois personagens fundamentais para o segundo ato: O menino de óculos e a menina popular, que, embora possuam arquétipos opostos, desempenharão papéis transformadores em relação à protagonista;

- Na sequência, ao sair da escola, ela encontra o gato pela primeira vez. A princípio, a reação é ambígua: há uma sensação positiva, evocando memórias de sua antiga casa, mas a desconfiança e o medo prevalecem. O contato não é permitido por ela, e a figura do gato, mesmo assim, permanece presente. A primeira ação concreta do gato enquanto catalisador da transformação é impedir o isolamento da protagonista, seguindo-a por todo o caminho de volta, apesar de sua rejeição; Ele desafia a zona de conforto da personagem e prepara o terreno para as mudanças posteriores. Nesse momento, o gato também arranca “flores azuis do vizinho” pelo caminho. Com a associação da cor azul a sentimentos tristes, essa metáfora representa uma tentativa do gato de remover a angústia da protagonista.

Chamada e partida à jornada

Ao retornar para casa, a protagonista é repreendida pela tia por não ter conseguido afastar o gato, e recebe a ordem de levá-lo de volta para onde o encontrou. Embora sua transformação interna já tenha sido iniciada (i.e., pelo incômodo persistente, a atividade da escola e o primeiro contato com o gato), é esse pedido da tia que inaugura sua jornada física. O movimento simbólico de "levar o gato de volta" desencadeia o deslocamento espacial que acompanhará a progressão emocional da personagem, marcando o início concreto de sua trajetória de mudança.

Intenção e significado na escrita das cenas: Ato 2

Mudanças iniciais

No início do segundo ato, os planos da protagonista começam a se desestabilizar. O gato, ao se aproximar, exerce uma pressão sobre ela, e, ao tentar se afastar, a protagonista acaba se perdendo do caminho conhecido. A ambientação deste ato ocorre majoritariamente em um parque denso e arborizado; Embora, a princípio, ela se sinta assustada e insegura, a convivência forçada com o gato inicia um processo gradual de abertura emocional, marcando sua primeira ascensão dentro do arco narrativo.

Um momento chave dessa virada ocorre, visualmente, quando o gato, novamente, arranca uma flor azul enquanto brinca. A ação, aparentemente banal, reforça essa metáfora, aplicada anteriormente no primeiro ato: O azul, cor predominante na representação gráfica da personagem até então, simboliza seus sentimentos de tristeza e solidão. Ao arrancar a flor, o gato começa a exercer influência nesses sentimentos, distraíndo-a; Essa mudança é representada visualmente através da cor da protagonista, que passa a ser um tom de ciano nas ilustrações.

Primeiro encontro transformador

Os encontros que compõem o segundo ato são estruturados como formas de desafio às percepções equivocadas da protagonista. Inspirados diretamente nos métodos de enfrentamento do preconceito discutidos na fundamentação teórica, esses episódios seguem uma subestrutura recorrente, que se repete com variações sutis:

- A protagonista e o gato escutam um som, sinalizando a presença de outra pessoa;
- Eles encontram o personagem do encontro, mas a protagonista recusa o contato por preconceito, mesmo estando perdida;
- O gato rompe com a passividade da protagonista, forçando a interação ao se aproximar do personagem;
- A expectativa da protagonista é confrontada: o comportamento do personagem desafia suas crenças;
- Após esse contato, ela pede orientação sobre como sair dali. A resposta, nos dois casos, é seguir à direita;
- Contrariando o conselho, a protagonista escolhe seguir à esquerda, se agarrando ao preconceito apesar do impacto;
- Ela se arrepende de como agiu, lembrando-se da atividade da escola e da urgência em fazer um novo amigo.

Especificamente neste primeiro encontro é revelado, como mecanismo de humor, que o menino de óculos é o dono das flores azuis arrancadas e está ali investigando o motivo. A forma que ele desafia o preconceito da protagonista é questionando o motivo das suas crenças, ao perguntar o porquê dela achar o parque perigoso.

Simbolicamente, a Esquerda possui um histórico discriminatório, com a Direita geralmente sendo associada com atributos positivos como justiça e autoridade, enquanto a Esquerda frequentemente carrega conotações negativas, representando inferioridade, infortúnio ou desvio moral (Cohen, 1996). Essa dualidade reforça o movimento simbólico da personagem: ao insistir na direção “errada” ela literaliza sua resistência à mudança.

Segundo encontro transformador

Ao repetir a subestrutura anterior, o segundo encontro possui um diferencial na forma que a menina popular desafia o preconceito da protagonista. Inicialmente, ela também se assusta com o gato, mas ao invés de se afastar, como a protagonista, ela enfrenta o medo em prol de experienciar a interação com o gato. A escolha da menina por se permitir experimentar a interação, mesmo com medo, questiona a postura da protagonista e introduz uma nova possibilidade de conduta.

Consequências da resistência à mudança

Ao escolher seguir à esquerda e não escutar os outros personagens, a protagonista andou em círculos e retornou à casa. Essa falha na sua jornada física representa a consequência de sua oposição à mudança; Entretanto, ela obteve progresso na sua jornada interna. Neste momento, com uma postura menos defensiva, ela se sente segura o suficiente para tentar tocar no gato; O gesto marca um ponto de inflexão, ao começar a aceitar o diferente.

Reviravolta

Neste estágio, a narrativa sofre uma reviravolta. No momento em que a protagonista vai tocar o gato, a interação é interrompida pelo aparecimento da tia. A quebra do momento funciona como um obstáculo narrativo simbólico, representando a persistência de forças externas que reforçam as barreiras emocionais da protagonista.

Ápice do conflito

A protagonista tenta protestar, mas, perante o preconceito da própria tia, seus medos retornam e esta validação externa de suas inseguranças desfaz, temporariamente, o progresso emocional que vinha construindo. A ruptura simboliza não apenas a força da influência adulta, mas também a fragilidade do processo de mudança quando ainda em estágio inicial. Diante da autoridade da tia, ela se cala, recua e retorna à posição de passividade que havia começado a superar.

Fundo do poço

Neste momento, a tia prende o gato e assume para si a responsabilidade de levá-lo embora depois. A protagonista, impotente diante da situação, se deita na cama imersa em sentimentos conflitantes; Dividida entre a experiência transformadora que começou a viver com o gato e a influência da tia, ela se vê emocionalmente paralisada. Essa queda emocional é frequentemente representada em histórias que utilizam a estrutura da Jornada do Herói;

O momento em que o protagonista está mais distante daquilo que deseja, testado por forças externas e internas antes de finalmente emergir transformado.

Intenção e significado na escrita das cenas: Ato 3

Mudança interna

O terceiro ato tem início quando a protagonista adormece e entra em um sonho. Esse sonho retoma o início da história, em que ela sonha com os amigos deixados para trás. Agora, o cenário onírico a coloca em um campo de trigo e sob um céu aberto, onde o sol e o vento atuam como elementos ativos que interagem com ela, representando elementos afetuosos da sua antiga casa.

Apesar da situação tranquila, ela se questiona “e se for algo ruim?”. A partir dessa insegurança, o sonho se transforma. O céu escurece, o vento cessa e uma sombra se ergue no campo. A virada acontece quando ela, por iniciativa própria, observa que a sombra não parece ameaçadora. Esse reconhecimento marca o início de uma nova percepção: o medo dela não é inerente ao outro, mas construído por sua própria projeção.

Com essa mudança de perspectiva, o vento retorna e a lua (assumindo o lugar do sol) a confortam e reafirmam. A partir disso, a protagonista chega, por si só, a conclusão de que “Talvez não seja ruim”. O sol reaparece, o vento impulsiona a aceitação e, ao tocar a sombra, ela descobre que se trata do gato; Previamente oculto por sua visão catastrófica e preconceituosa. Este gesto representa a dissolução definitiva do seu medo.

Retorno à ação

Ao abraçar o gato no sonho, a protagonista desperta e percebe que não o tocou, por ser um sonho. A experiência onírica, no entanto, progrediu sua jornada interna: Agora, ela está determinada a libertá-lo, movida pelo intuito de deixá-lo seguro. Ela se levanta da cama, atravessa o escuro sem hesitação e vai até a gaiola onde o gato foi preso.

É uma gaiola de passarinho, e sua presença é uma retomada à fala da tia no início da história: “Já levantou, passarinho? Saia da gaiola.” Ao abrir a porta da gaiola e libertar o gato, a protagonista também está libertando a si mesma; Ela se tornou capaz de tomar suas próprias decisões, deixando de apenas reagir ao mundo ao seu redor e agindo com autonomia.

Conflito final e resolução dos problemas

Enquanto a protagonista liberta o gato, a tia aparece e flagra a situação; Ela ameaça levá-lo embora naquele instante. Em um impulso de proteção, a protagonista abraça o gato, impedindo a ação da tia. Este é o primeiro momento que a protagonista toca no gato, obtendo a confirmação que a experiência, de fato, não foi ruim; O toque sela, simbolicamente, a quebra do preconceito e a superação do medo.

A tia ficou comovida e surpresa com a situação, mas ainda expôs seu preconceito. Antes de conseguir completar o discurso, porém, ela foi interrompida pelo gato, a tocando e miando. Em seguida, a protagonista diz “Por favor, tia, ele é meu amigo.”

Esse momento marca o ápice das duas tramas: A protagonista, liberta da sua ansiedade e do preconceito, alcança a “derrota” completa da tia e conecta as duas tramas; Conquistando seu primeiro novo amigo. Após esta fala, a tia se acalma e percebe, assim como a protagonista, que sua percepção era equivocada.

No trecho “Eu olho ao redor, vejo mais cor, enfim. Talvez não seja mesmo tão ruim”, a protagonista percebe, após se abrir à mudança com o gato, que o mesmo pode ser aplicado à sua vida na nova cidade. Essa metáfora utiliza a saturação de cores como oposição a sentimentos depressivos, representando a perspectiva de futuro renovada da protagonista; A partir daqui, os personagens são representados visualmente com tonalidades mais variadas e não monocromáticas, implicando que as pessoas são complexas, multifacetadas e não devem ser associadas à apenas um tom.

Após esse clímax, a narrativa avança no tempo até o dia da entrega da atividade da escola. O trecho “Eu sorrio com eles, eles sorriem comigo.” Demonstra que, agora, a protagonista está aberta a se conectar com outras pessoas. Enquanto os outros alunos trouxeram crianças ou os pais, a protagonista levou o gato, quebrando a expectativa dos outros personagens. A cena final sintetiza sua transformação: Não apenas ela fez um novo amigo, como aprendeu a ver com os próprios olhos, desafiando tanto os julgamentos alheios quanto os seus próprios.

Ilustração e definição de elementos visuais

Definição estética e de identidade visual

A estética do projeto foi pensada como uma extensão direta da narrativa da protagonista, utilizando recursos visuais como forma de tradução emocional. A direção de arte se ancora em dois eixos principais: o uso expressivo das cores e a manipulação do espaço negativo.

As cores no projeto frequentemente não operam como forma de descrever a cor daquele elemento, mas apenas como linguagem simbólica. Cada tom foi selecionado para representar um estado emocional ou uma percepção subjetiva da protagonista. O cinza dominante nos primeiros momentos do livro é menos uma representação da cidade em si e mais uma manifestação da intimidação e da ansiedade com o novo através de um ponto de vista imaginativo e exagerado. À medida que a protagonista se permite experienciar, o mundo ganha novas cores, com esse efeito crescendo até o final do livro, em que sua percepção chega à um ápice colorido; A mudança cromática acompanha sua mudança interna, sendo o principal indicativo visual do seu arco emocional.

O uso recorrente de espaço negativo cumpre múltiplas funções: segue a tendência mercadológica atual, representa a solidão, isolamento e introspecção da protagonista e cria pausas visuais que incentivam o foco à leitura; Nem tudo precisa ser mostrado para a história ser compreendida, sobretudo com uma protagonista que se recusa a enxergar por completo.

Escolha tipográfica

A tipografia utilizada no livro, Chelsea Market, foi escolhida não apenas por critérios estéticos, mas também por sua função narrativa e sua adequação à faixa etária proposta. A fonte selecionada pertence à família das sem serifa (sans-serif), com terminações arredondadas, e traços uniformes, garantindo alta legibilidade mesmo em corpos menores e em impressões coloridas sobre fundos visuais variados.

A opção por uma fonte de traços amigáveis, divertidos, texturados e lúdicos, se alinha à proposta narrativa: equilibrar o conteúdo emocional denso com uma apresentação visual leve. Essa escolha também contribui para a eficiência da identidade visual, uma vez que a tipografia, ao lado das cores e das formas, atua como mais um elemento icônico e marcante do livro.

Além da função técnica, a escolha da fonte reforça a ideia implícita de oralidade. A cadência do texto em versos, lido em voz alta, se beneficia do espaçamento equilibrado e do ritmo visual oferecido pela fonte, guiando a leitura de forma fluida.

Chelsea Market CHELSEA MARKET

The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

Figura 8 - Representação da tipografia escolhida
Fonte: autoria própria.

Paleta de cores e seus significados

Na paleta do projeto, cada família de cor foi selecionada para representar estados internos da protagonista, atmosferas narrativas específicas e intenções emocionais ligadas ao enredo. As variações de tom, saturação e valor são utilizados como mediadores desses significados, permitindo que uma mesma cor assuma diferentes funções dependendo do contexto visual e narrativo. A seguir, são apresentados os grupos cromáticos centrais utilizados no projeto e os significados associados a cada um:

- Amarelos - O amarelo é predominantemente utilizado como um símbolo de alegria, estando presente nos momentos felizes da protagonista; Em outros casos, o amarelo é associado à memória afetiva da protagonista, representando o pomar da sua antiga casa, os campos de trigo, o sol e o vento; Quando a protagonista acorda do sonho no terceiro ato, ela está com a cor amarela servindo como uma representação direta de luz, ao ir libertar o gato sem hesitar com o escuro;
- Azuis - Uma das cores mais predominantes do livro, os tons de azul aparecem em momentos de introspecção, tristeza e distanciamento;

São utilizados, por exemplo, nas flores arrancadas pelo gato, como símbolo da tristeza internalizada pela protagonista. Alguns azuis mais escuros representam diretamente a noite; O azul da sombra no sonho, muito escuro e dessaturado, representa o desconhecido e o misterioso.

- Cianos - O ciano foi selecionado para representar transição por ser o tom análogo com valor mais alto próximo ao azul, simbolizando o começo da transição emocional da protagonista para um estado mais positivo e aparecendo predominantemente no segundo ato, quando a protagonista começa a se permitir aproveitar a companhia do gato. O tom aparece pela primeira vez na protagonista quando o gato arranca uma flor azul, metaforicamente diminuindo os sentimentos negativos dela; O ciano também está presente com uma variação esverdeada no menino de óculos, representando sua figura analítica, racional e associada a ciência;
- Verdes - Utilizados majoritariamente no parque, os verdes simbolizam, além das plantas em si, um sentimento que reforça a sensação de estar perdida da protagonista; Ao se acostumar com o parque, o verde se torna um refúgio do cinza da cidade. Como é o tom que vem antes do amarelo (i.e., felicidade), é uma visão do que está pela frente na jornada emocional da protagonista;
- Laranjas - Reservado exclusivamente ao gato, o laranja é a cor que mais frequentemente se destaca por contraste nas composições. O tom vibrante utilizado representa os significados associados ao gato; Muitas vezes como momentos de alegria, mas também diversão, animação e impulsividade. A intensidade da cor chama a atenção da protagonista mesmo quando ela tenta ignorá-lo, reforçando sua função narrativa. Por ser uma cor oposta ao azul, também remete a complementaridade entre a protagonista e o gato;
- Rosas e tons avermelhados - Estes tons foram utilizados nos amigos antigos, representando uma variação dos significados de alegria do amarelo, mas também carinho e memória afetiva. Os tons aparecem novamente na menina popular; Nela, com tons mais vibrantes, a intenção é representar uma pessoa intensa, que vai atrás das coisas que tem interesse;

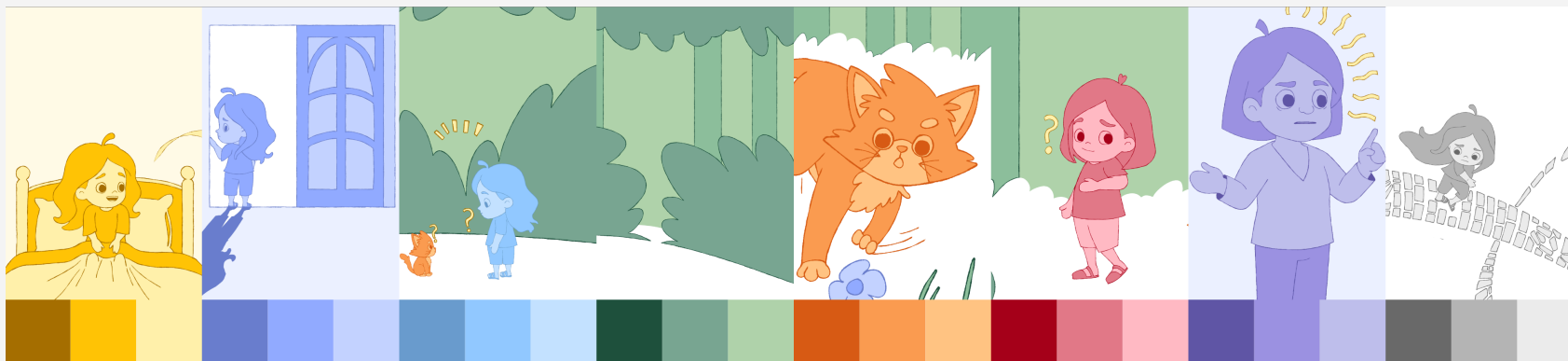


Figura 9 - Exemplos da paleta de cores

Fonte: autoria própria.

- Roxos - A tia é representada por tonalidades de roxo. A escolha do roxo para essa função se deve a junção de azul e vermelho: O azul traz um senso de relacionado ao azul da protagonista, além de representar os sentimentos negativos da própria tia; Já o vermelho, numa tonalidade mais fria, representa a autoridade e a passivo agressividade do controle. A cor reforça visualmente a posição da tia como uma figura de controle e como uma influência que bloqueia, ainda que involuntariamente, o desenvolvimento emocional da criança; Nos momentos em que ela exerce influência sobre a protagonista, ela também fica roxa. Seu tom sombrio contrasta com as cores mais vibrantes associadas ao gato, funcionando como símbolo visual do obstáculo a ser superado.
- Cinzas - Embora tons de cinza já sejam, naturalmente, associados à cidades grandes, eles foram utilizados como representação da estagnação emocional, da resistência ao novo e de um perigo sinistro e apático. Eles não são associados a tristeza explícita, mas a um estado de suspensão e diferença; O mundo não está “ruim”, mas está anestesiado e estrangeiro. A falta de cor representa a falta de abertura emocional da protagonista para a cidade nova.

Para reforçar a unidade estética e criar signos visuais reconhecíveis que dialogassem com o tom narrativo do projeto, foram definidos dois elementos arbitrários que, embora não essenciais à lógica da história, ajudam a construir a identidade visual do livro: o *ahoge* e as mãos de boneco de pano.

O *ahoge*, termo japonês que se traduz como “cabelo tolo”, é um recurso gráfico recorrente em mídias orientais, utilizado para marcar personagens com traços de personalidade específicos, como inocência, impulsividade ou excentricidade. No projeto, o *ahoge* foi adaptado de forma sutil e arredondada, com traços e curvas suaves, para se adequar ao público infantil; Ele atua, esporadicamente, como um elemento expressivo autônomo, acompanhando o estado emocional da protagonista ao se inclinar ou mover com seus sentimentos, reforçando a emoção da expressão.

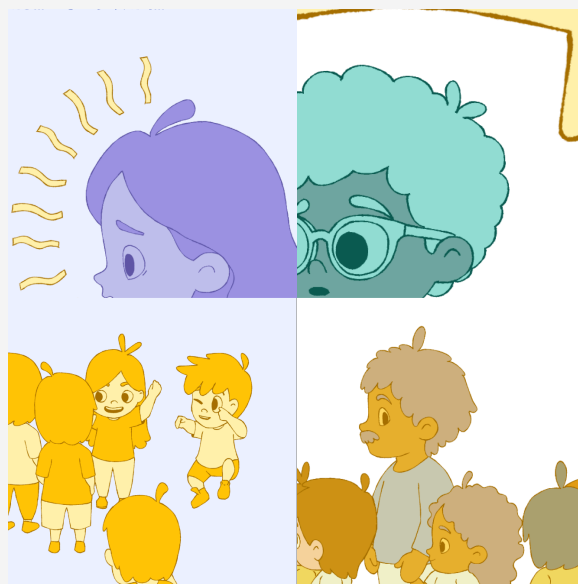


Figura 10 - Exemplos na história

Fonte: autoria própria.

As mãos de boneco de pano, por sua vez, surgem como um segundo elemento estilizado, com dedos representados por divisões mínimas, sem articulações aparentes, e proporção simplificada.

Esse elemento ajuda a manter o foco na expressividade geral das silhuetas e estabelece uma linguagem visual que conecta o universo do livro a um imaginário infantil familiar, criando um efeito de familiaridade.

Ambos os elementos funcionam como assinaturas visuais: pequenos desvios do realismo anatômico que operam como emblemas do universo interno da história.

Conceituação e definição visual dos personagens

Para concretizar a representação visual dos personagens, foram realizados diversos testes com foco na simplificação e na legibilidade até chegar nas versões finais; Estas, foram definidas a partir de um processo iterativo, se adequando aos limites impostos pelo cronograma do projeto e a coerência com o conceito estético adotado.

O estilo visual privilegia a suavidade das formas e a economia de detalhes, características que reforçam o aspecto minimalista e simbólico da história. Os personagens são construídos com base em traços curvados, arredondados e orgânicos, favorecendo a identificação infantil.

A única exceção deliberada a esse padrão é a tia, cujo design se distancia da suavidade predominante. Alguns de seus elementos são estruturado com quinas visíveis e ângulos mais duros, o que a destaca visualmente e simbolicamente dos demais personagens. Essa opção foi pensada para representar sua rigidez emocional, sua função de controle e a resistência que oferece às mudanças internas da protagonista. A presença desses traços mais agudos atua como um marcador visual de oposição, reforçando sua posição de antagonismo dentro da história.

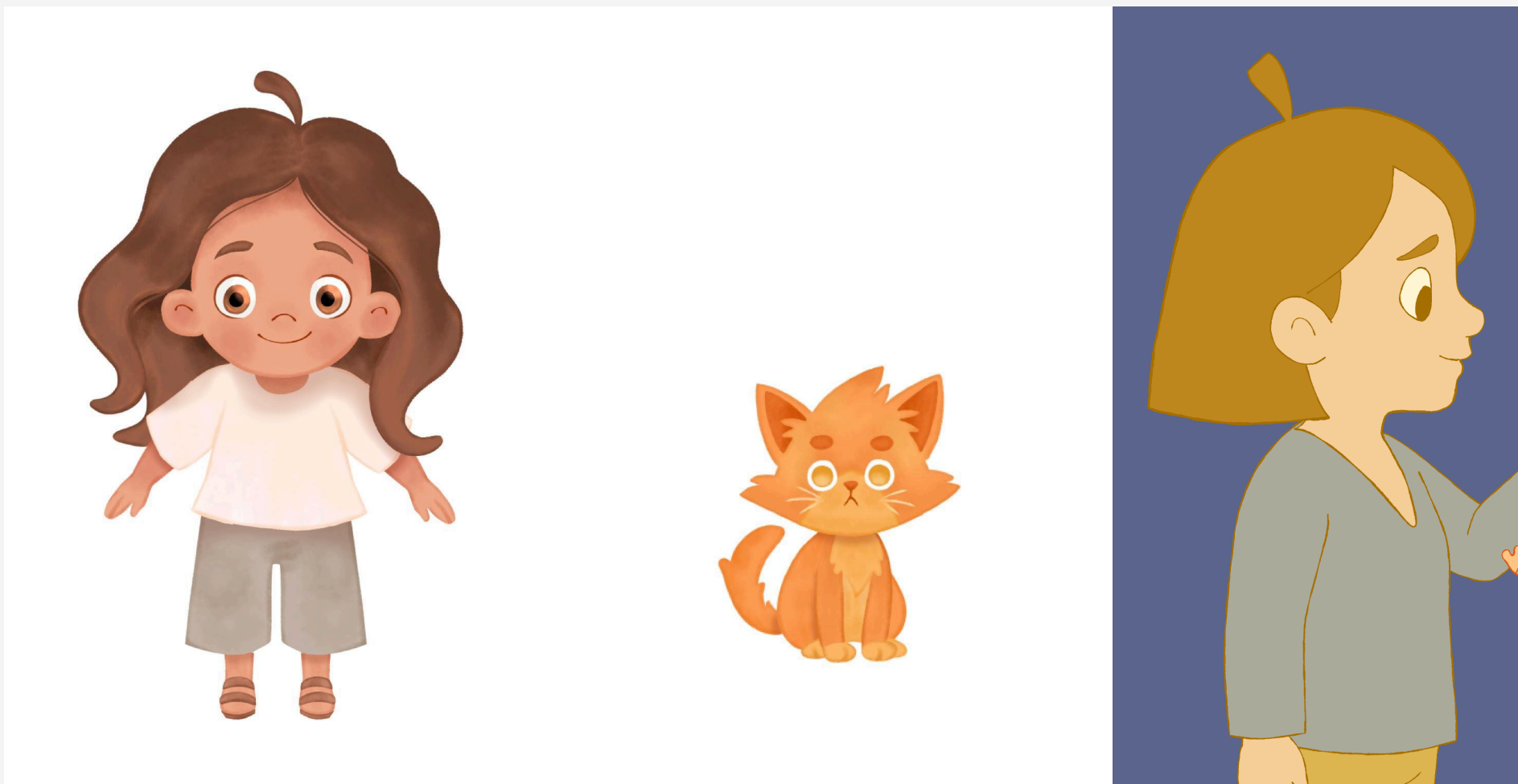


Figura 11 - Conceitos iniciais da protagonista e do gato; Características únicas da tia
Fonte: autoria própria.

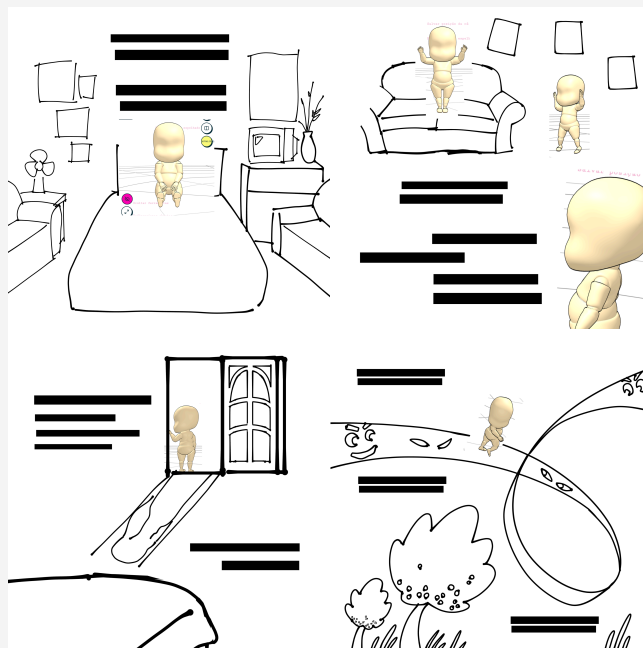


Figura 12 - Exemplo de composições
Fonte: autoria própria.

Elaboração de composições

Com as características visuais dos personagens já definidas, iniciou-se a etapa de elaboração das composições das páginas, momento em que o posicionamento dos personagens, a hierarquia visual dos elementos e o ritmo narrativo entre os quadros começaram a ser planejados. Considerando o público-alvo infantil e o papel das imagens como extensão sensível da narrativa, a clareza comunicacional foi tão priorizada quanto a intuição estética.

Para garantir a coerência gestual dos personagens e facilitar a construção de poses expressivas, foram utilizados modelos 3D do site *JustSketchMe*. A ferramenta permitiu testar rapidamente diferentes ângulos e interações corporais, oferecendo uma base estrutural sólida para a organização espacial das cenas. Esses modelos funcionaram como guias visuais, auxiliando na linguagem corporal de cada personagem e na definição do movimento e da direção do olhar.

Ilustração das páginas e resultados

Com a identidade visual consolidada e os personagens e composições definidos, teve início a etapa de ilustração das páginas. Esse processo marcou a transição entre planejamento visual e execução final, sendo o momento em que a narrativa assumiu forma concreta. Cada ilustração foi construída com base nas decisões previamente documentadas, buscando preservar a coerência estética e reforçar a progressão emocional da protagonista ao longo da história.

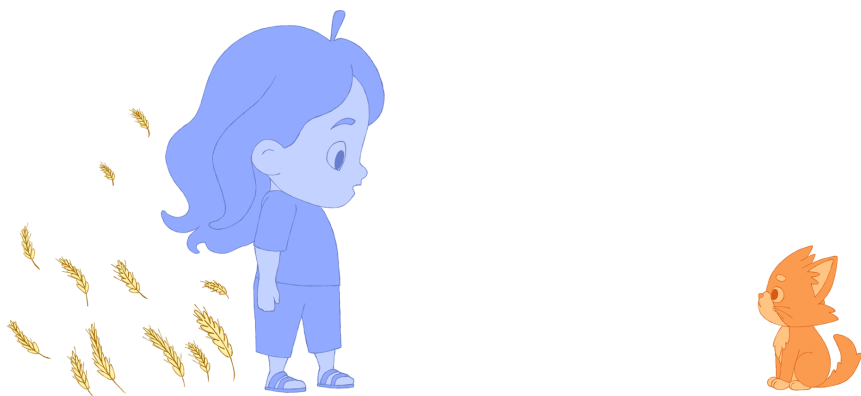
As imagens foram desenvolvidas de maneira totalmente digital por meio de dispositivos móveis, utilizando os aplicativos *Clip Studio Paint* e *MediBang Paint*. A escolha por esses softwares se deu não apenas pela familiaridade do autor com suas interfaces, mas também pela portabilidade e pela amplitude de ferramentas que oferecem, especialmente no que diz respeito à intuitividade de uso, controle de linha, alternativas de ferramentas e organização de camadas. Essa abordagem permitiu que o processo se mantivesse dinâmico, com ajustes pontuais feitos diretamente sobre as composições iniciais e o favorecimento da continuidade do projeto.

Além disso, o uso de dispositivos móveis ampliou a flexibilidade do fluxo de trabalho, permitindo que a produção ocorresse em diferentes contextos, sem depender exclusivamente de um espaço fixo. Essa mobilidade foi determinante para que o cronograma do projeto fosse respeitado, sem comprometer a qualidade das ilustrações.

A seguir, alguns dos resultados obtidos:

O cinza se torna um laranja
Tão diferente da vizinhança,
E ele olha pra mim
Com bigodes de alecrim.

No sol, o pelo parece trigo e cevada.
Dou um sorriso e me lembro de casa.



A cidade é cinza, ele não dá bola.
Ele corre e eu fujo, pra longe da escola.
Ele cheira, brinca, pula e cai pelo caminho.
Morde e arranca as flores azuis do vizinho.

Aperto o passo e ele não atrasa.
Eu ando, ele anda, eu chego na casa.

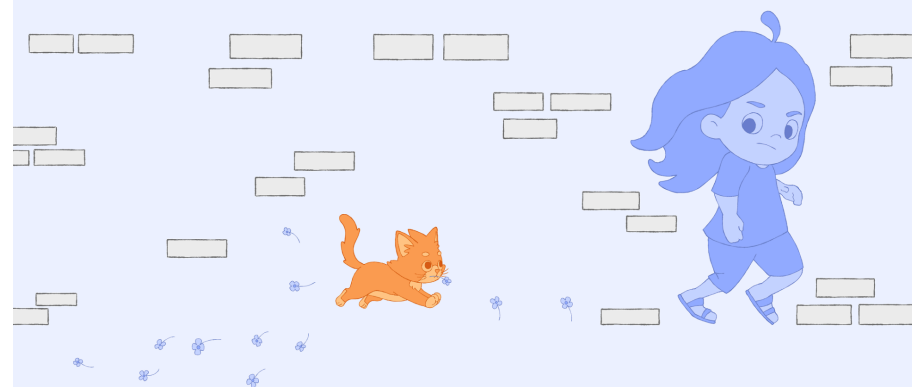


Figura 13 - Resultados
Fonte: autoria própria.



Figura 14 - Resultados
Fonte: autoria própria.



Tenho que sair, a sombra vai me pegar!
Mas a sombra não parece perigosa.

As nuvens se abrem e revelam o luar.
O vento me acalma e me toca.

A sombra se aproxima e olha pra mim.
De perto, vejo bigodes de alecrim.

Talvez não seja ruim.

Eu me levanto e toco na sombra.

O vento rugue, o sol brilha em mim.
A sombra estoura como bomba.

Mas não machuca! e lá estava o gato.
Não penso em nada e lhe abraço.

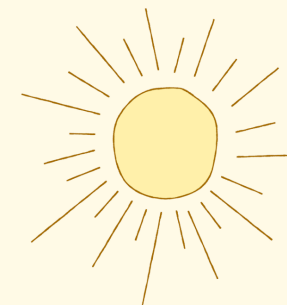


Figura 15 - Resultados
Fonte: autoria própria.

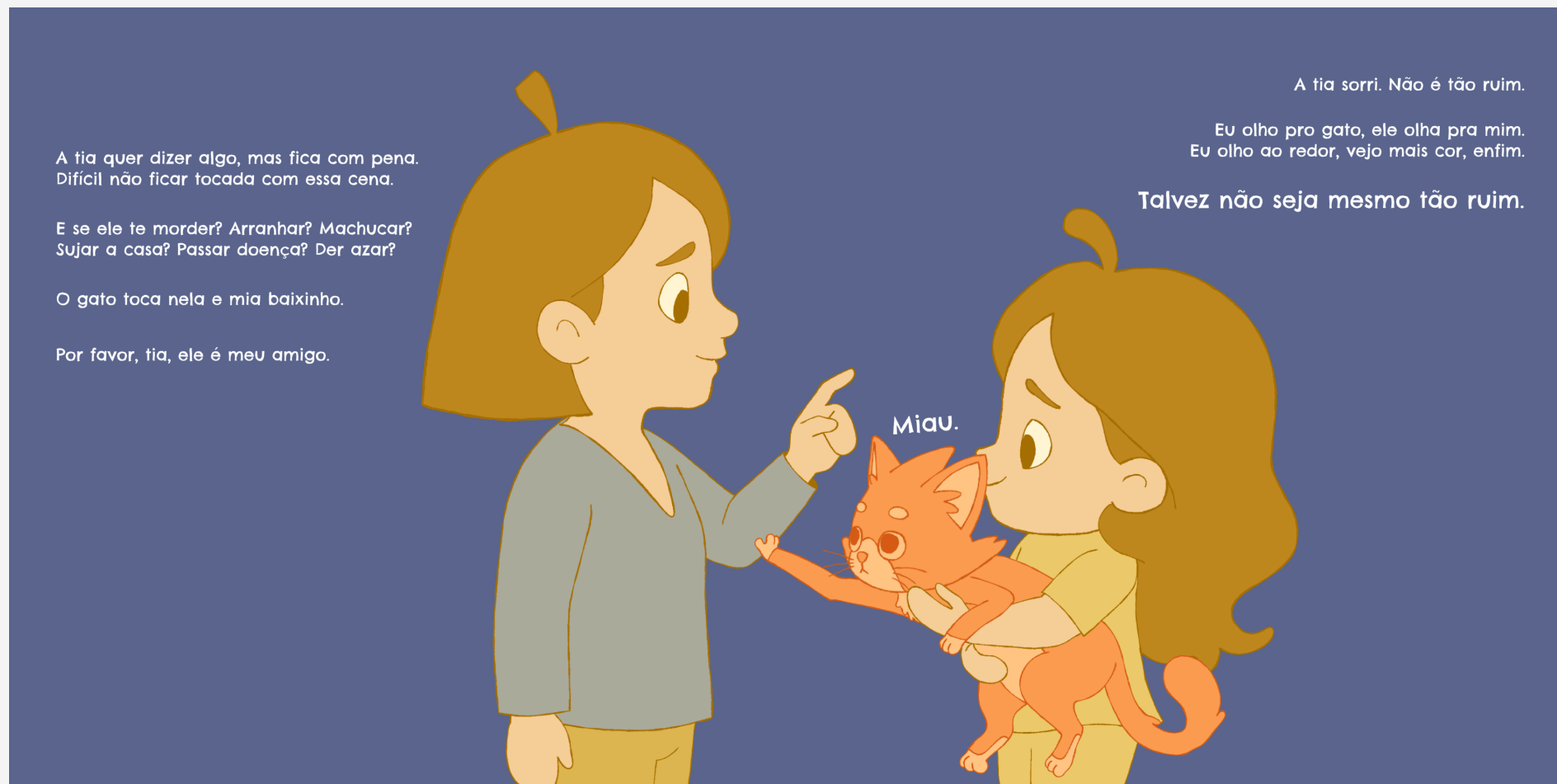


Figura 16 - Resultados
Fonte: autoria própria.

Eu vou pra sala, sem fazer barulho.
Não penso nada e ignoro o escuro.
Ele me vê da gaiola e mia um berro.

Minha tia vai vir aqui, fica quieto!

Eu abro a gaiola e ele salta pra fora.
Ele mia, eu sorrio. Tudo bem agora.



Sou a última da fila, lá na frente.
Quem vê, comenta e solta um riso.

A professora aceita e logo se rende.
Eu sorrio com eles, eles sorriem comigo.

Eu olho pro gato e ele mia, contente.

Hoje, eu trouxe o meu amigo!



Figura 17 - Resultados

Fonte: autoria própria.

Produção editorial

A produção editorial do livro abrangeu as decisões técnicas necessárias para viabilizar sua finalização e impressão como objeto físico. Essa etapa incluiu o planejamento do formato, definição das margens, diagramação das páginas, escolha de papel e acabamento, com o objetivo de preservar a integridade visual do projeto e adequá-lo ao público infantil.

O formato escolhido foi o de proporção quadrada com dimensões de 21cm x 21cm, no intuito de favorecer a leitura compartilhada e valorizar as ilustrações em página dupla.

A diagramação foi realizada no software *Figma*, que permitiu o controle dos elementos gráficos e a integração entre texto e imagem. Margens internas (1,5cm) e externas (1cm) foram definidas respeitando o espaço de sangria (0,3cm) e a segurança de corte, de forma a evitar perdas de informação nas bordas.

Como o livro foi idealizado para impressão sob demanda em tiragem única, foram priorizadas soluções de baixo custo e alta fidelidade visual. A escolha do papel recaiu sobre o couchê fosco, pela sua capacidade de preservar a saturação das cores sem gerar reflexo excessivo. A encadernação foi planejada em capa canoa grampeada, sem lombada, facilitando a abertura completa do livro e a visualização contínua das ilustrações em página dupla.

As partes internas da capa, a folha de rosto e o verso da última página foram preenchidos com uma textura gráfica que reforça a identidade visual do livro. A capa recebeu laminação fosca, garantindo durabilidade sem brilho excessivo, enquanto o título foi destacado com aplicação de verniz localizado, criando um ponto focal tátil e visual que valoriza o nome da obra. Optou-se por não incluir numeração nas páginas internas, de modo a convidar o leitor a experienciar a leitura sem antecipar sua extensão.

Limitações

Como todo projeto de natureza propositiva e experimental, este trabalho também esteve sujeito a limitações que impactaram diretamente suas decisões narrativas, estéticas e estruturais. A principal delas foi o fator tempo: o prazo disponível para o desenvolvimento completo da obra, desde a concepção até a finalização das ilustrações, demandou escolhas que priorizassem a viabilidade técnica e a coerência geral do projeto, em detrimento de complexificações temáticas ou visuais que exigiriam um tempo de maturação maior.

Outra limitação importante diz respeito à abordagem unidirecional do preconceito. A narrativa se concentra especificamente em situações nas quais a protagonista interpreta elementos inofensivos ou positivos como ameaçadores, sendo levada a rever tais julgamentos ao longo da história. Ainda que essa perspectiva seja válida e condizente com a faixa etária do público-alvo, ela não contempla o outro polo da questão: casos em que elementos realmente nocivos são erroneamente percebidos como inofensivos ou acolhedores. Essa ausência levanta a preocupação de que, ao incentivar a desconstrução de preconceitos e o cultivo da confiança, o projeto possa, involuntariamente, desconsiderar a importância de desenvolver o senso crítico necessário para reconhecer perigos reais.

Embora o objetivo do livro seja fomentar o diálogo e a abertura à diferença, reconhece-se que a confiança, enquanto valor pedagógico, precisa ser apresentada como algo relacional e contextual; Não uma entrega cega, mas uma construção progressiva baseada em escuta, análise e cuidado. A ausência dessa nuance no enredo configura uma limitação narrativa relevante, que poderia ser abordada com maior equilíbrio em versões futuras da história ou em materiais complementares.

Além disso, por se tratar de uma obra desenvolvida individualmente e dentro do escopo acadêmico, não houveram etapas formais de testagem com o público infantil. A recepção por parte das crianças, especialmente em relação à linguagem, estética, ritmo visual e carga emocional, permanece uma incógnita e poderá ser objeto de estudos posteriores ou adaptações.

Conclusão

Este trabalho documenta o processo integral de concepção, desenvolvimento e finalização de um livro infantil ilustrado, cujo objetivo foi articular linguagem narrativa e visual para intervir e representar, de forma sensível e acessível, noções preconceituosas na infância. Por meio da construção simbólica de personagens e do uso intencional da cor, o projeto buscou traduzir experiências emocionais complexas em uma narrativa que pudesse ser compreendida por crianças em processo de formação, ao mesmo tempo que instiga reflexão por parte dos adultos que acompanham essa leitura.

As decisões projetuais foram guiadas por fundamentos teóricos sólidos e alinhadas a tendências contemporâneas do mercado editorial infantil. O caráter propositivo e experimental do projeto permitiu explorar recursos formais como a estrutura da Jornada do Herói, o uso de rimas e a composição visual como mecanismos narrativos centrais, resultando em uma obra coesa em suas intenções.

Ao representar o preconceito como uma construção emocional que pode ser desconstruída por meio da experiência, da dúvida e do contato, o livro não propõe soluções simplistas, mas abre espaço para que a criança leitora construa suas próprias interpretações. Apesar de limitações reconhecidas, o projeto cumpre seu papel como proposta editorial sensível, tecnicamente fundamentada e socialmente relevante.

Mais do que um produto finalizado, este livro se configura como um experimento narrativo que explora o potencial dos livros ilustrados como ferramentas de aprendizado emocional e reafirma a relevância do design na criação de experiências significativas.

Referências bibliográficas

- ABOUD, F. E.; LEVY, S. R. Reducing Prejudice and Discrimination. **Claremont symposium on applied social psychology**. Philadelphia, PA: Taylor & Francis, 2000.
- ANDRADE, A. S.; ROCA, J. S.; PÉREZ, S. R. Children's emotional and behavioral response following a migration: a scoping review. **Journal of migration and health**, 2023. v. 7, n. 100176, p. 100176. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jmh.2023.100176>
- BENDAHDANE, W. Implications of Fairy Tales on Cultures community: "Little Red Riding Hood". 2017. Disponível em: <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/11128/1/bendahmane-wahiba.pdf>
- BUECHNER, V. L.; MAIER, M. A. Not always a matter of context: direct effects of red on arousal but context-dependent moderations on valence. **PeerJ**, 2016. v. 4, p. e2515. Disponível em: <https://peerj.com/articles/2515/>
- BURKHOLDER, A. R.; D'ESTERRE, A. P.; KILLEN, M. Intergroup relationships, context, and prejudice in childhood. **Handbook of Children and Prejudice**. Cham: Springer International Publishing, 2019, p. 115–130.
- BURTON, J. D. *et al.* Hero's Journey: A new narrative for people with long-term mental health challenges. **American journal of psychiatric rehabilitation**, 2021. v. 24, n. 1–2, p. 183–202. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/pub/17/article/934168/pdf>
- CAMERON, J. A. *et al.* Children's lay theories about ingroups and outgroups: Reconceptualizing research on prejudice. **Personality and social psychology review: an official journal of the Society for Personality and Social Psychology, Inc**, 2001. v. 5, n. 2, p. 118–128. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1207/s15327957pspr0502_3
- CAMPBELL, J. The Hero with a Thousand Faces. Princeton: **Princeton University Press**, 1949.
- CANTLE, T. Prejudice, discrimination and the 'fear of difference.' **Community Cohesion**. London: Palgrave Macmillan UK, 2005, p. 91–115.
- CARNELLEY, K. B.; BOAG, E. M. Attachment and prejudice. **Current opinion in psychology**, 2019. v. 25, p. 110–114. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.copsyc.2018.04.003>
- CAYABYAB, C. R. *et al.* Psychological morbidity among forcibly displaced children-a literature review. **Irish journal of medical science**, 2020. v. 189, n. 3, p. 991–997. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/s11845-020-02186-7>
- CELSYS. Clip Studio Paint [aplicativo móvel]. Disponível em: <https://www.clipstudio.net/>

CHAKRAVARTY, S. The use of color imagery in the novels of Toni Morrison. **Athens Journal of Philology**, 2015. v. 2, n. 3, p. 163–170. Disponível em: <https://www.athensjournals.gr/philology/2015-2-3-2-Chakravarty.pdf>

CHELSEA MARKET. [Fonte tipográfica]. Designed by Crystal Kluge. **Google Fonts**. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Chelsea+Market>

Children illustration book market size, growth, share, & analysis report - 2033. **Datahorizonresearch.com**, [s.d.]. Disponível em: <https://datahorizonresearch.com/children-illustration-book-market-46694>

COHEN, J. The Search for Universal Symbols:: The Case of Right and Left. **Journal of International Consumer Marketing**, 1996. v. 8, p. 187–210. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J046v08n03_10.

COJOCARU, S. **6. The symbolic and psychosemantic polyvalence of colors**. Disponível em: https://rae.arts.ro/filecase/filetypes/documents/archive/rae28/rae_2024_0029.pdf

DENYSENKO, A. Children's book illustration trends: 2025 Bologna Book Fair. **Chytomo.com**, 2025. Disponível em: <https://chytomo.com/en/children-s-book-illustration-trends-2025-bologna-book-fair/>

DIJK T. van. Narrative Macro-Structures. **Logical and Cognitive Foundations**, 1976.

DIMAILIG, C. J. P. *et al.* Narrative structure in reading engagement of senior high school students. **International Education Forum**, 2024. v. 2, n. 11, p. 7–16. Disponível em: <https://ojs.bbwpublisher.com/index.php/IEF/article/view/9232>

DONALDSON, S. I.; VILLALOBOS, J. P.; CHO, M. Following the science to understand how to reduce prejudice and its harmful consequences: A guide for evaluators and program planners. **Evaluation and program planning**, 2025. v. 110, n. 102556, p. 102556. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2025.102556>

DUNDES, A. Little Red Riding Hood: A Casebook. [S.l.]: [s.n.], 1989.

DWYER, J. G. Setting standards for parenting--by what right? **Child psychiatry and human development**, Spring. 1997. v. 27, n. 3, p. 165–177. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/bf02353696>

FIGMA, Inc. Figma. [Software]. Fundada por Dylan Field e Evan Wallace, lançado em 2016. Disponível em: <https://www.figma.com>

FRANCO, Blandina. Pombos. São Paulo: **Companhia das Letrinhas**, 2012.

GENG, C. Effects of childhood trauma: Symptoms and how to heal. **Medicalnewstoday**, 2023. Disponível em: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/effects-of-childhood-trauma?>

GORELIK, Katerina. Olhe pela Janela. São Paulo: **Brinque-Book**, 2023.

HALLS, S; SMALL, S. Eu fico com vocês. São Paulo: **Catapulta Editores**, 2021.

HANDFORD, M. Where's Waldo? **Little, Brown and Company**, [EUA], 1987.

HARBOR MENTAL HEALTH. The impact of childhood trauma on mental health. **Harbor Psychiatry & Mental Health**, 2022. Disponível em: <https://harbormentalhealth.com/2022/05/02/the-impact-of-childhood-trauma-on-mental-health/>

HAZLITT, William. On prejudice. **Sketches and essays**. London: Richards, 1903.

HOYT, C. L.; BURNETTE, J. L. How mindsets can mitigate or sustain prejudice. **Current directions in psychological science**, 2025. v. 34, n. 2, p. 82–87. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/09637214241301290>

JONES, H. Complex PTSD: Symptoms and treatment. **Verywell Health**, 2021. Disponível em: <https://www.verywellhealth.com/complex-ptsd-5094628>

JUSTSKETCHME. **JustSketchMe** [site]. Disponível em: <https://justsketch.me/>

LEVY, S. R.; ROSENTHAL, L.; HERRERA-ALCAZAR, A. Racial and ethnic prejudice among children. **The psychology of prejudice and discrimination., A revised and condensed edition**, 2009. v. 284, p. 37–49. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/fulltext/2009-22382-003.pdf>

MACRIS, A. Macrostructure and local schemas in the practice of novelistic narrative. **New writing**, 2019. v. 16, n. 1, p. 21–37. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/14790726.2018.1490777>

MALI, S.; COGNITIVE MARKET RESEARCH. South America Children Picture Book market size was USD 235.76 Million in 2024! **Cognitive Market Research**, 2025. Disponível em: <https://www.cognitivemarketresearch.com/regional-analysis/south-america-children-picture-book-market-report?>

MALI, S.; COGNITIVE MARKET RESEARCH. The Global Children Picture Book market size was USD 4715.2 Million in 2024! **Cognitive Market Research**, 2023. Disponível em: <https://www.cognitivemarketresearch.com/children-picture-book-market-report?>

MARTIN, L. L.; CONNERS, J.; NEWBOLD, J. A. Evaluating Joseph Campbell's Underexplored Ideas In the Light of Modern Psychology. 2019. v. 4, n. 1, p. 1. Disponível em: <https://scholarship.richmond.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=heroism-science>>;

MEDIBANG. MediBang Paint [aplicativo móvel]. Disponível em: <https://medibangpaint.com/>

MUNSON, D. *Enemy Pie*. San Francisco: **Chronicle Books**, 2000.

MURATBEKOVA, M.; SHAMOI, P. Universal vs. Contextual color-emotion associations: A fuzzy approach. [S.l.]: IEEE, 2024. p. 1–7.

PANTALEO, S.; SIPE, L. R. Diverse narrative structures in contemporary picturebooks: Opportunities for children's meaning-making. **Journal of Children's Literature**, 2012. v. 38, n. 1, p. 6–15. Disponível em: <https://www.proquest.com/docview/1266034847?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true&sourcetype=Scholarly%20Journals>

PAUL, A. W. *Writing picture books: a hands-on guide from story creation to publication*. Cincinnati: **Writer's Digest Books**, 2018.

PIRCHIO, S. *et al.* A chip off the old block: Parents' subtle ethnic prejudice predicts children's implicit prejudice. **Frontiers in psychology**, 2018. v. 9, p. 110. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00110>

PTSD: National center for PTSD. **Ptsd.va.gov**, [s.d.]. Disponível em: https://www.ptsd.va.gov/understand/common/common_children_teens.asp

REAGAN, A. J. *et al.* The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes. **EPJ data science**, 2016. v. 5, n. 1, p. 1–12. Disponível em: <https://epjdatascience.springeropen.com/articles/10.1140/epjds/s13688-016-0093-1>

ROGERS, B. A. *et al.* Seeing your life story as a Hero's Journey increases meaning in life. **Journal of personality and social psychology**, 2023. v. 125, n. 4, p. 752–778. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/fulltext/2023-58352-001.pdf>

RUTLAND, A.; KILLEN, M. A developmental science approach to reducing prejudice and social exclusion: Intergroup processes, social-cognitive development, and moral reasoning: A developmental science approach to reducing prejudice and social exclusion. **Social issues and policy review**, 2015. v. 9, n. 1, p. 121–154. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1111/sipr.12012>

SOUZA, L. de (Ilustralu). Arlindo. São Paulo: **Seguinte**, 2022.

THEOFILOPOULOU, A. On the injustice of dysfunctional upbringing. **Journal of applied philosophy**, 2022. v. 39, n. 5, p. 915–931. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1111/japp.12605>

WAECHTER, H. da N. Metodologia para criação de projeto editorial livro. [S. l.], 2019.

WAECHTER, H. da N. Briefing Projeto Livro. [S. l.], 2019.

WISEMAN, A. M. Summer's end and sad goodbyes: Children's picturebooks about death and dying. **Children s Literature in Education**, 2013. v. 44, n. 1, p. 1–14. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/s10583-012-9174-3>

XIE, Y. Color as metaphor—A study of Joyce's use of “black” and “green” in Dubliners and A Portrait of the artist as a young man. **English language and literature studies**, 2015. v. 5, n. 4, p. 61. Disponível em: <https://www.ccsenet.org/journal/index.php/ells/article/view/55295>

ZANOTTI, Guilherme; GIANCARLO, Carolina Macri. A Muralha: Um Conto Eterno. São Paulo: **VR Editora**, 2022.

ŽIVKOVIĆ, L. Picturebooks and mental illness: Discussions in a post-COVID context. **Studia Scandinavica**, 2024. v. 28, n. 8, p. 101–114. Disponível em: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/SS/article/view/11563>