

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Curso de Bacharelado em Design Gráfico

Aghata Rodrigues Sales Pereira

**Aspectos culturais dos imigrantes Árabes no Estado de São Paulo: Design
para livro digital interativo**

GOIÂNIA
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Aghata Rodrigues Sales Pereira

Título do trabalho: Aspectos culturais dos imigrantes Árabes no Estado de São Paulo: Design para livro digital interativo.

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Aghata Rodrigues Sales Pereira, Discente**, em 05/11/2025, às 13:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 05/11/2025, às 14:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5766748** e o código CRC **EEFB4913**.

Referência: Processo nº 23070.058715/2024-17

SEI nº 5766748

Aghata Rodrigues Sales Pereira

**Aspectos culturais dos imigrantes Árabes no Estado de São Paulo: Design
para livro digital interativo**

Trabalho de conclusão de curso apresentado na Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito de obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Pereira, Aghata Rodrigues Sales

Aspectos culturais dos imigrantes Árabes no Estado de São Paulo [manuscrito] : Design para livro digital interativo / Aghata Rodrigues Sales Pereira. - 2024.

XCIV, 94 f.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2024.

Bibliografia. Anexos.

Inclui fotografias, tabelas, lista de figuras.

1. Design de livro digital interativo. 2. Cultura árabe. 3. Design ativista. I. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. II. Título.

CDU 745/749



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos cinco dias do mês de dezembro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Aspectos culturais dos imigrantes Árabes no Estado de São Paulo: Design para livro digital interativo”, de autoria de Aghata Rodrigues Sales Pereira, do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo professor Dr. Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: professor Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG) e professor Dr. Ravi Figueiredo Passos (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Figueiredo Passos, Professor do Magistério Superior**, em 28/10/2025, às 09:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 28/10/2025, às 09:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 28/10/2025, às 11:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_externo=0, informando o código verificador **5746639** e o código CRC **C2C939D1**.

AGRADECIMENTO

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pela minha vida e por me dar forças para alcançar meus objetivos.

Aos meus pais, irmã, tios e amigos, que me apoiaram e me incentivaram com palavras de encorajamento nos momentos desafiadores, contribuindo para que eu enfrentasse os dilemas com resiliência.

Aos professores e ao meu orientador, Cláudio Aleixo, que, ao longo deste período, me acompanharam e auxiliaram na revisão do trabalho, demonstrando cuidado e dedicação para que ele fosse concluído com qualidade e excelência.

“A história única cria estereótipos, e o problema com os estereótipos não é que sejam mentira, mas que são incompletos. Eles fazem com que uma história se torne a única história.”

(Chimamanda Ngozi Adichie)

RESUMO

A obra em questão promove os aspectos culturais que envolvem os povos árabes e sua imigração ao estado de São Paulo, e como a história desse povo é invisibilizada diante de todas as contribuições para o desenvolvimento da capital. Mediante isso, foi desenvolvido um livro digital interativo que tem como recurso imagético utilizando a fotomontagem e a estética visual árabe-islâmica. Dessa forma, tem em vista transcender os estigmas e preconceitos que rotulam essa comunidade, aplicando o design ativista, que exerce um papel de comunicação visual, mas também como uma ferramenta social que relata a história e cultura, promovendo debates e reflexões. Visto que o presente trabalho inicia-se pela fundamentação do estudo sobre as partes que envolvem a pesquisa, como a cultura árabe, a imigração desse povo no estado de São Paulo, fotomontagens, design ativista e interatividade. Assim sendo, a elaboração de estudos similares, criação de roteiro, diagramação, desenvolvimento de identidade visual e estruturação das interfaces para interatividade. Com o intuito de ser um livro de cunho informativo que torna visíveis histórias encobertas por preconceitos, de fácil compreensão e acesso.

Palavras-chave: Design de livro digital interativo, cultura árabe, design ativista.

ABSTRACT

The work in question promotes the cultural aspects involving the Arab people and their immigration to the state of São Paulo, and how the history of these people is made invisible in the face of all their contributions to the development of the capital. In view of this, an interactive digital book was developed that uses photomontage and Arab-Islamic visual aesthetics as an image resource. In this way, it aims to transcend the stigmas and prejudices that label this community, applying activist design, which plays a role in visual communication, but also as a social tool that tells the story and culture, promoting debates and reflections. Since this work begins by establishing the basis of the study on the parts that involve the research, such as Arab culture, the immigration of these people to the state of São Paulo, photomontages, activist design and interactivity. In view of this, the elaboration of similar studies, creation of a script, layout, development of visual identity and structuring of the screens for interactivity. The aim is to be an informative book that makes stories hidden by prejudice visible, easy to understand and access.

Keywords: Interactive digital book design, Arab culture, activist design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mascates e sacoleiros na 25 de março, São Paulo.	18
Figura 2 - Interface de uma história em quadrinhos interativa.....	19
Figura 3 - Obra: Deutschland, Deutchland Über Alles.....	22
Figura 4 - Livro interativo educacional precoce com design de zíper	23
Figura 5 - Livro digital interativo	24
Figura 6 - Caligrafia do Alcorão.....	28
Figura 7 - Mirabe, Grande Mesquita de Córdoba, c. 786	29
Figura 8 - Mercado Municipal de São Paulo	31
Figura 9 - Palacete Rosa - Ipiranga.....	32
Figura 10 - Hospital Sírio-libanês	32
Figura 11 - Hcor - Hospital do Coração.....	33
Figura 12 - Peças gráficas - Acampamento Terra Livre 2024 (ATL 2024)	35
Figura 13 - Peça gráfica em apoio à causa de George Floyd	36
Figura 14 - Naufrágio por Ana Terra	37
Figura 15 - Livro digital interativo	38
Figura 16 - Livro digital interativo - “Our Choice” (Nossa escolha).....	38
Figura 17 - DW (Made for minds) - liberdade de imprensa	40
Figura 18 - Procedimentos metodológicos para a elaboração de um appbook.....	43
Figura 19 - Sistematização ilustrativa da metodologia	44
Figura 20 - Matriz de análise de um livro digital interativo.....	46
Figura 21 - Guia de orientação.....	47
Figura 22 - Roteiro textual.....	49
Figura 23 - Livro: Sovaco de Cobra.....	52
Figura 24 - Livro: O que é o SUS	53
Figura 25 - Livro: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil	54
Figura 26 - Matriz de análise do livro: Sovaco de Cobra.....	55
Figura 27 - Matriz de análise do livro: O que é o SUS	56
Figura 28 - Matriz de análise do livro: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil	57
Figura 29 - Guia de orientação.....	60
Figura 30 - Roteiro textual, 2024.....	62

Figura 31 - ESPELHO/ARQUITETURA RESUMIDO DO LIVRO: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil	63
Figura 32 - Espelho/arquitetura do livro digita interativo	64
Figura 33 - Diagramação com grid de duas colunas, referente à parte textual	66
Figura 34 - Diagramação com grid de duas colunas, referente aos capítulos, bibliografia e sumário	66
Figura 35 - Diagramação de uma coluna, relacionada à capa, folha de rosto, dedicatória, guia de navegação, apresentação e contracapa	67
Figura 36 - Painel de referência de grafismos.....	68
Figura 37 - Painel de Referência de formas.....	68
Figura 38 - Painel de referência de cores	69
Figura 39 - Painel de referência tipografias.....	69
Figura 40 - Painel de referência design gráfico árabe	70
Figura 41 - Painel tipográfico da família tipográfica, canto	71
Figura 42 - painel tipográfico das fontes, Hey Beauty Regular e Myriad Arabic Bold e Myriad Reguar.....	72
Figura 43.....	73
Figura 44 - Painel de referência de fotomontagens.....	74
Figura 45 - Esquemas de desenvolvimento de fotomontagens	75
Figura 46 - Imagens sobre o desenvolvimento das fotomontagens	76
Figura 47 -Painel de referência de fotomontagens.....	77
Figura 48 - Ilustrações gráficas da escrita árabe.....	78
Figura 49 - Painel de rascunho referente às interfaces iniciais	79
Figura 50 - Painel referente às interfaces finais	80
Figura 51 - Painel referente às interfaces finais	83
Figura 52 - Painel referente às interfaces finais	84

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 Tema	17
1.2 Problema de pesquisa	20
1.3 Objetivos	20
1.3.1 Geral	20
1.3.2 Específicos	21
1.4 Justificativa	21
2 REFERENCIAL TEÓRICO	25
2.1 Quem são e de onde vieram os povos árabes - desmistificando preconceitos e cultura visual árabe	25
2.1.2 Imigração árabe em São Paulo	29
3 MÉTODO	40
3.1 Análise e avaliações de similares	44
3.2 Roteirização	47
3.2.1 Esquema conteúdo	48
3.2.3 Espelho/arquitetura.....	49
3.2.4 Hierarquia de informação.....	49
3.3 Desenvolvimento visual	49
3.4 Produção do livro digital interativo	50
4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	51
4.1 Análise de parâmetros	51
4.1.1 Conclusão das tabelas de matriz de análise de parâmetros.....	54
4.2 Esquematização de conteúdo	60
4.2.1 Execução do Espelho/arquitetura	63
4.3 Desenvolvimento e referência de arte árabe-islâmica	67
4.4 Desenvolvimento da identidade visual	70
4.4.1 Seleção da fonte tipográfica	71

4.4.2 Seleção da Paleta de cores	72
4.4.3 Fotomontagens	73
4.4.4 ícones e grafismos.....	76
4.4.5 Áudios e músicas.....	78
4.4.6 Desenvolvimento das interfaces	78
4.4.7 Fluxograma e estruturação de links	81
5 Conclusão	85
REFERÊNCIAS.....	87

1 INTRODUÇÃO

O processo de imigração na cidade de São Paulo ocorreu inicialmente no século XIX e início do século XX, considerando os diferentes períodos históricos que se sucederam no Brasil, esse processo imigratório trouxe imigrantes do continente europeu e Oriente, sendo esses grupos compostos por: ingleses, franceses, árabes, chineses entre outros. As imigrações aconteceram no período denominado “Ciclo do café”. A cafeicultura foi a principal atividade agrícola e econômica da época, contribuindo como produto relevante na exportação brasileira, (GONÇALVES, 2014).

Devido à abolição da escravatura, em 13 de maio de 1888, houve uma escassez de mão de obra. Em razão disso, surgiu a necessidade de substituir a força de trabalho. Os cafeicultores, considerados a elite paulista, colocaram como prioridade e incentivo a vinda de imigrantes para o estado, sendo a principal justificativa a carência de trabalhadores. Para Petri (2010), a aplicação dessa condição de receber imigrante foi empregada pela política imigratória, da fundação da Sociedade Promotora de Imigração, em São Paulo, em 1886, e o seu papel para a compreensão da imigração subsidiada, que trouxeram noventa mil europeus em apenas três anos para o estado de São Paulo, (TOLEDO, 2011).

Os imigrantes que chegaram em maiores quantidades foram os italianos. Eles seguiram para as lavouras de café, porém com precarização e péssimas condições de trabalho, em virtude de altas taxas de custos, para alimentação e moradia, não amparados pelo salário. Por consequência da insatisfação, mudaram-se para a cidade de São Paulo, onde exerceram outras funções e desenvolveram suas comunidades (SENADO, 2018).

Outro grupo com bastante presença nesse período são os árabes, sendo eles sírios e libaneses, que inicialmente se dedicaram ao *mascate* (mercador ambulante), no comércio de armarinhos e tecidos, carregando pequenos armários nas costas que originou o nome dado à segmentação de comércios “armarinhos”. Pela afluência promovida pela colônia árabe, considerando seus aspectos culturais; como costumes, valores e hábitos, pode-se considerar que a presença desses elementos na região paulistana pode ser observada na arquitetura, em comércios e restaurantes de algumas regiões da cidade de São Paulo, ocupando um local de memória.

Considerando a riqueza da diversidade cultural do Brasil, notória através do processo de imigração, é possível evidenciar a influência de diferentes grupos étnicos, de povos de diferentes lugares, percebe-se nos costumes, na linguagem, nas

expressões artísticas, na culinária, entre outros fatores de marcações identitárias de um povo, contribuindo com atributos sociais e econômicos.

Sabe-se que os povos árabes sofrem com estereótipos e xenofobia. Viver em um país com uma cultura diferente e se adaptar não é uma tarefa fácil, considerando ainda, os atuais conflitos políticos dos países do oriente. O Brasil recebe esses imigrantes e refugiados para que esses possam alcançar melhores condições de vida. Tendo em vista essas problemáticas sociais e políticas que ocasionam a imigração de pessoas em situação de refúgio, por consequência, São Paulo se encontra como um dos estados brasileiros que mais recebe número de solicitações de refúgio (SILVA; CAVALCANTI; OLIVEIRA; COSTA; MACEDO, 2021 p.18).

Segundo o sociólogo Herbert de Souza, Betinho, “Um país não muda pela sua economia, sua política e nem mesmo sua ciência; muda sim pela sua cultura”. Eventualmente a política e a ciência possuem influências e intervenções em um país, entretanto é a cultura que muitas vezes direciona a mudança desses fatores, sendo assim, ela consegue influenciar a trajetória de eventos históricos e o desenvolvimento de uma sociedade, por meio de atitudes e comportamentos, (HUNTINGTON; HARRISON, 2000). Pensando no desenvolvimento como nação, as bagagens culturais que esses imigrantes trouxeram consigo contribuíram para o que é hoje o Brasil.

De acordo com Queiroz e Vilas-Boas (2020, p.4), “o design visual tem sofisticadas ferramentas projetuais que lhe garantem uma grande capacidade de denotar discursos e um forte poder comunicacional”. Dessa forma, a compreensão que o design tem no âmbito cultural, acompanhado pela ética no sentido de respeito com à identidade do outro, à medida em que não só cria e soluciona problemas, mas fortalece e transforma. Estabelecendo uma comparação a isso, o design, como ferramenta de criação, precisa estudar os aspectos culturais (hábitos, costumes e valores) dos usuários ou empresas. Sendo assim, conhecendo essas características, percebe-se como elas correspondem ao discurso que fortalece e contribui para a cultura. Diante dessa análise associativa entre o design como ferramenta contribuinte no âmbito cultural de visibilidade, pode-se dizer que a atuação como design ativista, pensando na etimologia da palavra *ativismo*¹, de modo que a palavra ativo + ismo,

¹ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ativismo/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

possui a funcionalidade de exercer uma ação. Essa ação participativa de uma causa ou militância, aplicada no design, foi observada no Construtivismo Russo, movimento artístico que surgiu na Rússia por volta de 1914 e teve como crítica a arte vista de forma estética que visava a valorização de componentes culturais dos operários e suas vidas cotidianas, com viés político e socialista, efetuada em cartazes, sendo assim, foi um instrumento social, junto da arte como forma de participação relevante na sociedade da época SANTOS (2014).

Para Körting (2014) pode-se entender que a cultura e o design estão correlacionados, pois para atender um público ou usuário de um produto é necessário compreender aspectos culturais desses, e que as práticas sociais corroboram e que através da comunicação e suas expressões há a representação da cultura. Desta forma, o design ativista e a cultura está para a comunicação como ação de um instrumento social.

1.1 Tema

A motivação para estudar a cultura árabe no estado de São Paulo, ocorreu pela curiosidade relacionada ao nome de uma rua, chamada 25 de março, localizada na região central da cidade. Por meio dessa busca pela origem do nome, foram obtidas informações sobre a cultura que se desenvolveu na região, sendo essa, uma área de comércio popular, que teve início com a chegada dos imigrantes árabes que antes, trabalhavam como *mascates*, vendedores ambulantes, até a implementação de lojas físicas no território, (VERÁS; OLIVEIRA, 2014). Isso é possível notar na Figura 1.

Considerando a rica diversidade cultural e étnica que caracteriza a cidade de São Paulo, a convivência de diferentes povos e culturas decorrentes do processo migratório, gera no coletivo o pensamento de que a cidade possuía um acolhimento de múltiplos grupos étnicos. Contudo, a imigração teve base no embranquecimento e outra maneira de se lucrar com trabalhos forçados, ou seja, nem todos os imigrantes eram recebidos com simpatia e acolhimento, (Almeida, 2014). Atualmente, o preconceito e discriminação contra imigrantes árabes tem crescido com acontecimentos gerados por conflitos políticos, religiosos e extremistas, que ocorrem em qualquer nação, mas que perpetuam estereótipos sobre os povos árabes, (PUCCI; TRUZZI, 2020).

Figura 1 -Mascates e sacoleiros na 25 de março, São Paulo.



Fonte: APECC, 2021.²

Tendo em vista essa problemática, o design gráfico no ativismo desempenha um papel crucial como uma ferramenta de visibilidade e ampliação de discussões sobre pautas, além de sua função de criar e produzir artefatos. Paralelamente, o movimento Artes e Ofícios, foi o precursor das discussões para contribuir com os debates sociais, sendo o primeiro movimento reformista, por meio de artefatos, Prado (2021).

Portanto, o propósito desta pesquisa é utilizar, por meio do design ativista e design editorial, voltado para livros digitais interativos, uma abordagem educativa, que possibilite interações dinâmicas com os leitores, com o objetivo de apresentar a cultura e quebrar os estigmas relacionados aos povos árabes no estado de São Paulo. Essa interação, realizada por meio de hipermídias, utilizando recursos audiovisuais como vídeos e sons, bem como o uso de fotomontagem e a diagramação, atrelada a fonte e layout.

Segundo Garcia e Nakamoto (2019, p. 05), a tecnologia possui meios que enriquecem o sentido sensorial e visual, contribuindo para o repertório cultural do leitor, por meio de imagens, vídeos e sons. Um exemplo disso é um trabalho de conclusão de curso que utiliza a narrativa em histórias em quadrinhos, realizada por (COSTA; CAETANO; ASSIS, 2022). Pode-se observar na Figura 2.

² Disponível em: <<https://apecc.com.br/rua-25-de-marco-comemora-156-anos/>>. Acesso em: 31 mar. 2024.

Figura 2 - Interface de uma história em quadrinhos interativa



Fonte: COSTA; CAETANO; ASSIS, 2022.

Para Margolin (2006) há três perspectivas de contribuição do designer para a cultura: sendo a primeira relacionada com a atuação e execução de projetos de design; a segunda está associada à análise crítica dos contextos culturais; a terceira aborda o engajamento político por meio do design. Conforme essas abordagens mencionadas, estruturar em níveis de pertinência colabora para o envolvimento do design com o ativismo, é viável que a análise do contexto cultural e histórico sejam o primeiro passo para a prática do design ativista, o estudo de campo aplicado nesse contexto de pesquisa é relevante para a compreensão dos desafios e problemáticas sociais, contexto histórico e origem para possíveis propostas de ações e melhorias, assim como propor questionamentos e atuar para as soluções de pontos críticos e de alguma forma desempenhar mudanças na sociedade.

Portanto, seguindo para o segundo momento de estudo, faz-se necessário repensar e planejar diante de contextos voltados para política, cidadania, inclusão e sustentabilidade, colocar o design como mobilização que evidencia e promove essas ações ligadas à cidadania. Sendo assim, a terceira análise contribui para a atuação do design nos projetos sociais ativistas, pensa no design como ferramenta de transmissão de uma mensagem de forma ética e coerente, para poder haver uma mudança nos âmbitos sociais, políticos e econômicos (JUNIOR; MOURA; GUIMARÕES, 2020).

A finalidade dessas colocações analíticas de empatia e compreensão de uma causa, atua também educativamente na sociedade, correlacionado com o tema de propor desconstruir estigmas e preconceitos impostos aos povos árabes. Isso permite, por meio do design ativista, destacar a cultura e contribuição desses povos para a sociedade paulista.

1.2 Problema de pesquisa

Considerando os desafios relacionados ao tema e as diversas problemáticas que envolvem os povos árabes, que frequentemente são alvos de estigmas e rótulos vivenciados por tais e a ausência de visibilidade de suas histórias, mesmo com contribuição para o desenvolvimento de São Paulo e as influências de seus aspectos culturais para a capital. Visto que, dado ao conhecimento sobre a história desses povos, é marcado por discriminações e restrito aos conflitos geopolíticos, religiosos e sociais que enfrentam.

O desenvolvimento de um design para livro interativo digital, que utiliza hipermídias, contribui para o acesso dos leitores, independentemente de estarem ou não familiarizados com essas narrativas, com o objetivo final de enriquecer o repertório desses leitores.

Diante disso, a questão-problema a ser destrinchada e solucionada neste TCC é: Como um livro interativo digital, com o uso da fotomontagem como um artefato de valorização cultural, pode narrar a história do povo árabe de SP e contribuir para quebrar estigmas e preconceitos em relação a essa população de imigrantes?

1.3 Objetivos

Diante dessas argumentações, estabelece-se o objetivo gerais e específicos. Sendo esses:

1.3.1 Geral

Será favorecer, por meio do desenvolvimento de um design para livro digital interativo, focado na produção editorial e ativista sobre a valorização e conscientização da cultura dos povos árabes no estado de São Paulo, destacando as principais contribuições dessa comunidade para o desenvolvimento da capital. Serão utilizados, vídeos, áudios e colagens animadas para a interação do público com o livro

digital. Dessa forma, é viável superar estigmas e preconceitos que inviabilizaram a cultura desses imigrantes.

1.3.2 Específicos

- Investigar os elementos que compõem o desenvolvimento de um livro digital, bem como a aplicação de hipermídias;
- Aplicar a linguagem imagética utilizando como principal recurso, a fotomontagem digital, como ilustração e valorização da cultura árabe;
- Desenvolver um produto cultural didático que instigue o leitor a conhecer a cultura árabe;
- Contribuir para o acesso e democratização sobre a história dos povos árabes no Estado de São Paulo;
- Implementar um protótipo prático que demonstre visualmente e interativamente o produto selecionado;
- Propor uma nova visão sobre os povos árabes, além do olhar de preconceito.

1.4 Justificativa

A fotomontagem como debate político pode ser vista nas artes realizadas pelo alemão, John Heartfield, pensando em desenvolver uma arte que comunicasse a um público de massas, desenvolveu uma linguagem utilizando a técnica de fotomontagem com um cunho político, com o intuito de criticar o pensamento nazifascista, a ironia era a figura de linguagem que utilizava em suas obras. Apropria-se de imagens e, por meio delas, modifica-as para expressar suas críticas, (FABRIS, 2003), constata-se uma colagem elaborada por Heartfield na Figura 3.

Figura 3 - Obra: Deutschland, Deutschland Über Alles



Fonte: Kurt Tucholsky, 1929.³

Associado ao movimento dadaísta, o artista, Heartfield, trabalhava com a técnica de distorção, quebrando as convenções de artes tradicionais, o movimento foi fundamentado nos princípios expressos em suas obras, os quais abraçam e promovem o absurdo, a incoerência e a desordem, como forma de rejeitar os valores estabelecidos durante a Primeira Guerra Mundial Little (2010).

Considerando isso, o design ativista desempenha um papel crucial, emergindo como ações criativas nos campos políticos, sociais e ambientais, conforme Albuquerque (2018).

Para o tema escolhido, além do recorte textual, as colagens desempenham um papel ativista significativo, como observado nas produções realizadas por Heartfield, ele se apropria da imagem e realiza modificações nela para expressar a comunicação que deseja transmitir, isso aplicado em um livro digital interativo com combinações de imagens e elementos da cultura árabe, visa promover uma cultura. A colagem nessa temática surge como uma crítica não ao povo, mas aos estereótipos e à falta de conhecimento sobre combinar elementos que enriquecem no âmbito visual. Que o

3

Disponível

em:

<https://www.europeana.eu/mt/item/638/item_TBNTUZLBAFAI6QDPV7OPOOK5YEYZ3D3Z>. Acesso em: 18 jun. 2024.

intuito do uso dessa arte possa gerar curiosidade sobre os elementos usados como também instigar o leitor a buscar mais informações.

Segundo Primo (2007) a hipermídia no campo da informação, aplicado na estrutura hipertextual, possui diversidades de variações de navegações, que contribuem com a relevância do design da informação por meio de linguagens (imagéticas, sonoras e textuais).

No campo editorial, é cada vez mais comum encontrar diversas aplicações de hipermídias em livros analógicos direcionados ao público infantil. Esses livros recorrem a recursos como som, imagens em movimento e texturas em 3D. A figura 4, representa os livros interativos analógicos, que têm como principal sentido o tato, explorando os elementos de textura e forma para proporcionar uma experiência que aproxime o leitor da história. Já a figura 5, trata-se de um livro interativo digital, onde a figura de interação é um “jogo que simula” a luta de sumô, permitindo ao leitor identificar e participar desse conhecimento de forma dinâmica.

Figura 4 - Livro interativo educacional precoce com design de zíper



Fonte: Serelé⁴

⁴ Disponível em: <https://serele.com.br/products/livro-educativo-interativo>. Acesso em: 14 jun. 2024.

Figura 5 - Livro digital interativo



Fonte: Behance, Elaine Augusto⁵

⁵ Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/41794603/OED-interativo-para-livro-digital?tracking_source=search_projects|livro+interativo&l=127&>. Acesso em: 14 jun. 2024.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Diante de todas as concepções previamente observadas para a idealização do tema do projeto vigente, estudar e analisar o que tange a isso é requerido para a fundamentação e construção do trabalho.

Visto que, examinar componentes, como a história dos povos árabes, os estigmas que os envolvem, incluindo também elementos artísticos dessa comunidade, apresenta um fator essencial para a compreensão da temática que abrange o projeto. Entre outros fatores que constituem um livro digital interativo, sendo os referidos como, a imigração do povo árabe para o estado de São Paulo, tópicos que envolvem o design ativista e expressões artísticas como colagens que contribuem para uma comunicação visual e social, como ferramenta projetual do design ativista, atrelado ao editorial de livros interativos que usam como recursos de hipermídia, que utiliza esse recurso para contar, relatar algo, por meio de sons, vídeos, imagens ou ilustrações, etc.

2.1 Quem são e de onde vieram os povos árabes - desmistificando preconceitos e cultura visual árabe

Para falar sobre os povos árabes é importante desmistificar inúmeras concepções errôneas. Um dos equívocos é a associação de que muçulmanos e árabes são equivalentes, que possuem as mesmas características e definições. Segundo o dicionário online Michaelis⁶, refere-se ao significado de árabe como “Indivíduo dos povos semíticos da península Arábica, situada no sudoeste da Ásia, entre o mar Vermelho e o golfo Pérsico”, portanto relativo à estrutura etnolinguística, associação entre língua, sociedade e cultura, (SOUZA; ANTUNES 2017, p2). Sendo considerados árabes por fatores, herança genealógica, identidade cultural e política.

A origem dos árabes descende dos povos “Semitas”, visto que, na genealogia bíblica, ocorre a partir do filho primogênito de Noé, chamado “Sem”, dessa maneira que surgiu as nações, designando os povos hebreus, fenícios, arameus e árabes. Os povos semitas de origem árabes se instalaram na região africana, subsaariana e Ásia, onde constituíram seus costumes e religião, de acordo com Rodrigues (2014).

⁶ Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=%C3%A1rabe>>. Acesso em: 14 jun. 2024.

Para (JULIO, 2018, p.20) a organização que compõem os países árabes, referida como Liga dos Estados Árabes (LEA), está localizada no continente Africano e asiático, criada em 1945, sendo assim, integram 22 membros:

Atualmente 22 países do continente africano e asiático compõem a Liga. Por ordem cronológica de entrada na organização, os Estados são: Egito (1945), Líbano (1945), Síria (1945 - suspensa desde 2011), Arábia Saudita (1945), Iraque (1945), Jordânia (1945), Líbia (1953), Sudão (1956), Marrocos (1958), Tunísia (1958), Kuwait (1961), Argélia (1962), Iêmen (1968), Bahrein (1971), Catar (1971), Emirados Árabes Unidos (1971), Omã (1971), Mauritânia (1973), Somália (1974), Palestina (1976), Djibouti (1977) e Comores (1993).

Em razão dos territórios onde os povos árabes se desenvolveram, no norte da África e na Ásia Ocidental, especificamente na região da Ásia conhecida como Península Arábica, foi onde surgiu o Islã, nome dado a religião, e muçulmanos referente aos seguidores que praticam essa religião, nem todos que nasceram na arábica seguem o islã, sendo assim, faz-se necessário esclarecer que muçulmanos não necessariamente são árabes e vice-versa.

No início do século VIII, com as transições entre continente e lugares, como era uma terra árida as viagens para locais mais desenvolvidos, ocasionou o crescimento de comércios, devido essa ocorrência, neste local existiam rotas comerciais, sendo Meca cidade que possuía um polo comercial importante, nasceu Maomé (Mohammad “o mais louvado”), que pertencia à tribo Koraihistas que possuía grande influência em Meca. Desse modo, Maomé na fase adulta teve sonhos com o arcanjo Gabriel que lhe disse “Tu és enviado de Deus, o seu profeta”, logo começou a pregar preceitos que o arcanjo o orientou, com a instituição de outras regiões nas localidades houve conflitos e batalhas diante dessas pregações, é notável citar que o segmento religioso da cidade de Meca era demarcado por politeístas, visto que o islamismo é uma religião monoteísta, que tem somente um Deus “Alá”, e o Corão ou Alcorão como livro sagrado do islã, Balta (2010).

Assim, a interpretação equivocada de que muçulmanos e árabes são sinônimos, haja vista que atrelar os turcos aos povos árabes se assemelha a essa percepção. Segundo Porto (2018, p.322), no imaginário brasileiro criou-se uma imagem figurativa dos turcos associadas a “esperteza” relacionado a vendas, concepção essa vinculada por meios midiáticos como livros e telenovelas, pois eram retratados dessa forma. Os imigrantes sírios/libaneses vieram para o Brasil e tinham como principal atividade econômica o “mascate”, ou seja, vendedores ambulantes, dessa maneira com a caracterização do turco vendedor, os imigrantes árabes eram e

até atualmente são chamados de turcos, pois esses conhecidos e denominados como figura do comércio, portanto nomeados assim, em virtude disso a diferença entre ambos, é que turcos são povos nascidos na Turquia.

Sabe-se que em meio às pregações e conversões a religião islã ao longo do tempo surgiram radicais, como qualquer outro povo ou religião é possível encontrar grupos extremistas. Diante dessa problemática, desencadeou a islamofobia, ideias preconceituosas contra o islã ou civilizações étnicas associadas à religião, desse modo os povos árabes também sofrem com essa noção discriminatória. Em virtude disso, percebe-se o crescimento da intolerância a partir do episódio que ocorreu em onze de setembro em 2001, nos Estados Unidos, especificamente em Nova York e Washington, pelo grupo terrorista Al-Qaeda, organizado pelo saudita Osama Bin Laden criada em 1988, que ocasionou o ataque contra duas torres gêmeas e o pentágono de Washington, Balta (2010). Portanto, a crença de que povos árabes e muçulmanos são extremistas é bem difundida, já que a motivação desse ato foi a visibilidade de suas causas, segundo, (WELLAUSEN, 2002, p.107):

Se a violência é o efeito de uma força sobre qualquer coisa, objeto ou ser, então a entidade terrorista é fruto de intensas relações de poder produzidas historicamente por forças de dominação política. Os atentados aos Estados Unidos refletem esse regime de distribuição de forças entre os de “cima” – os americanos – e os de “baixo” – os terroristas árabes.

Em meios aos conflitos e guerras ocasionados por questões políticas, sociais ou econômicas, ter sensibilidade de pensar nos povos que sofrem e vivem essas questões, é fundamental para desconstruir concepções.

Outro aspecto importante para ser mencionado sobre os povos árabes está associado a estética árabe, que está atrelada a arte islâmica. Visto que, como código de conduta o livro sagrado do islamismo, apresenta interpretações feitas pelos seguidores da religião sobre a proibição do uso de figuras e imagens de seres animados, porém, o livro relata sobre a condenação da idolatria e não sobre arte e imagens, sendo assim a palavra e o uso de caligrafia apresentam um grande destaque de valorização. Para Hanania (2001, p.47), cita que “A caligrafia não é, pois, uma arte em substituição à imagem. Na verdade, a palavra divina fez-se imagem e como tal é cultuada na tradição árabe”. Tratando-se de uma simbologia islâmica vista na figura 6, que apresenta elementos decorativos, com ornamentos e arabescos arredondados.

Figura 6 - Caligrafia do Alcorão



Fonte: A Surata " Al-Isra' " copiada pelo calígrafo do século 13 Yaqut al-Musta'simi na escrita Muhaqqaq com incidentais cúficos,2024.⁷

Frente essas associações da arte e religião, referir-se a arquitetura não é resumi-la em um edifício ou estrutura decorada, é pensar nos fatores culturais, dessa forma a arquitetura islâmica consequentemente segue princípios e tradições da religião, utilizando elementos, materiais e formas que representem esses valores, como vistos na utilização e aplicação em mesquitas (um local de culto), as decorações com padrões geométricos e arabescos, domos e arcos, pinturas e relevos, visto na figura 7.

⁷ Disponível em: <<https://www.artmajeur.com/pt/magazine/5-historia-da-arte/a-arte-e-a-alma-da-caligrafia-islamica-explorando-os-textos-do-alcorao/335158>>. Acesso em: 19 ago. 2024.

Figura 7 - Mirabe, Grande Mesquita de Córdoba, c. 786



Fonte: Bongo Vongo, CC BY-SA 2.0⁸

2.1.2 Imigração árabe em São Paulo

De acordo com, Khatlab (2022)⁹, Dom Pedro II, detinha um interesse pelo oriente, considerado orientalista e arabista, a motivação de conhecer a cultura do oriente surgiu pelo fato das manifestações desses povos na Península Ibérica, pois a língua portuguesa possui diversas palavras de origem árabe e com a colonização no Brasil o influenciou, juntamente de indivíduos que falavam árabe.

A ida de Dom Pedro II, proporcionou uma proximidade cultural, que gerou a divulgação do Brasil na região do Líbano, já que pelas suas investigações a movimentação lucrativa primordial não seria a agricultura, mas o comércio e vendas ambulantes, (BEVENUTO e BORGES, 2022, p.161).

Com a atuação midiática realizada por jornais árabes, relatando a presença de Dom Pedro II e apresentando a necessidade de mão de obra no Brasil, como também

⁸ Disponível em: <<https://pt.khanacademy.org/humanities/approaches-to-art-history/understanding-religion-art/islam/a/introduction-to-mosque-architecture>>. Acesso em: 20 ago. 2024.

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0pPm68ZcHB8>>.

o relato detalhado sobre o país, desta forma ocorreu o interesse dos árabes a migrarem para o Brasil, iniciando um grande fluxo migratório de libaneses, datado a partir de 1880, Khatlab (2022).

Segundo Truzzi (2009), a migração árabe no Brasil ocorreu por intermédio de um contexto, visto que o objetivo primordial de instalação foi o acúmulo de capital com um prazo específico, entretanto inseridos em um âmbito familiar no Brasil, ocorreu que a vinda de parentes ao país de imigração, tornou esse tempo determinado em duradouro. Sendo assim, através desse evento percebe-se que as comunidades sírias e libanesas no país tem uma forte contribuição de capital e valorização da cultura.

No contexto de produção cafeeira em São Paulo, no final do século XIX, os árabes atuavam como mascates, que exerciam a função de vendedores ambulantes, comercializavam em “porta a porta”, esse termo tem origem do árabe, *El-Matrac*, foi empregado no Brasil, vinculado a imigração árabe que ocorreu no país. Segundo, CHAVES (2019 apud MACLACHLAN, 2003) possui o significado inserido em um contexto, designado aos portugueses que auxiliados pelos libaneses cristãos, a tomarem de Mascate atual Omã. Essa mascatearia, possibilitou o crescimento e monopólio da venda direcionado a comercialização de armarinhos como tecidos, agulhas e linhas, (TRUZZI 2009, p. 22).

Benjamin Jafet e sua família vieram do Líbano, e não estavam inseridos em um contexto de pobreza como visto nos outros imigrantes, em 1887, Benjamin atuou como mascate na venda de tecidos, perfumes e camisas, conseguiu a partir disso adquirir lucros significativos, dessa forma abriu uma loja na 25 de março em São Paulo, a partir disso com o apoio e redes de fornecimentos outros mascates acumularam suas economias através dessa atividade e tornaram donos de pequenas lojas, Rezzutti (2023). A família Jafet teve bastante relevância na capital Paulista, além da atuação na região da 25 de março com o mercado de armarinhos e crescimento do comércio têxtil, pode ser vista a presença da cultura dos povos árabes na arquitetura, saúde, culinária, economia e política, Petri (2010).

A região da 25 de março¹⁰, antes do conjunto de lojas e da presença árabe no território, era adotada como passagens e descarga de mercadorias, que eram

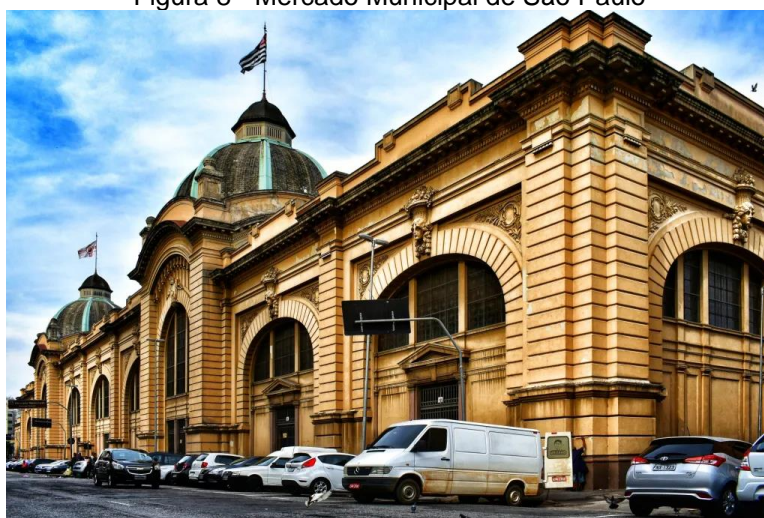
¹⁰Disponível

em: <<https://capital.sp.gov.br/web/se/w/noticias/46995#:~:text=O%20nome%20definitivo%20foi%20uma,paulistanos%2C%20foi%20feito%20em%201865>>. Acesso em: 16 nov. 2024.

conduzidos até o rio Tamanduateí, até um porto, conhecido hoje em dia como Ladeira Porto Geral, que está situado na área da 25 de março. Visto também que, a 25 de março era nomeada como Rua de Baixo, pois separava a cidade em duas, sendo que, a concentração dos negócios do mercado, ficava na parte de cima. Com um evento catastrófico, causado pelas chuvas fortes em 1850, ocasionou desastres que resultaram na destruição de vilarejos, por esse motivo foi implementado a drenagem do rio. Considerando isso, os preços dos aluguéis estavam elevados, sendo assim os imigrantes que chegavam se situavam na parte de baixo, pois era mais barato para alugar (VÉRAS e OLIVEIRA, 2014).

Para fortalecer a presença da cultura árabe, a arquitetura se destacou como um meio de investimento significativo, sendo essa uma forma de mostrar a ascensão social desses povos. Haja vista a pluralidade cultural que o Brasil possui, não difere a percepção da diversidade de elementos culturais em um mesmo edifício, com a característica arabizantes da arquitetura islâmica. Nota-se segundo MAZLOUM (2023, p.43), atributos arabizantes da arquitetura constituem em: ornamentos, azulejos, arcos em ferradura, vitrais coloridos, detalhes em arabescos, é possível observar esses elementos nas figuras 8 e 9 do Mercado Municipal na região da 25 de Março, em São Paulo, juntamente com o Palacete Rosa, localizado no bairro do Ipiranga.

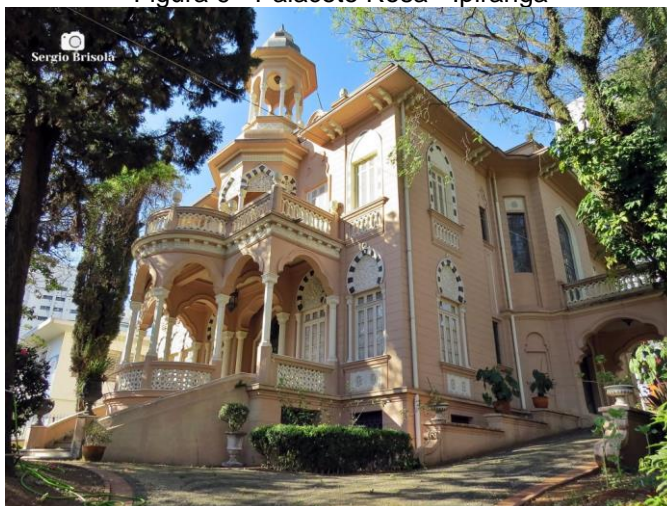
Figura 8 - Mercado Municipal de São Paulo



Fonte: Dolce Morumbi, 2023.¹¹

¹¹Disponível em: <<https://dolcemorumbi.com/2023/03/23/mercadao-paulistano-e-um-lugar-para-conhecer/>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

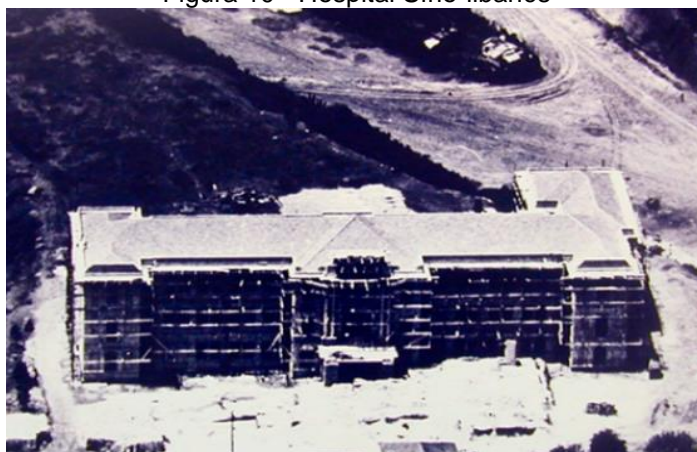
Figura 9 - Palacete Rosa - Ipiranga



Fonte: Descubra Sampa, 2020.¹²

Outra manifestação da cultura árabe em São Paulo pode ser observada na área da saúde, notável pelo Hospital Sírio-Libanês, que curiosamente surgiu em um salão paroquial. Como releva Khouri (2013) às instituições surgiram em sua maioria em igrejas ortodoxas, já que a prática religiosa tinha papel significativo na vida dessas pessoas. Outro ponto a ser notado é o Hcor - Hospital do Coração, que foi concebido por uma sociedade de mulheres imigrantes, precisamente integrantes da família Jafet. Verifica-se nas figuras 10 e 11.

Figura 10 - Hospital Sírio-libanês



Fonte: Sírio-libanês, 2021.¹³

¹² Disponível em: <<https://www.descubrasampa.com.br/2020/08/palacete-rosa-ipiranga-sao-paulo.html>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

¹³ Disponível em: <<https://hospitalsiriolibanes.org.br/100-anos>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

Figura 11 - Hcor - Hospital do Coração

Fonte: Hcor¹⁴

2.1.3 Design ativista

O ativismo digital, como uma ferramenta das redes sociais e dos meios midiáticos, tem uma potência de transmissão significativa para alcançar um determinado objetivo, considera-se que a finalidade de tal, visa a possibilidade de atingir intenções indesejadas, e com base nisso, desencadear soluções desejadas e a partir disso, haver uma mudança social e política relevante (VASCONCELOS e COUTINHO, 2018, p.10).

Para Baumann (2008, p.21), “Na era da informação, a invisibilidade é equivalente à morte”¹⁵. Portanto, pensar em um exemplo literal que motivou a visibilidade de algo e antagônico, ao mesmo tempo, dessa afirmação, é o que ocorreu na “Primavera Árabe”, por motivações políticas, um jovem chamado Mohamed Bouazizi, ateou fogo no próprio corpo e acabou falecendo, por ser violentado e impedido e de comercializar verduras, pela polícia local de seu país, pois se recusou a pagar propinas. Em virtude a esse ocorrido, descontente com o governo, a população sensibilizada impulsionou diversos protestos, ocasionados pela circulação de imagens e vídeos em veículos digitais comunicativos. Desse modo, houve uma grande mobilização em outros lugares através desse meio em prol de uma causa, (SILVA, 2012).

Pensar na imagem como viés político e soluções de problemas sociais através do pensamento crítico, é considerar a atuação projetual do “Design Ativista”. De acordo com Junior; de Moura e Guimarães (2020), considerando os aspectos problemáticos sociais, o design ativista enquadrado no contexto de direitos de

¹⁴ Disponível em: <<https://www.hcor.com.br/>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

¹⁵, Zygmunt. Vida para Consumo: a transformação das pessoas em mercadoria. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

cidadania e político, visa atuar participativamente como método e maneira de promover melhorias, através dos recursos dispostos pelos métodos de Design. Diante disso, vale ressaltar que o Design como recurso de comunicação visual, possibilita a participação na sociedade, com o intuito de promover mudanças democráticas sociais, (FUAD-LUKE,2009).

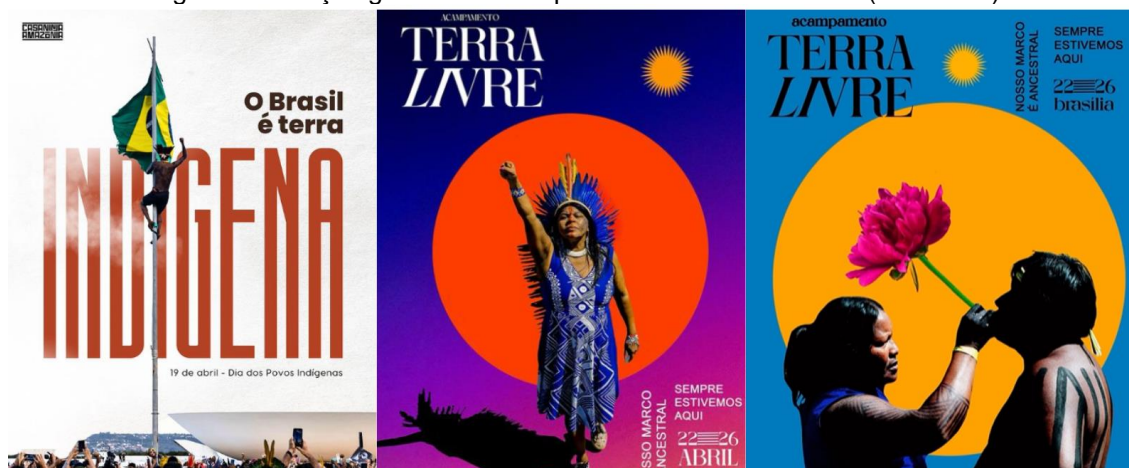
Por meio dessa observação atuante do design atrelado ao ativismo, a aplicação desse movimento como transformação social, pode ser identificada nas marcações de conteúdos produzidos por designers gráficos nas redes sociais, especificamente no Instagram, com conteúdo de orientação política. Sendo eles, vídeos, *GIF*, imagens entre outros, encontrados na hashtag *#designativista*, idealizado pela Mídia NINJA e IdeiaFIXA. Em virtude disso, como meio de combater *fake news*, apoiar designers e propagar informações fidedignas, modificadas para o conteúdo visual de fácil compreensão, com finalidade de circular em mídia de veiculação popular, Rede Ninja, 2020¹⁶.

Exemplos de materiais gráficos dispostos por esse veículo midiático, é a parceria do Design Ativista com a APIB (Articulação dos povos indígenas do Brasil), que promove através do design, a contribuição com peças gráficas coletivamente com a divulgação do Acampamento Terra Livre 2024 (ATL 2024), que visa a mobilização pela luta dos povos indígenas, mediante a demarcação de terras, como também oposição ao garimpo. As figuras abaixo ilustram essa narrativa em materiais visuais, exposto na figura 12.

¹⁶ Disponível em:

<<https://midianinja.org/news/design-ativista-lanca-iniciativa-de-producao-de-conteudo-para-votar-votos-nas-eleicoes/>>. Acesso em: 28 abr. 2024.

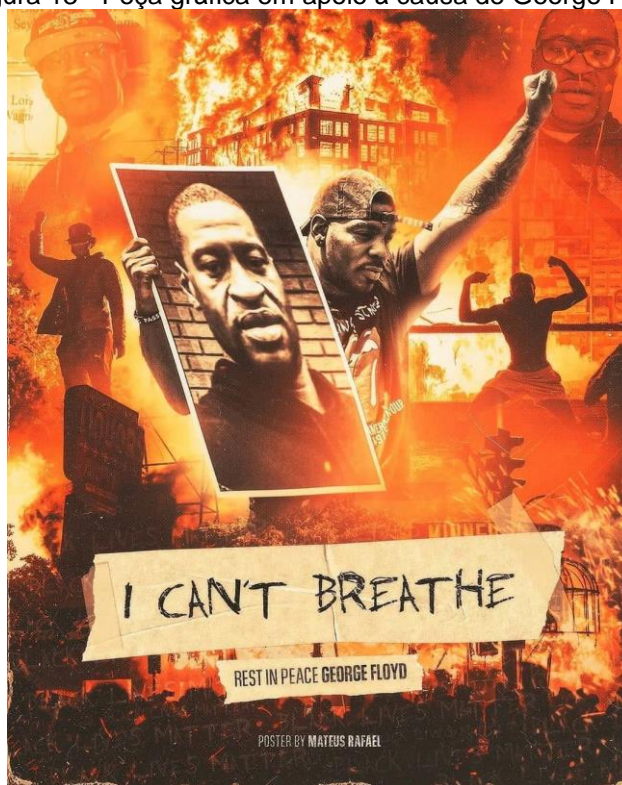
Figura 12 - Peças gráficas - Acampamento Terra Livre 2024 (ATL 2024)

Fonte: Instagram - Design Ativista¹⁷

Outra representatividade gráfica de uma causa, vinculado a grupos étnicos, envolve um acontecimento trágico, sendo esse, episódio de racismo e violência policial que aconteceu nos Estados Unidos, um homem negro chamado George Floyd foi brutalmente agredido e sufocado por policiais brancos, em meio a essa calamidade acabou falecendo. Através desse episódio marcante, George se tornou um dos símbolos contemporâneos da luta antirracista, pessoas do mundo inteiro sensibilizadas com essa crueldade, mobilizaram vários protestos que utilizavam a hashtag, Black Lives Matter (Vidas Negras Importam), como forma como recurso para dar visibilidade a esse acontecimento. Em virtude disso, o design ativista coopera com a propagação dessa luta, visto na figura 13, apresentado abaixo;

¹⁷ Disponível em: <<https://www.instagram.com/designativista/>>. Acesso em: 28 abr. 2024.

Figura 13 - Peça gráfica em apoio à causa de George Floyd

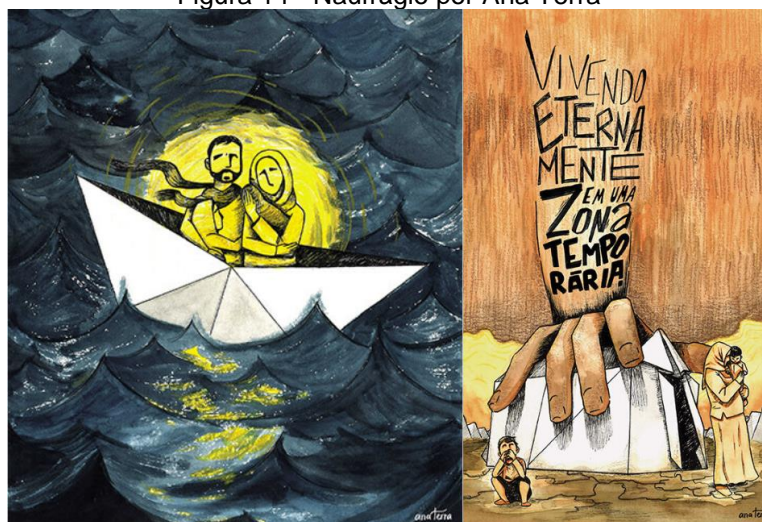


Fonte: Medium,2020.¹⁸

Para Queiros; Cardoso e Gontijo (2009) o produto de design não carrega em sua essência somente a estética, mas como a inserção dele em um contexto será absorvido, pois nele contém fatores práticos, estéticos e simbólicos, e como esses elementos serão captados pelo público. Por analogia, o trabalho realizado pela, Ana Terra, aluna de design gráfico da Universidade Federal de Goiás, e que em suas ilustrações transmitem, mediante a símbolos e figuras, a colaboração do design ativista e social, voltado para a temática refugiados, visto na figura 14, abaixo, mesmo tendo ilustração sem um texto que traduza a cena, a mensagem consegue ser transmitida e compreendida.

¹⁸ Disponível em: <<https://medium.com/news-quarentena/design-ativista-acb79ec0739c>>. Acesso em: 28 abr. 2024.

Figura 14 - Naufrágio por Ana Terra



Fonte: Ana Terra Castro Viana, FAV UFG, 2023.¹⁹

2.1.4 Livro ilustrado digital e interativo

Segundo Silver (2007), o design de interação é composto pelos princípios de ação e reação, sendo essa dinâmica realizada por meio digital ou analógico, composto por dimensões relacionadas ao processo que o usuário age conforme os percursos de interação com um produto. Haja vista, que a relação com essa interação, não necessariamente seja linear ao esperado, já que é necessário possuir um entendimento sobre seu funcionamento e a partir disso agir conforme esperado daquele produto ou artefato.

Destaca-se que, as dimensões citadas estão associadas como caminho de comunicação, partindo do pressuposto de que a interação é o passo inicial do comportamento do usuário, sucessivo a operação, relacionada a execução frequente, seguido da comunicação que é o intermédio da ação e apresentação, sendo essa ligada a parte dos sentidos, enquadradas no digital, refere-se às percepções estética (visual), audição (som e vibrações) e tato (toque). Portanto, nos exemplos abaixo, podemos perceber a interação do usuário com um livro digital, e as extensões de outros recursos de multimídias para apresentar a informação além do texto, como a aplicação dos sentidos incluídos na dimensão da comunicação, representado na figura 15 e 16.

¹⁹ Disponível em: <<https://fav.ufg.br/n/173254-pesquisafav-design-como-ferramenta-de-valorizacao-e-luta-social>>. Acesso em: 28 abr. 2024.

Figura 15 - Livro digital interativo



Fonte: Minha Biblioteca²⁰

Figura 16 - Livro digital interativo - “Our Choice” (Nossa escolha)



Fonte: Greener Ideal²¹

A elaboração de um livro digital interativo com o intuito de educar e informar sobre uma cultura, tem em vista considerar as teorias do paradigma matemático-informacional²², que se dedica em compreender as avaliações de um canal de comunicação entre a entrega e o retorno da mensagem, que visa os princípios

²⁰ Disponível em: <<https://minhabiblioteca.com.br/blog/livros-digitais-serao-midias-completas-em-ate-tres-anos/>>. Acesso em: 30 abr. 2024.

²¹ Disponível em: <<https://greenerideal.com/news/8794-al-gore-releases-our-choice-a-plan-to-solve-the-climate-crisis-as-an-interactive-ipad-app/>>. Acesso em: 30 abr. 2024.

²² Disponível em: <https://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/693>. Acesso em: 18 ago. 2024.

matemáticos no processo de comunicação. Sendo esse; um emissor formula e destina uma mensagem a um receptor por meio de um canal, utilizando um código e através disso, efetuar o funcionamento sem corromper a comunicação, para fins de mediação e avaliação da informação, (SOUZA 2015). A partir disso, podemos relacionar com as TICs (Tecnologias da informação e comunicação), os recursos tecnológicos que tiveram um impacto na forma de alcançar a informação. Os autores Araruna; Pinheiro e Carneiro (2012), os livros digitais foram uma consequência a esse efeito na transmissão da informação, considerando as vantagens que esses editoriais eletrônicos proporcionam na comunicação.

Sendo assim, as múltiplas ferramentas de livros eletrônicos, conhecidos popularmente como *e-books*, possuem diferentes formatos. É notório mencionar que cada configuração apresenta propriedades específicas aos dispositivos e leitores destinados, destacando o: ePub, PDF, MOBI e KPF²³.

Na criação de um livro interativo, é necessário entender que alguns recursos de leitura, como o da empresa, Amazon, que possui o Kindle, um *e-reader* (leitor de livros digitais), um dos mais usados popularmente. Porém, não é um leitor que aceita recursos de hipermídia como som e vídeo (RODRIGUES e CRESPO, 2013).

Os *appbooks* consistem em um modelo de livro digital interativo em formato de aplicativo, um software que permite a utilização de recursos de hipermídia de possível execução, que recorre a componentes como ícones, botões, imagens e textos animados. Desse modo, são frequentemente utilizados em narrativas educativas para o público infantil, pois se trata de um conteúdo imersivo e lúdico, em virtude disso, pode-se considerar a possibilidade de desenvolver para outros grupos etários (TEIXEIRA, GONÇALVES, 2013, p. 142)

Rodrigues (2012, p.46), considera a arte digital como interativa, já que a criação ocorre por meio do computador, e a experiência manifesta-se na interação sinestésica do espectador com a máquina e dessa forma possibilita o movimento à ilustração ou outro recurso, como ampliação de imagens e utilização de recursos como *GIFs*, entre outras formas de interação.

²³ Disponível em: <<https://www.remessaonline.com.br/blog/e-book/>>. Acesso em: 2 maio. 2024

No caso da arte digital é necessária interação entre homem máquina para a arte existir, sem esta interação a arte não só perde o sentido como deixa de existir.

Como contribuinte discursivo da narrativa, a ilustração detém um papel de comunicação visual, não sendo um aprimoramento estético ou apenas decorativo no livro. Assim, utilizar no conceito estigmas sobre os povos árabes, juntamente com as representações opostas a esses preconceitos, ou seja, utilizar do senso comum e da falta de conhecimento sobre a cultura, para evidenciar a história e trajetória desse povo.

Portanto, o uso da técnica da fotomontagem e colagem digital na criação da narrativa transmite claramente a ideia, por utilizar a sobreposição de imagens, textos e símbolos já existentes e a partir disso criar um enredo que possibilita a aplicação da antítese como ferramenta linguística. Para exemplificar, abaixo estão colagens que representam visualmente essa linguagem e retratam a liberdade de imprensa, por meio de figuras que destacam a repressão e em paralelo símbolos como a luta pela libertação da imprensa, apresentado na figura 17.

Figura 17 - DW (Made for minds) - liberdade de imprensa



Fonte: Behance - Christian Barthold²⁴

3 MÉTODO

Para o desenvolvimento da pesquisa, a metodologia escolhida fundamenta-se nos parâmetros e instruções dispostos pela autora Freire (2017). Sua metodologia tem por objetivo favorecer a criação de um *appbook*, ou seja, um livro digital ilustrado que

²⁴ Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/116307843/Christian-Barthold-DW-Freedom-of-Press?tracking_source=search_projects|colagem+ativitsa&l=19>. Acesso em: 16 maio. 2024.

utiliza os recursos de hipermídia e interatividade para o público infantil. As referências utilizadas pela autora foram duas.

Sendo essas de Gil (2007), que define formas e etapas de elaboração de projeto a partir de metodologia científica, conforme as instruções apresentadas, cita o estudo de caso que se enquadra aos critérios buscados, através da investigação de determinados eventos e a explicação das causas na inserção de algum contexto. Desta forma, permite compreender a ocorrência de um fenômeno que envolve esse estudo, tendo como análise a consequência da exploração de situações que incluem o elemento a ser estudado.

Gosciola (2010) é o segundo autor adotado no método, que executa a elaboração de um roteiro para hipermídias como também a aplicação de interatividade e suas amplas formas de execução, possui a função de operar como roteirização, desenvolvimento visual e produção do *appbook*.

Segundo Freire (2017), as abordagens empregadas para a esquematização da orientação visam, os seguintes segmentos: etapas, atividades e resultados, tendo em vista o: estudo de caso, roteirização, desenvolvimento visual, para a produção do *appbook*.

Para o presente trabalho, as alterações necessárias nos setores projetuais tem como finalidade alcançar os objetivos designados. Assim sendo, a alteração do estudo de caso para análise e avaliação de similares, a configuração ocorre, pois não terá somente um estudo de um similar ou produto com uma análise minuciosa, contudo o estudo permeia aspectos gerais relacionados a linguagem, interface e interatividade do similar equivalente.

Dessa forma, as alterações na análise de matriz paramétrica, que utiliza como fundamentação, Baxter (1998), para os aspectos que tangem aos elementos quantitativos, qualitativos e classificatórios, tendo como finalidade comparar produtos concorrentes já estabelecidos no mercado e características do artefato. Inclui-se uma descrição dos elementos adicionados à tabela desenvolvida pela autora, sendo eles: tipografias, grid, ícones e grafismos, com o objetivo de compreender melhor a estrutura e os componentes interativos do livro.

Diante disso, como uma breve orientação sobre o livro, foi desenvolvida uma tabela de guia de orientação, adicionada à metodologia, tomando por base: título do livro, público-alvo, gênero narrativo, tipo de estética visual, formato do dispositivo, recursos tecnológicos, tipo de distribuição e modelo de negócio. A parte de

roteirização também sofreu modificações para a execução do trabalho, com um fluxograma de roteiro textual contendo o número do capítulo e contexto, quantidade de páginas, com indicações referentes ao número de páginas (meramente ilustrativas para relacionar com os capítulos), seguindo uma ordem de assunto abordado, referências bibliográficas de cada página e ideias de interatividade, servindo como sugestão para a criação.

O espelho arquitetônico pode ser considerado um protótipo de baixa fidelidade, que opera como uma visualização das páginas e das partes que constituem a elaboração do livro. Na aplicação, a hierarquia da informação permite organizar e equilibrar os elementos textuais e visuais no livro, além de desenvolver a projeção imagética de como ficariam os *grids* e a especificação de cada função de estrutura.

Para essa pesquisa a realização de uma definição de produtos para compreender as características da linguagem e a adequação ao público-alvo, como também, uma matriz de levantamentos de requisitos e fundamentos de interatividade, coerência narrativa e características do artefato e um guia de orientação para a elaboração do livro.

Perante isso, a história e todo o desenvolvimento a serem direcionados, permeia pelo objetivo geral, que almeja criar um livro digital interativo que narra a história do povo árabe em São Paulo e contribuir para quebrar estigmas e preconceitos em relação a essa população de imigrantes. Pode-se observar a esquematização da autora através da figura 18 e posteriormente as mudanças feitas na figura 19, que considera os objetivos, problemas e resultados da pesquisa em vigor.

Figura 18 - Procedimentos metodológicos para a elaboração de um appbook



Figura 08 – Infográfico dos procedimentos metodológicos
 Fonte: Elaborada pela autora

Fonte: Infográfico realizado por Freire (2017)²⁵

²⁵ FREIRE, A. F. E. Design de appbook: criando uma narrativa digital interativa. [s.l: s.n.].

Figura 19 - Sistematização ilustrativa da metodologia



Fonte: Elaborado pela autora e baseado em Teixeira (2015)

3.1 Análise e avaliações de similares

Gil (2010), aponta que para essa modalidade de pesquisa, o procedimento de estruturação, estão associados aos processos, por meio de investigação dos casos, visando delimitações não estabelecidas, como também o relato das condições inseridas em um contexto. Mediante o estudo, a elaboração de hipótese, bem como a formulação de teorias, é conduzida para que assim compreendam-se os fatores e seus efeitos, a fim de que a investigação relate as múltiplas causas inseridas em uma circunstância.

Para Freire (2017, p.45), esses processos de construção para análise de caso, o esquematiza da seguinte forma: definição dos casos, matriz de análise e avaliação dos casos, e por fim os resultados das orientações obtidas através do estudo. Considerando os aspectos avaliativos de produtos similares, o estudo de caso para o

presente trabalho é reformulado para adaptar o levantamento das análises equivalentes, pois não segue um estudo detalhado e específico de um caso, nessa configuração as observações estabelecem uma pesquisa menos detalhada. Em vista disso, enfoca aspectos gerais relacionados à linguagem, interface e interatividade de mais de um material avaliativo.

3.1.1 Definições de produtos similares

A adaptação, conforme as necessidades do trabalho, direciona-a buscar não somente a interatividade como parâmetro, pois se trata de um livro que não possui apenas interatividade e ilustração como narrativa, como visto no trabalho realizado por Freire (2017), mas como a composição editorial de texto, imagem e hipermídia possam contribuir com a narrativa, objetivos e os problemas apresentados.

Para (FREIRE, 2017, p.54) os requisitos fundamentais para definir a análise de similares, propõe realizar levantamento de produtos similares ao segmento da execução do que será desenvolvido, como os livros digitais que possuem ilustrações e interatividade, podendo ainda conter hipermídias. Os critérios avaliados são:

- **Produtos similares:** livros interativos que possuem ilustrações e recursos de hipermídias;
- **Tipo de gênero textuais:** avaliar a estrutura de como a comunicação com o leitor é feita;
- **Distribuição dos produtos similares:** disponibilidade que se encontra para acessar a leitura, podendo ser plataformas de web, dispositivos de leitura digital (*e-reader*) e *appbooks*.
- **Como é realizada a interatividade e uso de hipermídia:** investigar o processo que ocorre entre a interação do leitor com o livro, por meio do toque, som, animação, entre outras formas de envolvimento.

3.1.2 Matriz de análise de parâmetros

Tendo em vista os requisitos para análise de produtos similares, a configuração da matriz baseia-se na estrutura que compõem o método de pesquisa de Freire (2017). Os parâmetros fundamentados na interatividade estão correlacionados com a hipermídia, para essa avaliação os autores adotados como critérios de definição que compõem a matriz, Miller (2014) que associa os aspectos e tipos de interatividade e

Murray (2009) que atribui elementos a conexão e coerência com a narrativa dividindo em três categorias, baixo, parcial e alto, composto pela matriz de Teixeira (2015).

Segundo Baxter (1998), a análise paramétrica, visa desempenhar um levantamento segundo os aspectos quantitativos, qualitativos e classificatórios, para que estes desempenhem a função de comparar os produtos em desenvolvimento aos produtos já disponíveis ou concorrentes.

Para a elaboração da matriz de análise paramétrica os recursos utilizados configuram-se em *grid*, grafismo, tipografia e ícones inseridos em parâmetro de interface e variável associada a característica do artefato, sendo assim são empregados como referência e adição que complementa a matriz de Freire (2017), que inclui como especificidades do artefato, imagem estática e em movimento e som, que proporcionam o levantamento da interatividade do objeto, evidenciado na figura 20.

Figura 20 - Matriz de análise de um livro digital interativo

	CARACTERÍSTICA DO ARTEFATO	INTERATIVIDADE	COERÊNCIA COM A NARRATIVA		
			BAIXA	PARCIAL	ALTA
HIPERMÍDIA/ INTERFACE	TIPOGRAFIA				
	IMAGEM ESTÁTICA E EM MOVIMENTO				
	GRID				
	ÍCONES				
	GRAFISMOS				
	SOM				

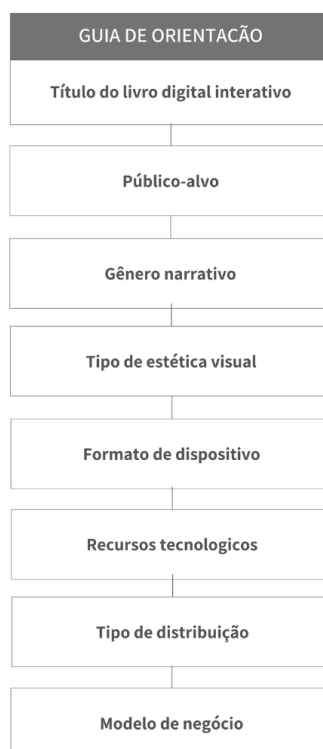
Fonte: Elaborado pela autora e baseado em Teixeira (2015)

3.1.3 Levantamento e avaliação de dados

Essa etapa, visa a implementação dos similares na matriz de parâmetros, busca, coletar informações que contribuem com o desenvolvimento do trabalho a partir de diretrizes e orientações levantadas pela análise, partindo da premissa de compreensão do artefato no sentido comparativo, quantitativo, qualitativo e classificatório considerando as suas variáveis Baxter (1998).

Posteriormente as análises para coleta de informações e levantamento sobre o projeto, considera a montagem de um guia de orientação que integram o livro, destacado na figura 21, sendo relevante para obter dados sobre a pesquisa, sendo componentes instrutivos, as seguintes questões: para quem a história está sendo destinada e qual é o meio tecnológico utilizado para a transmissão do livro (Motta, 2012).

Figura 21 - Guia de orientação



Fonte: Adaptado de Motta (2012)

3.2 Roteirização

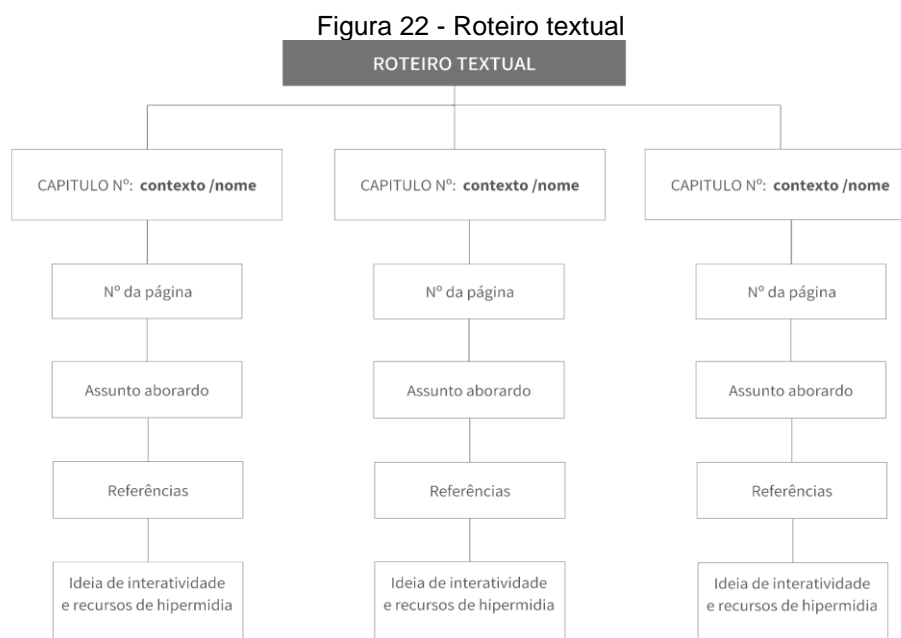
O roteiro corresponde a problemática de pesquisa que visa, “a utilização de fotomontagem como um artefato de valorização cultural, desta forma permite relatar a história do povo árabe em SP e contribuir para quebrar estigmas e preconceitos”.

Sendo assim, a premissa para o processo de criação, conforme o estudo de caso, dispõem o primeiro passo para distribuição da história no livro, e assim orientar a narrativa e os elementos que o compõem.

3.2.1 Esquema conteúdo

A princípio a esquematização está associada a criação da narrativa e a elaboração do roteiro textual, que utiliza o fluxograma como organização, resumo e esboço de conteúdo, desse modo é um suporte inicial, e será posteriormente desenvolvido um documento conclusivo que apresente as informações inteiras dos conteúdos textuais, considerando a parte interna do livro (miolo). O fluxograma exerce a função de designar em segmentos os conteúdos textuais da história em aspectos relacionados à: capítulo, conteúdo textual, contexto, referências de textos e ideias de interatividade e hipermídia.

A partir do conceito disponibilizado por Freire (2017), o roteiro elaborado pela autora é dividido em interfaces que possuem uma explicação do conteúdo, texto, som e interatividade, e posteriormente o desenvolvimento de *storyboard*, no caso do presente trabalho, o fluxograma atende às questões de conteúdo e referências bibliográficas, paginação, assim como ideias de interatividade, seguido de um espelho arquitetônico. Em vez de um *storyboard* apenas com ilustrações e diálogos, é utilizado um espelho arquitetônico como uma pré-visualização das páginas e dos conteúdos inseridos, mostrado na figura 22.



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

3.2.3 Espelho/arquitetura

A princípio as diretrizes dispostas por Soares (2020, p.101) contribuem com a metodologia, associadas ao fluxo de produção para a estrutura do projeto, contendo o espelho que corresponde a um diagrama de elaboração, vinculado a organização e distribuição dos elementos visuais e editoriais, sendo esses; páginas de numeração, títulos, ilustrações, interatividades, entre outros componentes.

3.2.4 Hierarquia de informação

A hierarquia de informação funciona como uma forma de representação para alcançar os objetivos de pesquisa, através da aplicação dos elementos, na execução de recursos visuais, interativos, textuais e Grid, com o intuito de organizar e adequar, visando coerência no discurso, que colabora com a compreensão da informação, Soares (2020, p.24).

3.3 Desenvolvimento visual

Os aspectos visuais da história é um contribuinte para a comunicação e compreensão da mensagem, essa etapa tem em vista desenvolver as fotomontagens e colagens que compõem a narrativa, reunindo componentes estéticos como: identidade visual, fonte tipográfica, paleta de cores e ícones que ajudam a guiar para a interatividade do leitor com o livro, como também a aplicação e implementação da cultura visual árabe-islâmica.

3.4 Produção do livro digital interativo

Etapa conclusiva das atividades, referente a elaboração e criação de componentes de hipermídia e interatividade, tais como animações, sonorização e as funções de comando, como mover, arrastar, reproduzir e pausar. O fluxograma de estruturação de links, atribuído a esta etapa, conta com a sistematização da operação das interações de interface e tem como proposta auxiliar na visualização e direcionamento dos elementos que realizam essa função de interatividade, (FREIRE, 2017, p.82).

4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A construção do livro digital interativo segue quatro etapas. A primeira consiste na análise e avaliação de projetos similares, seguida pela roteirização, desenvolvimento visual e produção do livro digital interativo. Nessa fase inicial, são realizadas análises de livros digitais interativos semelhantes à narrativa proposta, incluindo a inserção de áudios, vídeos e animações. Em seguida, utiliza-se uma tabela avaliativa para descrever os objetos analisados, analisando sua coerência com a narrativa e concluindo com insights baseados nessa avaliação.

A etapa de roteirização inclui a implementação de um fluxograma que define a estrutura do livro, incluindo os temas abordados, referências, ideias de interatividade e a configuração das páginas. Essa etapa também detalha como os elementos visuais serão organizados, estabelecendo hierarquias de informação, dimensões e divisões das páginas.

Na terceira etapa, realiza-se a criação da identidade visual com base na estética árabe-islâmica, fundamentada nas pesquisas realizadas, Aida (2023, p.1). Essa identidade segue os parâmetros definidos para a aplicação de tipografia, paleta de cores, colagens, grafismos, ícones e sons.

Por fim, a última etapa envolve a estruturação da interface no Adobe XD, juntamente com a animação e interatividade do artefato, garantindo o funcionamento adequado do protótipo e culminando na sua conclusão.

4.1 Análise de parâmetros

O processo inicial para o desenvolvimento do projeto, tem como fundamento a análise de livros digitais que possuem interatividade que recorram à utilização de recursos de hipermídia e ilustrações. Diante disso, a descrição comunicativa dos critérios analisados nos similares, tem por finalidade compreender como cada narrativa é desenvolvida, para que posteriormente possa ser realizado a matriz de análise com dados técnicos associados a hipermídia e interface. Exemplo de livros analisados:

- **Análise 01: Sovaco de Cobra**

Sovaco de Cobra é um livro digital interativo que faz parte da série de livros infantis disponibilizados pelo banco Itaú. A temática principal do livro aborda questões sobre acolhimento e consideração do autor ao lugar em que nasceu.

A priori, é possível observar a interatividade e uso de recursos de hipermídia, como: as animações das ilustrações, trilha sonora, sons de ambiente, vozes e música, como também, momentos em que o livro orienta o leitor a movimentar as páginas no sentido horizontal, para que através deste ato possa ser “desvendado” outras ilustrações e textos. Este livro difere dos formatos convencionais de um *e-book*, podendo ser acessado e lido pelo site do Itaú, não sendo necessário baixar um *appbook*, ou ler em leitor de livros eletrônicos. Toda essa participação interativa do público com o livro, resulta em promover uma melhor imersão no poema, que se comunica de forma lúdica com leitor, dando mais ênfase às ilustrações integradas aos sons que complementam à história. Os ícones e textos orientam o leitor para ações de interatividade como “mover para os lados”, ativar animações e ligar som, compondo e colaborando com o envolvimento do enredo. Abaixo, na figura 23, está uma imagem com páginas do livro.

Figura 23 - Livro: Sovaco de Cobra



Fonte: Acervo feito pela autora, 2024.²⁶

- **Análise 02: O que é o SUS**

O que é o SUS, é um e-book interativo desenvolvido e disponibilizado pela editora Fiocruz, que visa a partir do e-book transmitir informações relacionadas sobre o que se trata o Sistema Único de Saúde. Portanto, a utilização de recursos contributivos interativos proporciona para o leitor uma experiência mais ampla sobre os conteúdos abordados no livro.

A interatividade incluída no livro, propõe complementar as informações textuais, com recursos de hipermídia, sendo estes: som, áudio, imagens, PDFs e vídeos, para

²⁶ Disponível em: <<https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/sovaco-da-cobra/>>. Acesso em: 27 jun. 2024.

o leitor compreender o assunto de forma “ilustrativa”, por se tratar de um assunto pertinente e educativo, essa abordagem narrativa permite a fluidez da leitura, e não um livro de leitura densa, a figura 24, logo abaixo, exhibe as imagens das páginas do livro.



Fonte: Acervo feito pela autora²⁷

- **Análise 03: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil**

Este livro digital interativo, apresenta um estudo sobre os desafios e privações que afetam crianças e adolescentes que vivem em estado de pobreza extrema, disponibilizando dados relevantes que mostram essa problemática. O livro interativo está acessível de forma online, pelo site da UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância).

Para demonstrar essa análise, o uso de recursos de hipermídias foi utilizado de forma que transmite a informação além do texto, com gráficos animados, minidocumentários em formato de vídeo e galeria de fotos, proporcionando interatividade na forma como a temática foi abordada, gerando no leitor sensibilidade, uma vez que mostra de forma didática os conflitos causados pela pobreza.

A grid de colunas, foi aplicada neste projeto com o grande volume de informações para setorizar o conteúdo, evitando ruído dos elementos, sendo ainda

²⁷ Disponível em: <<http://www.livrosinterativoseditora.fiocruz.br/sus/>>. Acesso em: 27 jun. 2024.

possível aplicar gráficos e imagens. A interatividade ocorre na possibilidade de clicar em botões de menu, dar play em vídeo e visualizar fotos, conforme mostrado na figura 25, mostra as imagens das páginas do livro.

Figura 25 - Livro: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil



Fonte: Acervo feito pela autora, 2024.²⁸

4.1.1 Conclusão das tabelas de matriz de análise de parâmetros

As tabelas elaboradas para análise dos livros similares podem ser observadas nas figuras 26, 27 e 28. Diante disso, as observações realizadas, foram: as características do artefato de hipermídia e interface, e, portanto, avaliados a interatividade, que obtiveram uma descrição sobre a aplicação dessas avaliações, que por fim pudessem ser consideradas em relação à escala de coerência com a narrativa.

²⁸ Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/relatorios/as-multiplas-dimensoes-da-pobreza-na-infancia-e-na-adolescencia-no-brasil>>. Acesso em: 15 jul. 2024.

Figura 26 - Matriz de análise do livro: Sovaco de Cobra

		CARACTERÍSTICA DO ARTEFATO	INTERATIVIDADE	COERÊNCIA COM A NARRATIVA		
				BAIXA	PARCIAL	ALTA
HIPERMÍDIA/ INTERFACE	TIPOGRAFIA	O arquétipo tipográfico transmitido no livro representa aventura e inocência. Trata-se de uma tipografia display sem serifa, cuja escrita simula um lettering feito à mão, remetendo aos traços utilizados pelas crianças.	O título do livro na capa possui animação e movimentos, já iniciando com a interatividade que se desenvolve ao longo do livro.			●
	IMAGEM ESTÁTICA E EM MOVIMENTO	As imagens são ilustrações lúdicas que remetem à técnica de utilizar giz, que destaca pelo trabalho com texturas.	As imagens possuem animação de acordo com a abertura das páginas.			●
	GRID	A grid modular foi utilizada principalmente para leitura em celulares, onde a tela é menor. Isso otimiza o espaço e o controle das páginas.	O livro possui navegação com rolagem infinita e uma página que desliza para o lado, permitindo que o leitor descubra mais sobre a história.			●
	ÍCONES	Os ícones geométricos são apresentados no início, explicando sua interatividade de som e toques. No entanto, sua aplicação é inadequada, pois contrastam com os elementos orgânicos e manuais das formas, ilustrações e tipografia.	Ícone para ativar e desativar o som e a opção de deslizar para o lado.	●		
	GRAFISMOS	Os grafismos seguem a mesma linha lúdica e aventureira, utilizando formas orgânicas sem traços muito grossos, com formas arredondadas e cores.	Animações das ilustrações e dos elementos gráficos. Tem um aspecto de animação mais lento e calmo, que remete à memória do personagem.			●
	SOM	Música e efeitos sonoros são aplicados como segundo plano, apenas para que a interatividade não fique restrita apenas ao movimento.	Cada página possui um som relacionado ao que é descrito no texto, como risadas de crianças ou o som do vento.			●

Fonte: Elaborado pela autora e baseado em Teixeira (2015)

Figura 27 - Matriz de análise do livro: O que é o SUS

	CARACTERÍSTICA DO ARTEFATO	INTERATIVIDADE	COERÊNCIA COM A NARRATIVA			
			BAIXA	PARCIAL	ALTA	
HIPERMÍDIA/ INTERFACE	TIPOGRAFIA	A tipografia humanista sem serifa, ideal para web e interfaces, oferece boa legibilidade. Adequar-se no arquétipo da razão e conhecimento, mantendo coerência com a narrativa.	A tipografia não possui muita interatividade nem animação, mas, quando presente no livro, é ativada ao abrir a página.			●
	IMAGEM ESTÁTICA E EM MOVIMENTO	Como recurso visual para ilustrar as informações textuais, a galeria de imagens é bem empregada, ajudando a entender melhor o que é tratado nas informações.	Galeria de imagens estática que precisa deslizar para o lado para visualizar as fotografias.			●
	GRID	O uso de uma grid de uma coluna facilita a leitura em um livro informativo com aspectos bibliográficos, evitando que o excesso de informação nas páginas distraia o leitor.	A navegação é feita com rolagem infinita e troca de páginas através do ícone de deslizar, pode estender o conteúdo, tornando a leitura cansativa, especialmente em computadores.			●
	ÍCONES	Os ícones são híbridos, combinando arte linear geométrica e elementos ilustrativos em vetor. Os ícones geométricos são usados para informações e instruções, e os ilustrativos estão ligados aos textos.	Ícones para ativar e desativar o som, além da opção de deslizar para o lado e ícones de documentos, como PDFs, assim como ícones ilustrativos relacionados às informações textuais.		●	
	GRAFISMOS	As informações textuais são acompanhadas de ilustrações vetoriais, digitais e colagens.	As animações das ilustrações e dos elementos gráficos são realizadas de forma coerente. À medida que a página é aberta, os gráficos e as numerações são ativados.		●	
	SOM	Sendo um livro informativo, ele contém muitos documentos, e nesses meios existem entrevistas que incluem narração e diálogos.	As páginas possuem diversos recursos de hipermídia, variando entre áudios, vídeos e animações, que servem como apoio para os textos.			●

Fonte: Elaborado pela autora e baseado em Teixeira (2015)

Figura 28 - Matriz de análise do livro: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil

		CARACTERÍSTICA DO ARTEFATO	INTERATIVIDADE	COERÊNCIA COM A NARRATIVA		
				BAIXA	PARCIAL	ALTA
HIPERMÍDIA/ INTERFACE	TIPOGRAFIA	A UNICEF utiliza a fonte Univers LT Pro, uma tipografia sem serifa, no livro. Ela é versátil, adequada para impressos e web. Isso a torna apropriada para comunicar temas urgentes e relevantes.	A pouca utilização da interatividade está relacionada à tipografia, aplicada com uma animação ativada quando a página é aberta.			●
	IMAGEM ESTÁTICA E EM MOVIMENTO	O recurso visual utilizado para ilustrar as informações textuais, são as imagens que possuem um destaque maior nas páginas, ajudando a entender melhor o que é tratado.	As imagens aparecem quando as páginas são abertas e, na galeria de imagens, é possível clicar nas miniaturas abaixo para visualizá-las em tamanho maior na tela.			●
	GRID	O livro possui um grid de colunas. Essa divisão é feita pensando nos elementos interativos e imagens, para que o conteúdo não fique extenso e cansativo.	A navegação das páginas é realizada por meio de ícones para passar de um lado para o outro. As páginas já estão abertas, como em um livro físico.			●
	ÍCONES	Os ícones são ilustrações vetoriais coloridas, aplicadas sempre no contexto textual, como gráficos e dados, possuem uma consistência visual coerente com os textos extensivos.	Cada página possui um ícone de menu que permite voltar ao sumário para que o leitor escolha para onde deseja navegar, além de ícones para clicar e ativar vídeos.			●
	GRAFISMOS	O livro não possui muitos grafismos, apenas ilustrações de mapas.	As animações das ilustrações e dos elementos gráficos são ativados à medida que a página é aberta.		●	
	SOM	Sendo um livro informativo, ele contém vídeos em formato de documentário, com narrações das realidades de quem vive na pobreza extrema.	Os vídeos são o único recurso de áudio no livro.			●

Fonte: Elaborado pela autora e baseado em Teixeira (2015)

Para o desenvolvimento do livro digital interativo os elementos que compõem tipografia, imagem, *grid*, ícones, grafismo e som, são componentes avaliativos necessários, ao permitir compreender a história e a consistência visual e interativa.

As seguintes conclusões dos dados analisados e condizentes com o projeto, são:

- **Tipografia:** É viável que fonte implementada no livro digital interativo seja desenvolvida para leituras extensas e que se enquadram na visualização de conteúdo online, considerando a legibilidade e leiturabilidade dos conteúdos virtuais, e desse modo, mantenha consistência com o conteúdo narrativo, juntamente dos “arquetipos” (transmissão de sentimentos e impressões) das letras relacionadas às informações textuais. A interatividade da tipografia pode ser utilizada para destacar uma informação, através da animação de movimentação da letra.
- **Imagem estática e em movimento:** A imagem é um recurso de hipermídia que realça ilustrativamente as informações textuais, porém se não for executada adequadamente com a *grid*/hierarquia das informações e conforme realizada na distribuição dos conteúdos, pode gerar ruído e atrapalhar na transmissão dos conteúdos. A interação dinâmica da imagem, é geralmente aplicada em formato de galeria de imagens.
- **GRID:** Considerando os formatos digitais e a distribuição do projeto desenvolvido, podendo ser, *desktop*, smartphones ou *tablet*, é crucial pensar na distribuição das informações através da *grid*. A partir das análises dos similares, para leitura online e considerando o tipo de conteúdo e o tanto de informações que serão inseridas, *grid* de colunas é adequado na inserção de recursos de hipermídia. A interatividade relacionada a *grid* tem a ver com a navegação das páginas, sendo possível, passar as páginas como um livro físico convencional ou por rolagem “infinita”.
- **Ícones:** Um instrumento de informação para direcionar o leitor na ativação da dos recursos de hipermídia é através dos ícones de navegação e *status*, como também, usados no texto e em gráficos como forma de ilustração. A coerência com o conteúdo e os outros elementos de mídia, consiste na legibilidade dos isotipos e como é realizado a execução nas páginas sem causar interferência com o texto. A interatividade pertinente aos ícones está associada ao comando, como ativar, desativar, deslizar, desligar e ligar, voltar e seguir.

- **Grafismos:** A ilustração se encaixa como análise no grafismo, mais utilizadas para conteúdos informativos, principalmente vistas em mapas e dados que requerem a ilustração para sintetizar os conteúdos. A interatividade referente ao grafismo, se dá ao momento que o leitor abre as páginas e como forma de animação aparece as ilustrações e grafismos.
- **Som:** Áudios, entrevistas, trilha sonora e narrações estão integrados em vídeos de caráter documental, quando colocados separadamente tem a função de complementar as ilustrações ou imagens. Sendo assim, a interação é realizada como apoio textual ou imagético.

4.1.3 Levantamento de dados para a elaboração de um guia de orientação

Tendo em vista as conclusões realizadas das análises de livros digitais interativos similares, a diretriz proposta para a estruturação do livro considera os seguintes parâmetros e objetivos dispostos abaixo na tabela da figura 29.

Figura 29 - Guia de orientação



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

4.2 Esquematização de conteúdo

Para as informações contidas no roteiro, as referências utilizadas serão fundamentadas em livros, artigos, revistas, almanaques, dossiês entre outros meios de informação que possam contribuir com o desenvolvimento, com base nas seguintes referências do projeto;

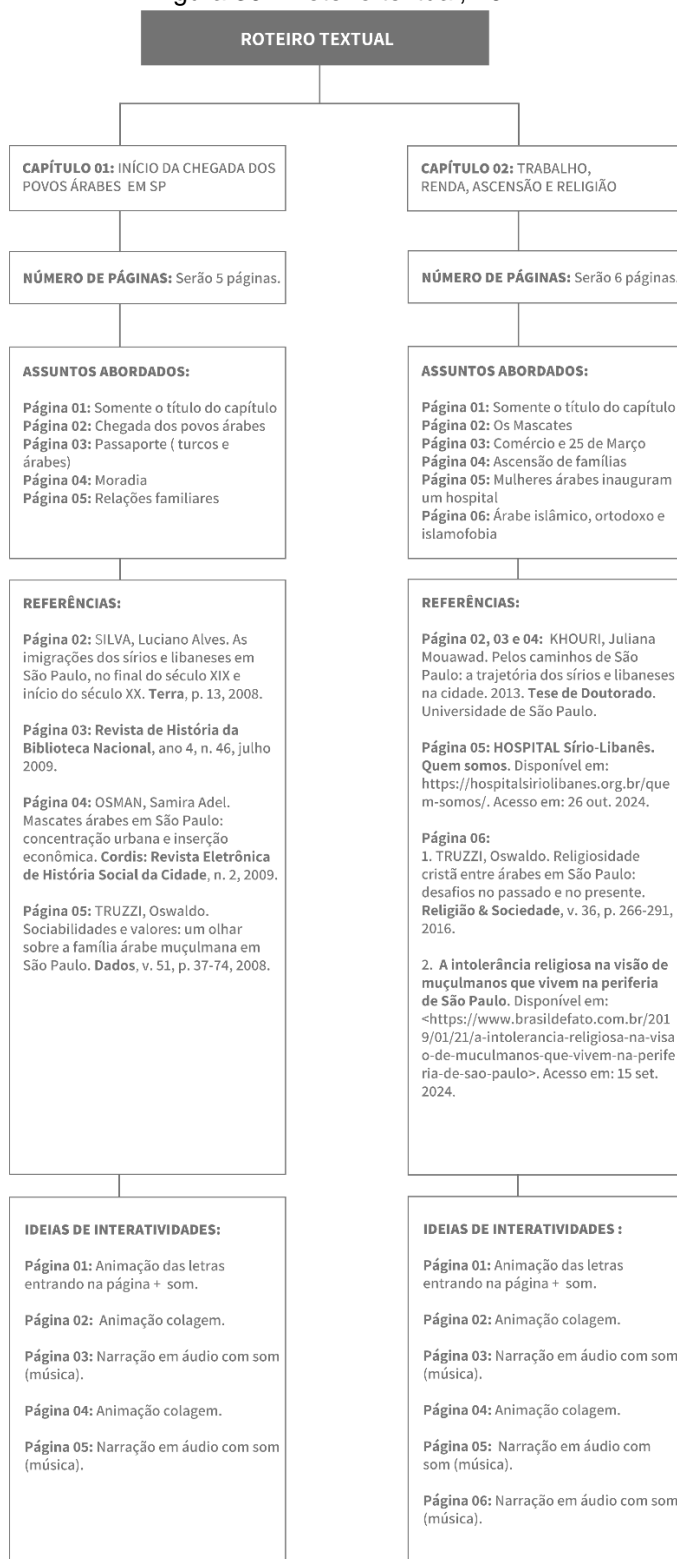
- SILVA, Luciano Alves. As imigrações dos sírios e libaneses em São Paulo, no final do século XIX e início do século XX. Terra, p. 13, 2008.
- Revista de História da Biblioteca Nacional, ano 4, n. 46, julho 2009.
- OSMAN, Samira Adel. Mascates árabes em São Paulo: concentração urbana e inserção econômica. Cordis: Revista Eletrônica de História Social da Cidade, n. 2, 2009.
- TRUZZI, Oswaldo. Sociabilidades e valores: um olhar sobre a família árabe muçulmana em São Paulo. Dados, v. 51, p. 37-74, 2008.

- TRUZZI, Oswaldo. Religiosidade cristã entre árabes em São Paulo: desafios no passado e no presente. *Religião & Sociedade*, v. 36, p. 266-291, 2016.
- KHOURI, Juliana Mouawad. Pelos caminhos de São Paulo: a trajetória dos sírios e libaneses na cidade. 2013. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- HOSPITAL Sírio-Libanês. Quem somos. Disponível em: <https://hospitalsiriolibanes.org.br/quem-somos/>. Acesso em: 26 out. 2024.
- A intolerância religiosa na visão de muçulmanos que vivem na periferia de São Paulo. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2019/01/21/a-intolerancia-religiosa-na-visao-de-muculmanos-que-vivem-na-periferia-de-sao-paulo>>. Acesso em: 15 set. 2024.

sendo assim, todas as referências utilizadas serão apresentadas no roteiro textual, alinhadas com o capítulo, o tipo de conteúdo, número de páginas e ideias de interatividade. Portanto, serão desenvolvidas onze páginas, cinco no primeiro capítulo e seis no segundo, considerando que esse esquema de fluxo ilustra os conteúdos de forma simplificada, a parte correspondente ao miolo, será integrado ao espelho/arquitetura.

Em vista disso, o fluxograma projetado desempenha a função de designar em segmentos os conteúdos textuais da história, relacionados a: capítulo, conteúdo textual, contexto, referências de textos e ideias de interatividade e hipermídia, para que posteriormente seja feito a seleção dos textos para desenvolvimento das outras etapas, o fluxograma apresentado abaixo, conforme indicado na Figura 30.

Figura 30 - Roteiro textual, 2024.



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

4.2.1 Execução do Espelho/arquitetura

Para o desenvolvimento do espelho/arquitetura do projeto, foi utilizado o livro de análise de parâmetros como referência as páginas de maneira sucinta, para apresentar a estrutura e conteúdo integrados no livro, sendo esse; UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil, exibidos na figura 31. Dessa forma, as referências utilizadas servem como orientação e fundamentação para a criação do espelho/arquitetura do livro digital interativo.

Figura 31 - ESPELHO/ARQUITETURA RESUMIDO DO LIVRO: UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza na infância e na adolescência no Brasil

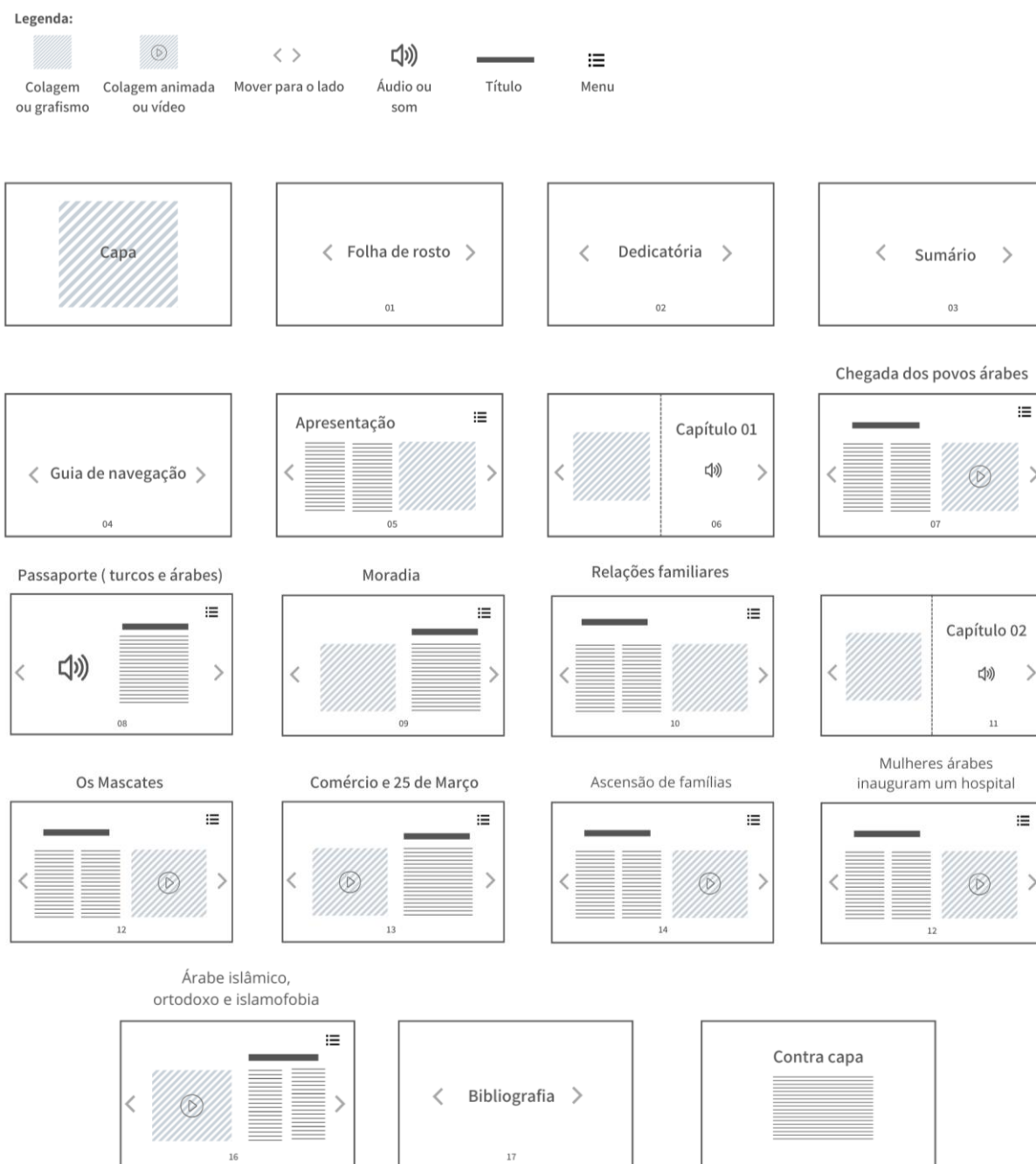
ESPELHO/ARQUITETURA RESUMIDO



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

O espelho/arquitetura do trabalho vigente está estruturado como um *Sketch*, de modo que seja possível visualizar como ficará a distribuição dos elementos da página e como também o que cada página irá conter, sendo assim foi disposto uma legenda que explica a finalidade de cada elemento. Considerando isso, a parte “externa” contém capa e contracapa, parte interna (miolo), folha de rosto, dedicatória, sumário, guia de navegação, apresentação, os capítulos e bibliografia. Desse modo, cada página está inclusa uma referência de interatividade conforme o roteiro textual, evidenciado pela figura 32.

Figura 32 - Espelho/arquitetura do livro digita interativo



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

4.2.2 Hierarquia de informação

A hierarquia da informação permite organizar e equilibrar os elementos textuais e imagens no livro, visando distribuir, alinhar e padronizar as páginas e os conteúdos do livro. A definição das *grids*, teve como referência os livros analisados e a conclusão de que utilizando *grids* permite a inclusão de elementos de hipermídia, como também a utilização de uma grid quando não há muitos textos. Visto que, as grids e as divisões

foram realizadas elementarmente, visando a organização dos conteúdos no livro e facilitando a expressão criativa de organizar os elementos informativos.

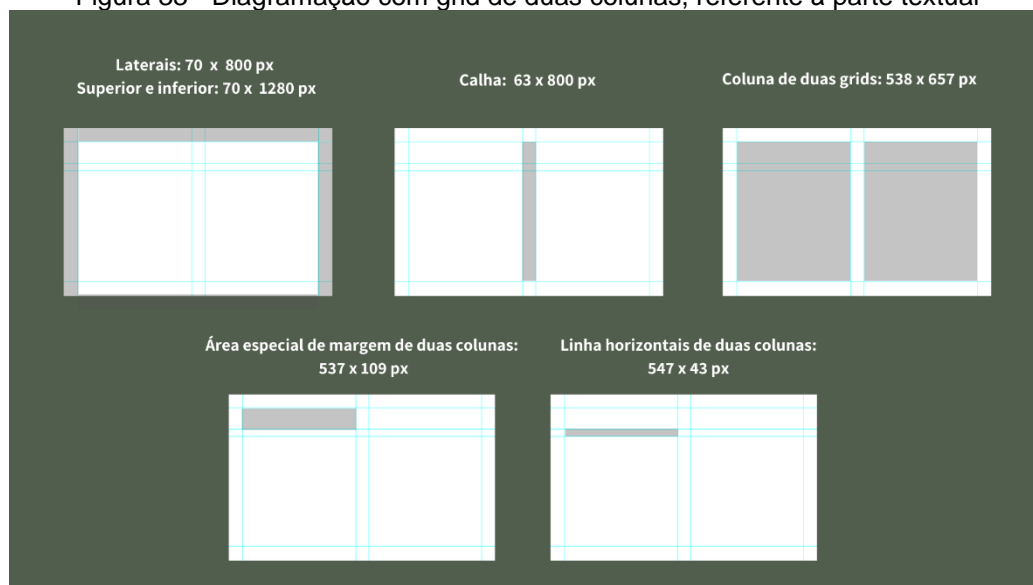
As dimensões do livro são 1280 x 800 *pixels*, formato horizontal, projetada para a leitura que simula um livro convencional analógico e que poderia ter espaço para recursos de hipermídia. A base dessa definição, está de acordo com as informações do *site*, “Dualpixel²⁹”, que aborda de forma instrutiva as publicações digitais de *EPUB3* e *HTML5*, direcionadas ao layout fluido, que utiliza *hyperlink* e *multimídia*. Portando sendo empregado o *HTML5*, visto que é facilmente encontrado em pesquisas e navegação na *web*, além de possibilitar a aplicação da interatividade e recursos de *multimídia*, que para projetos digitais em *desktop*, é considerado o formato horizontal, 1280 x 800 px. Após o desenvolvimento das interfaces, o conteúdo pode ser publicado em formato *HTML5*. Partindo desse ponto, a estruturação das divisões fora realizada dessa forma;

- **Margens superior, inferior e laterais:** a proporção das margens laterais é de 70 x 800 px, e para as margens superior e inferior, as dimensões são 70 x 1280 px. Sendo assim, para a implementação dos marcadores, sendo estes o fólio, ícones de interatividade e menu.
- **Calha:** a proporção da calha está 63 x 800 px, centralizado, após as margens, para proporcionar espaço a *grid* de duas colunas.
- **Coluna de duas *grids*:** associado a parte textual dos conteúdos do livro. Duas colunas separadas pela calha, que dividem e inclui textos, imagens ou vídeos, com as medidas de 538 x 657 px .
- **Área especial de margem de duas colunas:** o posicionamento dos títulos deve ser priorizado, pois, na hierarquia visual do capítulo, eles podem ser o primeiro elemento a ser notado. Em seguida, colagens ou vídeos servem como apoio visual para ilustrar e contextualizar o tema abordado. Por fim, os textos devem comunicar as informações de forma didática e acessível. As medidas são 537 x 109 px, após as margens superior e laterais.
- **Linha horizontais de duas colunas:** separa o título dos outros elementos a serem inseridos na página. Medidas, 547 x 43 px.

²⁹ Disponível em: <https://labs.dualpixel.com.br/guia-indesign-publicacoes-digitais-epub3-html5/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

Logo abaixo, nas figuras 33, evidência como ficou a configuração da diagramação da parte textual.

Figura 33 - Diagramação com grid de duas colunas, referente à parte textual

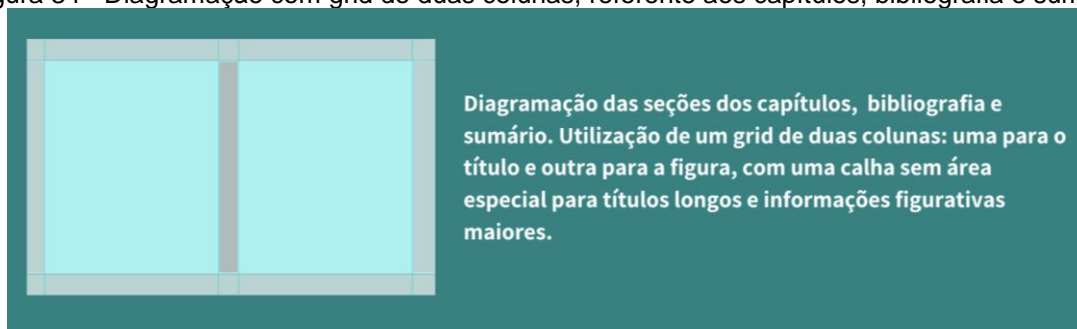


Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Na figura 34 representa a diagramação referente aos capítulos, bibliografia e sumário. Assim retirado a área especial e as linhas horizontais, que viabilize a possibilidade de experimentação e criatividade com os textos e figuras.

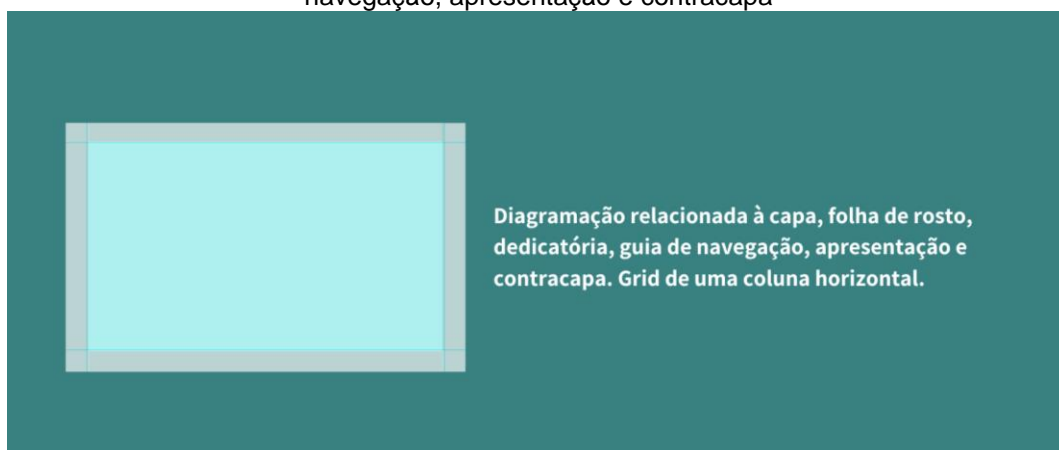
Relativo à figura 35, retrata a capa, folha de rosto, dedicatória, guia de navegação, apresentação e contracapa. Dessa forma foi removido a calha, área especial e linhas horizontais, ampliação de imagens, títulos e textos.

Figura 34 - Diagramação com grid de duas colunas, referente aos capítulos, bibliografia e sumário



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 35 - Diagramação de uma coluna, relacionada à capa, folha de rosto, dedicatória, guia de navegação, apresentação e contracapa



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

4.3 Desenvolvimento e referência de arte árabe-islâmica

Teixeira (2012), os aspectos que representam visualmente uma marca, produto, serviço, empresa, entre outros, são definidos pela identidade visual, sendo sistematizada pelos elementos gráficos, tipografia, ícones, paleta de cores, que transmite as características e personalidade, daquilo está sendo comunicado e representado.

Nesse contexto, mediante a temática sobre os povos árabes e considerando os elementos representativos dessa cultura, como mencionado no referencial teórico, a cultura visual árabe, resumidamente a estética árabe-islâmica, será aplicada como forma de valorização cultural e alinhar as características culturais desse povo no livro digital interativo. As cores e a caligrafia desempenham um papel significativo na conceituação e no simbolismo da estética árabe-islâmica. A caligrafia, por sua vez, remete à poesia, tanto pela forma quanto pela mensagem relacionada à fé, considerando o ritmo das formas, a inteligência, a beleza e a emoção. As cores e grafismos também carregam essa característica expressiva, sendo direcionadas à natureza, à saúde, à paz e à conexão com o divino, Aida (2023, p.1).

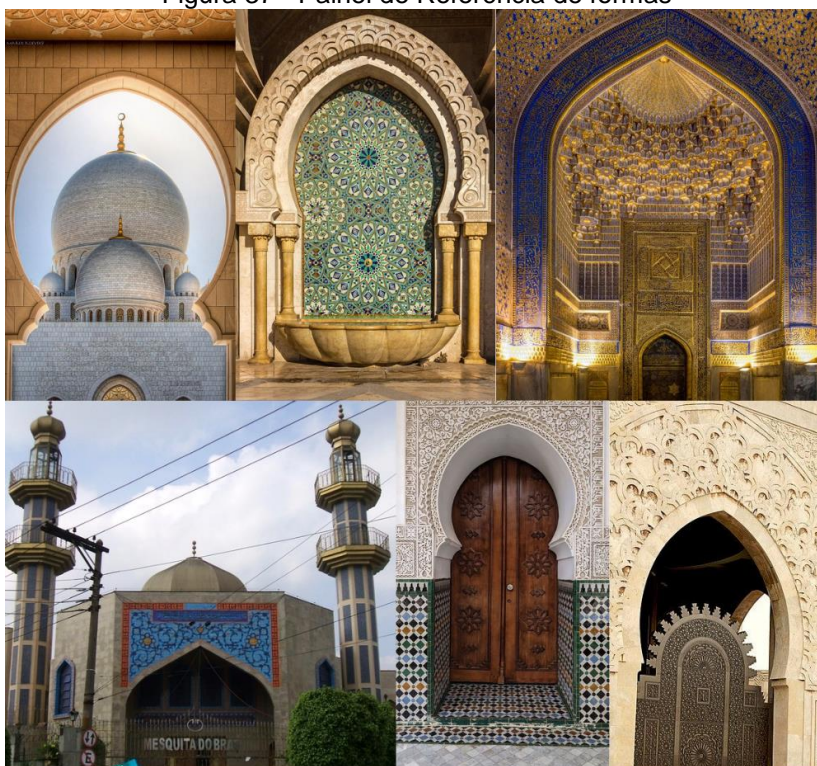
Para utilizar a identidade visual árabe-islâmica, a princípio, é reunir referências de expressões artísticas realizadas, como; grafismos, formas, cores, escritas e design gráfico árabe, que contribuem para a visualização da aplicação desta arte, de maneira abrangente, representadas nas figuras, 36, 37, 38, 39 e 40.

Figura 36 - Painel de referência de grafismos



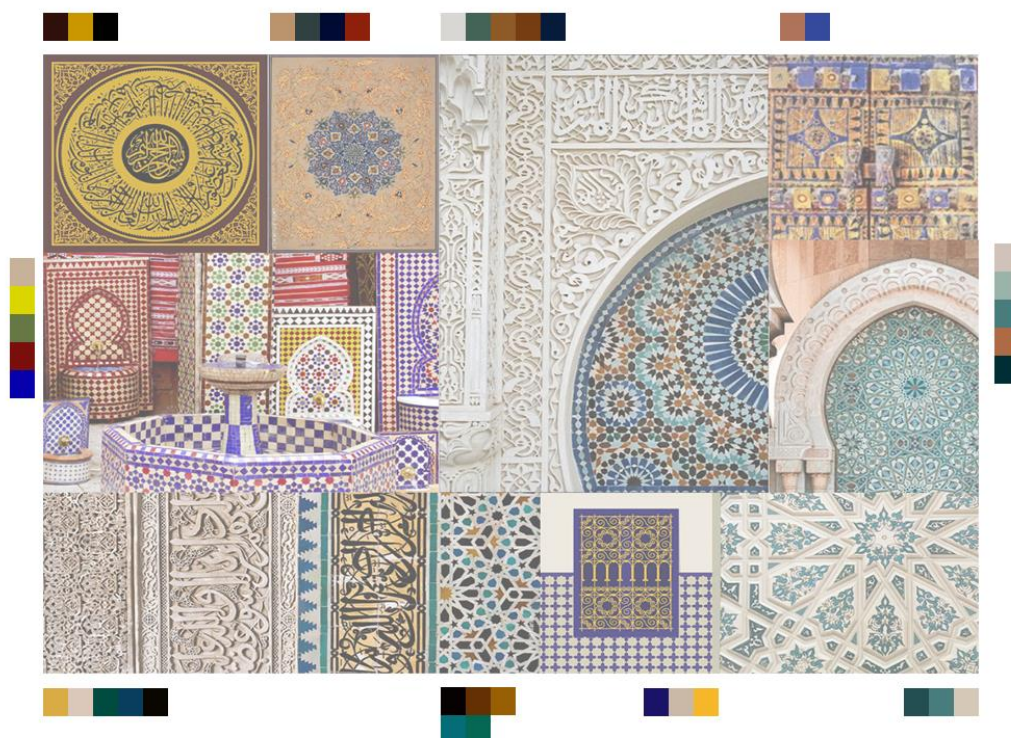
Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 37 - Painel de Referência de formas



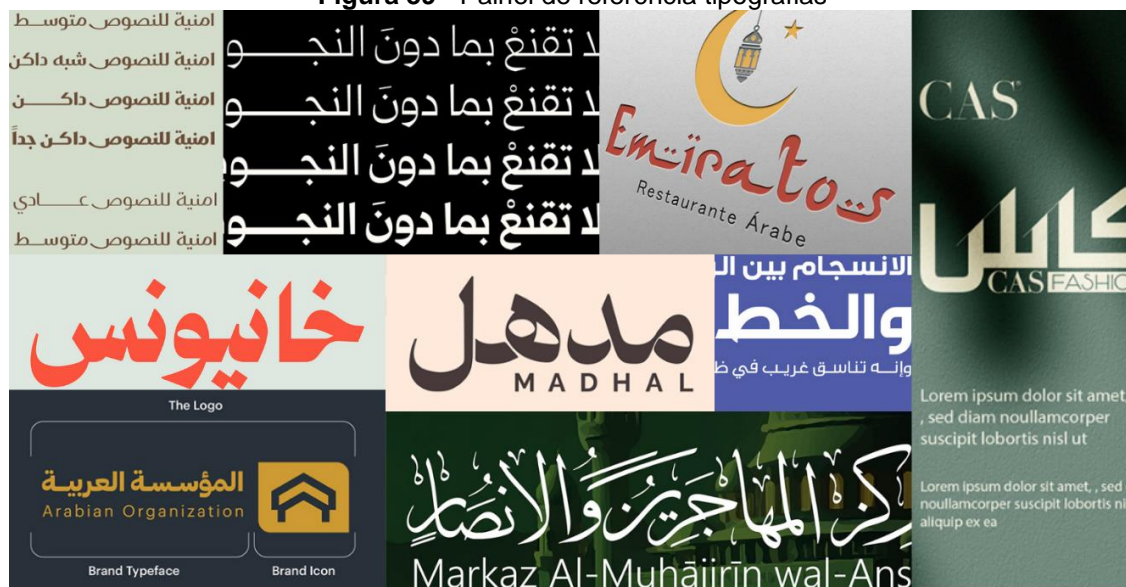
Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 38 - Painel de referência de cores



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 39 - Painel de referência tipografias



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 40 - Painel de referência design gráfico árabe



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

4.4 Desenvolvimento da identidade visual

As partes que constituem a identidade visual são; fonte, tipografia e diagramação, paleta de cores, fotomontagens, ícones, grafismos, sons.

Em vista disso, o desenvolvimento desses itens para aplicação do projeto, é fundamentado nas conclusões realizadas mediante as tabelas de matriz de análise de parâmetros, que de modo conciso, envolve conceitos apresentados pela Dondis, (1997), sendo estes aplicados, contraste de tons, fontes e textura que destaca e dá ênfase às informações de forma hierárquica. Como também, o simbolismo tipográfico nas colagens, que remete a caligrafia árabe, uma forma de apresentar imagetivamente a cultura.

Assim como, as cores em tons de verde e amarelo e branco, atuam como representação da arte visual árabe-islâmica, o equilíbrio entre formas arredondadas e quadradas alinhadas ao viés de transmitir; seriedade, solidez como também proximidade e cuidado. Os ícones e sons perpassam por esses mesmos vieses, alinhados à identidade visual no sentido imagético e conceitual. As linhas finas e formas sólidas dos ícones têm a ver com a coerência da narrativa, assim como os sons da musicalidade árabe e os áudios que relatam as histórias, sempre seguindo a

abordagem da responsabilidade e valorização de contar a história dessa comunidade, atrelado ao papel do design ativista, de questionar e propor reflexões.

4.4.1 Seleção da fonte tipográfica

Para execução do uso da tipografia, foram implementadas três fontes. A primeira corresponde ao título, texto e fôlio, referente a família tipográfica, “Canto”, desenvolvida pelo tipógrafo e designer, Richard Lipton, é uma família tipográfica versátil, que remete a caligrafia gestual, serifada e romana, estabelecendo uma relação com a caligrafia árabe, não semelhante, mas que faz alusão a esse processo gestual, e que em seu modelo transmite a percepção de ser clássico, formal e elegância e apresenta coerência com proposta e narrativa do livro.

Considerando que, mesmo sendo uma fonte serifada, o livro digital interativo não possui textos extensos, portanto não prejudica a leitura e a visualização dos conteúdos textuais. Na figura 41, situada abaixo estão as fontes utilizadas para textos e títulos.

Figura 41 - Painel tipográfico da família tipográfica, canto



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

A segunda fonte escolhida foi a “Hey Beauty Regular”, é uma fonte que *script* cursiva, que se refere a caligrafia de assinatura, esta fonte transmite movimento, delicadeza, sensibilidade e com a suas formas curvilíneas, comunica de forma que aproxima o leitor, tendo como função ser um enfoque secundário, para que não destoar das fonte e informações principais, empregada para momentos especiais como utilizada na dedicatória e no nome da autora na capa.

E por conclusão, a terceira fonte selecionada tem duas variações da mesma família, sendo referente; “Myriad Arabic Bold” e “Myriad Arabic Regular”, uma fonte adaptada da fonte “Myriad” desenvolvida para língua e escrita árabe, os designers e tipógrafos responsáveis foram, Carol Twombly e Robert Slimbach. Sua implementação se deve aos painéis de referência tipografia, de designs árabes, isso é uma maneira de representar a cultura e o povo árabe, empregada nas colagens. Portanto, abaixo, a representação visual, das figuras 42 da fonte referenciada.

Figura 42 - painel tipográfico das fontes, Hey Beauty Regular e Myriad Arabic Bold e Myriad Regular



Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

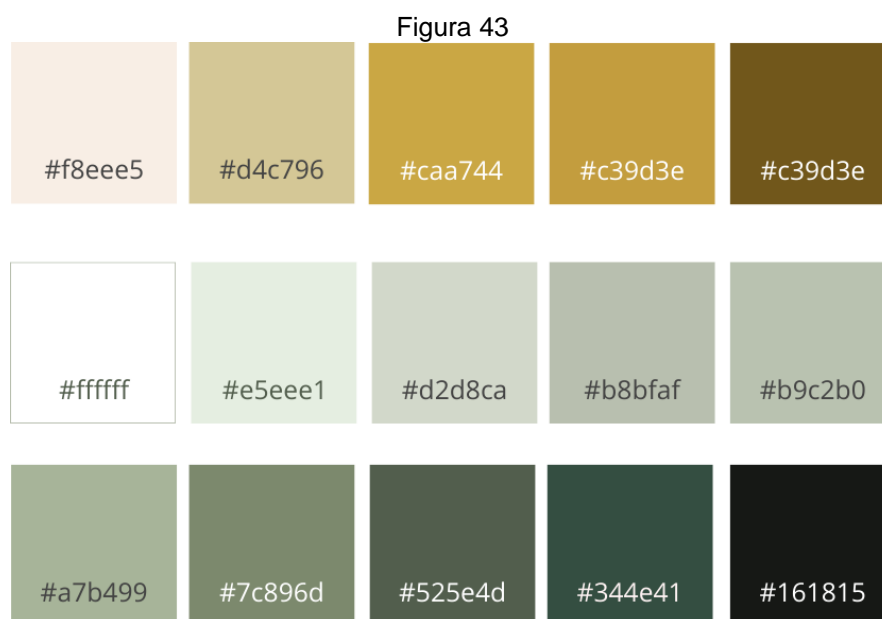
4.4.2 Seleção da Paleta de cores

As cores no islamismo exercem uma simbologia significativa para transmitir uma mensagem, o preto é uma cor negativa representando algo ruim, o branco representa luz e brilho externo, o verde expressa sinal de bênçãos e de boa sorte, o amarelo associado ao sol e medidas de prevenção a saúde, Curcio (2019, p.21). Como mencionado anteriormente, o verde tem uma simbologia significativa no islamismo, utilizada em decorações de centro religiosos, nas bandeiras de diversos os países que proferem a fé islâmica. Diante disso, para eles essa cor representa a natureza e a vida, Galarraga (2015, p.1286).

Como notado a presença dessas cores nos painéis de desenvolvimento de referência de grafismo, formas, cores, tipografias e designs, para a elaboração da identidade visual, a paleta inclui o verde, como também, o verde voltado para o cinza, juntamente com seus subtons, amarelo e branco, para cor das páginas e fotomontagens. Dessa forma, foram optadas, por tons pasteis e pouco brilho, que indicam sutileza, suavidade e coerência com os demais elementos da identidade

visual, para que o objetivo não seja o ruído de elementos e que a mensagem do livro, seja bem clara.

A paleta desenvolvida se encontra inserida abaixo na figura 43.



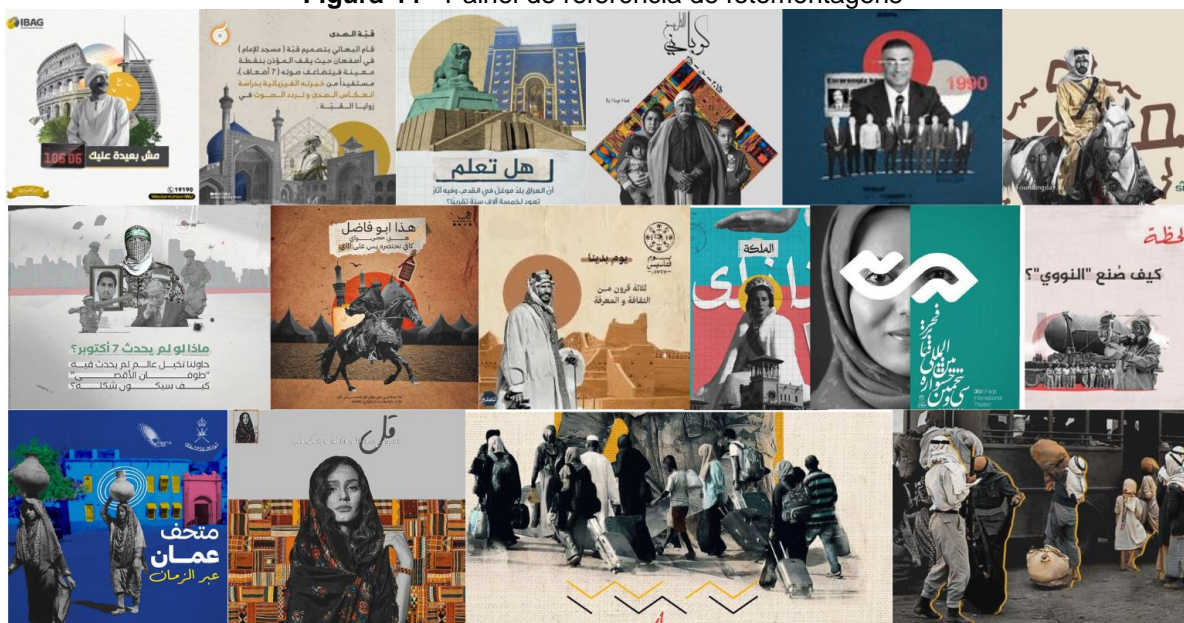
Fonte: Elaborada pela autora, 2024

4.4.3 Fotomontagens

Para a composição das fotomontagens, foi elaborado um painel de referência que apresenta criações desenvolvidas por designers árabes, que manifesta em suas montagens, perspectivas que incorporam aspectos culturais, políticos e sociais, como também as cores, formas, grafismos e escritas de expressão artística desse povo.

E com isso observado, considera-se como fatores avaliativos; características de organização dos componentes, formas e aplicações das fotomontagens, e o que através disso, pode ser utilizado no discurso e na produção das fotomontagens. Portanto, na figura 44, está disposto o painel de referência de fotomontagens.

Figura 44 - Painel de referência de fotomontagens



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

Considerando isso, o desenvolvimento segue uma estrutura de criação, que permeia por etapas; primeiro a pesquisa de imagens ou figuras relacionadas ao tema do capítulo, a seleção dessa imagem e a inserção dela em uma prancheta no programa de edição de imagem *Photoshop*.

Segunda etapa, caso necessário, transformar as imagens em preto e branco, que produz um equilíbrio com o amarelo da forma que ela será inserida. Sendo assim, terceira etapa e recortá-las (atividade essa realizada por meio manual usando uma borracha disponibilizada pelo *software*), para que posteriormente seja encaixada em uma forma circular que ao fundo possui grafismos árabes ou imagens relacionadas ao assunto. Todas as imagens baixadas que não foram retiradas de bancos de imagens gratuitos, como Freepik e Pexels, estão nas referências do trabalho.

Para a seleção das imagens utilizadas nas fotomontagens, seguiu-se uma consistência relacionada ao assunto abordado em cada página, bem como imagens do período ou contexto histórico citado.

A harmonia é essencial para a projeção das colagens, que estão dispostas em formas circulares, para terem equilíbrio com as páginas retangulares, como também o contraste das cores, amarelo e cinza, que indica expressividade, seriedade e um ponto focal, já que a cor do círculo e o círculo em si geram esse impacto visual no leitor.

Dessa forma, foi realizado esquemas que ilustram o processo de criação da fotomontagem, como também uma captura de tela do documento no *software*,

relacionado ao desenvolvimento dessa técnica. Nas figuras 45 e 46, que demonstram esse método.

Figura 45 - Esquemas de desenvolvimento de fotomontagens

Homem árabe



+



=



Família-Abrão-Dib



+



=



Mascates - 25 de Março



+



+



=



Manifestação contra a islamofobia



+



+



+



+



+



+



+



=



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

Figura 46 - Imagens sobre o desenvolvimento das fotomontagens



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

4.4.4 ícones e grafismos

Conforme mencionado pelo autor, Gobbi (2012, p.71), cita que os princípios da Gestalt, podem contribuir para desenvolver de interfaces visuais fundamentadas na forma em que a mente humana observa os objetos. Entre tais, um dos elementos teóricos aplicados e condizentes com o conceito, da identidade visual desenvolvida para o projeto, está associado no que tange a perspectiva:

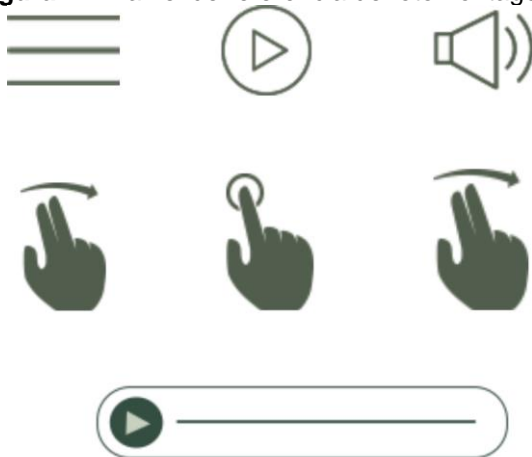
Tamanho Relativo: Componentes menores não padronizados são percebidos como objetos. No design de listas para web, setas, traços e outros marcadores dentro de um grupo de informação serão visualizados como objetos individuais pelos quais os olhos serão atraídos.

Diante disso, os ícones serão utilizados na interface como segundo plano que sinaliza se nas páginas contém vídeo, som e “menu” (que direciona o leitor ao sumário). Como também, indicações de como interagir com as páginas. A usabilidade aplicada para esse encargo visa ser de fácil percepção e entendimento, contendo clareza visual, controle do usuário, compatibilidade com a experiência proposta e estética minimalista. Para isso, foi projetado uma página, “Guia de orientação”, que introduz o leitor aos elementos que serão apresentados ao decorrer das páginas.

Os ícones seguem a mesma linha visual e conceitual dos outros elementos desenvolvidos, possui linhas finas, com formas arredondadas e quadradas, e como orientação de ação dos usuários com as páginas, os ícones que ilustra o movimento

das mãos para interagir com as páginas, possuem a forma completa, mantendo a harmonia e preservando o equilíbrio com os demais componentes das páginas, assim como, o botão de áudio, que segue essa mesma linha visual, formas finas e arredondadas, com um círculo preenchido e uma forma geométrica pontiaguda. Na figura 47, abaixo, exhibe os ícones apresentados.

Figura 47 -Painel de referência de fotomontagens



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

Para o plano de fundo das páginas e complemento, foram utilizados arabescos e desenhos de caligrafias árabes, referente às páginas dos capítulos. A incorporação de grafismo com linhas finas exerce um papel de equilíbrio com o número da página, escrito em árabe, que tem um peso e tamanho maior, relacionados aos outros elementos, com um foco maior na visualização da interface. As demais páginas possuem fundo de caligrafias árabes, sendo utilizadas três ilustrações dos seguintes designers e artistas: Anas-Ahmad, Sami Gharbi e Ahmed Ebrahim. São letras com um peso robusto, que preenchem a interface de forma total ou parcial, transmitindo uma característica marcante da cultura, assim como uma forma de transmitir conteúdo para quem não está familiarizado com a cultura. A figura 48 possui a junção desses grafismos.

Figura 48 - Ilustrações gráficas da escrita árabe



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

4.4.5 Áudios e músicas

Para a implementação dos sons como recurso de interatividade foram utilizadas músicas do repertório árabe, disponibilizadas gratuitamente pelo site, Pixabay, que fornece imagens, sons, vídeos e vetores, apresentando uma contribuição relevante de acervos musicais da cultura árabe. Em vista disso, a preferência de escolha musical, teve como prioridade somente aos instrumentos, sem canções.

Para os áudios como a substituição dos textos, foram narrados pela jornalista, Maryane Rodrigues³⁰, que relatou e apresentou de um viés jornalístico, documental e cultural, as informações pertinentes as páginas, foram realizados 5 áudios, que possuem ao fundo, música, para aproximar e ambientar o leitor a cultura.

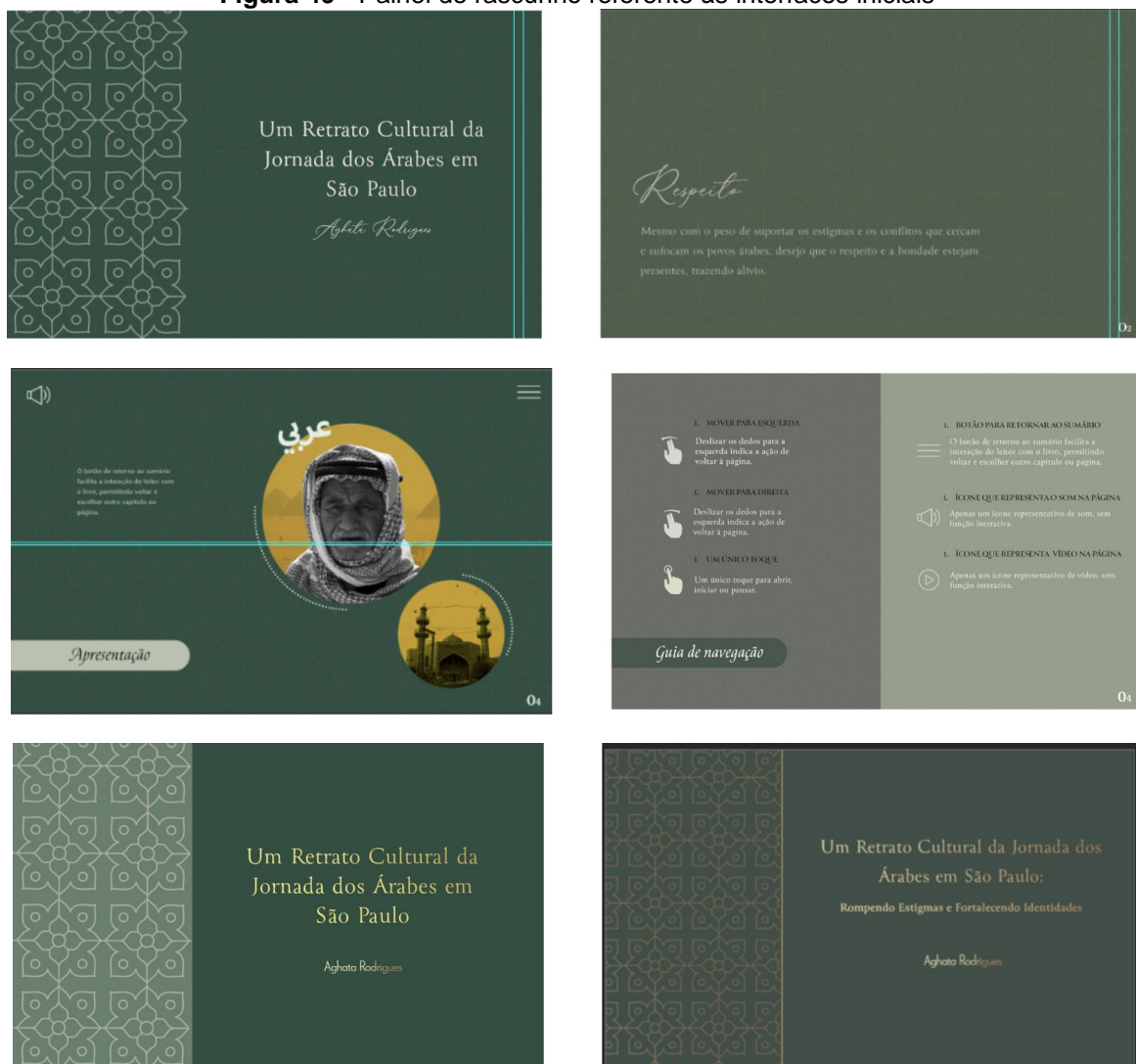
As páginas que possuem colagens ampliadas, vinculadas a capa, dedicatória, apresentação e contracapa, possuem música, ao serem tocadas e após animadas, reproduzem som.

4.4.6 Desenvolvimento das interfaces

A priori, as páginas do livro foram desenvolvidas pelo *software*, Adobe *Photoshop*, em um arquivo com 18 pranchetas, relativo as páginas do livro, seguindo um modelo de diagramação. Na figura 49, está disposto a representação das interfaces iniciais do projeto, e na figura 50 as interfaces finais.

³⁰ Disponível em: <<https://www.linkedin.com/in/maryane-sales/>>. Acesso em: 11 nov. 2024.

Figura 49 - Painel de rascunho referente às interfaces iniciais



Fonte: Elaborada pela autora, 2024



Fonte: Elaborada pela autora, 2024³¹

4.4.7 Fluxograma e estruturação de links

A estruturação, para o desenvolvimento da interatividade, foi realizada pelo software de experiência do usuário “Adobe XD”, que possui elementos associados a interação do usuário voltado para criação de site, aplicativos e outros recursos digitais. Dessa forma, tem como outro atributo ser acessível para a apresentação do projeto

³¹Interfaces disponíveis no Drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1pcMTqdclfePEJSA6GK2ESCfPYpmuESwN?usp=sharing>

ou protótipo ao público de forma *online*. Mediante a isso, foi efetuado a exportação das páginas do livro em PNG do *software*, Photoshop para o XD, alguns elementos, como a colagem tiveram a incorporação separada nas páginas, de modo que, pudessem ser realizadas a interatividade ao toque, com a movimentação dos elementos.

Os recursos sonoros foram executados de duas formas, para o funcionamento da narração dos capítulos, a aplicação foi feita em mp4 e disposta em transparência, pois dessa maneira, a ferramenta possibilita ao leitor ao clicar no ícone, ativar, pausar e retornar ao áudio. Em relação à música das páginas, 01, 02, 05 e 18, são iniciadas após o toque e animação das colagens sendo inseridas como mp3.

No que diz a respeito ao sumário, relacionado a página 04, cada número ao ser tocado leva a página referente, como também, cada capítulo possui um ícone de “menu”, que ao ser clicado, leva ao sumário, isso é uma abordagem de retornar ou avançar as páginas, que possui uma configuração, prática e intuitiva.

A troca das páginas ocorre, ao arrastar com os dedos, as laterais das páginas, acontece a mudança, que de certa maneira, se assemelha a troca de páginas de um livro analógico, visando ser intuitivo, funcional e objetivo.

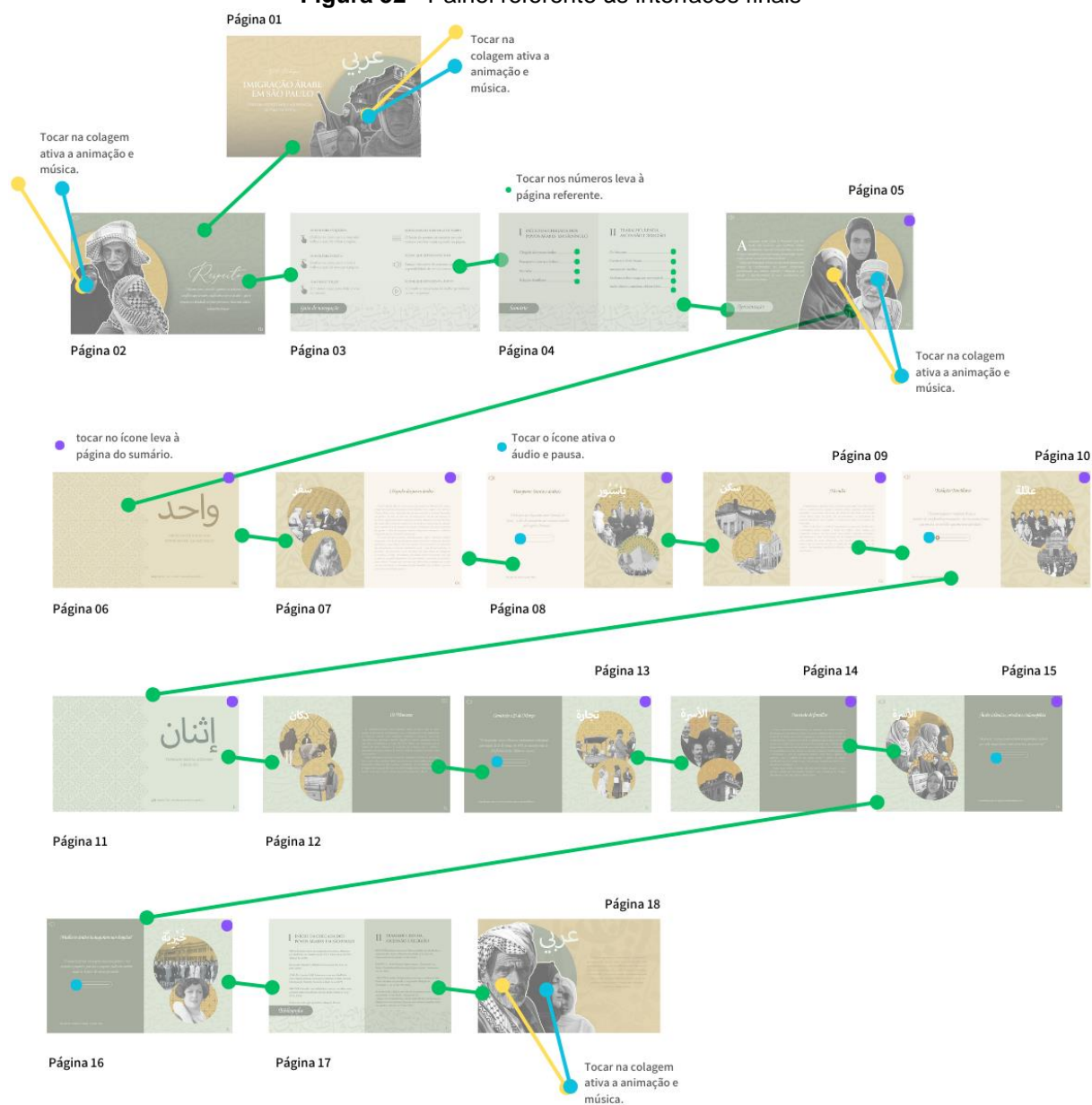
Em razão disso, para ilustrar a organização da interatividade, foi desenvolvido um fluxograma disposto na figura 51, que contribui para a visualização do processo, e para entender como esse sistema ocorreu, a uma descrição explicativa na figura 52, que indica em quatro cores relacionadas a função e interatividade.

Figura 51 - Painel referente às interfaces finais
Cores relacionadas à função e interatividade:

	Colagem animada ou vídeo
	Áudio ou som
	Menu
	Troca de Páginas

Fonte: Elaborada pela autora, 2024

Figura 52 - Painel referente às interfaces finais



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

Link do trabalho desenvolvido: <https://xd.adobe.com/view/28b909a4-7cdd-4cb0-8947-ccd4d1940860-7dea/?fullscreen>

5 CONCLUSÃO

Reconhecer os próprios preconceitos, é importante para ocorrer uma mudança social e coletiva. Visto que, na história, ciência e política, sempre favoreceu grupos étnicos ou continentes, que detinham e detém uma posição de superioridade aos demais. Sendo assim, muitas histórias são contadas a partir de um único véis, e tudo aquilo de ruim que um grupo ou uma sociedade enfrenta, possui um protagonismo maior. No que se refere a isso, a cultura árabe sofre muitos estigmas, que colabora para essa percepção única de uma identidade cultural, e com isso primeiro passo para o desenvolvimento do projeto, foi reconhecer os próprios preconceitos, e com base nisso, “escutar” e estudar essa comunidade e suas contribuições.

E diante disso, ficou em evidência o quanto colaboraram para o crescimento de um dos estados mais potentes do Brasil, e lamentável o fato das histórias que cooperaram com o progresso serem ofuscadas, em meio a esse “apagamento”, elaborar e desenvolver design para livro digital interativo como meio e recurso de visibilidade, por meio de hipermídia, com a inclusão de textos, imagens, áudios e animações, realizados no *software* do Adobe *photoshop* e XD. Sendo que no Adobe XD, foi uma experiência de uso inicial, pois a ferramenta mais conhecida para criação de interfaces é o Figma, e utilizar o XD pela primeira vez foi enriquecedor tanto para o repertório de design quanto para a criação do livro. Essa ferramenta possibilitou inserir som, um aspecto relevante para a identidade visual do livro.

O processo metodológico é composto por várias etapas que possuem particularidades específicas no campo do design, mas que se interligam e contribuem de forma sistemática. Cada etapa, como a pesquisa de projetos similares, o desenvolvimento da parte editorial e da identidade visual relacionada à cultura árabe, foi realizada com base em uma extensa pesquisa. Essas informações foram sintetizadas por meio de estruturas, como fluxogramas, que auxiliaram na visualização e no direcionamento das etapas do projeto. Dessa forma, o processo contribui para compreender as particularidades de cada campo e a integração desses elementos, garantindo coerência com a estética e a narrativa proposta.

Diante disso, a questão-problema de, como um livro interativo digital, utilizando a fotomontagem como artefato de valorização cultural, pode narrar a história do povo árabe em São Paulo e contribuir para a desconstrução de estigmas e preconceitos relacionados a essa população de imigrantes?

Pode-se afirmar que se trata de um instrumento educacional, pois ressaltar a história e os valores culturais já implica uma mudança nos pensamentos preconceituosos. Além disso, evidencia que os povos árabes vão muito além dos estereótipos. Para apoiar esse ativismo, o design desempenha um papel crucial na comunicação, utilizando ferramentas projetuais como instrumentos sociais para atender a um público e suas necessidades.

REFERÊNCIAS

A SEMANA. **Irã agrava lei contra mulheres que se recusarem a usar o véu islâmico**. Disponível em: <https://asemana.cv/economia/88-manchetes/10180-irao-agrava-lei-contra-mulheres-que-se-recusem-a-usar-o-veu-islamico>. Acesso em: 16 nov. 2024.

ACADEMY, Khan. **Introdução à arquitetura das mesquitas**. Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/humanities/approaches-to-art-history/understanding-religion-art/islam/a/introduction-to-mosque-architecture>. Acesso em: 14 dez. 2024.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ALBUQUERQUE, Elisabete Maria de. **Design gráfico em tempos de ativismo**. 2018. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/34595>. Acesso em: 14 jun. 2024.

ALMEIDA, R. G. C. de. Trajetória de um Patrício – a imigração sírio-libanesa em São Paulo. **Revista Outras Fronteiras**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 302–323, 2014. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/outrasfronteiras/index.php/outrasfronteiras/article/view/124>. Acesso em: 13 jun. 2024.

ANBA. De 1500 a 2020: **árabes encontram no Brasil seu novo lar**. Disponível em: <https://anba.com.br/de-1500-a-2020-arabes-encontram-no-brasil-seu-novo-lar/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

ANDREW, Ian. Al Gore releases “**Our Choice: A Plan to Solve the Climate Crisis**” as an interactive App for iPad, iPhone & iPod Touch. Disponível em: <https://greenerideal.com/news/8794-al-gore-releases-our-choice-a-plan-to-solve-the-climate-crisis-as-an-interactive-ipad-app/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

APECC. **Rua 25 de Março comemora 156 anos**. Disponível em: <https://www.apecc.com.br/rua-25-de-marco-comemora-156-anos/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

ARARUNA, Walysson Ferreira; PINHEIRO, Ana Cristina Lucio; CARNEIRO, Gracione Batista. A influência dos livros digitais no acesso a informação: uma comparação entre o livro digital e o impresso. **Múltiplos olhares em Ciência da Informação**, v. 3, n. 2, 2013.

AS VIAGENS de D. Pedro II: Monte Líbano e o Mundo Árabe. [S.l.], 2022. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0pPm68ZcHB8>. Acesso em: 14 dez. 2024.

AUGUSTO, Elaine. **OED interativo para livro digital**. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/41794603/OED-interativo-para-livro-digital?tracking_source=search_projects|livro+interativo&l=127&%3E.. Acesso em: 14 dez. 2024.

BALTA, Paul. **Islã**. L&PM Pocket, 2010.

BARTHOLD, Christian. **DW - Freedom of Press**. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/116307843/Christian-Barthold-DW-Freedom-of-Press?tracking_source=search_projects|colagem+ativitsa&l=19. Acesso em: 14 dez. 2024.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2008.

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BBC. **Árabes no Brasil**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45452478>. Acesso em: 16 nov. 2024.

BENVENUTO ALBERTO, Felipe Vidal; PAIXÃO BORGES, Tomás. As Relações Brasil-Oriente Médio no Regime Militar: Uma Trajetória Tortuosa. **Fronteira: Revista de Iniciação Científica em Relações Internacionais**, v. 20, n. 41, 2022.\

BRASILIANA FOTOGRAFICA. **Rua 25 de março**. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br/brasiliana/discover?query=%22rua+25+de+mar%C3%A7o%22>. Acesso em: 16 nov. 2024.

BRAZIL IMPERIU. **Fotografias de imigrantes libaneses na época, popularmente chamados de turcos**. Disponível em: <https://www.facebook.com/BrazilImperiu/posts/fotografias-de-imigrantes-libaneses-na-%C3%A9poca-popularmente-chamados-de-turcos-no-/2589884364675098/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

CARDOSO, Carla Sofia Gonçalves. **A grelha de paginação no design editorial impresso**. 2017. Tese de Doutorado.

CARDOSO, Cristina Luz; GONTIJO, Leila Amaral. Design Emocional e Semiótica: caminhos para obter respostas emocionais dos usuários. **Estudos em Design**, v. 17, n. 1, 2009.

CHAVES, Renata. **Visual merchandising e empreendedorismo**, 2019. Trabalho de conclusão de curso (Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda) - Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2019. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/4010>. Acesso em: 14 jun. 2024.

COSTA, Bell Amancio de Melo; CAETANO, Larissa Nunes; ASSIS, Mariana Gonçalves de. **A construção do universo fantástico de nascente: um quadrinho digital hipermediático**. 2022. 154 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.

CURCIO, Ítalo Francisco. **A arte na Idade Média e as cores como linguagem. Religião, Linguagem e Confessionalidade**, v. 1, n. 1, 2019.

DALMOLIN, A. R.; ALMEIDA, E. S.; SILVEIRA, A. C. M. OS PARADIGMAS INFORMACIONAL E RELACIONAL NA FORMAÇÃO EM JORNALISMO. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, [S. l.], v. 20, n. 36, 2021. DOI:

10.55738/alaic.v20i36.693. Disponível em: <https://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/693>. Acesso em: 18 ago. 2024.

DCI. **Livros digitais serão mídias completas em até três anos**. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/blog/recomendacoes-de-leitura/livros-digitais-serao-midias-completas-em-ate-tres-anos/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

DE QUEIROZ PORTO, César Henrique. Alteridades nas representações de Árabes e muçulmanos na teledramaturgia nacional. **Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, v. 61, 2018.

DE SOUSA E PAULO ROBERTO ANTUNES, G. F. ETNOLINGUÍSTICA: UMA BREVE INCURSÃO. **Ágora – A revista científica da FaSaR**, p. 2, 2017

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins fontes, 1997.

EUROPEANA. **Deutschland, Deutschland über alles**. Disponível em: https://www.europeana.eu/mt/item/638/item_TBNTUZLBAFAI6QDPV7OPOOK5YEY_Z3D3Z. Acesso em: 14 dez. 2024.

FABRIS, Annateresa. **A fotomontagem como função política**. História (São Paulo), v. 22, p. 11-58, 2003.

FAMÍLIA ACHÉ. **Fazemos qualquer negócio**. Disponível em: <https://familiaache.blogspot.com/2009/11/fazemos-qualquer-negocio.html>. Acesso em: 16 nov. 2024.

FREIRE, Alanne Fabely Ezequiel de Andrade. Design de appbook: criando uma narrativa digital interativa. 2017.

FUAD-LUKE, A. **Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world**. Earthscan. London: 2009.

GALARRAGA, Ana María Formoso. **A comunicação da experiência religiosa através de símbolos**. In: Anais do Congresso Internacional da Faculdades EST. 2015. p. 1278-1289.

GARCIA, F. J. J. P.; NAKAMOTO, P. T. Análise do livro digital interativo como recurso didático-pedagógico. **Revista Triângulo**, Uberaba - MG, v. 12, n. 2, p. 3–13, 2019.

GARCIA, F. J. J. P.; NAKAMOTO, P. T. Análise do livro digital interativo como recurso didático-pedagógico. **Revista Triângulo**, Uberaba - MG, v. 12, n. 2, p. 3–13, 2019. DOI: 10.18554/rt.v0i0.3620. Disponível em: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo/article/view/3620>. Acesso em: 13 jun. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GOBBI, Aline Girardi et al. **Proposta de diretrizes para uso e concepção de ícones em interfaces de dispositivos móveis: uma pesquisa focada no design universal**. 2021.

GONÇALVES, Paulo Cesar. Procuram-se braços para a lavoura: imigrantes e retirantes na economia cafeeira paulista no final do oitocentos. **Revista Brasileira de História**, v. 34, n. 67, p. 283-308, 18 jun. 2024. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbh/a/hH6GwSKCCdyNQqtKrgkzrZw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 mar. 2024.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**. Do game à TV interativa. São Paulo: SENAC, 2003.

HANANIA, Aida R. **Teologia islâmica, imagem, arte árabe e caligrafia**.

HARRISON, Lawrence E.; HUNTINGTON, Samuel P. **Culture matters: How values shape human progress**. Basic Book, 2000.

HCOR. Disponível em: <https://www.hcor.com.br/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

HOSPITAL SÍRIO-LIBANÊS. **Quem somos**. Disponível em: <https://hospitalsiriolibanes.org.br/quem-somos/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

IBGE. **A religião e a vida social dos imigrantes**. Disponível em: <https://brasil500anos.ibge.gov.br/territorio-brasileiro-e-povoamento/arabes/a-religiao-e-a-vida-social-dos-imigrantes.html>. Acesso em: 16 nov. 2024.

IPIRANGA FEELINGS. **Por dentro do palacete rosa**. Disponível em: <https://ipirangafeelings.com.br/web-stories/por-dentro-do-palacete-rosa/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

JULIO, Isabela Souza. **O posicionamento da Liga de Estados Árabes durante a Primavera Árabe: novo impulso à retórica pan-arabista ou instrumentalização extrarregional?**. 2018.

JUNIOR, José Carlos Magro; DE MOURA, Mônica Cristina; GUIMARÃES, Márcio James Soares. Design ativismo como prática cidadã contemporânea. **Anais do Colóquio Internacional de design**, 2020.

KHATLAB, R. As Viagens de D. Pedro II: **Monte Líbano e o Mundo Árabe**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0pPm68ZcHB8>.

KHOURI, Juliana Mouawad. **Pelos caminhos de São Paulo: a trajetória dos sírios e libaneses na cidade**. 2013. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

KÖRTING, Guilherme et al. **A importância da cultura e do repertório cultural do designer gráfico no desenvolvimento de projetos de comunicação visual**. 2014.

LIBANESA, C. **A História da Família Jafet por Basílio Jafet - #31**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x7041cYU2Y4>. Acesso em: 14 jun. 2024.

LITTLE, S. **Ismos. Para Entender a Arte**. Brasil: Globinho, 2010.

MACLACHLAN, Colin M. **A history of modern Brazil: the past against the future**. Rowman & Littlefield, 2003.

MARGOLIN, Victor. **O designer cidadão**. Revista Design em Foco, v. 3, n. 2, p. 145-150, 2006.

MATTEI, Selena. **A arte e a alma da caligrafia islâmica: explorando os textos do Alcorão**. Disponível em: <https://www.artmajeur.com/pt/magazine/5-historia-da-arte/a-arte-e-a-alma-da-caligrafia-islamica-explorando-os-textos-do-alcorao/335158>. Acesso em: 14 dez. 2024.

MAZLOUM, Samia. **A presença árabe na arquitetura Paulistana do século XX**.

Mercadão paulistano é um lugar para conhecer. Disponível em: <<https://dolcemorumbi.com/2023/03/23/mercadao-paulistano-e-um-lugar-para-conhecer/>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

MILLER, Carolyn Handler. Digital storytelling: **A creator's guide to interactive entertainment**. 3. ed. Burlington: Focal Press, 2014.

MONITOR DO ORIENTE. **Como a islamofobia se tornou um flagelo global**. Disponível em: <https://www.monitordooriente.com/20240410-como-a-islamofobia-se-tornou-um-flagelo-global/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

MOTTA, Fernando C. Prestes; ALCADIPANI, Rafael; BRESLER, Ricardo B. **A valorização do estrangeiro como segregação nas organizações**. Revista de Administração Contemporânea, v. 5, p. 59-79, 2001.

MOTTA, R. L. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos digitais. 2012. Dissertação** (Mestrado em Design) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11595>. Acesso em 28 de maio de 2024.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: **O futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução por Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural – Unesp, 2003.

PASSOS, Ravi; MOURA, Mônica. Design da informação na hipermídia. InfoDesign: **Revista Brasileira de Design da Informação**, v. 4, n. 2, 2007.

PETRI, Kátia Cristina. **A Sociedade Promotora de Imigração: A Política de subvenção para imigração em São Paulo (1871-1894)**. In: Anais do X Congresso Estadual de História.

PILON, Liane Christine Lourenço Pereira; SEWAYBRICKER, Luciano Espósito. “As pessoas fazem com que você consiga se adaptar”: O papel do suporte social e de outros fatores na adaptação de refugiados. **Ayvu: Revista de Psicologia**, v. 9, 2022.

PORTO, C. H. de Q. Alteridades nas representações de Árabes e muçulmanos na teledramaturgia nacional. Projeto História : **Revista do Programa de Estudos Pós-**

Graduados de História, [S. l.], v. 61, 2018. DOI: 10.23925/2176-2767.2018v61p320-349. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/29667>. Acesso em: 14 jun. 2024.

PORTUGUÊS, Dicionário Online. **Ativismo**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ativismo>. Acesso em: 14 dez. 2024.

PRADO, Gheysa Caroline. Design ativismo ou design ativista?. **Estudos em Design**, v. 29, n. 3, 2021.

Prefeitura de São Paulo. **São Paulo conta a história da rua 25 de Março**. Disponível em: <https://capital.sp.gov.br/web/se/w/noticias/46995#:~:text=O%20nome%20definitivo%20foi%20uma,paulistanos%2C%20foi%20feito%20em%201865>. Acesso em: 14 dez. 2024.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. 2007.

PÚBLICO. **Seis de cada dez notícias sobre muçulmanos são islamofóbicas**. Disponível em: <https://www.publico.es/sociedad/seis-diez-noticias-musulmanes-son-islamofobas.html>. Acesso em: 16 nov. 2024.

PUCCI, Fabio Martinez Serrano; TRUZZI, Oswaldo Mário Serra. Sírios em São Paulo: trabalho, economia e identidade étnica. **Revista Territórios e Fronteiras**, v. 13, n. 2, p. 137-165, 2020.

QUEIROZ, André Vieira; VILLAS-BOAS, André. **Design visual, hegemonia e ativismo**. Anais do Colóquio Internacional de Design, 2020. Acesso em: 08 de abril 2024.

QUEIROZ, Shirley Gomes; CARDOSO, Cristina Luz; GONTIJO, Leila Amaral. **Design Emocional e Semiótica: caminhos para obter respostas emocionais dos usuários**. Estudos em Design, v. 17, n. 1, 2009.

REVISTA DO TATUAPÉ. **Sírios e libaneses no Tatuapé**. Disponível em: <https://revistadotatuape.com.br/2016/05/06/sirios-e-libaneses-no-tatuape/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

REZZUTTI, P. **A história da imigração Sírio-Libanesa ao Brasil**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RpS4E8f3w94>. Acesso em: 14 jun. 2024.

RODRIGUES, Ana Vera Finardi; MERLO CRESPO, Isabel. **E-book reader: um novo cenário em informação e bibliotecas**. *Información, cultura y sociedad*, n. 28, p. 91-110, 2013.

RODRIGUES, I. **Caridade, Justiça e Solidariedade: Consciências e Práticas**. *Semanário Ecclesia*, v. 1447, n. 1, p. 10-1, 2014.

RODRIGUES, Renata Peixoto de Castro. **Arte/educação: a fotomontagem e a manipulação fotográfica digital como ferramenta pedagógica**. 2012.

SANTOS, Cleito Pereira dos et al. **Capitalismo e questão racial**. 2007.

SÃO PAULO IN FOCO. **Especial fotográfico: a 25 de março**. Disponível em: <https://www.saopauloinfoco.com.br/especial-fotografico-a-25-de-marco/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

SENADO, T. V. **Os imigrantes e o ciclo do café**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=catx_sJGxwU. Acesso em: 14 jun. 2024.

SILVA, G. J; CAVALCANTI, L; OLIVEIRA, T; COSTA, L. F. L; MACEDO, M. **Refúgio em Números, 6ª Edição**. Observatório das Migrações Internacionais; Ministério da Justiça e Segurança Pública/ Comitê Nacional para os Refugiados. Brasília, DF: OBMigra, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/refugio/refugio-em-numeros-e-publicacoes/>. Acesso em: 13 de junho de 2024

SILVA, Tarcisio Torres. **Imagens da Primavera Árabe: estética, política e mídias digitais**. *Galáxia*, n. 23, p. 35-47, 2012.

Silver, K. (2007). **What puts the design in interaction design**. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interactiondesign.php>

SOARES, Maria Eduarda Ramos Alves. **Design editorial: criação de um livro móvel sobre materiais e processos artesanais de estamparia**. 2022. 160 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Curso de Design, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021.

SOUZA, Wilian Fernandes de et al. **O ato comunicativo humano: efetivo ou impossível?**. 2015.

TEIXEIRA, Declaucy Jorge; GONÇALVES, Berenice. **Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais e de consumo. Narrativa e interatividade nos livros digitais infantis: uma análise do eBookapp The Numberlys**, São Paulo: Ed. Pimenta Cultural, 2013.

TEIXEIRA, Felipe Colvara; SILVA, Roberta D. de O.; BONA, Rafael José. **O processo de desenvolvimento de uma identidade visual**. In: Congresso brasileiro de ciências da comunicação da região sul. 2012.

TERRA, Ana. **Design como ferramenta de valorização e luta social**. Disponível em: <https://fav.ufg.br/n/173254-pesquisafav-design-como-ferramenta-de-valorizacao-e-luta-social>. Acesso em: 14 dez. 2024.

TOLEDO, Rodrigo Alberto. **O ciclo do café e o processo de urbanização do estado de São Paulo**. In: Anais do V Congresso Internacional de História. 2011.

TRUZZI, O. (ED.). **Árabes somos nós: As origens que o Brasil desconhece**. [s.l.] *Revista de História da Biblioteca Nacional*, julho 2009. v. n. 46

UNIÃO VEGANA. **Islamofobia e por que se opor a esse tipo de racismo é uma pauta feminista**. Disponível em: <https://uniaovegana.org/islamofobia-e-por-que-se-opor-a-esse-tipo-de-racismo-e-uma-pauta-feminista/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

UNICEF. **As Múltiplas Dimensões da Pobreza na Infância e na Adolescência no Brasil**. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/relatorios/as-multiplas-dimensoes-da-pobreza-na-infancia-e-na-adolescencia-no-brasil>. Acesso em: 14 dez. 2024.

VALINOR, Rodrigo. **O que é e-book? Veja os principais formatos e suas vantagens**. Disponível em: <https://www.remissaonline.com.br/blog/e-book/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

VÉRAS, Maura Pardini Bicudo; DE OLIVEIRA, Lineu Francisco. Rua 25 de Março em São Paulo, uma região e seus atores: de mascates a sacoleiros. **Ponto-e-Vírgula: Revista de Ciências Sociais**, n. 15, 2014.

WELLAUSEN, Saly da Silva. Terrorismo e os atentados de 11 de setembro. **Tempo social**, v. 14, p. 83-112, 2002.

WIKIPÉDIA. **Família Jafet**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Fam%C3%ADlia_Jafet. Acesso em: 16 nov. 2024.