



**Vanessa Campana Vergani de Oliveira
(Organizadora)**

A Evolução do Design Gráfico 2

Atena
Editora
Ano 2019

Vanessa Campana Vergani de Oliveira
(Organizadora)

A Evolução do Design Gráfico 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Rafael Sandrini Filho
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
E93	A evolução do design gráfico 2 [recurso eletrônico] / Organizadora Vanessa Campana Vergani de Oliveira. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (A Evolução do Design Gráfico; v. 2) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-572-3 DOI 10.22533/at.ed.723190309 1. Artes gráficas. 2. Desenho (Projetos). 3. Projeto gráfico (Tipografia). I. Oliveira, Vanessa Campana Vergani de. CDD 741.6
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A segunda edição do Ebook “A Evolução do Design Gráfico”, assim como o primeiro volume pretende fortalecer o Design, colaborando para a maior aventura exploratória da humanidade que somente começou: o conhecimento do cérebro como fonte de riquezas inesgotáveis.

Nestes 25 volumes as experiências são das mais distintas, passando pelas mais diversas áreas do design: quadrinhos, embalagens, sustentabilidade, mobiliário litúrgico, mobiliário itinerante e artefatos.

Um dos temas amplamente discutidos, é o ensino do Design, das mais diferentes formas: as vantagens e desvantagens do EAD, as matrizes curriculares, o material didático como forma de empatia, design valorizando os materiais naturais e o redesign.

Assim, o foco desse livro é mostrar a importância e a amplitude da discussão sobre o papel do design. Os textos aqui apresentados são de grande relevância para o meio acadêmico, são um convite à reflexão da importância do design no dia a dia, reúnem importantes pesquisas das mais diversas instituições de ensino superior do Brasil,

Convido você a aperfeiçoar seus conhecimentos e refletir com os temas aqui abordados.

Boa leitura!

Vanessa Campana Vergani de Oliveira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A IMPORTÂNCIA DA AMBIENTAÇÃO VINTAGE PARA A SUSTENTABILIDADE	
Kátia Maria de Lima Araújo	
DOI 10.22533/at.ed.7231903091	
CAPÍTULO 2	14
A METODOLOGIA ATIVA COMO AUXILIAR NO ENSINO DE DESIGN A DISTÂNCIA	
Larissa Siqueira Camargo	
Sabrina Giselle Levinton	
DOI 10.22533/at.ed.7231903092	
CAPÍTULO 3	23
A RETÓRICA DO DESIGN GRÁFICO EM APRESENTAÇÕES DIGITAIS DE POWERPOINT	
Guaracy Carlos da Silveira	
DOI 10.22533/at.ed.7231903093	
CAPÍTULO 4	35
A UTILIZAÇÃO DE TÉCNICAS DE PESQUISA DO USUÁRIO PARA A DEFINIÇÃO DE PERFIL DE ALUNOS DE DESIGN	
Tainá Cabral Benjamin	
Luna Victoria Pessoa da Silva	
Narle Silva Teixeira	
DOI 10.22533/at.ed.7231903094	
CAPÍTULO 5	47
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA IMPLEMENTAÇÃO NO CURSO TÉCNICO DE COMUNICAÇÃO VISUAL	
Agnacilda Silva Rocha	
Carolina Marielli Barreto	
Milton Koji Nakata	
DOI 10.22533/at.ed.7231903095	
CAPÍTULO 6	58
AS NARRATIVAS DO DESIGN DE S. – O NAVIO DE TESEU	
Christiane C. Almeida	
Vera Lucia dos S. Nojima	
DOI 10.22533/at.ed.7231903096	
CAPÍTULO 7	73
CARRO-BIBLIOTECA: REDESIGN CENTRADO NO USUÁRIO DE BIBLIOTECA PÚBLICA ITINERANTE	
Andréa Franco Pereira	
Letícia Ribeiro de Martino	
Nathalia Carvalho de Lima	
Viviane Pereira Pinto Ferreira	
Gildete Santos Veloso	
DOI 10.22533/at.ed.7231903097	

CAPÍTULO 8	91
COMBINANDO FRAMEWORKS NO DESENVOLVIMENTO DE ARTEFATOS DIGITAIS: UM ESTUDO DE VIABILIDADE	
Guto Kawakami de Oliveira Sylker Teles da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.7231903098	
CAPÍTULO 9	103
COMUNIDADE QUILOMBOLA DE FELIPE: ESTUDOS EM PRODUCT-SERVICE SYSTEMS PARA INCENTIVAR A ECONOMIA LOCAL	
Nadja Maria Mourão Ivy Francielle Higino Martins Rosilene Conceição Maciel Ana Célia Carneiro Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.7231903099	
CAPÍTULO 10	116
CONSUMO DE PRODUTOS SUSTENTÁVEIS: PERCEPÇÕES DOS CONSUMIDORES SOBRE A EMBALAGEM NATURA EKOS DE BURITI	
Priscila Westphal Rodrigues	
DOI 10.22533/at.ed.72319030910	
CAPÍTULO 11	128
DESIGN COMO AGENTE PROPULSOR DA RELAÇÃO ENTRE CINEMA E SUAS REPRESENTAÇÕES	
Nicolas Tessari Luiza Grazziotin Selau Carla Farias Souza Gislaine Sacchet	
DOI 10.22533/at.ed.72319030911	
CAPÍTULO 12	144
DESIGN DE EXPERIÊNCIA AMBIENTAL HOSPITALAR – FOCO NO ATENDIMENTO À CRIANÇA	
Aline Garcia Pereira Laís Machado Lizandra Garcia Lupi Vergara	
DOI 10.22533/at.ed.72319030912	
CAPÍTULO 13	159
DESIGN E COMPLEXIDADE: APLICAÇÃO DE UM JOGO COLABORATIVO A FIM DE IDEAR SOLUÇÕES PARA OS PROBLEMAS DA MINERAÇÃO	
Thalita Barbalho Ana Carolina Lacerda Letícia Guimarães Rita de Castro Engler	
DOI 10.22533/at.ed.72319030913	

CAPÍTULO 14	174
DESIGN E SIMBOLOGIA NO PROJETO DE MOBILIÁRIO LITÚRGICO	
Marcelo dos Santos Forcato Anelise Guadagnin Dalberto Bruno Montanari Razza Paula da Cruz Landim	
DOI 10.22533/at.ed.72319030914	
CAPÍTULO 15	192
DESIGN EM TRANSFORMAÇÃO: UMA ANÁLISE DO PENSAMENTO E DA PRÁTICA	
Rafael Kochhann Sílvia Trein Heimfarth Dapper	
DOI 10.22533/at.ed.72319030915	
CAPÍTULO 16	207
EPISTEMOLOGIA DO DESIGN AFIRMATIVO	
Sandro Lopes dos Santos Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima	
DOI 10.22533/at.ed.72319030916	
CAPÍTULO 17	218
EXPERIÊNCIA MULTISSENSORIAL EM MUSEUS: DESENVOLVIMENTO DE RECURSOS TÁTEIS E SONOROS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL	
Eduardo Cardoso Tânia Luisa Koltermann da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.72319030917	
CAPÍTULO 18	232
FORMA E INFORMAÇÃO: UM OLHAR DE DESIGN SOBRE OS ARTEFATOS INFORMACIONAIS DO SISTEMA DE ÔNIBUS DA CIDADE DE SÃO PAULO	
Bruno Rodilha	
DOI 10.22533/at.ed.72319030918	
CAPÍTULO 19	249
LIVROS DIDÁTICOS E A IMPORTÂNCIA NO DISCURSO SOCIAL	
Gabriela Rangel Xavier	
DOI 10.22533/at.ed.72319030919	
CAPÍTULO 20	260
MATERIAL DIDÁTICO SOCIOEMOCIONAL PARA O ENSINO DAS CINCO EMOÇÕES BÁSICAS E DESENVOLVIMENTO DA EMPATIA	
Jéssica Souza De Almeida Maria do Carmo Gonçalves Curtis	
DOI 10.22533/at.ed.72319030920	
CAPÍTULO 21	275
MOBILE LEARNING – VILÃ OU ALIADA DOS ESTUDANTES? UM ESTUDOS DOS ASPECTOS METODOLÓGICOS DE USABILIDADE DE INTERFACES EM DISPOSITIVOS MÓVEIS	
Karolina Nunes Tolentino Costa Flávio Anthero Nunes Vianna dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.72319030921	

CAPÍTULO 22	287
PEDRA SÃO THOMÉ: VALORIZAÇÃO REGIONAL POR MEIO DA REVITALIZAÇÃO DA PAISAGEM E DA IDENTIDADE CULTURAL	
Laura de Souza Cota Carvalho Silva Pinto Andréa Franco Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.72319030922	
CAPÍTULO 23	306
PESQUISA-AÇÃO COMO RESPOSTA METODOLÓGICA AOS DESAFIOS DE DESIGN SOCIAL	
Maiara Gizeli Dallazen Camillo Irina Lopes Guedes Felipe Petik Pasqualotto Richard Perassi Luiz de Souza Giselle Schmidt Alves Díaz Merino	
DOI 10.22533/at.ed.72319030923	
CAPÍTULO 24	318
O PANORAMA DO DESIGN SUSTENTÁVEL NAS MATRIZES CURRICULARES DOS CURSOS DE DESIGN DA GRANDE VITÓRIA/ES E GRANDE BELO HORIZONTE/MG	
Michele Silva da Mata Caetano Aline Freitas da Silva Xavier Marcelina das Graças de Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.72319030924	
CAPÍTULO 25	329
QUADRINHOS COMO MÉTODO DE DIVULGAÇÃO DA CULTURA POPULAR BRASILEIRA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA ERC E F CENTRO SOCIAL AUXILIUM	
Marcele Pamplona Carneiro	
DOI 10.22533/at.ed.72319030925	
SOBRE A ORGANIZADORA	341
ÍNDICE REMISSIVO	342

AS NARRATIVAS DO DESIGN DE S. – O NAVIO DE TESEU

Christiane C. Almeida

Mestre em design; PUC-Rio
titanigridesigner@gmail.com

Vera Lucia dos S. Nojima

Doutora; PUC-Rio nojima@puc-rio.br

RESUMO: O tema deste artigo é a construção da narrativa não-verbal imbricada na narrativa verbal no livro *S. – O navio de Teseu*, um livro de literatura de ficção sem indicação de faixa etária definida, cujo design diferenciado potencializa a produção de sentido e a imersão na história. O objetivo é apresentar os recursos gráficos do design que criam mecanismos de inferências associativas ao longo da leitura. O artigo fornece aportes teóricos sobre a estrutura da narrativa verbal e sobre os efeitos estéticos do ato da leitura. Evidencia a construção da narrativa não-verbal em *S. – O navio de Teseu* que, por meio da expertise dos designers, se integra à narrativa verbal em uma relação de complementariedade.

PALAVRAS-CHAVE: design; narrativa-visual; JJ Abrams; S.

S. – THE SHIP OF THESEUS: THE NARRATIVES FROM THE DESIGN

ABSTRACT: The subject of this article is

the construction of the nonverbal narrative imbricated in the verbal narrative in the book *S. - The ship of Theseus*, a fiction literature book with no defined censorship rating, whose unconventional design intensifies the experience and the immersion while reading. The objective of this article is to present graphic design features that create associative inference mechanisms throughout the reading. The article provides theoretical contributions on the structure of verbal narrative and on the aesthetic effects of the act of reading. It evidences the construction of nonverbal narrative in *S. - The ship of Theseus* who, through the expertise of the designers, integrates to the verbal narrative in a relation of complementarity.

KEYWORDS: design; visual-narrative; JJ Abrams; S.

1 | INTRODUÇÃO

Roger Chartier no livro *Desafios da escrita* (2002), relata que o mundo digital está alterando as formas de publicação, a identidade, a autoria, o próprio conceito de livro e a relação do leitor com o texto impresso. Assim, a pesquisa de mestrado da qual se origina este artigo, teve como questão norteadora a sensorialidade do livro impresso de literatura que, frente aos avanços da tecnologia e do surgimento de

diferentes suportes de leitura, geram novos parâmetros editoriais para a presente e às futuras gerações.

Nesse cenário de transformações, o design editorial se torna um agente fundamental do processo de adaptação do livro impresso, passando a ser desse campo a responsabilidade de fornecer os aportes sensoriais e interativos aos textos. *S. – O navio de Teseu* foi escolhido por seu design editorial diferenciado¹, por sua edição e produção complexas; por ser um livro de literatura de ficção sem faixa etária definida. O projeto deste livro exigiu muito mais que a formatação dos textos e da hierarquia das informações, demandando tempo e diferentes expertises dos designers para promover experimentações multissensoriais que reforçam a interatividade e a imersão na leitura.

A entrevista na Editora Intrínseca com os gerentes de produção e de marketing revelou a complexidade da edição, da produção gráfica e, principalmente, do design desse livro. As entrevistas direcionadas com o designer brasileiro Antonio Rhoden e com o designer americano Paul Kepple foram fundamentais para o entendimento das expertises práticas e intelectuais dos designers.

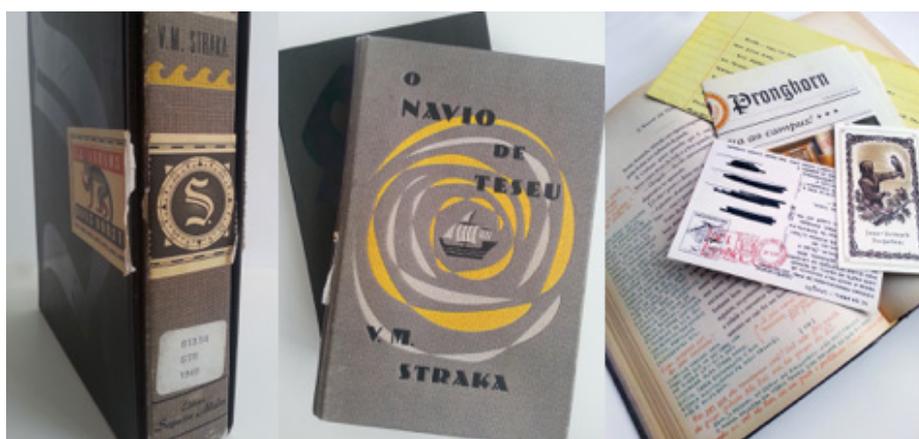


Figura 1: O livro americano

Fonte: foto de Christiane Almeida.

S. – O navio de Teseu é comercializado em uma caixa preta lacrada – as poucas informações não revelam o seu conteúdo. Na frente, apenas a letra S. impressa em verniz reserva destaca-se pelo acabamento brilhoso; no lacre, os nomes dos autores J.J. Abrams e Doug Dorst emolduram a ilustração de um macaco.

Ao romper o lacre e retirá-lo da caixa, revela-se um livro desgastado pelo tempo, cujo o título é *O navio de Teseu*, de autoria de V.M. Straka, a edição data de 1949 e foi traduzida por F.X. Caldeira. O livro de Straka conta a história de S, um homem sem memória que se vê em uma busca incessante por sua própria identidade. Paralelamente, a tradutora Caldeira comenta o texto levantando diversas questões. Na lombada, uma

¹ Entende-se por design editorial diferenciado o projeto de livros que se destacam pela construção da narrativa não-verbal imbricada com a verbal por meio das escolhas gráficas, imagéticas e de diferentes recursos tecnológicos.

etiqueta colada indica um número de catalogação e se refere a um exemplar específico da biblioteca Laguna Verde, que foi trocado, escrito e rabiscado por dois leitores – o Eric e a Jennifer². Além disto, o livro é encartado com 23 efêmeros³ manipuláveis como cartões-postais, cartas, documentos de arquivo, cópias xerográficas, fotografias, entre outros.

S. – *O navio de Teseu* conta a história de Eric e Jennifer, constituindo de fato o desenrolar do romance. Para abarcar tantas narrativas, o livro foi construído em camadas pelos diversos artifícios do design.

2 | A NARRATIVA NA LITERATURA

A partir da investigação e análise das experiências diárias do ser humano, Turner (1996) define a narratividade como um modo de interação e de interpretação (...) de suma importância para homem, uma vez que a linguagem humana é proveniente da sua mente literária. (...) A capacidade de utilizar elementos e situações da vida, juntamente com o sentido que eles carregam, porém, atribuindo-lhes novas configurações a fim de provocarem e serem reavaliados, definem a habilidade narrativa como constituinte da própria cultura humana. (REIS, 2012, p. 244).

Cândida Vilares Gancho, em *Como analisar narrativas*, explica que “narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem” (GANCHO, 1991, p.6), como as gravações em pedra nos tempos da caverna. Segundo a autora, que usa como referência o texto verbal, toda a narrativa é estruturada sobre cinco elementos: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Assim, de acordo com o estudo da literatura em geral:

Enredo “é a sucessão de fatos de uma história com trama, intrigas e ação” (ibid, p.9). A verossimilhança e a estrutura são questões fundamentais à construção de um enredo. Verossimilhança é o que torna o enredo verdadeiro para o leitor, ou seja, “mesmo sendo inventado, o leitor deve acreditar no que lê” (GANCHO, 1991, p.10). Em relação à estrutura, toda a história possui começo, meio e fim. O conflito é o elemento estruturador, fornece a tensão e prende a atenção do leitor.

Personagem é um ser fictício responsável pela ação.

Tempo diz respeito à época em que se passa a história, constituindo o pano de fundo fundamental à construção da narrativa e nem sempre coincide com o tempo real em que foi publicada ou escrita. Pode ter uma duração curta ou longa e pode ser cronológica (do começo para o final) ou psicológico (determinado pelo desejo ou imaginação do narrador). O tempo psicológico está ligado ao enredo não-linear, ou seja, fora da ordem natural.

Espaço “é por definição, o lugar (físico) onde se passa a ação numa narrativa. Se a ação for psicológica menos variedade de espaços (...) se for cheia de acontecimentos, haverá maior afluência de espaços” (GANCHO, 1991, p.23). O espaço situa as ações

2 Eric e Jennifer são chamados de “leitores-fictícios” neste artigo.

3 Traduzido do inglês, *ephemerals*, nome dado pelos autores J.J. Abrams e Doug Dorst aos encartes manipuláveis.

dos personagens estabelecendo uma interação e pode ser detalhado em trechos descritivos concentrados ou diluídos.

Narrador é o elemento estruturador da história e tem como função apresentar o foco narrativo (ponto de vista), que pode ser identificado pelo uso da primeira ou terceira pessoa, e, de acordo com estes pontos de vistas, ele pode falar com o leitor, se identificar com um determinado personagem ou participar diretamente do enredo como um personagem ou testemunha.

No livro *O ato da leitura*, 1976, o teórico literário Wolfgang Iser formulou a tese sobre os efeitos estéticos dos signos verbais provocados no leitor no ato da leitura. Segundo Iser o processo de assimilação da leitura acontece na relação dialética entre o texto escrito, a subjetividade do leitor e a interação entre ambos.

A realização do sentido do texto escrito requer do leitor atividades imaginativas e associativas que dependem da sua capacidade de apreensão e processamento, provenientes do seu repertório. Para ele, o repertório é o conjunto de normas sociais, históricas e culturais trazidas pelo leitor como bagagem à leitura. Ou seja, o leitor estrutura o texto escrito graças às suas competências, já que a significação é gerada no fluxo temporal da leitura.

Para Iser, o ato da leitura é conduzido pelo leitor de forma seletiva – o que ele chama de perspectivas do texto –, selecionado de acordo com suas expectativas e repertório. Como o leitor não é capaz de abarcar todas as perspectivas imanentes ao texto, ele adota uma e depois outra. A perspectiva adotada, em um certo momento, se torna o tema (primeiro plano), que, depois de superado é substituído por outro, transformando o anterior em horizonte (segundo plano), e assim por diante – como um jogo. Quando perspectiva do leitor diverge da perspectiva do texto o leitor é levado à reflexão e a uma tomada de posição, o que exige dele uma atividade produtiva. A identificação de um elemento que, em um dado momento salta de um plano para outro mudando o seu significado, faz com que o leitor se distancie de sua condição real e reflita sobre a mesma – o que ele chama de ponto de vista em movimento. “Graças à acumulação das perspectivas, temos a ilusão de uma profundidade espacial matizada, que nos dá a impressão de estarmos presentes no mundo da leitura” (ISER, 1999, p.24).

O leitor alterna seu ponto de vista entre a protensão (expectativa do que virá) e retenção (perspectiva atual), “desse modo a expectativa e a memória se projetam uma sobre a outra”, estimulando “a formação de uma síntese, permitindo a identificação das relações entre os signos; em consequência, a equivalência destes se torna representável” (ISER, 1999, p.55). Iser chama esta síntese de passiva, pois, ela é sem juízo e predicções e o seu elemento básico é a criação de imagens na mente do leitor. “Na seqüência das representações, o objeto imaginário vai se apresentando contra o pano de fundo de um outro que já pertence ao passado” (ISER, 1999, p. 77).

Ainda de acordo com Iser, quando a perspectiva seguinte não tem ligação com a anterior provoca uma interrupção – espaços vazios, hiatos ou lacunas –, deixadas

propositalmente na obra literária pelo autor. Estes espaços vazios se tornam um desafio para o leitor, pois ele deve articulá-los, possibilitando um novo ângulo, uma nova criação imagética e mudanças de perspectiva. Desta forma o texto é caracterizado por sua incompletude.

3 | AS NARRATIVAS DO DESIGN DE S. – O NAVIO DE TESEU

De acordo com Will Eisner no livro *Graphics storytelling and visual narrative* (1996), existem dois meios principais de contar uma história: por meio do texto escrito e por meio da ilustração, ou por ambos de forma combinada. Eisner afirma que “quando a linguagem visual é empregada como transmissão de ideias e informação, (...) ela se torna um meio de narrativa” (EISNER, 1996, p.5 e 6, tradução livre). Ainda, segundo ele, toda a narrativa segue uma mesma estrutura, sendo influenciada apenas pelo estilo de cada mídia, e tanto o formato quanto a embalagem “tem uma importante influência na narrativa visual” (ibid, p.14). Eisner explica que o processo de escrever uma narrativa visual inclui o desenvolvimento do conceito, sua delimitação e a construção da sequência da narrativa para transpô-la ao imaginário – para a linguagem gráfica.

Para Miguel Carvalho, a narrativa visual possui três características fundamentais: alteridade, sequencialidade e dimensão temporal/espacial, sendo:

A característica da alteridade nos remete a uma narração de fatos que estão objetivamente colocados diante do sujeito. E, nessa situação, o sujeito formula uma narrativa, transmitindo aquela experiência para outro. A forma como se desenvolve essa narrativa é sequencial, ou seja, pressupõe uma apresentação organizada numa sequência factual. Inclui por fim a dimensão temporal (tempo de leitura, tempo da narrativa, ritmo) e espacial (deslocamento, cenários etc.). (CARVALHO, 2012, p.30)

Miguel afirma que o leitor constrói um sentido a partir da sequência, pois ele estará “diante dos fatos no momento que eles acontecem” (ibid, p.41), e assim, compreende o mecanismo da narrativa. E ainda, “os aspectos formais como técnica e efeitos visuais também trarão contribuições para provocar uma sensação de presença dentro da realidade narrada ou um distanciamento” (ibid, p.41).

No livro *S. – O navio de Teseu*, a sequencialidade e a tensão da narrativa são inicialmente experimentadas pelo leitor a partir da visualidade e do manuseio da caixa preta: o contato com os acabamentos, a cor preta, a laminação fosca, o verniz reserva brilhoso na letra “S”, a lombada aparente do livro envelhecido.... Em seguida, a tensão do rompimento do lacre representa um momento sem volta. Os artifícios do design foram utilizados para que o leitor reconstrua o enredo em torno do mistério, da raridade, do segredo e, assim, transformá-lo em personagem da história.



Figura 2 (grupo): sequência inicial da manipulação de S.

Fonte: fotos de Christiane Almeida

Os vídeos de *unboxing*⁴ disponíveis no Youtube, nos quais os leitores apresentam o livro sendo desembalado, são exemplos da realização desta primeira sequência. Enquanto demonstram o passo-a-passo da manipulação, observam e comentam as imagens, os detalhes dos acabamentos e das texturas, construindo simultaneamente este momento da narrativa. Com o *unboxing* a caixa preta é retirada, provocando uma ruptura e dando início a um novo momento da narrativa.



Figura 3 (grupo): sequência da manipulação da caixa em vídeo de *unboxing*.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-mOnGdkp6V8> (25/11/2017)

O sucesso da comunicação depende da experiência dos narradores e dos leitores, de sua bagagem visual, sua percepção e sensibilidade. Segundo Eisner (1996, p.49), “o leitor espera compreender coisas como tempo, espaço, movimentos e emoções” e o maior desafio para o narrador é manter o leitor interessado – o que ele chama de “control of the reader”. Para ele, o “controle do leitor” é feito em dois estágios: atenção e retenção. A atenção é realizada por meio de imagens provocativas e a retenção é alcançada pela organização lógica e intelegível das imagens. De acordo com Eisner, a surpresa é um elemento muito usado em todas as narrativas, no cinema isto é alcançado com algum acontecimento repentino, e, neste caso, só é possível porque o expectador apenas vê o que é mostrado em sequência.

A tangibilidade é a principal característica do livro físico, permitindo que a narrativa seja construída e realizada por todos os sentidos: a interação tátil com o objeto, a sensorialidade de seus acabamentos e do manuseio das páginas, o cheiro e o som do papel, o cheiro da tinta, a visualidade do projeto gráfico que inclui a imagem

⁴ *Unboxing* é um termo usado por blogueiros e representa o momento único quando um produto é desembalado.

de capa. “Cada forma material, na qual os textos e, por conseguinte, as narrativas se apresentam, interfere no modo como será realizada a leitura” (PIRES, 2005, p.68).

O design da capa remete a um período antigo e imediatamente contextualiza o leitor no tempo e no espaço do enredo: a textura de tecido cinza desgastado, o tipo de ilustração vetorial, sem retículas, a tipografia arte-decô.... Segundo Ellen Lupton (2015, p.5), “a tipografia é uma ferramenta com a qual o conteúdo ganha forma, a linguagem ganha corpo físico e as mensagens ganham fluxo social já que as fontes correspondem aos “métodos de produção, estilos de impressão e hábitos artísticos do seu tempo” (ibid, p.11). A capa do livro *O navio de Teseu* é a porta de entrada por onde o leitor vai penetrando no cenário e no universo de Straka. Segundo Linden:

A capa constitui antes de mais nada um dos espaços determinantes em que se estabelece o pacto da leitura. Ela transmite informações que permitem apreender o tipo de discurso, o estilo da ilustração, o gênero... situando assim o leitor numa certa expectativa. Tais indicações podem tanto introduzir o leitor ao conteúdo como levá-lo a uma pista falsa. (...) A questão da imagem de capa não pode ser dissociada da do título. Esse entra em ressonância com o conjunto dos demais elementos da capa: nome do autor, da editora, da coleção ou série, subtítulo, imagem, tipografia, diagramação, etc.... (...) O título se relaciona sobretudo com a representação figurada da capa. Dessa forma, ele obedece a qualquer tipo de vínculo texto-imagem, com suas relações de redundância, complementariedade ou contradição. (LINDEN, 2014, p. 57 e 58)

O codex é o formato mais comum de apresentação do livro físico. A sua encadernação sequenciada serve de base para o designer construir a sequência visual da narrativa, ou para ele subverter a linearidade. Para isto, o designer explora as páginas duplas e as dobras dos cadernos, aproveita os limites do suporte para estabelecer relações de enquadramento e escala produzindo tensões e efeitos óticos por meio de imagens e tipografias. Ele também faz correspondências gráficas entre várias páginas, criando ecos ou surpresas.

Ao abrir a capa de *O navio de Teseu*, o leitor se depara com o carimbo “livro para empréstimo” na primeira guarda. A guarda, o falso rosto e a folha de rosto funcionam como cartelas iniciais de um filme – uma cena introdutória –, e servem para criar uma entrada na história. Linden fala que “no livro ilustrado, a diagramação é trabalhada no intuito de articular formalmente o texto com as imagens” (LINDEN, 2014, p. 47), pois é a diagramação que condiciona em boa parte o discurso veiculado ou os efeitos almejados, estimulando a imaginação do leitor. Assim, “por essa perspectiva, os formatos, as capas, as guardas, folha de rosto e páginas de miolo devem na maioria das vezes ser vistas como um conjunto coerente” (ibid, p.51). As guardas podem se relacionar de maneira teatral com o conteúdo do livro, orientando a leitura e sugerindo uma interpretação, a primeira guarda antecipa a história e desperta a curiosidade no leitor, enquanto a última remete de volta a ela.

(As guardas servem) para conduzir o leitor a uma certa disposição de espírito. Na relação com o livro, trata-se de um momento importante, o da abertura em duas acepções: de um objeto de duas dimensões passando para uma terceira, e abertura do assunto. (LINDEN, 2014, p.59)

Em *O navio de Teseu*, as informações transmitidas visualmente pelas imagens destas primeiras páginas (guarda, falso rosto e folha de rosto), estabelecem as relações de verossimilhança que irão nortear toda a narrativa: a relação entre ficção e realidade (imaginário, simulacro), o não pertencimento (livro roubado, apropriado por outros), a transgressão (livro rabiscado, escrito). São relações que provocam surpresa, dúvida e questionamentos no leitor.

A folha de rosto constitui um patamar convencional que precede a narrativa. Por isso, tudo o que se aparenta a uma narrativa e intervém antes dessa página é sentido como uma espécie de pré-narrativa, à maneira de pré-créditos, sendo por vezes evidente a comparação com o cinema. (ibid, p. 62)

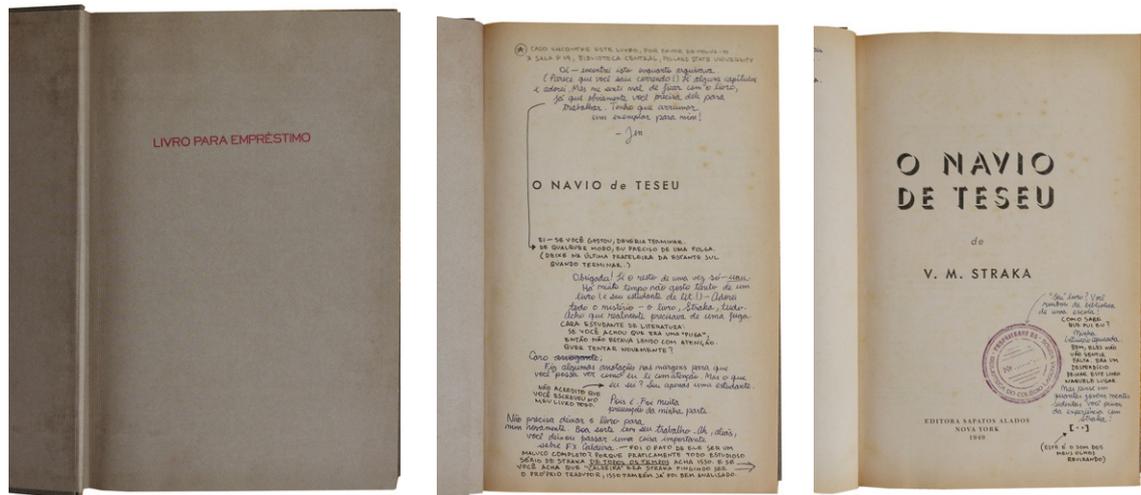


Figura 4 (grupo): Sequência inicial do miolo do livro: 1ª guarda, falso rosto e rosto.

Fonte: fotos de Christiane Almeida.

Todas as páginas do miolo de *O navio de Teseu*, do início ao fim, possuem imagens de papel amarelado no fundo, ocupando toda a área e ultrapassando os limites das folhas, “sangrando”. O designer utilizou diferentes tipos de imagens de folhas amareladas e manchadas com a proposta de criar um cenário real e contínuo, ambientando o enredo para anos 1940 e 1950, transformando um livro novo em livro antigo. Segundo Linden, “a maneira como as imagens se inserem na página não deixa de ter implicações para a percepção que temos delas” (LINDEN, 2014, p.71). Para ela uma imagem dentro de uma moldura faz um corte na narrativa, estabelece uma fronteira entre ficção e realidade, enquanto uma imagem sangrada cria uma espécie de “espetacularização”, neste caso:

A imagem tende então a anular o suporte. (...) Quando o livro ilustrado propõe uma sucessão de imagens sangradas, a página dupla pode então ser assimilada a uma tela: o suporte é uma moldura invariável sobre a qual se estendem as representações. (...) Jogar com a moldura permite seguramente indicar ao leitor o seu papel crítico, lembrando-lhe de que as representações dependem de uma construção imaginária. (LINDEN, 2014, p.74)

De acordo com Cândida Gancho, toda a narrativa apresenta um discurso que envolve comunicação em um determinado contexto. “Chamam-se discursos as várias

possibilidades de que o narrador dispõe para registrar as falas dos personagens” (GANCHO, 1991, p.33).

Em *S. – O navio de Teseu* foram criados diversos mecanismos visuais para identificar os discursos dos personagens paralelos à história de *O navio de Teseu* e, principalmente, para guiar o leitor para dentro das narrativas. O discurso de F.X. Caldeira está representado por meio da diagramação do prefácio e das notas de rodapé.

Para representar o discurso de Eric e Jennifer os designers optaram por dois tipos distintos de letras manuscritas e diferentes cores de canetas. Jennifer tem a letra cursiva e arredondada, um estilo mais despojado, bagunçado, utiliza canetas nas cores laranja, azul e roxa. Eric tem letra de forma e seu o estilo é limpo e preciso, escreve à lápis e com canetas preta, vermelha e verde. A letra manuscrita é um recurso utilizado pelos designers para aproximar os leitores, produz a sensação de proximidade, de ter alguém se comunicando diretamente. O ato de escrever a mão simula um ambiente mais íntimo, natural e real, produzindo empatia, que, de acordo com Eisner, é a característica básica mais importante da narrativa, pois “esta habilidade de “sentir” (...) evoca um contato com o leitor” (EISNER, 1996, p. 47).

O recurso do manuscrito e das cores das canetas evidenciam e tornaram possível a convivência de diferentes tempos históricos na narrativa: enquanto a publicação do livro data de 1949, os manuscritos a de Eric e Jen são de 2012. O uso de canetas coloridas e do lápis fornece pistas sobre os cinco períodos distintos da escrita, a passagem de tempo e do ir e vir do livro, além de narrar a relação crescente e as eventuais tensões entre os leitores-fictícios. Esta distinção não é informada no texto e, por isto, requer do leitor competências para decodificar esta informação visual:

1º período – Eric, lápis: as primeiras mensagens de Eric foram escritas à lápis, Jennifer ainda não fazia parte da trama. São anotações solitárias e ele ainda tinha cuidado de preservar o livro – o grafite pode ser apagado.

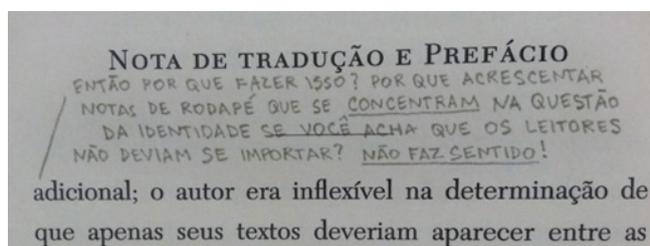


Figura 5: 1º período do manuscrito.

Fonte: foto de Christiane Almeida.

2º período – Jen, caneta azul; Eric, caneta preta: neste momento, Jennifer entra em cena e passa a pegar o livro na biblioteca, iniciando a escrita com caneta azul. Suas mensagens são respondidas por Eric com uma caneta preta, destacando mais as suas mensagens.

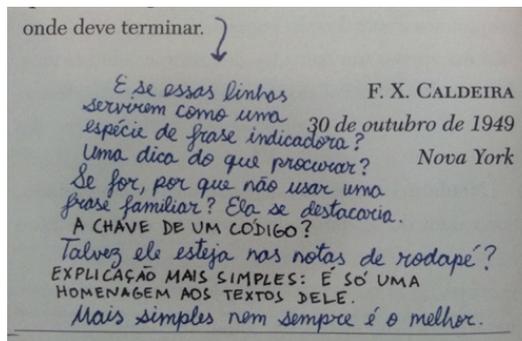


Figura 6: 2º período do manuscrito.

Fonte: foto de Christiane Almeida.

3º período – Eric, caneta verde; Jen, caneta laranja: se refere a um período intermediário entre eles. Tentaram marcar alguns encontros e desvendar alguns mistérios, mas ainda não havia nada de concreto.

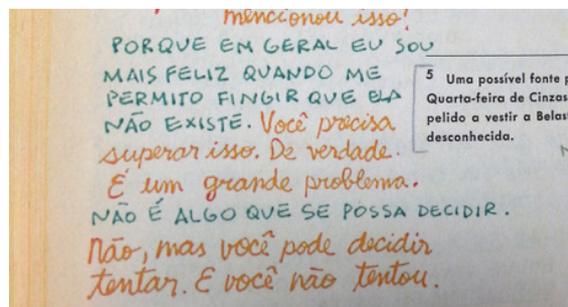


Figura 7: 3º período do manuscrito.

Fonte: foto de Christiane Almeida.

4º período – Eric, caneta vermelha; Jen, caneta roxa: eles passam a utilizar canetas de ponta mais grossa e há um aumento de intimidade entre os dois.

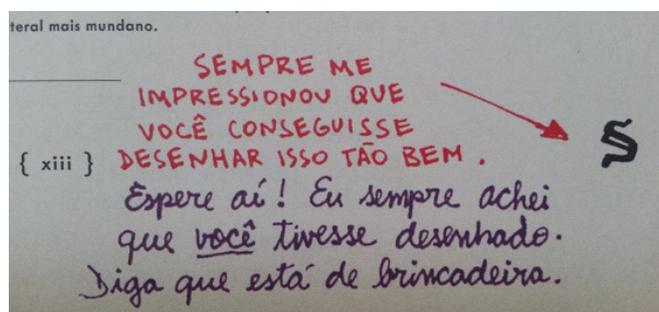


Figura 8: 4º período do manuscrito.

Fonte: foto de Christiane Almeida.

5º período - Eric e Jen, caneta preta: O uso da mesma caneta indica que os dois estavam juntos.

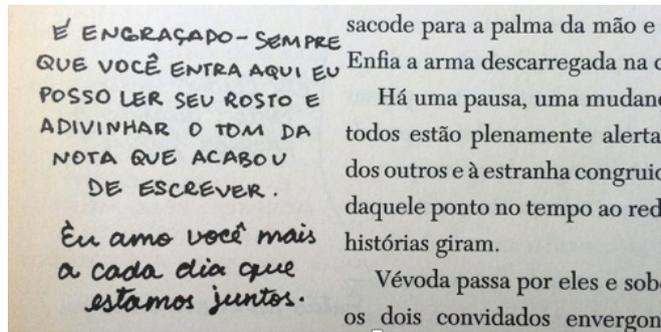


Figura 9: 5º período do manuscrito.

Fonte: foto de Christiane Almeida.

As cores das canetas também servem para indicar a autoria dos *doodles*, rasuras, setas e linhas. Os *doodles* servem para ilustrar ou destacar passagens no texto, ou ainda, representar informações secretas. Enquanto elementos gráficos, tanto os *doodles* quanto as rasuras intensificam o caráter de simulacro por sua espontaneidade.

As setas e as linhas servem para guiar a leitura, tanto dos leitores-fictícios quanto do leitor-real, indicando e destacando passagens no texto corrido de *O navio de Teseu*. Os asteriscos e outras setas fazem com que o leitor vire ou vá a outra página, ou ainda, que leia uma mensagem escrita em outra parte da marginalia. As mensagens de Eric e Jennifer, junto com as setas e outras indicações, também levam o leitor à manipular os efêmeros, muitas vezes de forma direta e, eventualmente de forma sugestiva.

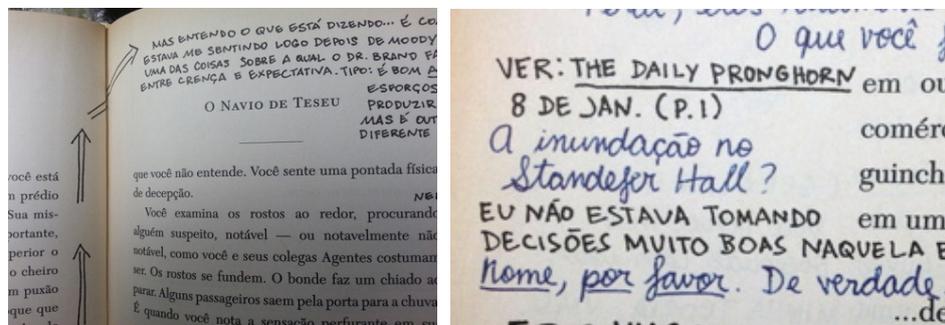


Figura 10 (grupo): detalhe de setas e indicação do efêmero “The Daily Pronghorn”.

Fonte: foto de Christiane Almeida.

As narrativas textuais se referem ao texto escrito, enquanto as não-verbais incluem os cinco sentidos: a visão, a audição, o tato, o paladar e o olfato. Os sentidos são sensores que percebem, distinguem as informações, gerando estímulos. Os efêmeros permitem que a narrativa seja construída e sentida por meio do manuseio real, despertando a multisensorialidade, é na interação com os efêmeros que o leitor simultaneamente olha e toca, manipula e explora, apropria-se de objetos reais que exteriorizam e materializam o universo ficcional do livro – intensificando ao máximo a noção de presença física e afetividade. Inclusive, a audição também é despertada, à medida que existem os ruídos dos papéis sendo manuseados.

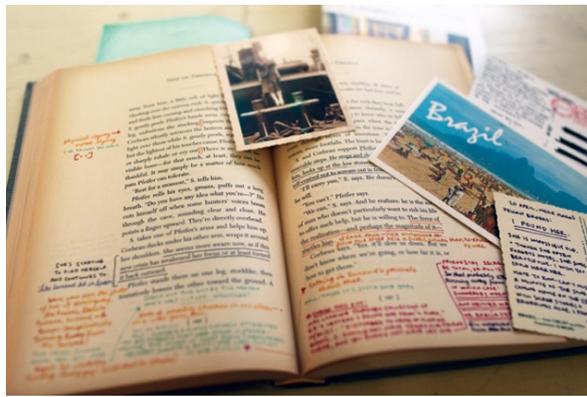


Figura 11: efêmeros de *S. – O navio de Teseu*

Fonte: foto de Christiane Almeida.

Tato e contato nos confirmam a realidade que vemos. O tato é o primeiro sentido que se manifesta (...). Pela própria complexidade do mundo perceptivo, do qual o canal visual é apenas uma parte, as experiências espaciais tornam-se tão interligadas ao sentido tátil que os dois sentidos não podem ser separados: o olho e o tato se contêm mutuamente. (PLAZA, 2003, p. 56 e 57.

De acordo com a estrutura narrativa, em relação aos efêmeros é possível destacar:

- A sequencialidade é realizada com o encarte de cada efêmero em uma página específica, indicando na narrativa o momento certo para serem manipulados, mesmo que o leitor subverta esta sequência. Vários efêmeros são datados e no caso dos postais, há uma data cronológica que remete à viagem de Eric, ao envio dos mesmos e ao seu encarte no livro.
- O enredo diz respeito à sucessão de fatos com que o personagem se depara e a verossimilhança transmitida. Com a sequencialidade proporcionada pelo encarte, o leitor visualiza e manipula os efêmeros simultaneamente no momento em que são mencionados pelos leitores-fictícios. E, por meio dos recursos gráficos, o leitor vivencia uma experiência real com estes objetos.
- Os personagens são construídos por quase todos os efêmeros. As cartas, os postais, as fotocópias de documentos e o cartão são assinados. O conflito está presente em muitos documentos assim como as emoções, principalmente nas cartas e nos postais pelos quais são identificados os sentimentos entre Eric e Jennifer.
- O tempo se relaciona com sequencialidade e com o enredo. Os recursos gráficos do design simulam os efeitos, texturas e cores de cada mídia representada pelo efêmero, assim como o tempo histórico que ele representa.
- O elemento surpresa: o leitor é surpreendido ao visualizar e vivenciar algo incomum; são acontecimentos repentinos, visualizados na sequência da leitura; é conquistado pela quantidade de “extras” encartados em um livro de literatura; podemos ressaltar os efeitos de atenção (pelo uso de imagens provocam ao causarem estranheza) e retenção (lógica intelegível das imagens), “control of the reader”, de acordo com Eisner.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das possíveis maneiras de se construir essa relação é no contraponto de linguagem: enquanto uma linguagem propõe parte das informações sobre a narrativa, mantém em suspenso outras que serão apresentadas pela outra linguagem. Logo, funcionando numa espécie de jogo onde na ausência de uma linguagem a outra se faz presente. (FERRARA, 2001, p.39).

Segundo Linden, quando a narrativa verbal (texto escrito) é articulada com a narrativa imagética (não-verbal), descrições que não são feitas no texto contam com a colaboração da imagem, já que “o texto do livro ilustrado é por natureza, elíptico e incompleto” (LINDEN, 2014, p.48). Desta forma, o que a narrativa do texto escrito deixa de lacuna (ausência) é complementada pela narrativa imagética (preenchimento) e vice-versa.

As representações visuais dos discursos de Eric, Jennifer e Caldeira remetem aos conceitos propostos por Iser sobre ponto de vista em movimento e perspectiva. Esses discursos podem estar em primeiro plano ou em segundo plano, de acordo com processos seletivos do leitor – as perspectivas – e interpretados conforme seus critérios subjetivos. Cada linguagem produz seus próprios hiatos, exigindo uma nova articulação mental do leitor e mudanças de perspectivas. Ou seja, cada linguagem possui seus próprios mecanismos, produzindo diferentes sentidos que são interpretados pelo leitor, constituindo sempre uma relação dialética e dialógica.

Também Santaella e Nöth (2014, p. 56 e 57), afirmam que as formas de relação imagem-texto são caracterizadas por dois pólos extremos que vão desde a redundância à informatividade. Na relação de redundância, a imagem é inferior ao texto e simplesmente o complementa; na informatividade, a imagem é superior ao texto, portanto, o domina, já que ela é mais informativa do que ele. Entre esses pólos, Santaella e Nöth citam ainda a relação de complementariedade, na qual a imagem e o texto têm a mesma importância – a imagem é integrada ao texto. Segundo os autores, essa relação não é mera adição de duas mensagens informativas diferentes, “uma nova interpretação holística da mensagem total pode ser derivada dessa disposição”. Desta forma, *S. – O navio de Teseu*, por meio dos recursos gráficos, texturas, tipografias, acabamentos... possibilita a construção da narrativa não-verbal em parceria com a verbal, em uma relação de complementariedade.

Além disso, a interação com efêmeros enseja ao leitor-real olhar, tocar, manipular, explorar – simultaneamente, apropriar-se de objetos reais que exteriorizam e materializam o universo ficcional do livro, intensificando ao máximo a noção de presença física. Assim, a manipulação do livro e dos efêmeros desperta ainda outros sentidos: a audição, pelos ruídos dos papéis e o olfato, pelo aspecto envelhecido das páginas que remete ao cheiro de papel mofado.

Como se pode registrar, a articulação da narrativa não-verbal com a narrativa verbal por meio do design, intensifica a capacidade associativa e potencializa a produção de inferências e a imersão na leitura de *S. – O navio de Teseu*. Postulado

este, que se acredita possa ser corroborado por análises e estudos que advenham em pesquisas futuras.

REFERÊNCIAS

BRAIDA, Frederico.; NOJIMA, Vera Lúcia. **Por que design é linguagem?** 1ª edição. Rio Book's, 2014. 96p. ISBN 978-85-61556-67-9.

_____. **Tríades do design: um olhar semiótico sobre a forma, significado e função.** 1ª edição. Rio Book's, 2014

_____. **Design para os sentidos e o insólito mundo da sinestesia.** In: Insólito, mitos, lendas, crenças - VII Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional/ II Encontro Regional Insólito como Questão na Narrativa Ficcional, 2011, Rio de Janeiro.

CARVALHO, Miguel Santos de. **Livro de imagem e palhaço mímico: Narrativas sem palavras? Estudo sobre a construção da narrativa por imagem.** Dissertação de Mestrado, PUC-Rio, 2012.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita.** São Paulo: Unesp, 2002.

EISNER, Will. **Graphic storytelling.** Paramus, NJ : Poorhouse Press, 1996.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras.** Editora Ática, 2001.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas.** Editora Ática, 1991.

GOMES, Luciana Teixeira. **Griffin e Sabine trilogy: o gênero epistolar sob o olhar de Nick Bantock.** Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2008

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético, Vol.1.** São Paulo: Ed. 34 1996.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético, Vol.2.** São Paulo: Ed. 34 1999.

KIEFER, Barbara. **Charlotte Huck's Children's Literature.** McGraw-Hill, 2010.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado.** Ed. Cosac Naify, 2014

LÉVY, Pierre. **O que é virtual.** Editora 34, 2014.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes.** Ed. Cosac Naify, 2015.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design.** Ed. Cosac Naify, 2014.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens,** 2014.

PIRES, Julie de Araujo; COELHO, Luiz Antonio. **A reconstrução do livro - Um estudo em design acerca das possibilidades do livro a partir da hipertextualidade eletrônica.** Dissertação de Mestrado. PUC-Rio, 2005.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Produção de linguagem e ideologia**. Ed. Cortez, São Paulo, 1996.

_____ **O que é semiótica**. Ed. Brasiliense, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem, cognição, semiótica, mídia**. 2014.

YUNES, Eliana. **Pelo avesso: a leitura e o leitor**. *in* Letras, Curitiba, nº 44. Editora UFPR, 1995.

SOBRE A ORGANIZADORA

VANESSA CAMPANA VERGANI DE OLIVEIRA Bacharel Desenho Industrial, habilitação em Projeto de Produto, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo- SP. Especialista em Design de Interiores, pela Universidade Positivo. Das diferentes atividades desenvolvidas destaca-se a atuação como professora de ensino superior atuando em várias áreas de graduações; avaliadora de artigos e projetos; revisora de revistas científicas; membro de bancas examinadoras de trabalhos de conclusão de cursos de graduação. Atua na área de Design de Mobiliário, Arquitetura com ênfase em projetos de Interiores residenciais e comerciais. Foi Diretora do Departamento de Patrimônio, da Secretaria de Cultura e Turismo, da Prefeitura Municipal de Ponta Grossa, PR de 2011 a 2013. Atualmente é docente da Unicesumar, nos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Engenharia de Produção e sócia do escritório Forma Arquitetura e Design.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acessibilidade 228

Ambientação 1, 10

C

Cinema 128, 129, 138, 140, 142, 143

Consumo sustentável 9, 12

Cultura 22, 33, 34, 73, 127, 172, 218, 219, 227, 228, 247, 249, 251, 301, 317, 322, 323, 337, 339

D

Design de interior 1

Design thinking 266

Diretrizes 17, 36, 37, 46, 226

E

Emoções 268, 269

Empatia 43, 44, 107, 263, 272

Experiência do usuário 145, 147

H

História do design 191

I

Informação 23, 24, 25, 28, 33, 34, 82, 92, 97, 142, 161, 215, 284

Inovação social 191

L

Lendas brasileiras 327

M

Metodologia 19, 73, 90, 94, 155, 156, 165, 195, 228, 256, 266, 304, 314, 315, 318, 338

Mineração 302

Museu 216, 218, 221, 222, 223

P

Powerpoint 23, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34

R

Racismo 208, 214, 215

Retórica 23, 24, 26, 31, 33

S

Scrum 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 102

Significados simbólicos 85

Streaming 128, 129

Sustentabilidade 1, 7, 8, 9, 122, 196, 303, 318, 321, 322, 325

U

Usuário 73, 144

V

Vintage 1, 3, 8, 10, 13

W

Web-design 128, 129

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-572-3

