

wuhu síburu

AS PENEIRAS DE ARUMÃ



**Ana Julia
Carvalho Alves**

**Dayane
Ribeiro**

**João Victor
Martins Barcellos**

Orientador
Prof. Dr. Wagner Bandeira Da Silva

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE ARTES VISUAIS**

ANA JULIA CARVALHO ALVES, DAYANE RIBEIRO,
JOÃO VICTOR MARTINS BARCELLOS

**WUHŪ SIBURU: AS PENEIRAS DE ARUMÃ:
UM LIVRO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO INFANTIL.**

**GOIÂNIA- GOIÁS
2023**



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): Ana Júlia Carvalho Alves; Dayane Ribeiro; João Victor Martins Barcellos

Título do trabalho: Wuhū Siburu: as peneiras de Arumã. Um livro digital hipermediático infantil

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 **João Victor Martins Barcellos, Usuário Externo**, em 01/03/2023, às 08:28, 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 **Dayane Ribeiro, Discente**, em 01/03/2023, às 11:01, 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 **Ana Julia Carvalho Alves, Discente**, em 01/03/2023, às 12:58, 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 **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 01/03/2023, às 14:54, 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 **3558691** e o código CRC **1FD14971**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE ARTES VISUAIS
ANA JULIA CARVALHO ALVES, DAYANE RIBEIRO,
JOÃO VICTOR MARTINS BARCELLOS

WŪHŪ SIBURU: AS PENEIRAS DE ARUMÃ:
UM LIVRO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO INFANTIL.

Trabalho de conclusão de curso para a obtenção do título de bacharel no curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV). Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva.

GOIÂNIA- GOIÁS
2023

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

Carvalho Alves, Ana Julia

WUHU SIBURU: AS PENEIRAS DE ARUMÃ [manuscrito] : UM LIVRO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO INFANTIL / Ana Julia Carvalho Alves, Dayane Ribeiro, João Victor Martins Barcellos. - 2023. C, 100 f.

Orientador: Profa. Dra. Wagner Bandeira da Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Cidade de Goiás, 2023.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui fotografias, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Design de Interfaces. 2. Design Editorial. 3. Appbook Infantil. 4. Narrativas indígenas. I. Ribeiro, Dayane. II. Martins Barcellos, João Victor. III. Bandeira da Silva, Wagner, orient. IV. Título.

CDU 745/749

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**ANA JULIA CARVALHO ALVES, DAYANE RIBEIRO, JOÃO VICTOR
MARTINS BARCELLOS**


**WUHU SIBURU: AS PENEIRAS DE ARUMÃ
UM LIVRO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO INFANTIL.**

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

Defendido e aprovado publicamente em 14 de fevereiro de 2023, pelos seguintes membros da banca:



Wagner Bandeira da Silva – Orientador (a)
Universidade Federal de Goiás



Marcos Costa de Freitas – Avaliador (a)
Pontifícia Universidade Católica de Goiás



Rosana Horio Monteiro – Avaliador (a)
Universidade Federal de Goiás

AGRADECIMENTOS

Deixamos um agradecimento especial a todos que contribuíram, desde o início do desenvolvimento do projeto, para que ele se tornasse realidade: ao professor Alexandre Herbetta, que nos ajudou a chegar em um objeto de estudo, o autor do conto, Jaime Diaka, que a partir de entrevistas e conversas fez com que o projeto ganhasse vida e forma, à professora Rosana Horio Monteiro, a quem devemos o ponto de partida para fazer as coisas andarem e ao nosso orientador Wagner Bandeira da Silva, pois sua ajuda e apoio constante nos ajudou a nos mantermos firmes durante todo o desenvolvimento. Gostaríamos também de agradecer aos nossos amigos e familiares por todo o suporte emocional que nos guiou por esse percurso.

RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso investiga as possibilidades do design editorial e hipermídia como ferramenta para perpetuação de narrativas indígenas para crianças. A partir da metodologia proposta por Garret (2011), adaptada para a produção editorial, o objetivo do trabalho é produzir um livro digital em formato de appbook interativo e hipermidiático para smartphones, que tem como usuários crianças de 9 a 11 anos. A narrativa indígena escolhida para o desenvolvimento desse projeto é o conto de 2019 “Wuhu Siburu, As Peneiras de Arumã”, de Jaime Diakara, sobre a criação do planeta Terra segundo o povo Desana. Como resultado, o projeto contribui para a difusão e preservação da cultura e literatura nativas, assegurando que a história e o protagonismo desses povos sejam ecoados e perpetuados às novas gerações.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Interfaces, Design Editorial, appbook infantil, Narrativas indígenas.

ABSTRACT

This Final Paper investigates the possibilities of editorial design and hypermedia as a tool for the perpetuation of indigenous narratives for children. Based on the methodology proposed by Garret (2011), adapted for editorial production, the objective of the work is to produce a digital book in interactive and hypermedia appbook format for smartphones, which has as users children from 9 to 11 years old. The indigenous narrative chosen for the development of this project is the 2019 short story "Wùhù Siburu, The Sieves of Arumã" by Jaime Diakara, about the creation of planet Earth according to the Desana people. As a result, the project contributes to the dissemination and preservation of native culture and literature, ensuring that the history and the protagonism of these peoples are echoed and perpetuated to new generations.

KEY WORDS: Interface Design, Editorial Design, Children's appbook, Indigenous narratives.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	Erro! Indicador não definido.
1.1 JUSTIFICATIVA	15
1.2 OBJETIVO	16
2 NARRATIVAS INDÍGENAS	18
2.1 A HISTÓRIA DO POVO UMUKOMASÁ	19
2.1.1 “NÓS”	21
3 O LIVRO DIGITAL	24
3.1 O LIVRO DIGITAL INFANTIL	25
4 DESENVOLVIMENTO	27
6.1 ESTRATÉGIA	28
6.1.1 Briefing	28
6.1.2 Objetivos do Produto	29
6.1.4 Perfil do Usuário	30
6.2 ESCOPO	30
6.2.1 Análise de similares	30
6.2.2 Conceituação do Projeto	36
6.2.3 Requisitos	37
6.2.6 Requisitos Conceituais	37
6.3 ESTRUTURA	37
6.3.1 Design de interação	38
6.3.2 Arquitetura de Informação	40
6.3.3 Conteúdo	41
6.4 ESQUELETO	45
6.4.1 Grid	46
6.4.2 Layout	47
6.5 SUPERFÍCIE	51
6.5.1 Referências visuais	52
6.5.2 Cores	56
6.5.3 Tipografia	60
6.5.5 Elementos Gráficos	64
6.5.6 Ilustração	70
6.5.7 Mídias	74
6.5.7.1 Audio	74

6.5.7.2 Locução	74
6.5.7.3 Animações	75
6.5.8 Resultados	75
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
8 REFERÊNCIAS	76
Apêndice A - Análise de Similares	79
Apêndice B - Resultado Final de Todas as telas	81
Apêndice C - Mockup das telas produzidas.	99

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1- Velho indígena narrando o mito “Wuhu Siburu: Peneiras de Arumã”
Figura 2 - Parte pós textual dos contos.
Figura 3- Página dupla ilustrada de apresentação do conto
Figura 4 - Título do texto sobre o povo Umukomasá.
Figura 5 - Título do texto sobre o povo Taurepang.
Figura 7 - Diagrama visual do método
Figura 8 - Tabela com respostas do briefing.
Figura 9 - Páginas do aplicativo de leitura Kidly e uma de suas histórias.
Figura 10 - Páginas do quadrinho digital hipermediático Nascente.
Figura 11 - Páginas do livro infanto juvenil Ipaty.
Figura 12 - Páginas do livro infanto juvenil Poeminhas da terra.
Figura 13 - Páginas do livro infanto juvenil Wahtirã.
Figura 14 - Tabela com parâmetros utilizados na análise dos similares.
Figura 15 - Exemplo de Landing page 01.
Figura 17 - Esquema de fluxograma.
Figura 19 - Primeiros esboços em ordem de leitura.
Figura 20 - Primeiros esboços das páginas de paratextos.
Figura 21 - Primeiros esboços das páginas de sistema.
Figura 22 - Grid utilizado com medidas e formas aplicadas.
Figura 23 - Wireframe de duas páginas de paratextos.
Figura 24 - Wireframe de todas as páginas na ordem do fluxograma.
Figura 25 - Quadro de referência de produções plásticas de artistas desanos.
Figura 26 - Quadro de referência de produções artesanais do povo Desana.
Figura 27 - Quadro de referência principal.
Figura 28 - moodboard criado para o projeto.
Figura 29 - Exemplos de skeuomorfismo em interfaces.
Figura 30 - Primeiro teste de paletas.
Figura 31 - Diferença entre primeiro vermelho escolhido e vermelho final.
Figura 32 - Quadro de extração das cores da paleta.
Figura 33 - Paleta cromática oficial.
Figura 34 - Códigos técnicos da paleta cromática oficial.
Figura 35 - Subtons da paleta principal com variação de brilho.
Figura 36 - Comparação entre alternativas de fontes.
Figura 37 - Análise morfológica da fonte principal escolhida.
Figura 38 - Fonte Proxima Nova aplicada em texto.
Figura 39 - Análise da fonte secundária.
Figura 40 - Comparação estética entre as duas fontes.
Figura 41 - Aplicação tipografias nos tipos de texto.
Figura 42 - Grafismos produzidos para o projeto.
Figura 43 - Aplicação dos grafismos nas ilustrações.
Figura 44 - Aplicação dos grafismos nos elementos dos paratextos.
Figura 45 - Quadro de inspiração de texturas.
Figura 46 - Exemplo de aplicação das texturas.
Figura 47 - Inspiração para os ícones.
Figura 48 - Teste com a textura utilizada na linha do ícone.
Figura 49 - Exemplo de ícones exclusivos.
Figura 50 - Aplicação dos ícones.
Figura 51 - Relação de todos os ícones produzidos.

Figura 52 - Exemplo de Cartoon Detalhado 01

Figura 53 - Exemplo de Cartoon Detalhado 02

Figura 54 - Processo de criação dos esboços de ʘmũrĩ Ñekɛ

Figura 55 - Processo de criação dos esboços da Peneira Arumã de Sapo

Figura 56 - Processo de criação de pintura das pág

1 INTRODUÇÃO

Mesmo com uma trajetória marcada por violência e opressão, os povos originários presentes no Brasil ainda enfrentam, em plena terceira década do século XXI, um dos momentos mais cruéis de sua história. Segundo o censo de 2010 realizado pelo IBGE, restam apenas 29,9% da população indígena se comparados dados estimados do ano de 1500, período de início da colonização. Sousa relata que:

[...] a degradação biológica, psicológica, social e econômica, as quais os indígenas sofreram e ainda sofrem dos seus opressores. A autora evidencia que, diante de tanta opressão e descriminação os povos indígenas do Brasil não tiveram outra opção, assim, a resistência foi o único jeito que encontraram para continuar existindo. No entanto, mesmo enfrentando, coronéis, bandeirantes, fazendeiros, muitos povos foram brutalmente exterminados. (SOUSA, 2021, p.98)

Como elucidado pela autora, a história dos povos originários, desde a chegada dos colonizadores, é permeada pelas mais duras perseguições. Resultado, principalmente, de práticas etnocêntricas e eurocentradas que são reverberadas até os dias atuais. Fato que torna casos de ataques diretos às comunidades, como os diversos massacres ocorridos com a comunidade dos povos Guarani kaiowá¹ e Yanomami², cada vez mais frequentes. Dessa forma, percebemos que a hostilidade sofrida por essa população perpassa pela violência física, destruição de seus territórios, do patrimônio simbólico e cultural, além do extermínio de suas línguas, sendo essa, para Sousa (2021), a maneira mais eficaz em cumprir o objetivo do opressor. Daniel Munduruku em seu livro *O banquete dos deuses: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira*, reafirma:

[...] a imagem de “selvagem” e de incapaz atribuída aos grupos indígenas diz respeito justamente a uma construção etnocêntrica e unilateral da alteridade [...], relegando aos indígenas uma imagem de um outro destituído de história, de escrita, estático em um passado em que foi adicionado mediante sua relação com o colonizador. (MUNDURUKU, 2009, p. 20-24)

Diante disso, tomar para si esse protagonismo e a criação de suas próprias narrativas ao documentar a realidade através da literatura acaba se tornando uma forma de luta e resistência. A autora, em sua pesquisa "As narrativas dos escritores(as) indígenas" levanta uma série de questionamentos a respeito da efetividade da literatura produzida por nativos, reiterando a importância das narrativas indígenas como ferramenta de resistência:

¹ Para saber mais sobre os massacres ocorridos com a comunidade Guarani Kaiowá, acesse: <https://diplomatie.org.br/o-massacre-do-povo-guarani-kaiowa/> e <https://cimi.org.br/2022/06/alem-do-massacre-de-guapoy-policia-militar-ataca-familias-kaiowa-e-guarani-de-kurupi-em-navirai-ms/>

² Para conhecer mais sobre a situação do povo Yanomami acesse: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-64365655>

Demonstrou-se que essa literatura tem reverberado sim, em conquistas para esses povos, que embora, pressionados, precarizados em seus modos de vida, agem, lutam e escrevem”(SOUSA, 2021, p.96).

É a partir da década de 1980 que nota-se o início da produção de literatura nativa, e nomes como Daniel Munduruku, Maria Alice Cupudunepá, Eliane Potiguara, Julie Dorrico, Olívio Jekupé, Graça Graúna, Renê Kithãulu, entre outros começam a ganhar destaque no cenário literário. Vale ainda ressaltar que Daniel Munduruku é um dos nomes mais significativos da atualidade, ele abriu portas para muitos dos escritores citados acima pelo seu grande volume de obras, tendo publicado o primeiro livro indígena infantil³ em 1996 pela editora Companhia das Letrinhas, foi reconhecido pelos prêmios como o Prêmio Jabuti de Livro Juvenil em 2001, e a menção honrosa concedida pela Unesco em 2004.

Assim, progressivamente, produções escritas de autoria indígena ganham cada vez mais espaço e colaboram para que as histórias de diversos escritores e comunidades ecoem através das gerações. Como afirma Julie Dorrico, em uma das conferências realizadas através do TEDxUnisinos, A literatura indígena: conhecendo outros brasis, em 2019, disponível no Youtube: “Em cada livro conhecemos seu autor e seu povo”, o livro tem a capacidade de expandir a conquista de poder de um povo ou minoria, e assegurar que sua história fique registrada nas páginas do mundo.

Ademais, ao contrário de uma grande parcela da literatura destinada para adultos, a literatura infantil indígena possui uma produção numerosa que, associada à tradição oral, consegue expressar toda a riqueza milenar contida na herança cultural de cada etnia. Felizmente, como apontam diversos pesquisadores, a infância é o período em que mais absorvemos conhecimento, pois é o momento no qual iniciamos nossa percepção sobre o mundo e a vida ao redor.

1.1 JUSTIFICATIVA

É a partir disso que, aliando as ferramentas de design com a riqueza da literatura indígena, a pesquisa propõe elaborar um livro digital interativo para smartphones com a aplicação de recursos de hipermídia. Mas porque produzir um livro digital em um contexto em que a produção, por mais que recente, de livros infantis com o foco em narrativas indígenas vem se tornando cada vez mais considerável e ganhando espaço nas livrarias ao redor do país? E o que torna todo esse projeto necessário e o diferencia das demais produções editoriais da área?

Graças a incentivos institucionais e governamentais como a lei Lei 11.645, que prevê a obrigatoriedade do estudo da história e cultura indígena e afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, pode-se perceber o crescimento mercadológico da produção de livros com a temática indígena no país, como investiga Stella Ferreira Leite em sua monografia “*A literatura indígena nas editoras comerciais brasileiras*”³. Entretanto, durante o desenvolvimento teórico da pesquisa, não foi encontrado um recorte que abarque a produção desses livros para o formato digital. Ou seja, além de não haver exemplos suficientes que possam ser citados aqui de livros digitais infantis indígenas, sejam eles traduzidos para o digital ou criados diretamente para essa mídia, também não é encontrado material acadêmico, especificamente na área do design editorial, que os estude e investigue.

³ Histórias de índio, Companhia das Letrinhas, 1997. Para saber mais acesse em: <https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788585466602/historias-de-indio>

O incentivo à leitura durante a infância é imprescindível para a formação de adultos que desenvolvam e criem prazer nesse hábito. Entretanto, mesmo como visto anteriormente, a alta produção e uma demanda crescente no mercado editorial infantil, não estão diretamente ligadas a um índice maior de acesso aos livros pelas crianças. Segundo uma pesquisa desenvolvida em parceria com a USP pela Fundação Maria Cecília Souto Vidiga (FMCSV), que visitou escolas em 12 municípios do estado do Ceará, cerca de 57% das turmas não tem um momento destinado a leitura de livros de história, e esse número se torna ainda mais alarmante quando o assunto é o foco em outras etnias, como histórias de povos nativos, 89,8% não abordam esses temas em sala de aula. Isso se dá principalmente pelo fato de que ler e comprar livros no Brasil ainda é algo burocrático, e que é visto por grande parte da população como algo restrito a uma pequena parcela da sociedade. Segundo especialistas no tema, esse cenário tende a se intensificar uma vez que comprar livros pode ficar mais caro com possíveis novos tributos de consumo, como o Contribuição sobre Bens e Serviços (CBS)⁴.

Ao encontro disso, pesquisas recentes⁵ apontam que no país existem mais de 350 milhões de dispositivos móveis, e que 84,6 milhões de brasileiros acessam a internet via smartphones, enquanto apenas 11,6 milhões acessam por meio de dispositivos desktop e 35,9 milhões utilizam ambas as plataformas. Esses dados revelam que o acesso a dispositivos móveis e a Internet no Brasil vem crescendo mais a cada ano, nesse sentido criar um livro digital gratuito não garante apenas o aumento do alcance das obras, mas colabora para que esse material seja acessível às crianças de diferentes cantos e classes do país.

1.2 OBJETIVO

Diante da dimensão da discussão e de sua urgência e, no que tange o design gráfico, viu-se nesse tema a possibilidade de se construir um problema de pesquisa: Como utilizar as ferramentas do design e os recursos da hipermídia para construir um livro digital ilustrado que introduza as narrativas indígenas às crianças?

A busca por uma história, mito, conto ou outra narrativa que se encaixasse dentro dos objetivos, foi a primeira grande etapa de todo o projeto. Os critérios estabelecidos para a escolha da narrativa foram os seguintes: a narrativa deveria ser criada ou editada por uma pessoa indígena; possibilitar a exploração de diferentes estímulos sensoriais como a audição e o visual através de imagens; trazer novos conceitos a partir do ponto de vista indígena e se adequar ao público-alvo escolhido, crianças de 9 a 11 anos.

A história escolhida é um dos contos presentes no livro NÓS, projeto de Mauricio Negro que une uma coletânea de histórias ilustradas escritas por autores indígenas, desenvolvido em 2019. Wəhə Siburu, As Peneiras de Arumã é a oitava história do livro e apresenta, segundo a escrita de Jaime Diakara, a criação do universo para o povo ʘmukomasá.

Ao longo desse texto serão apresentadas discussões acerca do objeto a ser produzido, o livro digital para crianças, desenvolvimento sobre a temática proposta e

⁴ Leia mais sobre a taxação de livros e a proposta do CBS em <https://www.camara.leg.br/noticias/750873-leitores-e-editores-criticam-taxacao-sobre-livros-em-reforma-tributaria/>

⁵ Encontre a pesquisa completa no site <https://sulfluminenseonline.com/numero-de-dispositivos-moveis-no-brasil-passa-dos-350-milhoes-em-2022/#:~:text=Número%20de%20dispositivos%20móveis%20no%20Brasil%20passa%20dos%20350%20milhões%20em%202022>

a narrativa escolhida. O projeto se estrutura a partir da metodologia proposta por Garret (2011), de modo que cada capítulo trata de uma etapa específica do método e das tarefas a serem executadas. Ao final do projeto, a pesquisa resultou em um livro digital em formato de appbook interativo e hipermidiático para smartphones.

2 NARRATIVAS INDÍGENAS

Eunice Tapuia, doutoranda em direitos Humanos pela Universidade Federal de Goiás (UFG), afirma em uma mesa redonda sobre “Políticas, violências e protagonismo indígena” realizada na PUC Goiás em 2022, disponível na plataforma Youtube, que os povos originários estão sofrendo, como sofreram no início da colonização, de forma que a grande maioria dos seus direitos conquistados por meio de luta e sangue derramado de seus ancestrais, infelizmente tem caído por terra no cenário atual do Brasil. A doutoranda ainda aponta que as táticas de violência usadas contra esses povos se assemelham às utilizadas em 1500, onde além de práticas truculentas, observa-se a facilitação de acesso para os opressores aos territórios indígenas. Tal descompromisso governamental precariza ainda mais os modos de vida dessa comunidade e ameaça conquistas como as garantidas pela Constituição de 1988⁶. Em meio a essa batalha datada de cinco séculos uma arma poderosa que é utilizada pelos nativos é a literatura, Rosa destaca que:

Desde a década de 1980 existem produções escritas de autoria indígena mas é, sobretudo, no final da década de 1990 e nos primeiros anos do século XXI que se torna questão de urgência discutir e pôr em relevo este processo de empoderamento que repercute em questões tão pontuais como alteridade, a escrita de si, mito, história, encontros, desencontros, resistência e tantas outras formas e textualidades que a literatura pode nos revelar. (ROSA, 2013, p. 01)

Como apontado acima, a escrita indígena ganhou força no início da década de 1990 sendo caracterizada pela autoria coletiva e individual. Dessa forma, podemos assegurar que a literatura de autoria indígena é um movimento que, a partir da apropriação⁷ da linguagem alfabética, busca mostrar a visão de mundo dessas comunidades, bem como sua relevância cultural, rompendo com estereótipos, conservando suas línguas e viabilizando situações antes silenciadas. Ou seja, ela convida a todos os cidadãos da sociedade brasileira a perpetuar um olhar de alteridade, valorizando as nuances da cultura nacional.

A literatura infantil é notada como grande ferramenta de desenvolvimento cognitivo, atualmente as obras destinadas ao público infanto-juvenil são largamente produzidas por todo o globo. Em contrapartida, a produção de literatura infantil escrita por indígenas não têm a mesma popularidade e não é vinculada em grande escala como as demais. Mas, vale evidenciar que dentro do cenário da literatura nativa, a produção de obras infantis é mais numerosa quando se comparada ao volume de obras destinadas a adultos. E neste cenário, nomes como o de Daniel Munduruku, Lia Minapoty, René Kithãulu, Olivio Jekupé, Maria Alice Cupudunepá, Eliane Potiguara, Mauricio Negro, Betty Mindlin, Luiz Donizete Benzi Grupioni, Ana Maria Machado estão vinculados a centenas de obras infantis já publicadas.

⁶ Constituição de 1988, marco na luta dos povos indígenas do Brasil. Foi na conferência de 1987 que, Ailton Krenak, pintou o rosto de preto com a tinta do jenipapo e discursou enfatizando que “como seres humanos que dormem em barracas podem ser considerados uma ameaça ao desenvolvimento da nação?”. Assim, a cultura indígena e territórios foram assegurados nessa constituição. (SOUSA, 2021).

⁷ Segundo Graça Graúna, a arte narrativa indígena encontra sua expressão mesmo antes da chegada dos europeus, por meio da oratura (arte de criar, recriar, transmitir e conservar oralmente composições poéticas, narrativas, dramáticas e outras configurações performativas). Cf. Graúna, 2013, p.15.

Cabe ainda mencionar dois autores de grande importância para o projeto, Jaime Diakara e Ciça Fittipaldi. Diakara é indígena pertencente ao povo Desana, do grupo Wari Diputiro Porã. Graduado em licenciatura em pedagogia intercultural indígena pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Mestre em antropologia social pela Universidade Federal de Amazonas (UFAM) e colaborador do núcleo de estudos da Amazônia indígena (Neai). Autor dos livros infantojuvenis “Yahi Puíro Ki’ti: A origem da constelação da Garça”, “Waímurã Ki’tiakã: Historinhas dos Animais” e “Wahtirã e a lagoa dos mortos”. Enquanto [Ciça Fittipaldi](#) é paulista, não indígena, formada em Desenho e Plástica na Universidade de Brasília. Especializada em livros infantis, Fittipaldi ilustrou obras como, “Mito dos índios Sateré-Maué”, “Bichos da África 1: Lendas e fábulas”, “Coisas de onça”, entre outros. Já como escritora, produziu obras como: “A Árvore do Mundo e Outros Feitos de Macunaíma: Mais Três Histórias Indígenas”, “A Lenda do Guaraná: Mais Três Histórias Indígenas”, etc.

2.1 A HISTÓRIA DO POVO UMUKOMASÁ

A história intitulada “Wəhə Siburu (urra sibiru): Peneiras de Arumã”, é uma narrativa pertencente ao povo autodenominado Umukomasá também conhecidos como Desanas, escrita por Jaime Diakara. A aldeia Umukomasá ou segundo Diakara, “gente do Universo”, possui uma população somada em torno de 1,5 mil indivíduos, que moram no Brasil e na Colômbia. Encontram-se principalmente no rio Tiquié e seus afluentes, Umari e Castanha, o rio Papuri, Cucura, e trechos dos rios Uaupés e Negro; distribuem-se em cerca de 60 comunidades, pertencendo a um dos 15 povos da família linguística Tukano Oriental.

Segundo Diakara:

Existem aproximadamente trinta divisões entre os Desana – chefes, mestres de cerimônia, rezadores, ajudantes etc. Os densa são especialistas em certos tipos de cestos trançados, como os apás grandes, balaios com aros internos de cipó, e os camutás, usados para peneirar mandioca” (DIAKARA, 2019, p. 86).

Esta narrativa é um relato mítico originalmente transmitido por meio da oralidade, hábito comum entre diversas etnias, e que carrega papel importante na memória e conservação de saberes ancestrais:

Diferentemente da tradição literária europeia, em que os mitos estão ligados ao utópico, fantástico e irreal e essencialmente desvinculados do discurso histórico (THIÉL, 2016), nas comunidades autóctones, eles são tidos como um saber genuíno, verdadeiro, pois “o mundo indígena é intrinsecamente mágico” (BAYMA, 2017, p. 25-26).

Normalmente a transmissão desses conhecimentos é repassada pelos anciões de uma determinada aldeia. Considerados sábios, essas figuras representam um depósito dos saberes e conhecimentos ancestrais.

Nas aldeias posso dizer que não existem bibliotecas, cheias de livros, para as crianças lerem, mas os velhos são os nossos verdadeiros livros, eles são as bibliotecas, suas histórias estão em suas mentes, suas cabeças e que foram contada por outros mais velhos e que hoje são passado por outros mais velhos e que depois nós devemos fazer o mesmo contando para as crianças, os jovens, para que as histórias nunca morra (JEKUPÉ, 2005, p. 17-18).

O texto descreve o momento em que um ancião indígena convida as crianças a se juntarem em frente à maloca para ouvirem uma história sagrada: o mito da criação da terra. Com as crianças envolvidas ao seu redor de olhos cerrados, o velho indígena narra a história:

— Meus netos, prestem atenção no que vou contar agora. Gravem na memória esta história sagrada. Porque um dia serão vocês a contar para os seus filhos. E depois, seus filhos contarão para seus netos. E a história vai vingar de geração em geração, porque é parte do nosso corpo material e espiritual, como nossos ancestrais consideravam os grandes mistérios e segredos de ʘmũĩ Ñekũ, o Avô do Universo, usou na criação da Terra para sustentar a vida. (DIAKARA, 2019, p. 81-82).

Figura 01 – Velho indígena narrando o mito “Wəhɥ Siburu: Peneiras de Arumã”



Fonte: NEGRO, 2019, p. 80.

Segundo a narrativa, o mundo antes da formação da Terra era iluminado apenas pelo ser ʘmũĩ Ñekũ que vivia sozinho nesse imenso vazio, onde sua única companhia eram as sete cuias da vida, que flutuavam ao redor de um lago formado por nuvens em forma de caverna. Já cansado da solidão o ser místico, transforma as vidas que flutuavam nas cuias em seres iguais a ele, os chamando de ʘmũĩ Mahsa: Gente do Universo. Com suas ferramentas em mãos, dois bastões, quatro peneiras de arumã e a esteira de paris de zarabatana, ʘmũĩ Ñekũ, inicia sua obra. O velho segue contando cada detalhe do processo da criação da Terra, até chegar na fisionomia a qual

conhecemos. O mito finaliza com uma mensagem marcante sobre a valorização e preservação do meio ambiente:

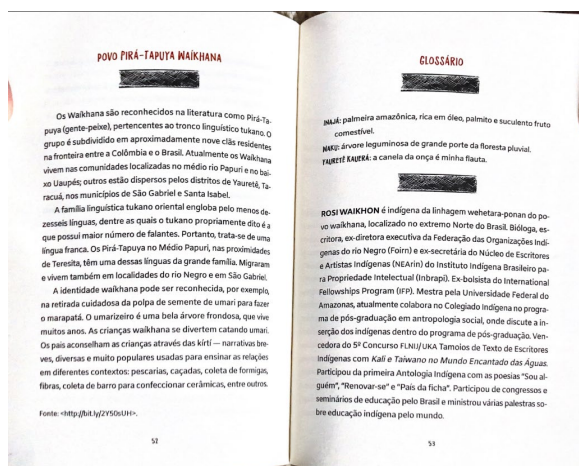
Na natureza tudo é indissociável. Uma árvore é um ser humano. Suas folhas são cabelos. Os galhos são braços. Raízes, pés. Por sua vez, a terra é a carne do corpo. É pelos rios irrigada, como as veias que fazem nosso sangue correr. Quando morremos, nosso corpo é devolvido à Mãe Terra, retorna às origens. O mito desana é ciência indígena, sabedoria vivenciada. E a terra, crianças, é o reflexo do Céu. (DIAKARA, 2019, p. 85).

2.1.1 “NÓS”

Para a escolha da narrativa que seria explorada durante o projeto, a colaboração de profissionais especializados em cultura indígena e em produções literárias na área foi fundamental. Nesse caso, o livro “NÓS” é apontado como uma indicação do pesquisador e doutor em antropologia Alexandre Herbetta. Como já indicado na introdução, NÓS é uma antologia de histórias indígenas, idealizada por Mauricio Negro que é responsável por reunir essas histórias escritas por indígenas, assim como por ilustrar o livro. Maurício é um escritor, ilustrador, designer e pesquisador que além de “NÓS” já se dedicou em outros trabalhos com a temática indígena, como Um Dia na Aldeia: uma história Munduruku(2013) de Daniel Munduruku e Jóty, o tamanduá(2010).

A respeito da estrutura e organização do livro, a obra é composta por 10 histórias escritas por 12 autores, todos indígenas. Os contos são formados por uma página dupla ilustrada, uma outra ilustração com os elementos da narrativa (figura 01), e ao final é possível ver informações sobre o autor, sobre a aldeia e um glossário com os termos citados ao longo do texto que pertencem à língua nativa, traduzidos para o português (figura 02).

Figura 02 – Parte pós textual dos contos.



Fonte: NEGRO, 2019, p. 52-53.

Outro ponto marcante são as ilustrações e uso dos grafismos. As ilustrações das páginas duplas (figura 03) que antevêm o título do conto, mostrando paisagens das margens de um rio, servem para ambientalizar o leitor na história que lerá a seguir. O estilo das ilustrações deixa evidente o uso de texturas e linhas expressivas, e emprega de forma dramática o preto e o vermelho. Os grafismos (figura 04 e figura 05) também

são elementos que chamam atenção, sendo utilizados para dividir as diferentes partes textuais, como os trechos entre o final do conto e a passagem sobre a aldeia. Em cada conto os grafismos se adaptam aos pictogramas típicos da aldeia à qual a história pertence, tornando as riquezas e pluralidades de cada comunidade mais perceptíveis.

Figura 03 – Página dupla ilustrada de apresentação do conto.



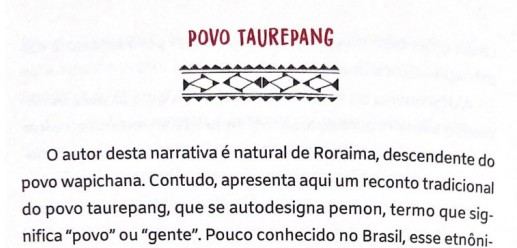
Fonte: NEGRO, 2019, p. 78-79.

Figura 04 – Título do texto sobre o povo ʘmukomasá.



Fonte: NEGRO, 2019, p. 86.

Figura 05 – Título do texto sobre o povo Taurepang.



Fonte: NEGRO, 2019, p. 76.

Durante a pesquisa, compreendeu-se que era necessário entender a construção da narrativa para além da história contada, visto que o objetivo final, adaptá-la para um novo formato, não era tão somente uma adaptação, mas a construção de outras partes da narrativa a partir de novos elementos, sendo assim buscou-se entender como

funcionava vários dos rituais contidos na história, para entender melhor essas questões e se aprofundar na estética e costumes dessa comunidade o autor do conto, [Jaime Diakara](#), foi consultado como referência empírica e acadêmica do povo Desana, essa consulta foi feita por meio de uma série de conversas realizadas por emails e reuniões à distância, e a partir disso foi possível obter uma gama de materiais para o projeto. Além de referências e caminhos por onde conseguir material, o pesquisador, artista, escritor, músico e antropólogo desano, forneceu muito mais do que se era esperado: desde imagens com padrões específicos utilizados em peneiras, ilustrações de sua própria autoria com temáticas espirituais e cosmológicas relacionados ao conto, além de explicações detalhadas de conceitos e pronúncias de palavras em Tukano⁸, presente no conto. Diakara se fez de suma importância para o aprofundamento e andamento do projeto, e por isso deve ser citado aqui como fonte direta de conhecimento do povo Umukomasá.

⁸ Tukano é uma língua indígena originalmente falada pelo povo Tukano, mas que passou a ser adotada por outras várias comunidades no entorno do Rio Uaupés e seus afluentes. Estima-se que hoje em dia a língua seja falada por mais de 20.000 pessoas, por mais de 17 etnias que vivem nas regiões. As informações são do Portal Indígenas no Brasil e é possível ler mais sobre em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Desana>

3 O LIVRO DIGITAL

A história do design editorial e da produção de livros é marcada pelos avanços históricos e pelo surgimento de novas tecnologias. O livro passou por várias transformações desde a sua invenção, se estabeleceu com o rolo, logo após o códice e séculos depois encontrou outra grande revolução: a eletrônica. Quando se trata de formato e maneira de se consumir informação, o surgimento dos computadores domésticos e o advento da Internet são, sem dúvida, um grande marco para a humanidade e grandes responsáveis pelo que conhecemos hoje como livros digitais.

O livro, independente de seu formato, surge a partir de um conceito, esse conceito vem sendo explorado em diversas formas desde que surgiu a necessidade de contar histórias: na pré-história, o suporte utilizado para contar histórias era a gravação em pedra e passou por diversos formatos até a invenção do primeiro papel, como barro, madeira, bambu, metal e muitos outros. Roger Chartier, em seu fascículo “Do códice à tela: trajetórias da escrita”, aponta revoluções muito importantes para o entendimento do livro, a primeira sendo a técnica, que se deu com o desenvolvimento no ocidente de tipos móveis e a prensa de imprimir. Essas criações ofereceram uma alternativa aos manuscritos, e é chamada de revolução técnica pois criou tecnologias que traduziam o livro, que já existia em forma de folhas dobradas reunidas em cadernos há muitos séculos, mas que modificou a sua reprodução e distribuição. É importante destacar que a revolução da imprensa a partir de tipos móveis não significa o mesmo que a sua criação, visto que os primeiros registros de caracteres móveis se encontram desde o século XI na China, onde estes eram desenvolvidos na argila cozida. O que diferencia as evoluções que vieram depois disso especificamente no Oriente, da revolução proposta por Gutemberg no século XV, é a sua limitação reprodutiva.

A segunda revolução apontada por Chartier é a revolução do monitor, para o autor, esta é ainda mais radical pela mudança de suporte que ela oferece, para ele a forma do livro impresso, modelo mais utilizado por muito tempo, ainda era um herdeiro direto dos manuscritos. Já a terceira revolução diz respeito a mudança da leitura como algo oral e coletivo para algo visual e silencioso, utilizando principalmente a visão para ser efetivada.

Para compreender a revolução proveniente do formato digital, ele aponta que, assim como a passagem da leitura oral para a silenciosa:

a representação eletrônica dos textos modifica totalmente a condição destes: à materialidade do livro, ela substitui a imaterialidade de textos sem lugar próprio; às relações de contigüidade estabelecidas no objeto impresso, ela opõe a livre composição de fragmentos indefinidamente manipuláveis; à apreensão imediata da totalidade da obra, viabilizada pelo objeto que a contém, ela faz suceder a navegação de muito longo curso, por arquipélagos textuais sem beira nem limites. Essas mutações comandam, inevitável e imperativamente, novas maneiras de ler, novas relações com o escrito, novas técnicas intelectuais. (CHARTIER, P. 190)

Em seu livro “ O livro na era Digital” Ednei Procópio, a fim de definir o livro eletrônico de uma forma técnica, o divide em 3 partes: hardware, software e conteúdo. Quanto ao software reader, o autor o classifica como o auxiliar na leitura em telas, sendo esses muito mutáveis por estarem sempre passando por atualizações, estes softwares leem arquivos em formatos diferentes, que podem ser proprietários, como o desenvolvido

para o dispositivo *Kindle*, ou abertos, que permitem a leitura de livros eletrônicos de formatos abertos compatíveis com HTML ou XML, como o ePub. Procópio aponta também que estes softwares funcionam como navegadores de internet, mas que estes oferecem ferramentas que permitem a navegação dentro do livro.

O dispositivo de leitura será o receptor dos softwares de leituras, estes dispositivos podem ser computadores, aparelhos móveis (smartphones) e também nos e readers como o *Kindle*, *Lev* e *Kobo*. O smartphone como dispositivo leitor tem como vantagem o preço mais acessível, a portabilidade do aparelho e a possibilidade de diferentes formatos de leitores de arquivos, podendo acompanhar uma gama de formatos abertos, ampliando assim as possibilidades de consumo e responsividade ao conteúdo. Como desvantagem temos a tela, que pela sua composição, geralmente de LED ou OLED, oferece menos conforto para o leitor por emitir mais luz, o tamanho reduzido em suas proporções de altura e largura, pode ser considerado também uma desvantagem, pois limita o aproveitamento de espaço. Já o tablet funciona de forma parecida com os smartphones, oferecendo a vantagem de proporções maiores e o aproveitamento mais amplo de seu espaço, como desvantagem temos o tamanho do dispositivo, que pode vir a ser menos funcional na hora da leitura e a acessibilidade de compra do dispositivo.

O dispositivo *e-reader* oferece vantagem ao preço, portabilidade e a tecnologia *e-link* de suas telas, que não utiliza luz para formar as suas imagens, oferecendo maior conforto na hora da leitura. Como desvantagem em relação ao projeto de livro interativo, pode-se citar duas coisas: o uso único e exclusivo para a leitura, sendo assim um investimento aplicado somente para leitura, em relação aos smartphones e tablets que oferecem mais funcionalidades no dispositivo, podendo ser utilizados para muitas outras coisas, além disso, por ser um dispositivo limitado em relação aos formatos de leitores suportados, geralmente sendo de propriedade privada, possibilitando uma quantidade menor de interatividades possíveis, como por exemplo sons, animações e participação ativa do leitor de modificar o texto para além dos possibilitados pelo dispositivo. Considerando as necessidades do projeto, de ser um livro acessível para crianças de todas as classes sociais, o dispositivo escolhido para a distribuição foi o smartphone.

Já o livro eletrônico, é descrito pelo autor como a tradução do texto rígido e usual utilizado na construção do livro físico, que seria entregue a editora, convertido em um dos formatos de softwares de leitura, essa conversão é feita com o auxílio de softwares como o Indesign, onde o editor construirá o livro digital em uma linguagem compatível com os dispositivos.

Sendo assim, pode-se entender que o livro digital é amplo em relação às possibilidades, formatos e conteúdos que o compõem, pois oferece um suporte de materialização diferente do tradicional e, a partir disso, possibilita que o leitor também seja co-autor da história, pois esse pode interagir e modificar o texto utilizando de ferramentas do suporte digital. Essa é a principal diferença quando se pensa no design editorial de sua forma em relação a livros impressos.

3.1 O LIVRO DIGITAL INFANTIL

O livro digital infantil, assim como o livro infantil impresso, na maioria das vezes utiliza-se de elementos que ampliam o caráter lúdico para constituir a sua narrativa e ampliar a imersão do leitor, como por exemplo a ilustração, animação e cores vibrantes. Teixeira diz que:

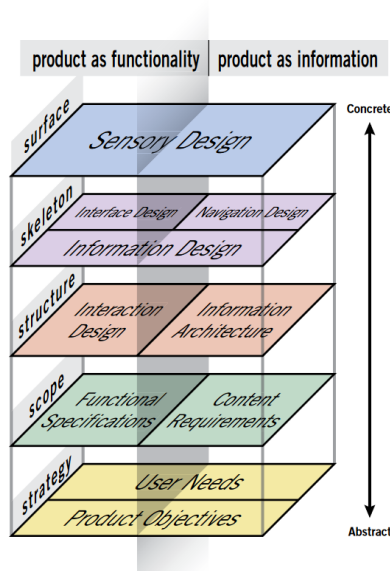
Em meio a mídias mixadas em uma ferramenta para contar histórias, os livros ilustrados digitais interativos podem ser a mais excitante inovação, sem precedentes, no contexto de publicações para crianças, oportunizando novas formas de narração para os autores, e para a criança, uma inigualável experiência de leitura(2015, p. 49)

A partir dessa consideração, podemos entender que o livro digital é uma oportunidade para amplificar a experiência literária para crianças, que são apresentadas a estímulos visuais digitais cada vez mais cedo. Considerando as suas possibilidades, o livro eletrônico, dentro do contexto do livro digital infantil, permite implementar à narrativa elementos como jogos, desafios, sons e interatividade direta com o usuário, permitindo uma proposta não linear de leitura e, conseqüentemente, mais dinâmica, principalmente por oferecer os estímulos de uma forma mais ativa, que independe da participação totalmente cognitiva do leitor na história.

4 DESENVOLVIMENTO

A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto foi baseada em Garrett (2011). Entretanto, esse fluxo tem seu foco voltado para questões digitais e de interface, e não abarca questões específicas do design editorial, para o qual foram feitas algumas adaptações. Essa nova proposta metodológica visa trazer questões técnicas referentes a criação editorial, mas sem perder seu aspecto voltado para a experiência do usuário.

Figura 06 - Diagrama visual do método



Fonte: Garret, 2011

O desenvolvimento do trabalho se estruturou a partir das 5 grandes etapas da metodologia de Garrett: A Estratégia, o Escopo, a Estrutura, Esqueleto e a Superfície. Essas etapas tratam desde aspectos mais abstratos do projeto, como determinar as necessidades do usuário assim como lista de requisitos, a aspectos mais concretos como localização de elementos na interface e arquitetura da informação.

- **Estratégia:** Fala sobre as necessidades do usuário e objetivos do projeto. Criar um perfil de usuário e traçar os objetivos do projeto a partir de suas necessidades.
- **Escopo:** Aspectos funcionais e requisitos de conteúdo. Análise do que foi levantado no plano anterior e de novos materiais como similares utilizando parâmetros. Síntese do que foi analisado para criar um conceito para o projeto, e definição dos requisitos que levaram ao cumprimento dos objetivos.
- **Estrutura:** É o meio termo entre o fator abstrato e concreto, fala sobre arquitetura da informação ou espelho editorial e decisões como as interações.
- **Esqueleto:** Questões visuais mais detalhadas, grid e interface.
- **Superfície:** Toda a parte estética. Identidade visual, Estilos de Ilustração.

É nesse estágio que o projeto começa a ganhar forma e inicia-se a construção do objeto de fato. Após revisar todo o caminho percorrido até aqui, as etapas do método, já listadas anteriormente, foram subdivididas em etapas menores a fim de facilitar o processo de produção. Esse primeiro movimento resultou em tarefas mais específicas passíveis de serem partilhadas entre os integrantes de forma individual e dessa forma obter um maior aproveitamento do tempo de produção.

6.1 ESTRATÉGIA

A estratégia é a primeira das 5 etapas do projeto, e uma das mais fundamentais para um bom andamento e para a obtenção de um produto que seja efetivo naquilo que se propõe. Garrett (2011) conta no terceiro capítulo de seu livro, dedicado inteiramente a etapa da estratégia, que é nesse ponto que muitos projetos costumam dar errado, ao dar prosseguimento às demais etapas sem antes entender claramente dois pontos cruciais: o que se espera internamente conseguir com objeto a ser desenvolvido, e o que o usuário espera conseguir com objeto.

6.1.1 Briefing

Para conseguir responder e entender com clareza essas perguntas, foi criado um breve briefing que buscou responder alguns tópicos, como o diferencial do projeto, seus objetivos, suas características, valores e essência. Posto isso, foram alinhados os objetivos do produto para o trabalho, estes, diferentes dos Objetivos Gerais, citados no tópico 1.1, são responsáveis por conjecturar o êxito do projeto e as necessidades que os usuários do produto possam vir a apresentar.

Figura 07 - Tabela com respostas do briefing.

Informação	Respostas
Título do Ebook	Wəhə-Siburu: Peneiras de Arumã (Urru Siburu)
Dispositivo	Smartphones.
Distribuição	Download pelo Site e Lojas De Aplicativos.
Usuário	Crianças de 9 a 11 anos.
Similares	<ul style="list-style-type: none"> • Itaú Leia para uma criança • Kidly • Nascente • Ipaty, o curumim da ela • Poeminhas da Terra • Wahtirã: A lagoa dos mortos
Objetivos do trabalho	Desenvolver o conto Wəhə-Siburu: Peneira de Arumã em formato de um livro digital interativo.
Personalidade do projeto	Sensível, lúdico, sensorial, dinâmico, moderno, imaginativo, experimental, responsável, ancestral.
Valores	Acessibilidade, inclusão, igualdade, respeito a causa dos povos originários, educação.
Diferencial	Utilizar dos recursos da hipermídia para contar narrativas indígenas. Proporcionar maior acesso por meio dos dispositivos móveis.

Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.1.2 Objetivos do Produto

Os objetivos do produto dizem respeito àquilo que se quer alcançar, as motivações e finalidades do projeto, mas devem estar ao alcance assim como serem executados de forma concreta.

Os três principais objetivos a serem atingidos com o produto é a oferta de um material de **fácil** acesso para crianças, o **enriquecimento da experiência da leitura**, no que tange o design editorial, e por fim e não menos importante, a **colaboração no repasse efetivo da cultura e narrativas indígenas para crianças**.

6.1.3 A criança como público-alvo

Antes de prosseguir para a análise de perfil de usuário é fundamental deixar claro os desafios de possuir crianças como público-alvo. Qualquer artefato destinado ao público infantil deve levar em consideração que estes usuários são seres em processo

de desenvolvimento cognitivo e motor, que possuem suas individualidades, que crescem de formas diferentes, dispondo de habilidades e sensibilidades divergentes. Desse modo, é imprescindível trabalhar a estratégia e escopo tendo em mente os desafios de fazer um produto que se destaque no mercado, e acima de tudo construir um livro digital que colabore para o progresso da consciência fonológica, fonética, da compreensão de conceitos e ideias, fluência, vocabulário e desenvolvimento cinestésico de uma criança.

6.1.4 Perfil do Usuário

Além dos objetivos e métricas a serem seguidas, essa etapa inicial também é composta pela determinação do perfil dos usuários e das necessidades que eles possam apresentar, a fim de gerar requisitos que, no processo de construção projetual, contenham e solucionem essas necessidades da melhor maneira possível. O principal centro de interesse do projeto são os pequenos leitores de **9 a 11 anos**. São estudantes, em sua maioria do 4º ao 6º ano, com acesso a uma internet de média a alta velocidade, utilizam smartphones próprios ou de familiares. São leitores fluentes, leem textos pouco complexos por prazer, estão aos poucos desenvolvendo suas preferências literárias e se sentem entusiasmados por narrativas que contenham desafios, mistérios, fantasia e questões cotidianas. Além disso, já se expressam com muita desenvoltura e exploram a leitura desacompanhada dos pais. Contudo, cabe ressaltar a presença de outros usuários presentes neste mesmo grupo, estes ainda possuem dificuldades na leitura de linguagem verbal, distúrbios ou deficiências, alguns ainda contam com o auxílio de adultos no momento de leitura e carecem de maior assistência.

6.2 ESCOPO

Na etapa do escopo as informações obtidas referentes ao usuário e aos objetivos foram traduzidas em requisitos que tornam o objeto do trabalho em algo mais concreto. Além disso, foi feita uma análise com projetos que se assemelham ao que se busca, os similares, para complementar as informações que levaram aos requisitos.

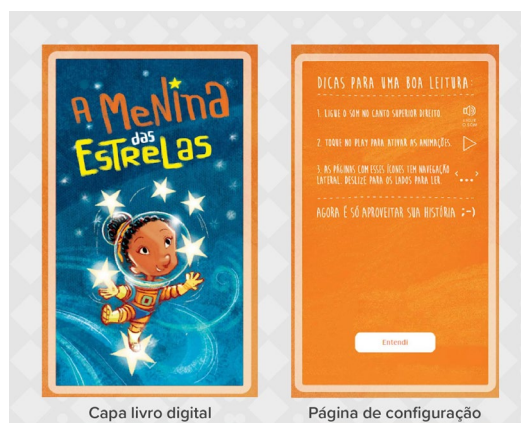
6.2.1 Análise de similares

A priori, os similares já haviam sido determinados antes mesmo da primeira etapa do desenvolvimento ser iniciada. O objetivo ao escolhê-los era demonstrar como o projeto iria parecer, em termos práticos e estéticos. Porém, conforme o projeto foi evoluindo, tanto o objetivo quanto o produto final foi sendo cada vez mais delimitado, sendo necessário traçar critérios que guiassem não só a análise de similares mas também a escolha de quais exemplos seriam analisados. Dentre as necessidades do projeto, os similares foram divididos em dois grupos: **funcionais**, que serviriam como guia para recursos hipermediáticos, interativos, diagramação e layout, e **formais**, que ajudariam quanto a elementos estéticos.

Para esse primeiro grupo, foi determinado que os produtos a serem escolhidos precisavam: ser projetados para smartphones ou ter uma versão nesse formato, terem recursos de interatividade e apresentarem uma ou mais mídias que não a textual.

- **Leia para uma criança - Itaú**

Figura 08 – Páginas de um livro digital do projeto Leia para uma criança.

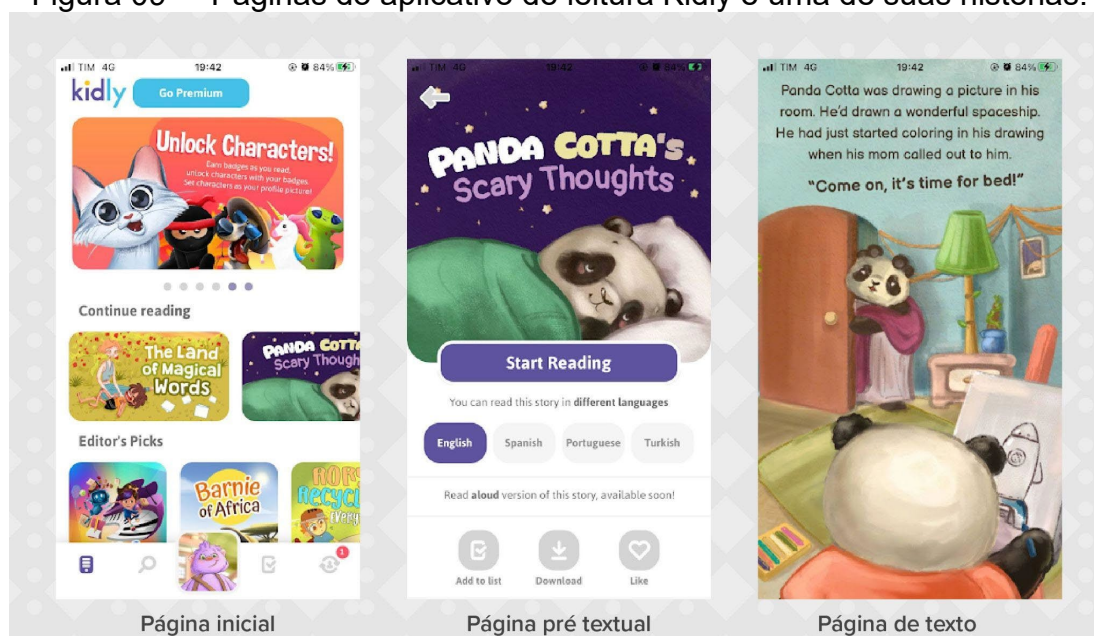


Fonte: Itáu, 2011⁹

É uma estante virtual gratuita destinada ao público infantil. Os usuários podem acessar o material via smartphones ou por dispositivos desktop. Quanto às características dos livros, nota-se que a navegação do livro é majoritariamente vertical, mas em alguns momentos ocorre horizontalmente. As ilustrações possuem estilos diversificados, possuem em sua maioria alta saturação e contraste, normalmente são acompanhadas de pequenas animações, já as páginas contêm pouca mancha textual e a tipografia é sem serifa, em caixa alta e com terminais arredondados.

- **Kidly - Histórias Infantis**

Figura 09 – Páginas do aplicativo de leitura Kidly e uma de suas histórias.



Fonte: Aplicativo Kidly, 2022.

É um livro aplicativo, que pode ser acessado por smartphone e tablets, que reúne uma coletânea de histórias cuidadosamente selecionadas por psicólogos e pedagogos a fim de ajudar no desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das crianças, o seu perfil de usuário é, de acordo com a recomendação do aplicativo, crianças entre 9 e 11 anos. Ele se diferencia por permitir que a criança controle a história, tendo a função

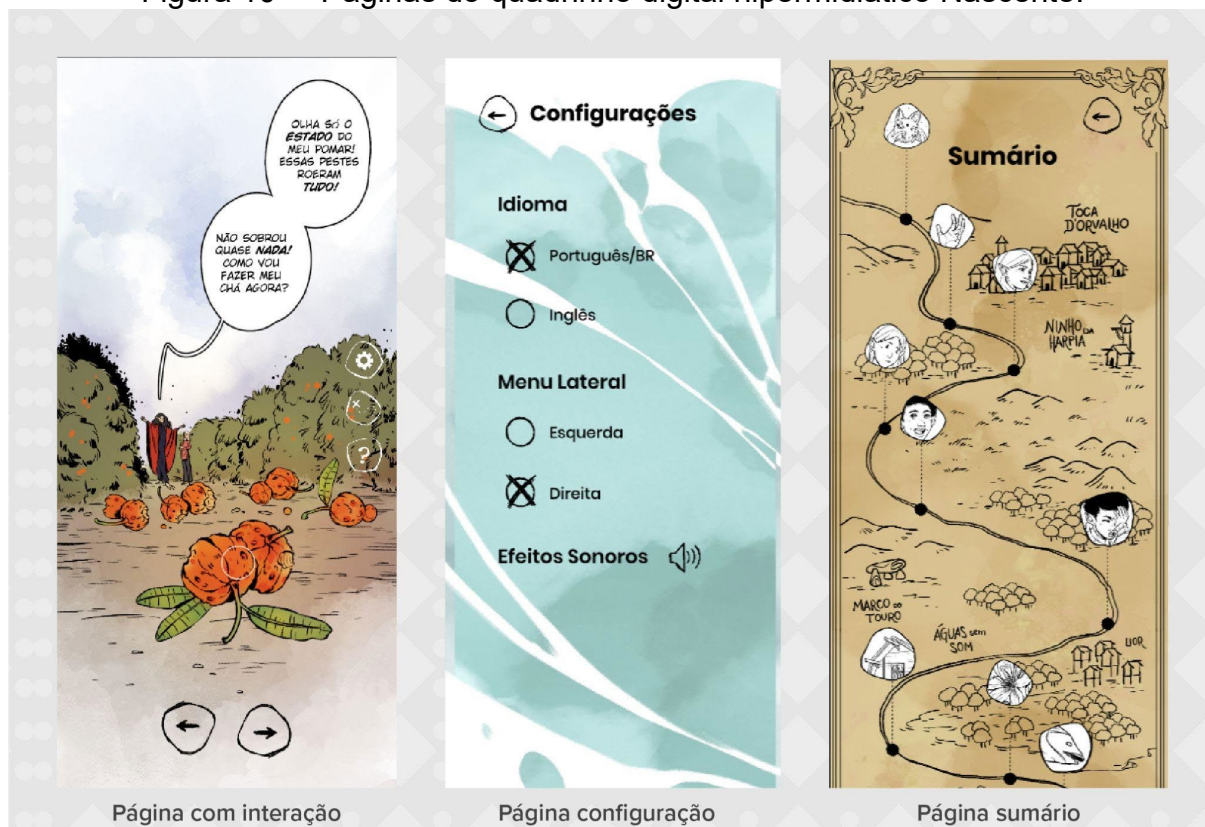
⁹ Disponível em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br>

de áudio em duas línguas. As ilustrações são a parte principal das histórias, sendo a mancha textual bem espaçosa, a fonte principal geométrica e com grande espaço nas entrelinhas. Apesar do aplicativo oferecer recursos que se assemelham aos que o projeto irá oferecer, estes são pagos.

Já o segundo grupo de similares (os que dizem respeito a ilustração) precisam necessariamente: ser para crianças de 7 a 12 anos, estar em um livro que conta uma narrativa indígena e representar de forma não pejorativa a figura dos povos originários.

- **Nascente: Um quadrinho digital Interativo**

Figura 10 – Páginas do quadrinho digital hipermediático Nascente.



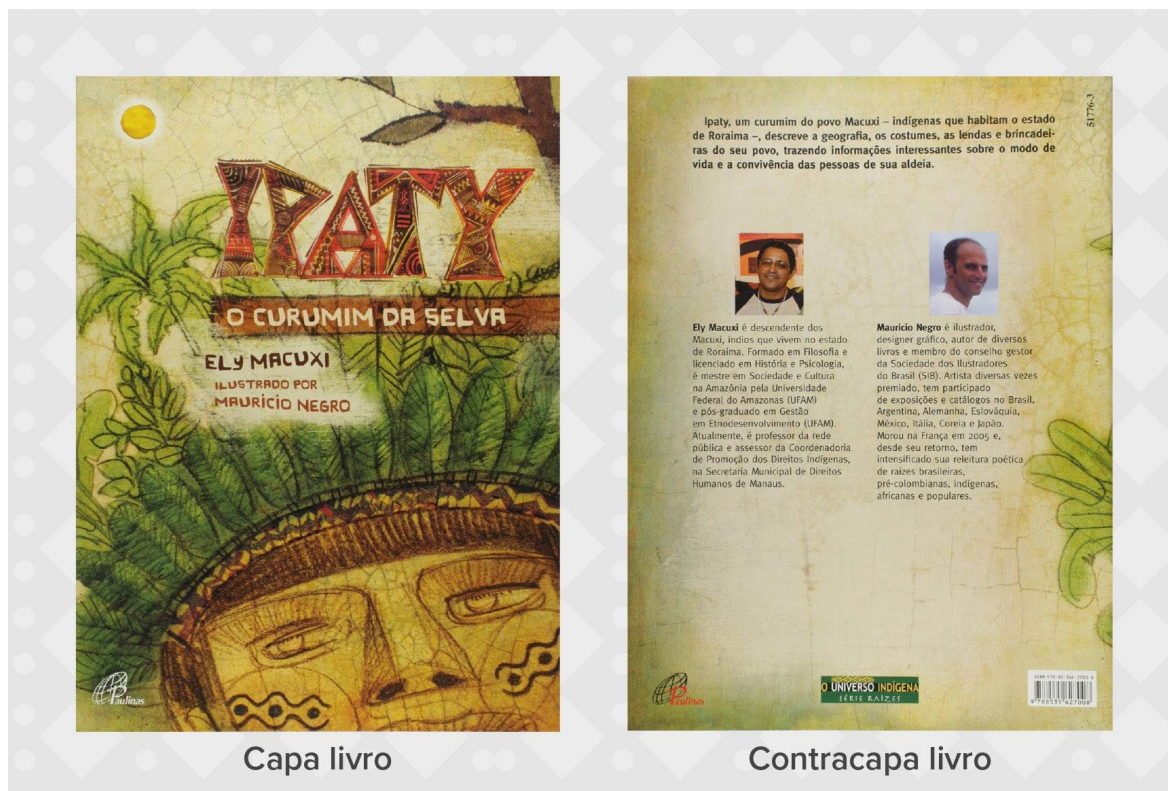
Fonte: Nascente, 2022.¹⁰

A narrativa se apoia em um enredo multilinear, onde o usuário acompanha a jornada de Nino enquanto a protagonista tenta ajudar o espírito de um rio que perdeu sua força. A história possui ilustrações figurativas e cenários detalhados, recursos que nos permite desligar músicas de fundo, trocar de idioma, tomar decisões e fazer seu próprio caminho na história. Além disso vale ressaltar o trabalho realizado no *soundesign*, que graças a músicas de fundo e efeitos sonoros, colabora para a imersão do usuário dentro da história.

- **Ipaty, o Curumim da selva - Ely Macuxi**

Figura 11 – Páginas do livro infantil Ipaty.

¹⁰ Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/141141055/Nascente-Um-quadrinho-digital-interativo>

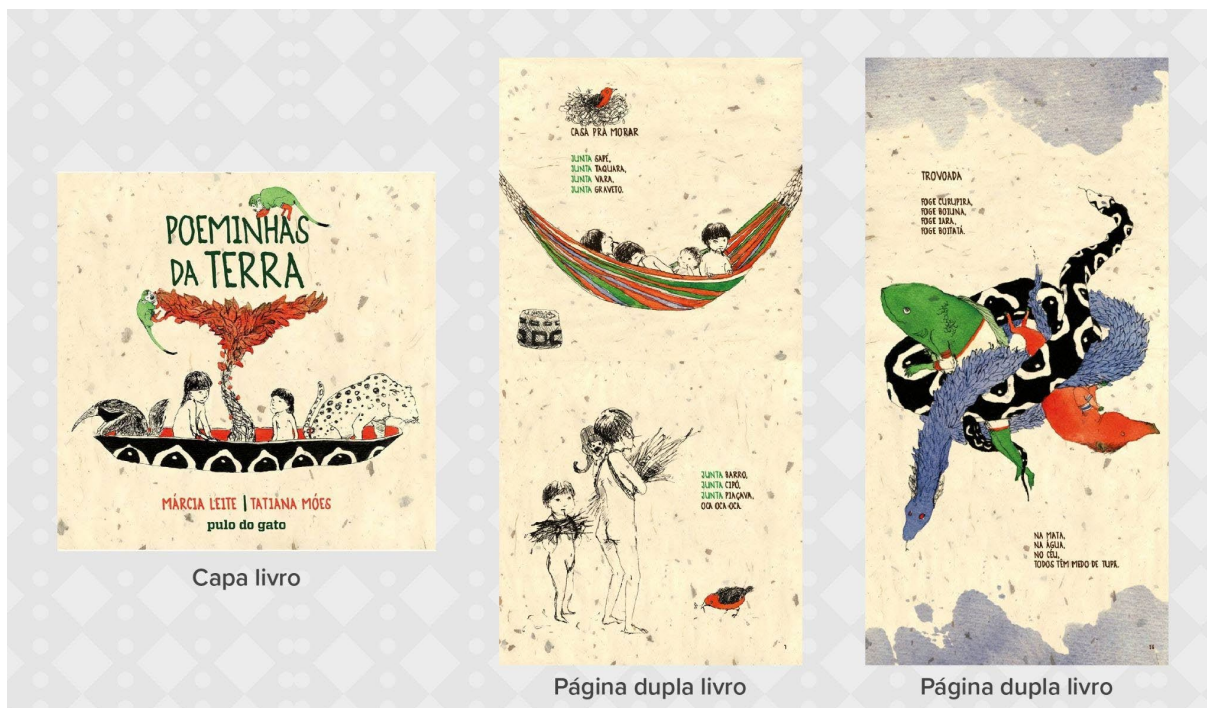


Fonte: Amazon, 2011.¹¹

O livro, lançado em 2011 pela editora Paulinas, acompanha a jornada do menino Curumim, e por meio de suas aventuras é possível conhecer um pouco sobre as lendas, os mitos, as tradições, costumes e o cotidiano do povo Macuxi. O livro carrega ilustrações figurativas e abstratas, grafismos e aplicações de texturas; possui 32 páginas, mancha textual leve e é indicado para crianças do 3º ano e 4º ano.

- Poeminhas da Terra - Márcia Leite
Figura 12 - Páginas do livro infantil Poeminhas da terra.

¹¹ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Ipaty-Curumim-Selva-Universo-Indigena/dp/8535627006>



Fonte: Amazon, 2016.¹²

Lançado em 2016 pela editora Pulo do Gato, o livro ilustrado, que traz poemas sobre o dia a dia de povos indígenas, foi feito para crianças que estão começando a lerem sozinhas. O livro trata de temas da infância, relação do homem com a natureza e identidade do povo indígena. É um livro curto e com uma mancha textual leve, suas ilustrações são aquareladas e colocadas de forma que complementam a leitura.

- Wahtirã: A lagoa dos mortos - Daniel Munduruku e Jaime Diakara
Figura 13 - Páginas do livro infantil Wahtirã.

¹² Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Poeminhas-terra-Márcia-Leite/dp/8564974738>



Capa livro

Página dupla de texto e ilustração

Fonte: Amazon, 2016.¹³

Distribuído pelo Grupo Autêntica em 2016, o livro foi pensado para crianças a partir de 8 anos, a história aborda o repasse dos conhecimentos antigos da comunidade Desana, e foca na história da lagoa dos mortos. As ilustrações de Mauricio Negro mesclam elementos figurativos e abstratos, e abusam do uso de texturas e padrões; quanto a mancha textual, esta é mais densa que a dos exemplos anteriores.

Feita a escolha dos projetos a serem analisados, foram criados critérios de análise que permitiram comparar os similares entre si e extrair dados importantes para a pesquisa e desenvolvimento dos requisitos. Os critérios de análise foram divididos em 3 parâmetros: Estético, Funcional, Hipermidiático. O grupo de Similares Formais (Ipaty, Poeminhas da Terra e Wahtrã) foram analisados com base apenas nos parâmetros Estético e Funcional, uma vez que não apresentam suporte para recursos hipermidiáticos.

A seguir é possível encontrar a descrição dos parâmetros e suas variáveis, juntamente dos resultados obtidos com o estudo¹⁴.

Figura 14 - Tabela com parâmetros utilizados na análise dos similares.

¹³ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Wahtirã-lagoa-mortos-Daniel-Munduruku/dp/8582179804>

¹⁴ A análise completa dos similares está disponível no [Apêndice A](#)

Parametro	Variavel	Descrição
Estético	Ilustração e Grafismos	Tipo, Realista, Cartoon, Colagem, Estilizado, figurativo, abstrato
	Uso de Cores	Predominancia de cores quentes ou frias; contraste entre tipografia, elementos e ilustração é alto médio ou baixo; Uso de cores se adequa ao tema; presença ou ausência de padrão tonal
	Número de Ilustração por Página	Frequência e Quantidade
	Grafismos	Presença ou Ausência
	Texto	Tipografia, peso, modulação presença de serifa e estilo; Legibilidade, alta, média, baixa;
	Diagramação	Mancha textual por página extensa, média ou curta; Tipo de alinhamento; tipo de grid; presença ou ausência de folio
Funcional	Formato	Ebook, Site, Appbook, Repositório de Histórias, Livro físico
	Acesso	Site, Lojas Aplicativo, Lojas de Ebook, Bibliotecas
	Navegação	Intuitiva, Guiada, Complexa
	Passagem de Página	Rolagem Infinita, Rolagem Vertical, Rolagem Horizontal
	Orientação da Página	Horizontal, Vertical, Ambos
	Sumário	Presença ou Ausência
	Para Texto	Presença; Tipo
Hipermedia	Menu Inicial	Presença ou Ausência
	Interatividade	Presença ou ausência; Quantidade por Página alto, média, baixa;
	Áudio	Presença ou ausência de Efeito Sonoro, Trilha, Narração
	Vídeo	Presença ou ausência
	Animação	Presença ou ausência
	Narrativa	Não Linear, Linear
	Hiperlinks	Presença ou ausência

Fonte: Produção dos autore, 2022.

6.2.2 Conceituação do Projeto

A partir de todo o desenvolvimento do projeto, desde a parte técnica, que tange aspectos relacionados a criação do livro digital, quanto os estudos realizados sobre o contexto histórico e cultural que concerne a narrativa escolhida, foi possível estabelecer objetivos conceituais para o trabalho. Sob essa lógica, o conceito no qual o projeto se baseará articula o contraste entre a singularidade da criação da terra segundo a cosmovisão do povo Desana e todo o espectro galáctico e universal da

criação de um corpo celestial. A ideia do contraste e ao mesmo tempo interseção entre o cosmo, frio, misterioso, repleto de nuvens, supernovas, planetas e o calor das histórias ancestrais, das peças artesanais e de toda a profundidade da cultura indígena é a origem para a criação do conceito que norteia o projeto **“a história da criação da terra sendo contada aos pés de uma fogueira, cercada pela noite fria e estrelada da floresta”**.

6.2.3 Requisitos

Com os perfis delineados e as análises de similares, passa a ser possível indicar requisitos provenientes do perfil traçado e da análise de similares. Dito isso, os requisitos foram divididos em: requisitos formais, funcionais e conceituais.

6.2.4 Requisitos Formais

- Utilizar grafismos e ilustrações, figurativas e abstratas, em todas as páginas da narrativa;
- Adotar cores saturadas e com alto contraste;
- Não utilizar mancha de texto muito extensa;
- Utilizar grid modular ou de colunas;

6.2.5 Requisitos Funcionais

- Ter a possibilidade de ser baixado em sistemas operacionais ios e android;
- Legibilidade e Leiturabilidade altas;
- Orientação predominante na vertical, podendo ter alguns recursos na horizontal;
- Possibilidade de ativar e desativar recursos sonoros;
- Alto contraste entre elementos gráficos, recursos interativos e texto;
- Navegação fácil e intuitiva;
- Presença de narração em áudio, trilha e efeitos sonoros;
- Habilitar o uso de Hiperlinks e navegação não linear entre as páginas;/
- Conter recursos que permitam que os leitores com deficiências visuais, dificuldades de leitura e distúrbios como TDAH, daltonismo, também consigam ler a narrativa sem demais problemas.

6.2.6 Requisitos Conceituais

- Uso de grafismos da cultura Umukomasá e de referência visual de artistas Desanos;
- Tradução escrita de palavras da língua Tucano (falada pelo povo Umukomasá) e suas pronúncias;
- Uso de contraste entre cores quentes e frias;
- Paratexto sobre o autor, sobre o povo Umukomasá, além de sumário, glossário e sobre “nós” (descrição sobre o livro e o projeto).

6.3 ESTRUTURA

A estrutura é a terceira das etapas do método de desenvolvimento, é nela que as preocupações passam a ser mais tangíveis e dizem respeito a questões “[...]que vão determinar a experiência final do usuário” (GARRETT, 2011, p.80). Essa parte da metodologia é dividida em duas partes: o design de interação e a arquitetura da informação.

6.3.1 Design de interação

Design de interação nada mais é do que voltar a atenção para o comportamento do usuário ao utilizar o produto, e como o livro responderá a isso. Sendo assim, foi elaborada uma descrição a fim de se entender em que condições se espera que o appbook seja consumido e quais possíveis interações acontecerão na troca entre produto e usuário.

Para auxiliar nessa criação, foi feita uma decupagem de todo o conto a fim de determinar aspectos de conteúdo e da estrutura tais como: a divisão de trechos por páginas, as possíveis ilustrações e seus conteúdos, as partes pré e pós textuais (sumário, texto sobre o autor e texto a respeito da etnia Umukomasá) e como os recursos não textuais seriam empregados na construção da narrativa, como trilha sonora, narração, animação e interações. Após isso foi possível traçar essa jornada do usuário com muito mais facilidade, a seguir é possível encontrar o resultado.

A criança chega ao livro por uma *landing page*, onde ela pode conhecer melhor sobre o projeto e ser direcionada às lojas de aplicativos, onde é possível baixar o livro. Após localizar o ícone do appbook ela entra e logo de início já é ambientada com a música e a ilustração da capa. Após passar a página, ela encontra instruções que a ajudarão a entender ícones específicos. A próxima página é o sumário, ponto em que o leitor conhece e decide por quais caminhos ele pode seguir, nesse caso ele escolhe ir direto para a narrativa. Mas antes de iniciar a experiência, ela é orientada sobre a possibilidade de ganhar um prêmio ao final da leitura que será resgatado na mesma *landing page* inicial, para ter acesso a esse prêmio é preciso estar atenta à narrativa, uma vez que existem pedaços de um código escondido ao longo das ilustrações que será solicitado no momento do download do prêmio. Durante o trajeto da história o usuário recebe estímulos visuais não textuais: as ilustrações, a trilha, efeitos sonoros e as animações. Em algumas páginas específicas é possível encontrar também outros recursos interativos como a possibilidade de rotacionar a tela, controlar a visibilidade do texto, e acessar a tradução e pronúncia de palavras na língua Tukano. É possível controlar diversos recursos ao longo da narrativa, a criança pode acessar as configurações em qualquer página e assim determinar preferências como: habilitar e ajustar, o volume do áudio e trilha e recursos para deficiências visuais. Após finalizar a narrativa ela se encontra novamente no sumário, que inclusive pode ser acessado a partir do ícone de menu localizado em todas as páginas do livro, e decidir continuar a leitura dos paratextos, começando assim uma outra parte do livro.

Somente então foi possível determinar de forma mais detalhada como seria o processo de leitura do appbook, desde o primeiro contato da criança até o final da experiência. Essa etapa foi fundamental para determinar a criação de outros objetos que auxiliassem na experiência de consumo do appbook como uma *landing page*, pela qual a criança conseguisse ter um primeiro contato com o appbook e entendesse mais sobre o projeto; assim como a criação de uma dinâmica de gamificação¹⁵ e recompensa, a fim de estimular o consumo do conteúdo do livro como um todo, além de determinar quais os recursos de acessibilidade necessários.

¹⁵Segundo Bruno Amarante e Vania dos Santos (2017), a gamificação “se trata do uso dos elementos, estratégias e pensamentos dos jogos fora do contexto de um game, objetivando a participação efetiva dos envolvidos e a prática da resolução de problemas”. Essa técnica vem sendo amplamente utilizada em contextos pedagógicos a fim de induzir uma maior imersão dos usuários nas experiências, uma vez que demanda participação ativa do público e um maior engajamento.

Figura 15 - Exemplo de Landing page 01.

IMAGINA SÓ

Histórias infantis em áudio para estimular a imaginação.

Superproduções sonoras para vocês ouvirem juntos, imaginarem e sentir.

Conheça o APP

Por que histórias em áudio?

Para tirar as crianças da frente das telas e fortalecer os laços afetivos.

Todas as histórias têm produção de alta qualidade com vozes e efeitos sonoros que estimulam a imaginação.

Para crianças de 4 a 7 anos.

Por que assinar o Imagina Só?

Educativo
Conteúdos que ampliam a cultura e o vocabulário das crianças.

Valores
Lições que constroem cidadãos conscientes para o mundo contemporâneo.

Mindful
A escuta ativa, sem estímulo visual, desenvolve a capacidade de foco, concentração e combate a ansiedade.

Fonte: Imagina Só, 2022¹⁶

Figura 16 - Exemplo de Landing page 02

¹⁶ Disponível em: <https://imaginaso.app/a1/>

Fonte: Leiturinha, 2022¹⁷

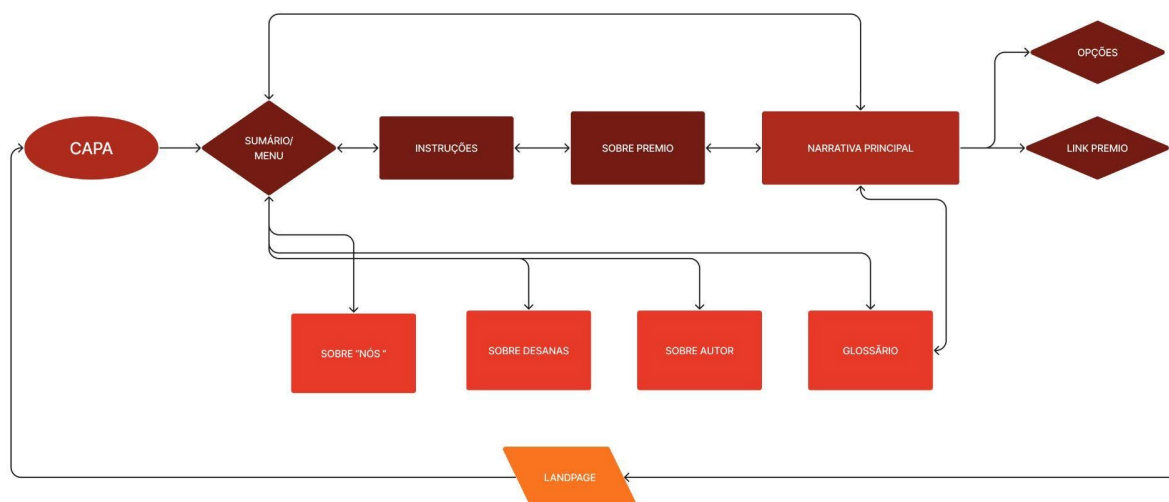
6.3.2 Arquitetura Informação

de

A arquitetura da informação trata da organização das informações que serão repassadas ao usuário e como exatamente elas serão repassadas. Com esse objetivo, foi preciso sintetizar todo o conteúdo presente no livro, desde a narrativa principal aos recursos de multimídia, e em seguida distribuir e entender como isso seria organizado ao longo do appbook. Foi criado um fluxograma, que utilizou o que foi mostrado quanto a interatividade no tópico anterior, para traçar um caminho. Esse, por sua vez, é um demonstrativo do trajeto que o usuário pode seguir ao longo da leitura, o que determina como se dá a navegação pelo appbook, de forma mais prática e visual. Além disso, o fluxograma foi importante para definir os tipos de páginas a serem criadas e onde essas informações se encaixam no progresso da leitura.

Figura 17 - Esquema de fluxograma.

¹⁷ Disponível em: encr.pw/eRPJ0



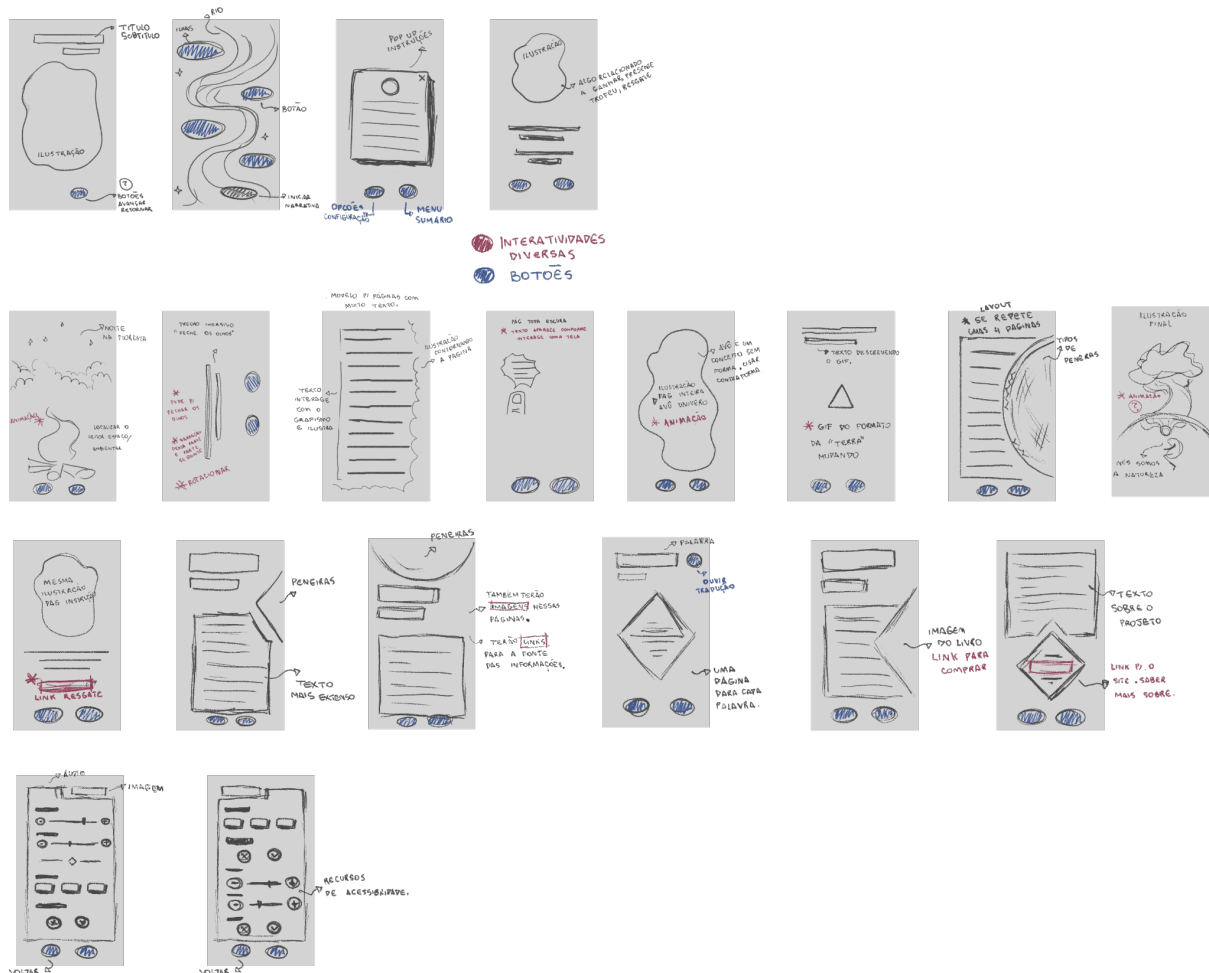
Fonte: Produção dos autore, 2022.

Como visto anteriormente, o fluxograma é dividido em 3 tipos principais de conteúdo: a narrativa principal que trata do conto em si, os textos complementares e as páginas de sistema. Apesar do caminho ilustrado sugerir que a criança siga linearmente pelo conto e em seguida acesse os outros conteúdos do livro, isso pode ser feito a qualquer momento com a ajuda do sumário. Além disso há a presença de hiperlinks por toda a narrativa que permitem ao leitor escolher qual caminho seguir e mudar sua trajetória dentro do livro.

6.3.3 Conteúdo

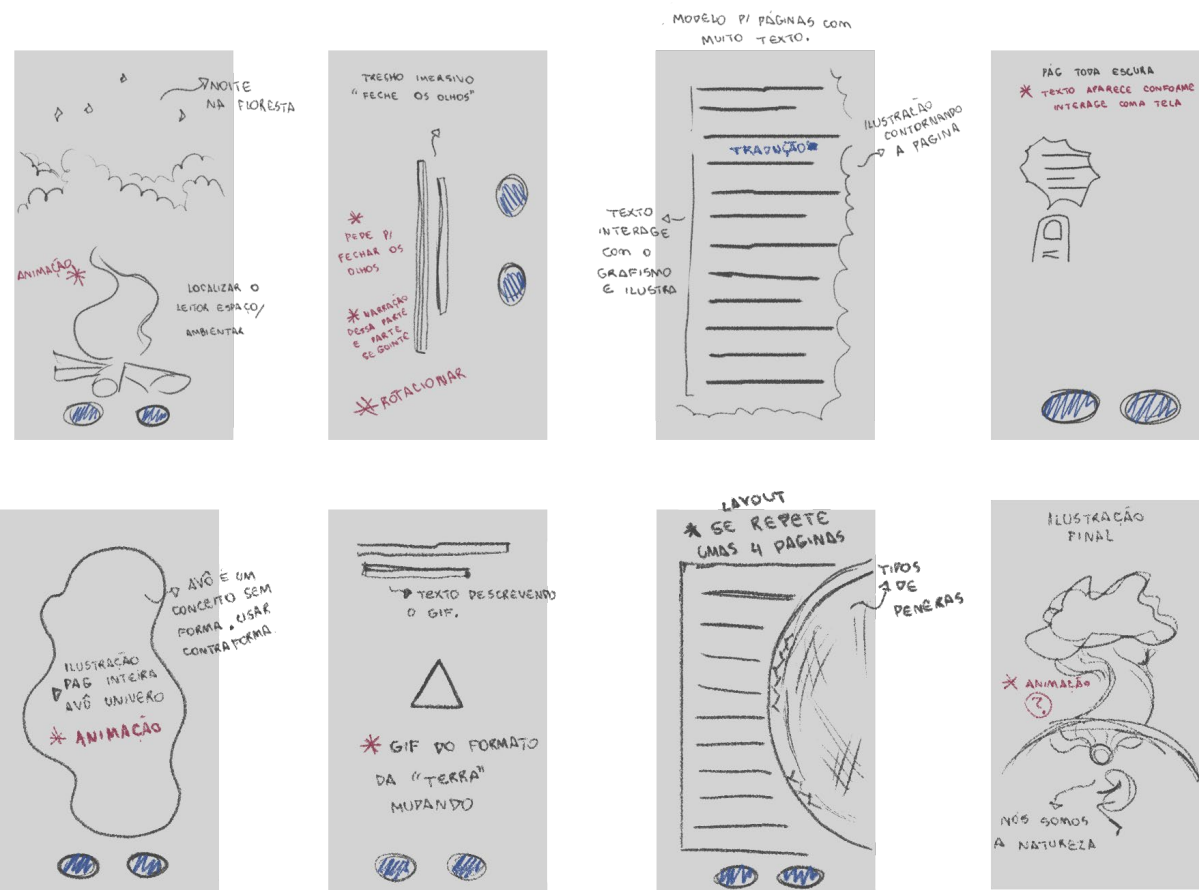
A seguir foi feito um refinamento por meio de um objeto mais visual e um pouco mais detalhado, os esboços. Nesse caso, os esboços serviram como primeiro vislumbre formal, resultado do que já foi alcançado anteriormente, a fim de colocar no papel como se esperava que o livro parecesse enquanto resultado final. Estes esboços foram guiados pela estrutura de navegação do fluxograma, pelo escopo feito anteriormente e pelas determinações quanto a recursos de interação já apresentadas no capítulo passado.

Figura 18 - Primeiros esboços em ordem de leitura.



O livro é composto por três tipos principais de conteúdo, o primeiro é a **narrativa** em si, que diz respeito ao conto adaptado do livro “NÓS”, e que segue distribuída majoritariamente de forma linear. Tem em sua estrutura páginas com texto e a presença de grafismos ilustrados às margens das páginas, variando de acordo com a quantidade de mancha textual, bem como páginas inteiras ilustradas com pouca ou nenhuma presença textual. Nessa parte, também é possível encontrar gifs e animações entre as ilustrações, além de hiperlinks que levam para a tradução textual e oral das palavras em **língua Tukano**.

Figura 19 - Primeiros esboços em ordem de leitura.

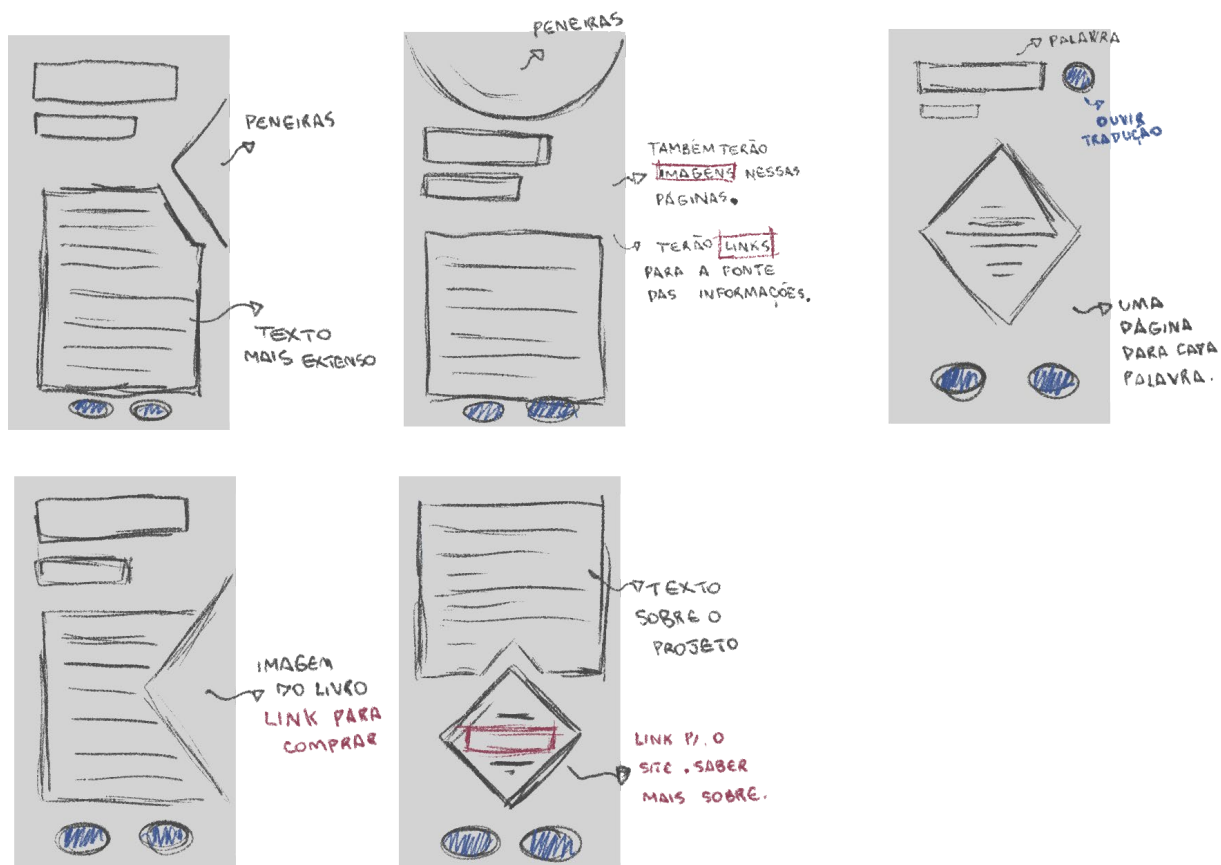


Fonte: Produção dos autores, 2022.

O segundo tipo de conteúdo são os **textos complementares** ou paratextos¹⁸, ou seja, os textos que, fora da narrativa, ajudam a enriquecer a experiência do leitor com informações complementares, mas tão importantes quanto a história propriamente dita. Esses textos são: uma explicação a respeito do que se trata o projeto, junto de uma pequena ficha técnica dos envolvidos; uma breve biografia de Jaime Diakara, autor do conto e integrante da comunidade Umukomasá; um texto sobre a etnia indígina Desana, de onde parte essa história; e por fim, um glossário que reúne todas as palavras da língua Tukano, falada pelo povo Desana, que foram citadas ao longo do texto. Esses textos tornam a leitura do conto ainda mais complexa, e podem ser acessados no sumário tanto antes da leitura principal quanto durante e após o término da leitura do conto.

Figura 20 - Primeiros esboços das páginas de paratextos.

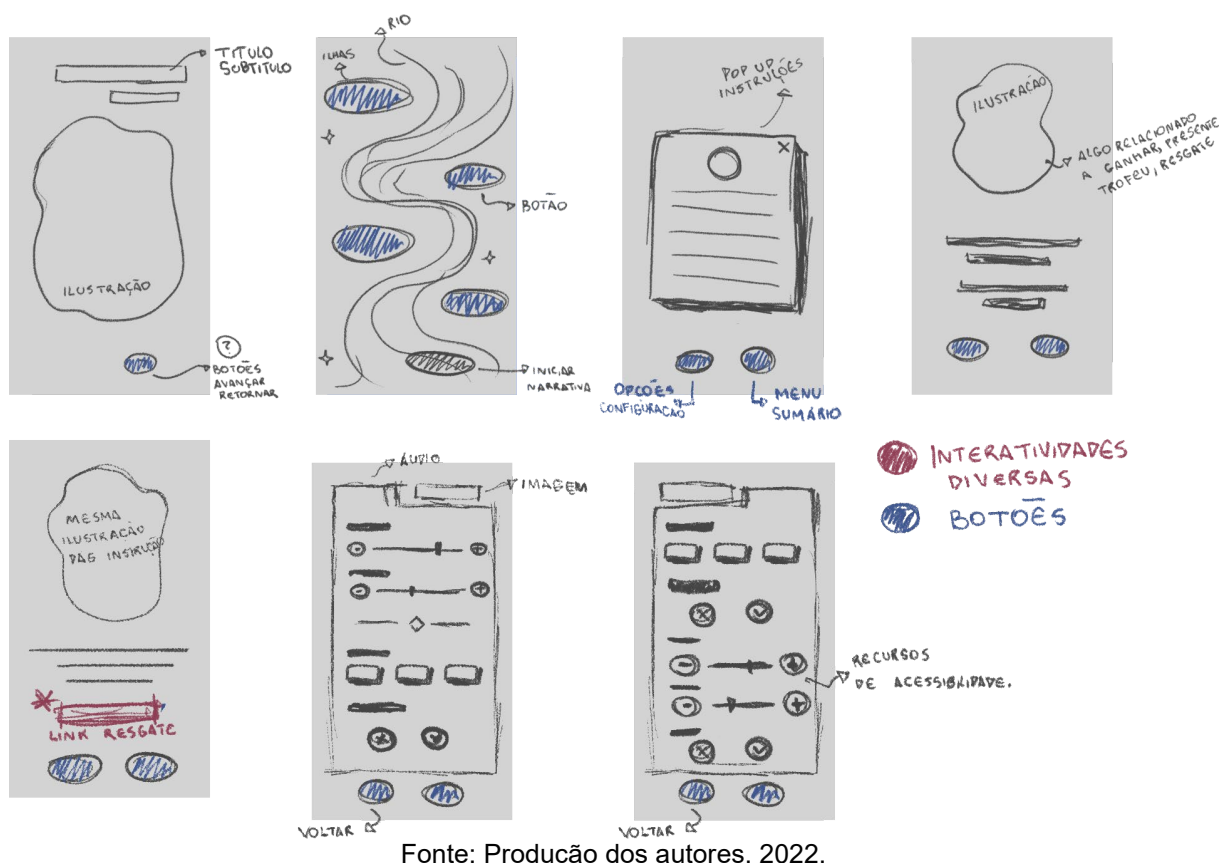
¹⁸ O que são paratextos



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Por fim, o último tipo de conteúdo apresentado são as chamadas **páginas do sistema**, que servem como auxílio na leitura e navegação do appbook. Essas páginas são constituídas pelo sumário, que leva o leitor às diferentes partes do livro; a página de instruções, que apresenta algumas informações importantes; a página de configuração, que pode ser acessada a qualquer momento e que permite ao leitor o controle do áudio, idioma, acessar os recursos de acessibilidade; e a página do prêmio, que aparece ao final da leitura principal e leva o leitor para o site onde ele pode resgatar um prêmio por ter completado a leitura.

Figura 21 - Primeiros esboços das páginas de sistema.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.4 ESQUELETO

A etapa do esqueleto é responsável por aperfeiçoar e dar forma ao que foi trazido na estrutura, tornando tudo ainda mais consolidado, concreto e detalhado. Garrett (2011) traça um comparativo entre a etapa da estrutura e a etapa do esqueleto a fim de explicar suas especificidades. Segundo ele, a etapa anterior se preocupava em entender em larga escala, como o produto funcionaria, uma vez que a etapa do esqueleto traça um olhar mais detalhado para esses aspectos e se preocupa também na forma que eles terão. É hora de refinar os esboços já produzidos e imaginar como o livro se parecerá ao final do projeto, para isso foram criados os *wireframes*¹⁹. O que foi chamado aqui de *wireframe*, assemelha-se muito ao espelho editorial, utilizado geralmente em publicações impressas e que cumpre o mesmo objetivo de entender como se dará a estrutura visual do livro e a distribuição dos conteúdos ao longo das páginas.

O primeiro passo para o desenvolvimento dessa fase foi entender as particularidades de se criar um projeto para smartphones. Dentre essas questões, a primeira foi as dimensões da área de trabalho, o que afetaria diretamente o grid desenvolvido posteriormente. O tamanho escolhido foi o de 540 pixels de largura e 960 pixels de altura, tamanho que segundo Dani Guerrato para o site *tableless*, é usado por 34% dos usuários de smartphone junto da resolução de tela de 240 dpi, chamada de HDPI, fator determinante para a escolha por tornar o appbook mais acessível em um número maior de telas.

¹⁹*Wireframe* é um termo vindo da língua inglesa que em tradução direta quer dizer arame (*wire*) e tela ou quadro (*frame*). Trata-se de esquemas visuais que servem como ferramenta para visualização, de forma ainda rudimentar a organização das páginas. Geralmente já apresentam o grid, e não contam com detalhes mais apurados ou decisões estéticas como paleta e ícones.

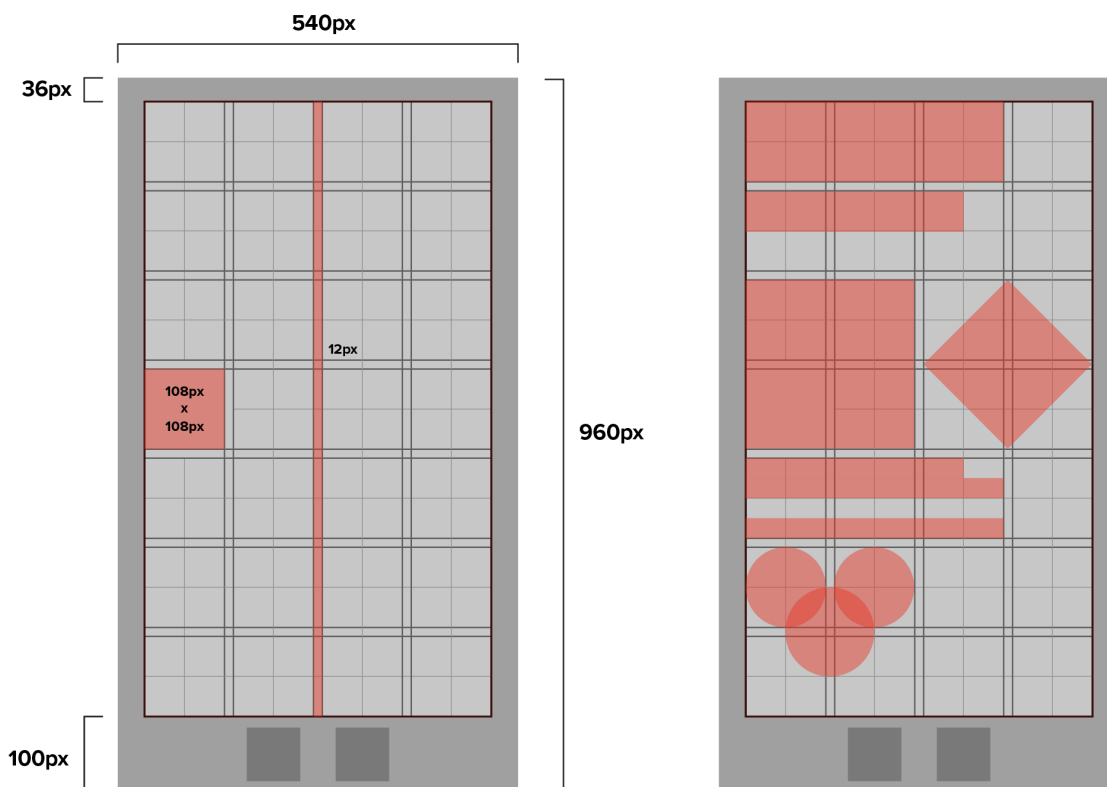
Além dos aspectos de interface já citados, outro ponto fundamental nessa etapa foram as ilustrações. Como determinado na etapa da estrutura, as ilustrações estão presentes tanto nas páginas dos textos, como grafismos interagindo com a mancha textual, quanto em páginas inteiras ilustradas. Sendo assim, foi necessário determinar as posições exatas dessas ilustrações, para assim entender como se daria consequentemente a posição do texto.

6.4.1 Grid

Para a construção do grid, utilizado ao longo do layout de todas as páginas, uma referência fundamental em termos de interface para smartphones foi o site material.io que é basicamente o guia de interface do google. No site foram encontradas instruções sobre layout e linhas guias, como se dão as divisões de página, o espaçamento mínimo entre elementos, entre outros detalhes que ajudaram no processo de elaboração do grid. Segundo o google material, a medida mínima divisiva utilizada em layouts é de 4dp (aqui é utilizado dp e não pixels pois essa é uma medida base que é adaptada proporcionalmente ao tamanho de tela utilizado, no caso do HDPI, multiplica-se o valor do dp por 1.5 para se encontrar o valor em pixels), e por isso números múltiplos de 4 foram priorizados na escolha das medidas. O grid adotado é composto por 4 colunas, medindo 108 pixels de largura, com uma calha entre cada uma de 12 pixels. Possui uma margem de 38 pixels nas laterais e na parte superior, e uma margem inferior de 100 pixels, destinada aos botões de navegação e configurações. A divisão no grid na horizontal se dá com 7 colunas de 108px de altura também contendo entre elas calhas com 12px cada.

Além dessas divisões iniciais, foi decidido que subdivisões poderiam ser criadas dentro dos quadros já citados, para garantir uma maleabilidade capaz de atender às interações entre texto e ilustrações. Nesse ponto, foram determinadas também as medidas de alguns elementos, como os ícones e botões, que foram pensados para ter ao menos 48dp ou 72 pixels.

Figura 22 - Grid utilizado com medidas e formas aplicadas.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.4.2 Layout

Logo após a determinação de um grid que atendesse as necessidades do projeto, o próximo passo foi aplicar os elementos já imaginados na etapa da estrutura. As ilustrações, etapa que demanda mais tempo para ser finalizada e precisou ser pensada antes mesmo das demais páginas, foi o primeiro fator a ser pensado e solucionado. Com isso os esboços iniciais foram elaborados, tendo em vista o grid e o texto, assim como a esquematização da forma de cada ilustração, garantido que a partir disso as outras partes pudessem seguir sendo produzidas.

A concepção das páginas do conto, onde estão situadas a maior parte das ilustrações, foi o resultado dos esboços já feitos nas etapas anteriores. Com a decupagem do texto tornou-se possível conceber uma ideia de quais ilustrações seriam feitas e a que partes do texto elas correspondiam, se essas ilustrações ocupariam uma página inteira ou se poderiam ser acompanhadas de texto, e quais pontos poderiam ter mais texto corrido com menos ilustrações. Partindo disso, o passo seguinte foi refinar esses esboços, já tendo em mente estilo de traço e possíveis grafismos a serem utilizados, e principalmente como a mancha do texto iria se comportar junto dessas ilustrações e do grid. A seguir, estão os esboços das ilustrações de algumas páginas junto da parte textual.

Figura 22 - *Wireframe* de duas páginas ilustradas.

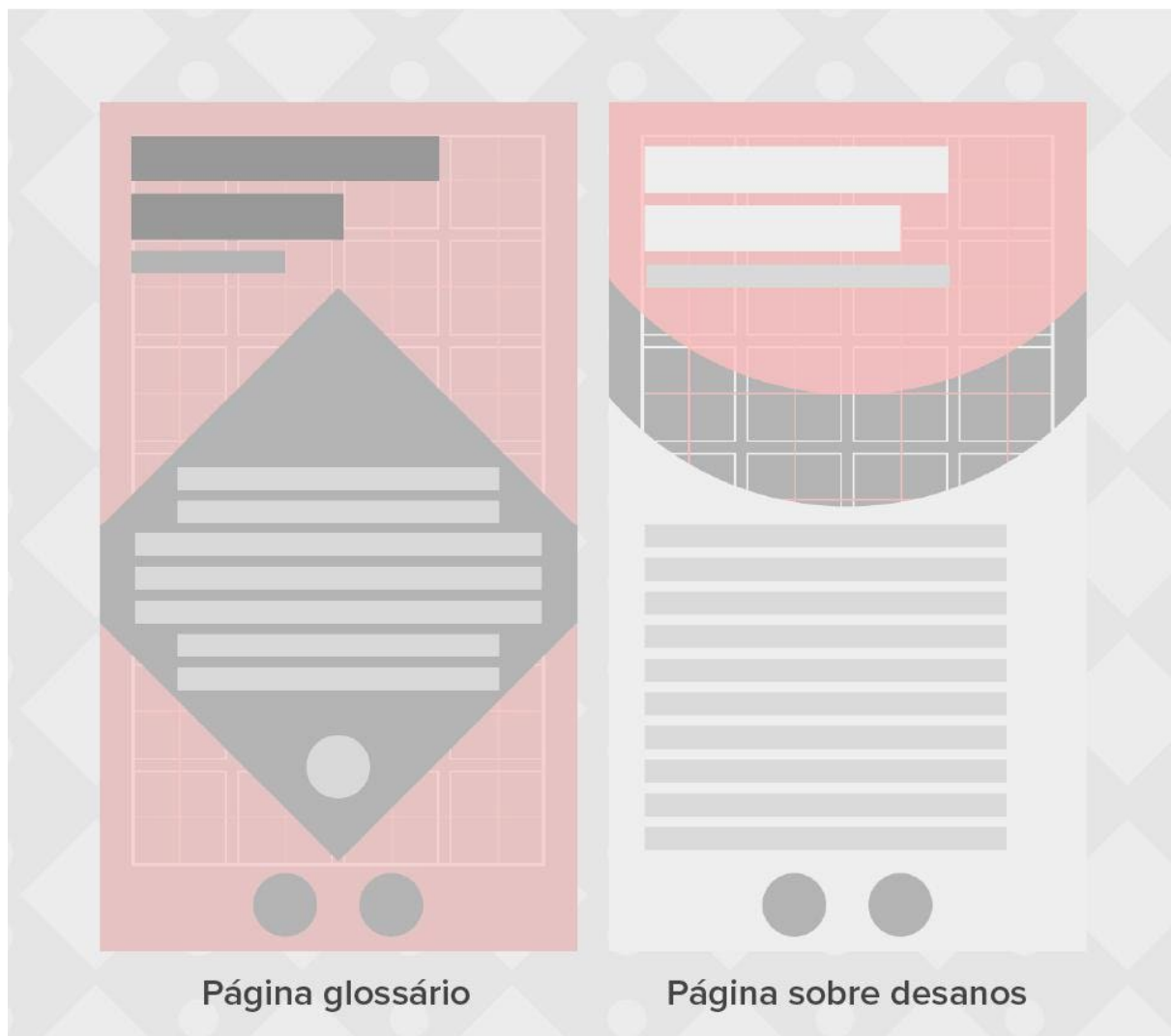


Wi

Fonte: Produção dos autores, 2022.

Com os esboços concluídos, o segundo passo foram as páginas dos textos complementares (texto sobre o autor, texto sobre os Desanas e glossário). Nesse ponto o grupo encontrou uma certa dificuldade pelo fato desses textos serem mais informativos e às vezes até técnicos e por não terem sido planejados para conter ilustrações, ou seja, fugiam do layout e da organização visual já pensada para a parte principal do livro. Dessa forma, opta-se para que essa parte do livro tenha uma diagramação também mais livre, mas seguindo ao máximo o grid como base, onde o texto interage com formas geométricas, imagens e grafismos a fim de manter a identidade adotada ao longo do conto e deixar a leitura mais dinâmica com mais estímulos visuais.

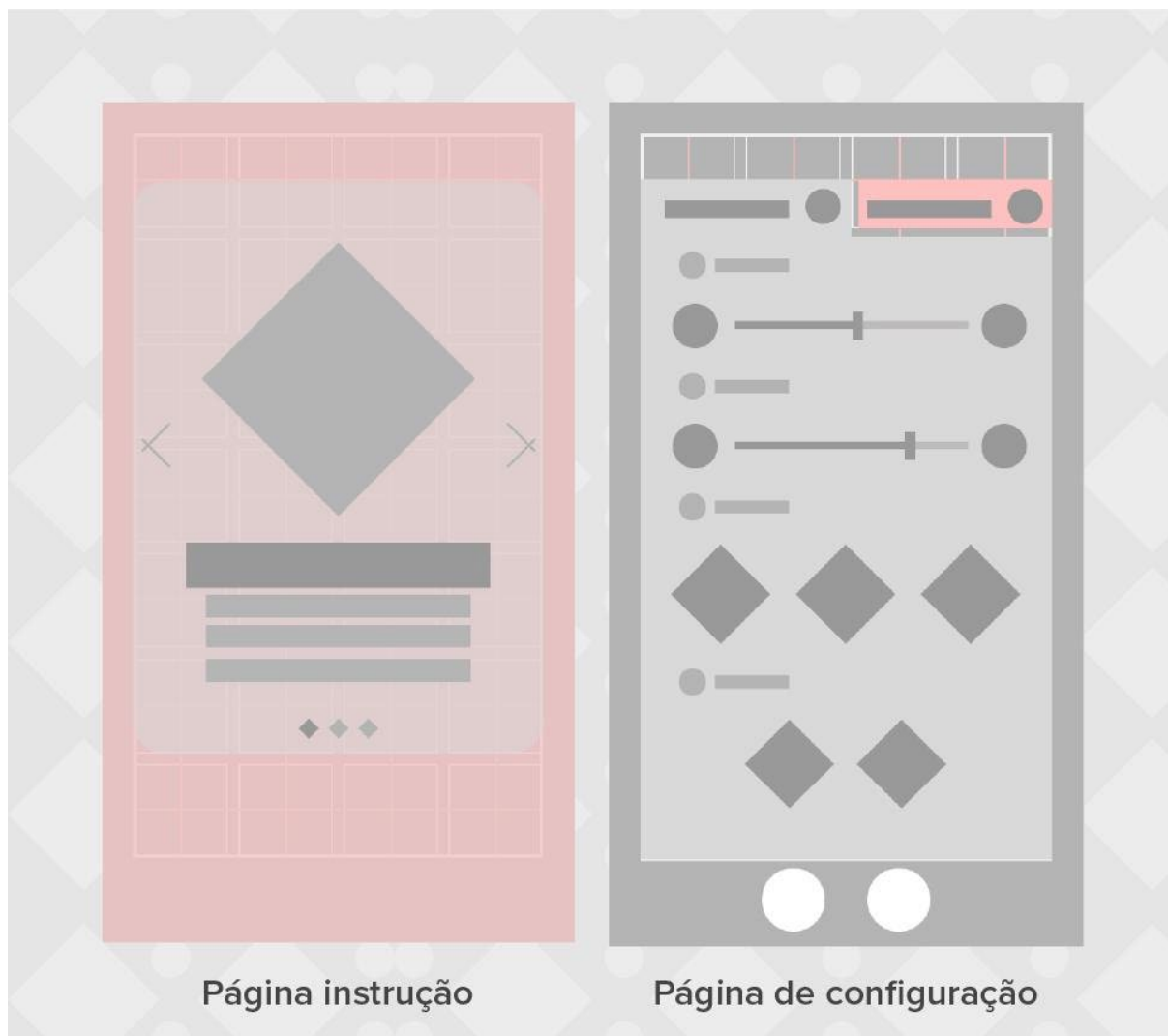
Figura 23 - *Wireframe* de duas páginas de paratextos.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Por último as páginas do sistema foram pensadas seguindo principalmente as informações que estariam contidas ali, e seguindo esse como principal critério de concepção. Logo no início do livro as páginas de instruções apresentam os ícones e funções que o leitor precisa se familiarizar pois terá contato durante a leitura, e isso é feito por meio de um card que surge por cima de uma ilustração, que já ambienta o leitor no conto que está por vir. Assim como nas páginas de textos auxiliares, os grafismos e as formas básicas pertencentes a identidade visual, são empregadas aqui para criar um aspecto de coesão e união visual em todo o livro, salvo o fato de que nessas páginas é possível encontrar algumas ilustrações como é caso da página de resgate ao prêmio.

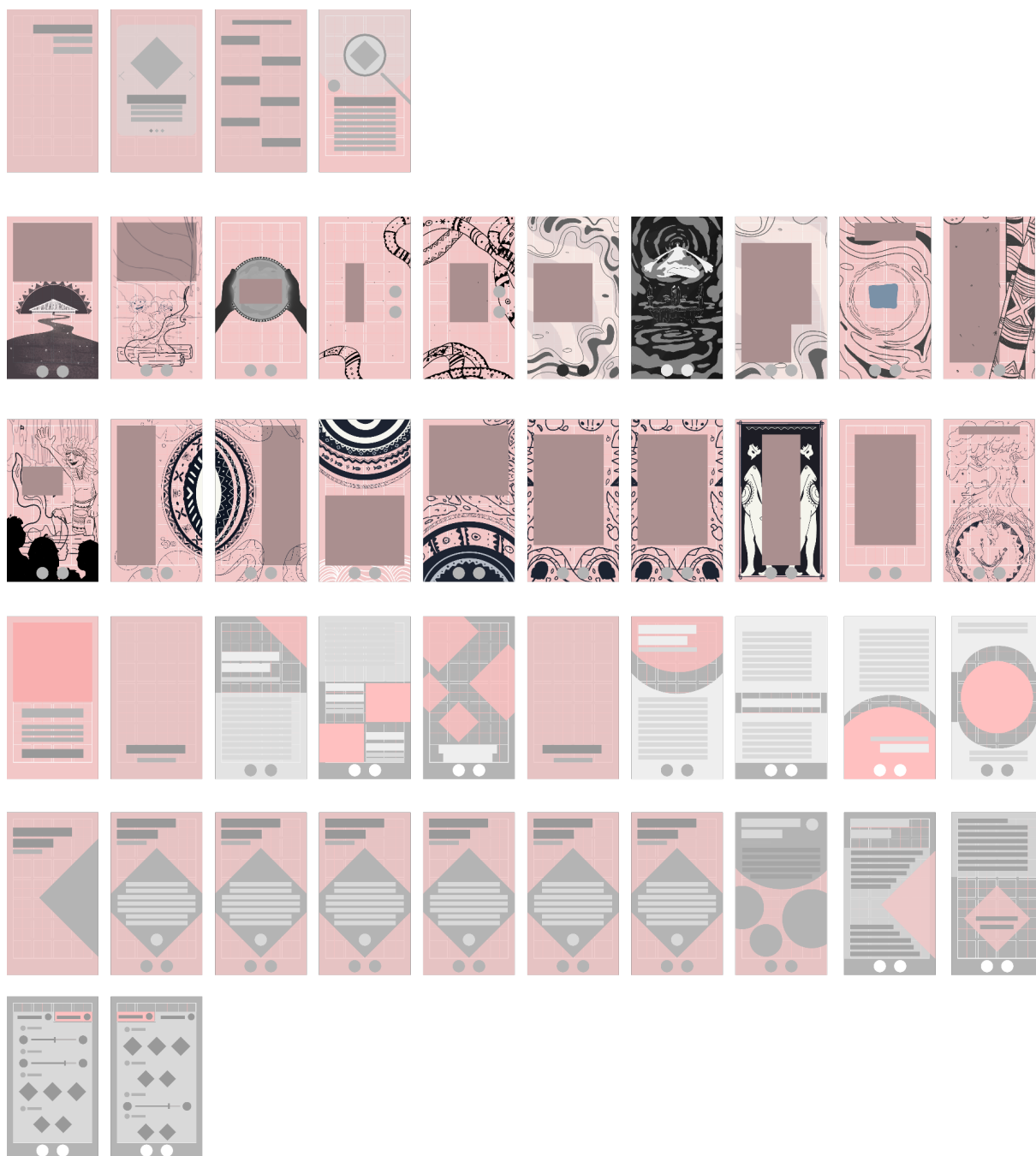
Figura 24 - *Wireframe* de duas páginas do sistema.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

A seguir é possível conferir a estrutura final do livro, tanto em termos de navegação e organização das páginas, quanto no quesito estético e de layout. As páginas com fundo rosa representam a presença de ilustração, seja como elemento principal ou para integrar o fundo. As caixas de texto estão representadas por retângulos na cor cinza, e no caso das páginas do conto estão com a opacidade mais baixa para indicar a interação com a ilustração. O grid foi utilizado em todas as páginas para guiar o alinhamento e a localização dos elementos, mesmo em páginas com ilustrações.

Figura 24 - *Wireframe* de todas as páginas na ordem do fluxograma.



Fonte: Produção dos autores, 2022

6.5 SUPERFÍCIE

É chegada então a etapa da superfície, a última fase do método utilizado durante o desenvolvimento e a fase responsável por traduzir em questões práticas e formais o que será absorvido no primeiro contato com o produto pelo usuário. É nesse momento que, a partir das decisões tomadas quanto à arquitetura da informação e organização do conteúdo, é tomada a decisão de como arranjar isso visualmente e de como apresentá-la ao leitor.

Garret (2011) também relaciona a experiência sensorial e todas as decisões em torno dos 5 sentidos humanos na etapa da superfície. Não se trata apenas de escolhas estéticas e visuais, mas sim de como o produto afetará o usuário em sua totalidade, como afetará seu olfato, seu toque, sua audição ou até mesmo seu paladar. No caso

por se tratar de uma mídia digital, a preocupação se restringiu a apenas 3 dos 5 sentidos humanos, com a trilha e efeitos sonoros, toques e recursos visuais.

6.5.1 Referências visuais

O primeiro passo para a construção da superfície foi entender quais sensações pretendiam ser passadas ao leitor e, para isso, foi feita uma pesquisa por referências que partiu de termos chaves encontrados na descrição do conceito: **“a história da criação da terra sendo contada aos pés de uma fogueira, cercada pela noite fria e estrelada da floresta”** e na intersecção desses termos. O resultado da busca traduziu-se em quadros de referências visuais que tiveram uma importância fundamental em parâmetros estéticos, identitários e sensoriais, garantindo uma coesão entre a proposta final e o conceito anteriormente pensado.

Os quadros de imagens foram divididos nas categorias: imagens de origem desana, referências diretas de artistas visuais Desanos como Jaime Diakara, Denilson Baniwa²⁰ e Feliciano Lana²¹, assim como na produção artesanal da comunidade desana; a segunda categoria reuniu um apanhado mais geral como referências de interfaces, estilo de ilustrações, coloração e elementos gráficos. A terceira pautou-se em uma busca por texturas e referências sensoriais ao toque, esta última categoria ainda será citada mais à frente, no tópico específico destinado às texturas.

Figura 25 - Quadro de referência de produções plásticas de artistas desanos.

²⁰Conheça sobre a história de Denilson Baniwa e confira mais de seu trabalho em: <https://www.premiopipa.com/denilson-baniwa/>

²¹ Conheça mais sobre Feliciano Lana em: [encr.pw/g9vdi](https://www.premiopipa.com/feliciano-lana/)

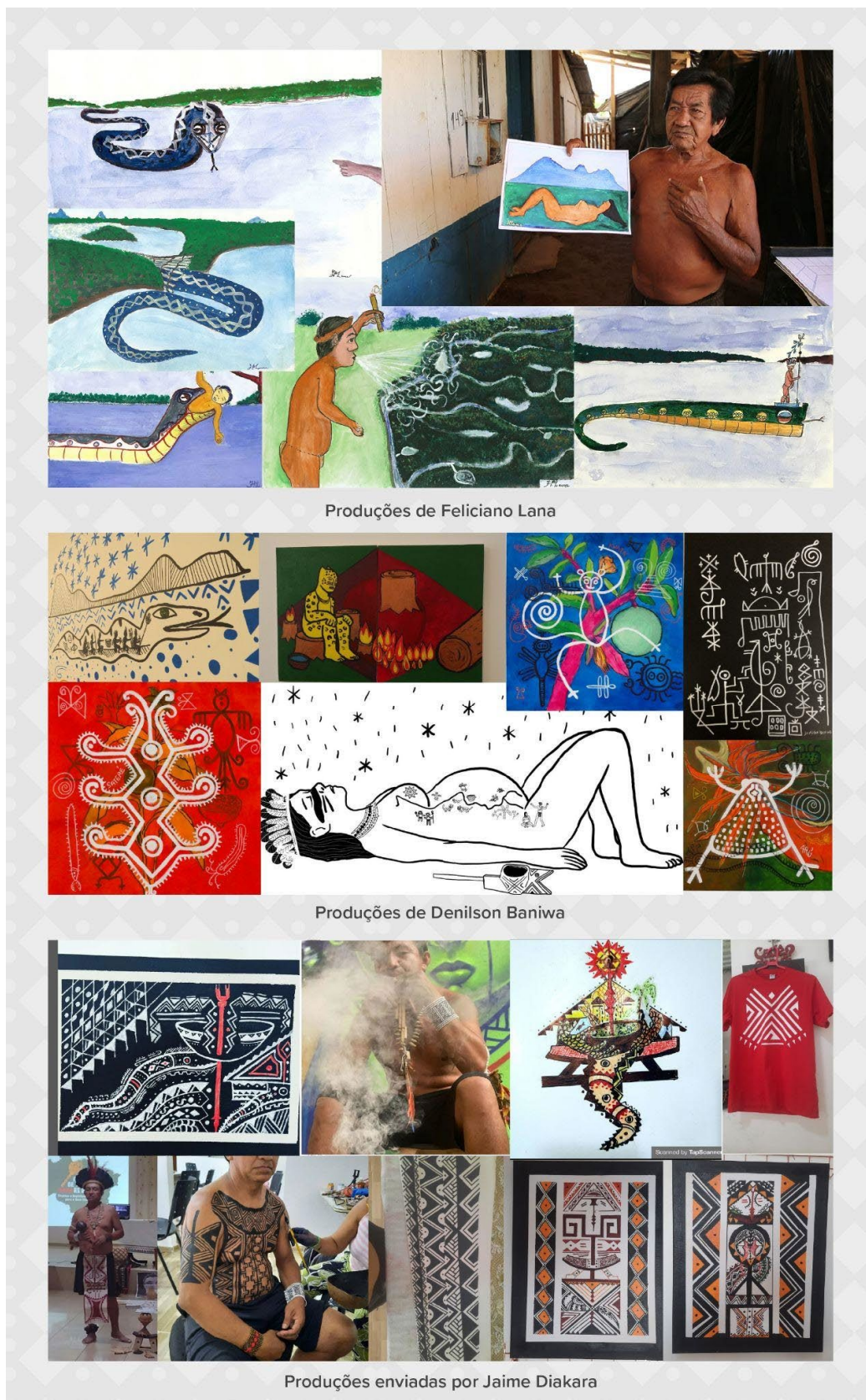
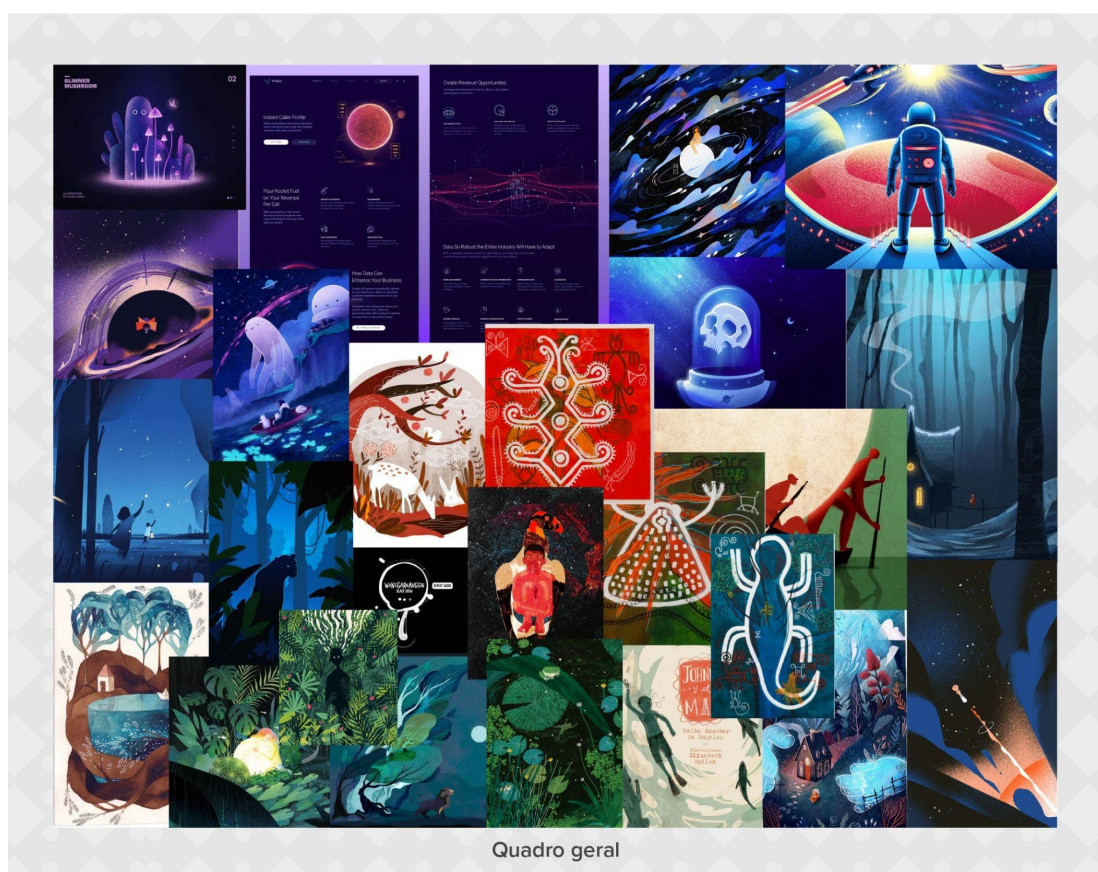


Figura 26 - Quadro de referência de produções artesanais do povo Desana.



Figura 27 - Quadro de referência principal.



Além da reunião de imagens de referências que resultou nos quadros apresentados, outro produto foi criado para amparar as decisões em torno da estética, essência e parte sensorial do appbook: o *moodboard* ou painel semântico. Nesse caso o *moodboard*, como a própria tradução já sugere, trata-se de um quadro que reúne referências, entretanto, por se tratar de algo mais subjetivo, o “*mood*” ou seja o estado

de espírito, a essência do projeto, precisa ser mais do que apenas imagens prontas resgatadas e produzidas de outras fontes. O principal objetivo foi criar referências e utilizar de imagens muito específicas que conseguissem transmitir com precisão a sensação almejada, seja através de texturas, formas, padrões, cores, objetos, palavras, grafismos entre outros recursos.

Figura 28 - *moodboard* criado para o projeto.

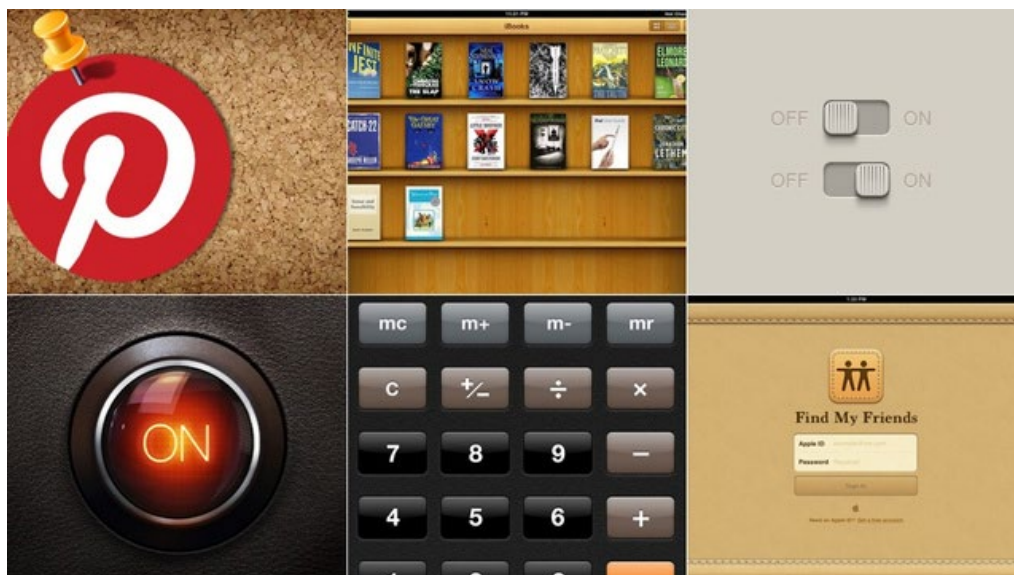


Fonte: Produção dos autores, 2022.

É possível perceber o uso frequente de texturas, seja no fundo do próprio painel semântico ou em elementos, como na linha dos símbolos e ícones. Isso se dá como uma tentativa de emular essas formas, objetos e texturas encontrados muitas vezes no mundo analógico com o intuito de imergir o leitor ainda mais no processo de leitura e na ambientação do conto.

Esse mecanismo, vai de encontro ao movimento estético do design chamado *skeumorfismo*, em que a proposta é se aproximar ao máximo visualmente de objetos presentes no mundo real, utilizando suas características estéticas através de metáforas visuais.

Figura 29 - Exemplos de *skeumorfismo* em interfaces.



Fonte: UOL, 2013.²²

6.5.2 Cores

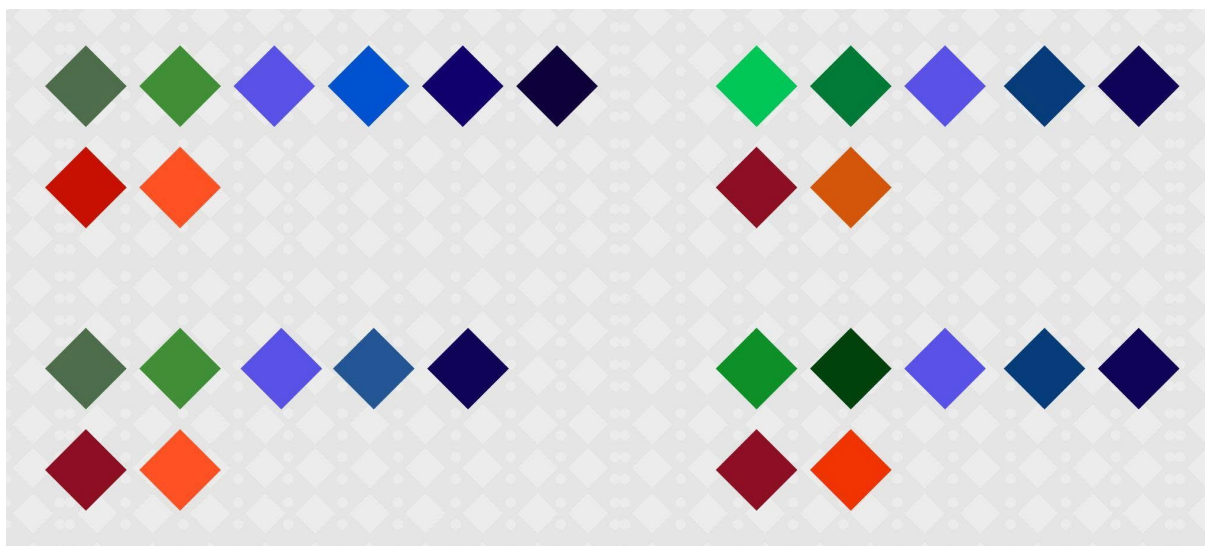
O fato do contraste de duas ideias estar presente como base da parte conceitual fez com que o direcionamento da paleta de cores já tivesse sido parcialmente tomado. Entretanto era preciso mais detalhamento e amparo para escolher com precisão cada cor que viria a compor a paleta. O método escolhido como ponto de partida para a determinação da paleta completa, foi a extração das principais cores presentes no quadro de referência. Com isso obteve-se 8 cores distintas, sendo elas 3 representantes do espectro quente (o vermelho principal, um laranja, e um rosa), 3 representantes do espectro frio (um azul mais saturado, um azul mais escuro e um roxo claro) e por fim 2 tons de verde.

O vermelho foi a primeira cor a ser determinada e a que exigiu maiores testes, por se tratar da cor em maior destaque semântico. No livro físico “NÓS”, a harmonia cromática utilizada é a monocromática, e o vermelho tem seu destaque junto do preto, isso se dá principalmente pela cor já estar relacionada simbolicamente a produções indígenas como o artesanato e pinturas corporais que utilizam o Urucum²³. Dito isso era preciso uma atenção maior ao tom exato e como incorporá-lo às outras matizes, testes foram feitos e o vermelho chegou a ser alterado para um tom com matiz mais alaranjado e com menos saturação, a fim de evitar conflitos visuais com as outras cores. Após isso, os demais tons, também extraídos do quadro, foram sendo ajustados para garantir uma maior compatibilidade entre si. A seguir é possível ver um dos primeiros testes de harmonia feito com a primeira versão da paleta e a diferença entre o primeiro tom de vermelho escolhido e o final.

Figura 30 - Primeiro teste de paletas.

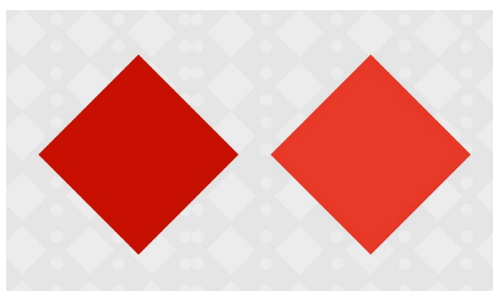
²² Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/o-que-e-flat-design/>

²³ O Urucum é um fruto nativo de florestas tropicais e fortemente utilizado por populações indígenas ao longo do país, seu uso está ligado a rituais e produções artesanais. Para saber mais sobre acesse: <https://portalamazonia.com/amazonia/ancestralidade-indigena-conheca-as-diversas-utilidades-do-urucum> >



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 31 - Diferença entre primeiro vermelho escolhido e vermelho final.

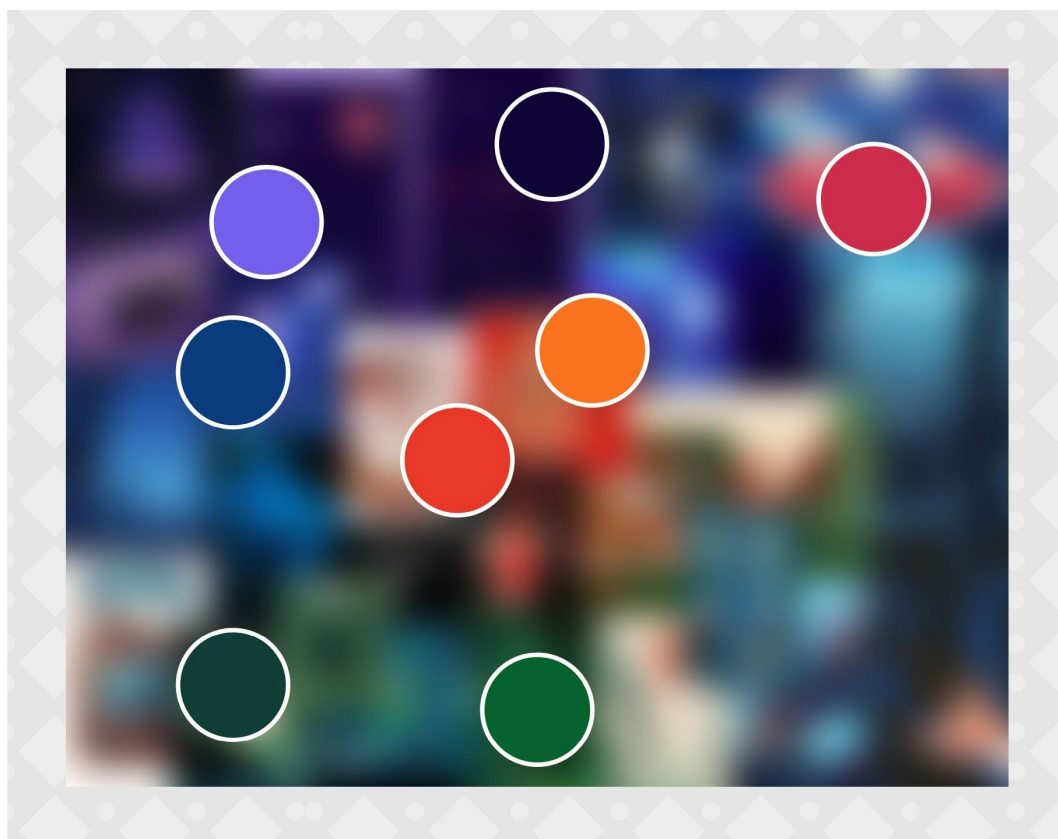


Fonte: Produção dos autores, 2022.

Ao final, os 8 tons escolhidos foram determinados com base em decisões harmônicas entre eles e também em sua função conceitual dentro da paleta. Dentre os tons quentes, além do laranja (HEX:FA731E) e o vermelho principal (HEX:E83827), foi adicionado outro tom, um rosa (HEX:CD2D4B) mais quente que é responsável pela proximidade entre os outros tons mais quentes da paleta e os mais frios. Nos tons frios existe o azul principal (HEX:0A3C7D), que é mais escuro mas com presença forte de saturação, o que contrasta com o segundo azul (HEX:0F0537) mais fechado e bem próximo do preto, ambos escolhidos pensando na analogia ao fundo do universo e do céu durante a noite. Por fim, ainda na categoria de tons frios, foi escolhido um lilás (HEX:735FEB) mais claro, capaz de criar a ideia de pontos de luz em interação com os outros tons de azul. Os dois tons de verde, o verde mais claro (HEX:07632D) e mais escuro (HEX:113E37), entram na paleta como uma fuga visual da dualidade dos dois grupos acima, eles foram escolhidos pensando principalmente

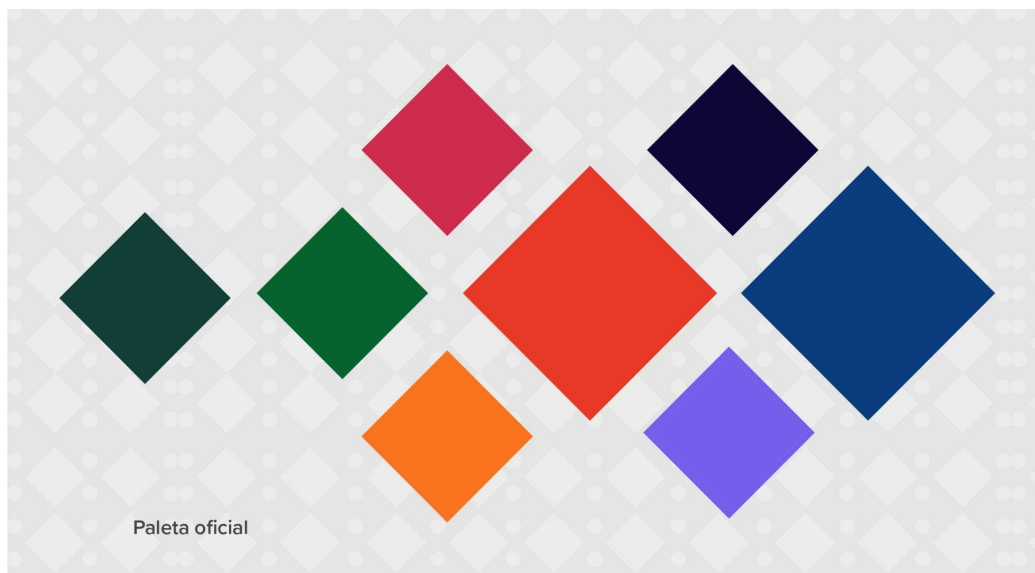
na interação com o vermelho, cor complementar, e na possibilidade do uso em possíveis representações da natureza ou da vida.

Figura 32 - Quadro de extração das cores da paleta.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 33 - Paleta cromática oficial.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 34 - Códigos técnicos da paleta cromática oficial.

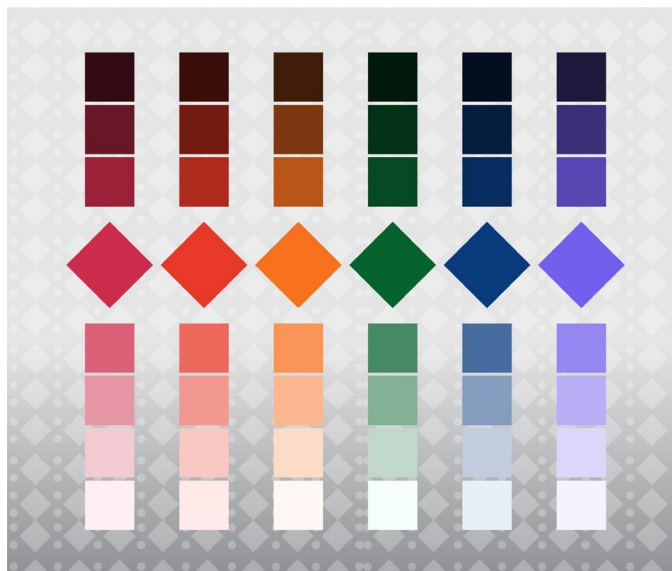
#E83827	#CD2D4B	#0A3C7D	#07632D
R: 232 G: 56 B: 39	R: 205 G: 45 B: 75	R: 10 G: 60 B: 125	R: 7 G: 99 B: 45
#FA731E	#735FEB	#0F0537	#113E37
R: 250 G: 115 B: 30	R: 115 G: 95 B: 235	R: 15 G: 05 B: 55	R: 17 G: 62 B: 55

Códigos da paleta

Fonte: Produção dos autores, 2022.

Por se tratar de um projeto com predominância de ilustrações e sobreposição de elementos que demandam muito contraste, foi preciso expandir ao máximo os subtons da paleta, chegando a tons que funcionassem sobrepostos entre si independentemente da combinação e que criassem contraste suficiente. Esses tons foram expandidos levando em consideração a variação da presença de brilho, desde o branco absoluto ao preto absoluto.

Figura 35 - Subtons da paleta principal com variação de brilho.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.5.3 Tipografia

Dentro de projetos de ebooks e publicações editoriais online as determinações quanto a parte textual devem ser bem pensadas, e ocupam um espaço de relevância no desenvolvimento do produto final. Desde a fase do escopo existe uma preocupação quanto a mancha textual, principalmente no que diz respeito à sua interação com as ilustrações e as especificações do texto em dispositivos móveis. Dito isso, as escolhas tomadas referente a mancha de texto, diagramação e tipografia, foram feitas tendo em vista a melhor experiência de leitura, além de prezar sempre pela coesão estética e seguir o conceito já adotado ao longo de todo o projeto.

O conteúdo presente no livro também afetou diretamente esse processo de desenvolvimento textual e tipográfico. Apenas após entender e determinar quais eram os diferentes tipos de texto presentes no appbook, é que se pode passar de fato para as determinações estéticas. Após análises entende-se que, as informações textuais encontradas ao longo do livro, se dividiram em basicamente em 3 partes: a primeira, destinada a títulos e subtítulos, repartições de capítulos, palavras com grande destaque e links. O segundo grupo textual diz respeito ao texto corrido, onde a maior parte da informação do livro está localizada, como a narrativa do conto em si e os textos de apoio. E por fim foi preciso enquadrar em uma categoria todo o texto informativo que contribui para uma melhor experiência no appbook, ou seja textos de indicação de interatividade, legendas para botões, textos de ação, e textos que descrevem instruções. Ao final, cada um desses grupos possui suas necessidades específicas e esse foi o ponto de partida para as decisões tomadas nessa etapa.

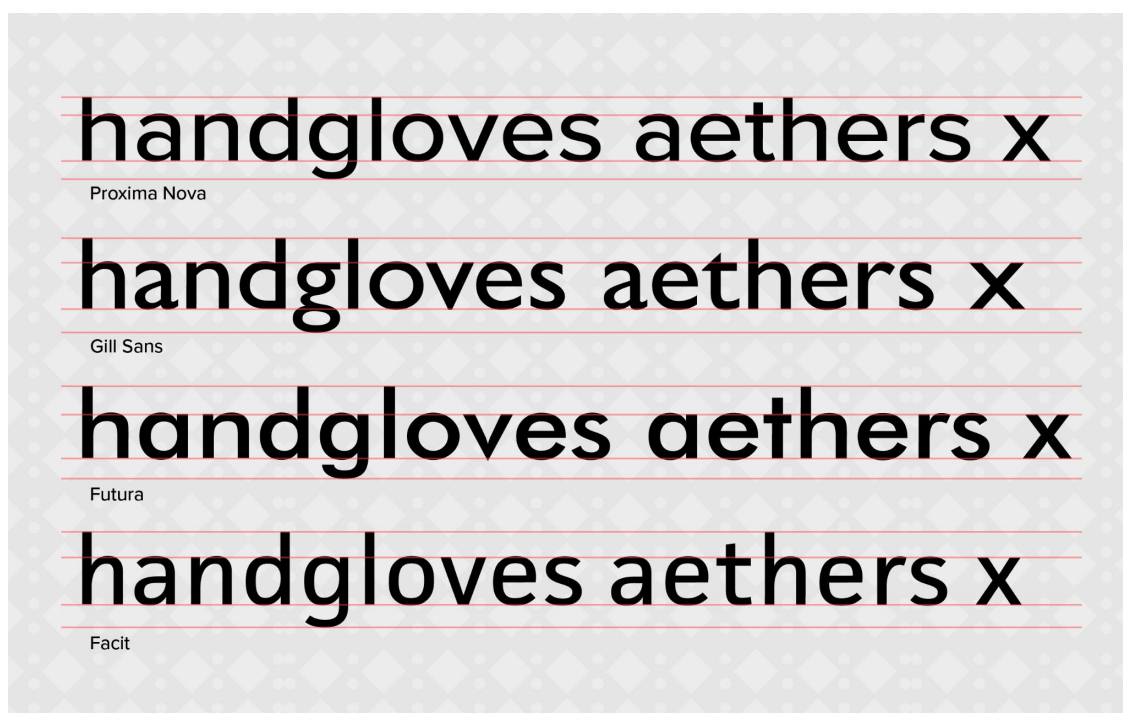
Seguindo para a parte tipográfica, tendo em mente todas as questões levantadas anteriormente, a melhor escolha foi adotar duas famílias tipográficas diferentes seriam o suficiente para atender as demandas de conteúdo, uma para o primeiro grupo de texto (texto em destaque), e outra para os dois outros tipos de texto (corpo do texto e texto informacional).

Para a escolha tipográfica, alguns critérios gerais guiaram a procura por fontes, buscou-se pensar em alternativas que tivessem uma boa adaptação para a tela do smartphone, que conversasse diretamente com o público alvo e que se alinhasse esteticamente a questões conceituais do projeto.

Mais especificamente para a seleção da tipografia usada no corpo do texto, alguns critérios foram pensados para conduzir a escolha das principais alternativas: ser uma fonte linear grotesca ou neo grotesca, ter características geométricas e modernas, e

possuir uma grande família com variações de peso. A família tipográfica escolhida para esses tipos de texto foi a Próxima Nova. Em termos conceituais trata-se de uma fonte versátil e, segundo a classificação da Central Lettering Record, baseada nos parâmetros do sistema BS 2961, configura-se como uma fonte linear grotesca; fontes com essa classificação possuem um estilo reto e uniforme; é inspirada na Futura e na Akzidenz Grotesk. Morfologicamente falando possui maior altura de x com menores ascendentes e descendentes, e, quando aplicada em textos corridos provoca uma mancha mais “limpa”, causando um maior contraste nas proporções de entrelinha e corpo; os seus caracteres são de fácil identificação, o que garante a boa legibilidade em baixas resoluções de tela; possui também um maior contraste nas junções criando barrigas com grande personalidade beirando o lúdico, isso fica claro ao observar o desenho específico da letra “a”; os ápices e vértices são retos, o que evita cantos pontiagudos e reforça a ideia de simpatia e amistosidade para com o leitor.

Figura 36 - Comparação entre alternativas de fontes.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 37 - Análise morfológica da fonte principal escolhida.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 38 - Fonte Proxima Nova aplicada em texto.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Referente a fonte responsável pelos textos em destaque, determinou-se que a procura se daria a partir de fontes display que trouxessem um aspecto lúdico para contrapor a outra fonte, precisaria conversar com ao menos uma questão conceitual (ser geométrica ou fazer referência a círculos e losangos, ter alguma espécie de textura, ter aspecto manual ou artesanal), e ser capaz de apresentar destaque em relação a fonte principal. A fonte escolhida foi a **Rowdies**, uma fonte display inspirada na rugosidade e resistência do cinema de ação indiano. Rowdies é forte, robusta e traz detalhes de entalhe ressaltando uma imperfeição, apesar de sua classificação como display é possível ver uma base linear não grotesca em sua construção. No que tange sua anatomia, sua altura de x também é mais alta, o contraste nas junções forma barrigas com personalidade, e seus ápices e vértices são retos todas características similares a Proxima Nova; as hastes e pernas não são totalmente retas por conta das saliências e recortes que simulam uma ideia de artesanal; e por fim o pingo das letras “i” e “j” são na forma de um losango.

Figura 39 - Análise da fonte secundária.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 40 - Comparação estética entre as duas fontes.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 41 - Aplicação tipografias nos tipos de texto.

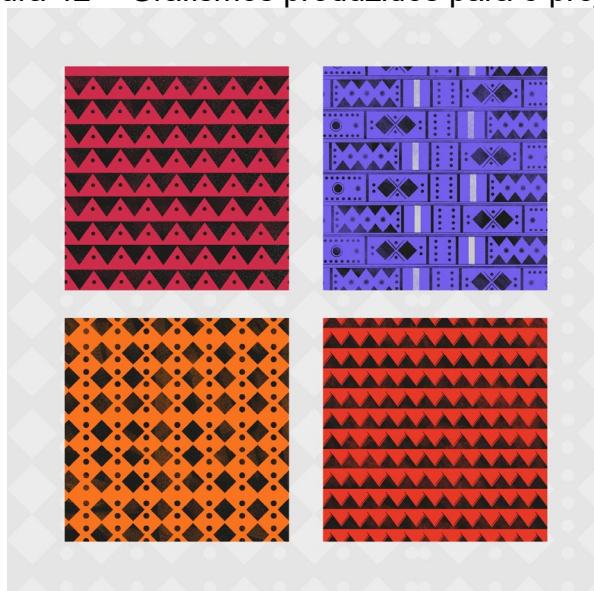


Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.5.5 Elementos Gráficos

Os grafismos são parte fundamental da cultura e expressão artística do povo Umukomasá, por isso era importante retratá-los da maneira mais consciente possível. Os grafismos que serviram como referência visual foram obtidos com a ajuda de Jaime Diakara, que enviou vários de seus trabalhos para vetorização, e com isso foi possível criar material gráfico suficiente para representar de forma específica o povo Desana, sem a necessidade de recorrer a desenhos estereotipados e sem significados reais dentro da cultura Umukomasá.

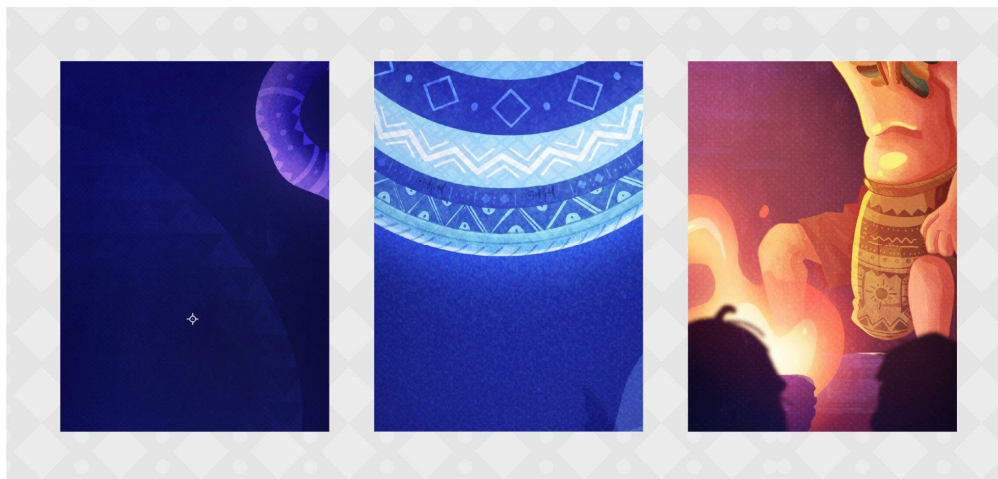
Figura 42 - Grafismos produzidos para o projeto.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Durante o trabalho esses elementos foram utilizados em diversos momentos, servindo como texturas e como estampa em objetos, e acima de tudo eles foram um dos fatores responsáveis por criar a relação de identidade e coesão com a produção cultural da comunidade Umukomasá. Nas ilustrações, os grafismos estão presentes nos fundos como complemento visual para criar uma espécie de textura, e nos elementos principais, como é o caso dos bastões lançados pelo avô do universo, que tradicionalmente são pintados com grafismos, ou no caso das próprias peneiras que entre o trançado de suas fibras formam padrões e figuras.

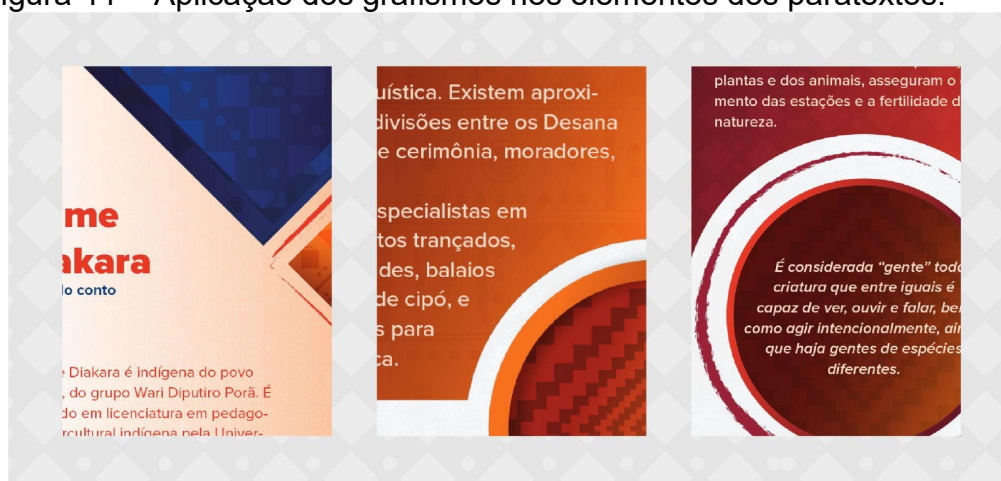
Figura 43 - Aplicação dos grafismos nas ilustrações.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Durante os outros pontos do livro como nos paratextos e nas páginas do sistema, os grafismos são utilizados para criar uma harmonia entre essas partes e partes ilustradas do livro. Eles aparecem junto de formas geométricas ou de caixas de texto, e são sutilmente inseridos a fim de criar uma textura e profundidade nesses elementos.

Figura 44 - Aplicação dos grafismos nos elementos dos paratextos.

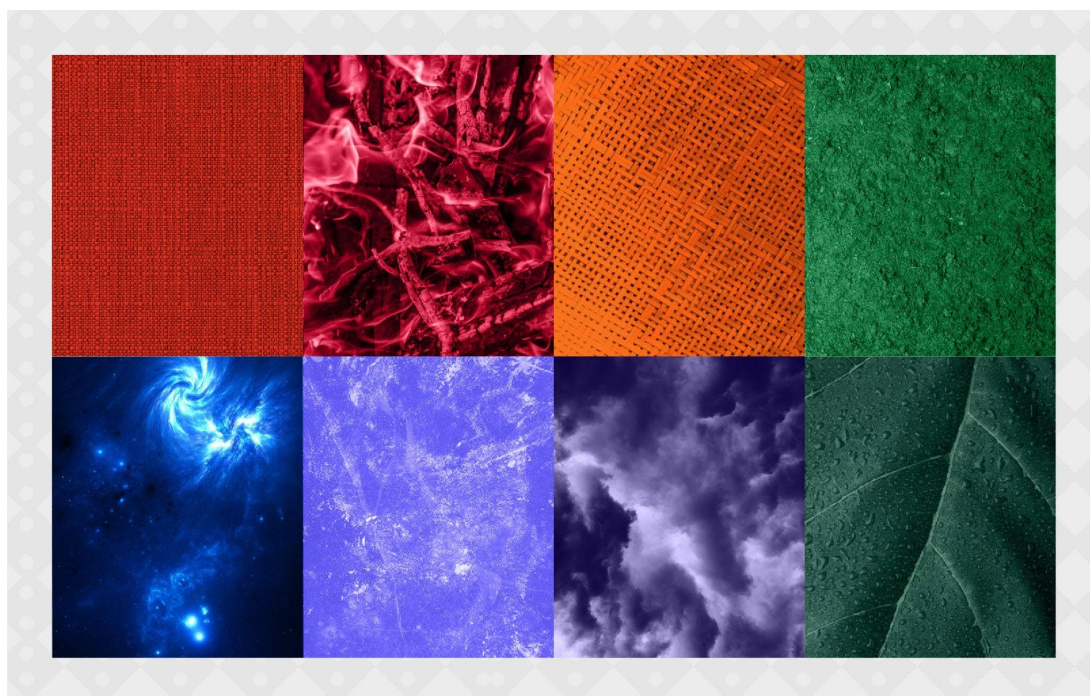


Fonte: Produção dos autores, 2022.

Além dos grafismos, outro elemento fortemente utilizado para a construção da parte visual foram as texturas. Como mencionado no tópico 6.5.1, era importante para a imersão do leitor na proposta escolhida, garantir que os elementos digitais emulassem os aspectos visuais de elementos naturais encontrados no mundo fora das telas, e para isso as texturas tiveram papel fundamental, seja nas ilustrações ou em formas ao longo do texto, elas estiveram presentes com o papel de transmitir as

sensações esperadas, de algo criado artesanalmente, com desgaste, feito com materiais naturais, do mistério e da neblina da noite, e da profundidade do universo. A seguir é possível ver um painel com as texturas que mais inspiraram o projeto e que foram também utilizadas na composição.

Figura 45 - Quadro de inspiração de texturas.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

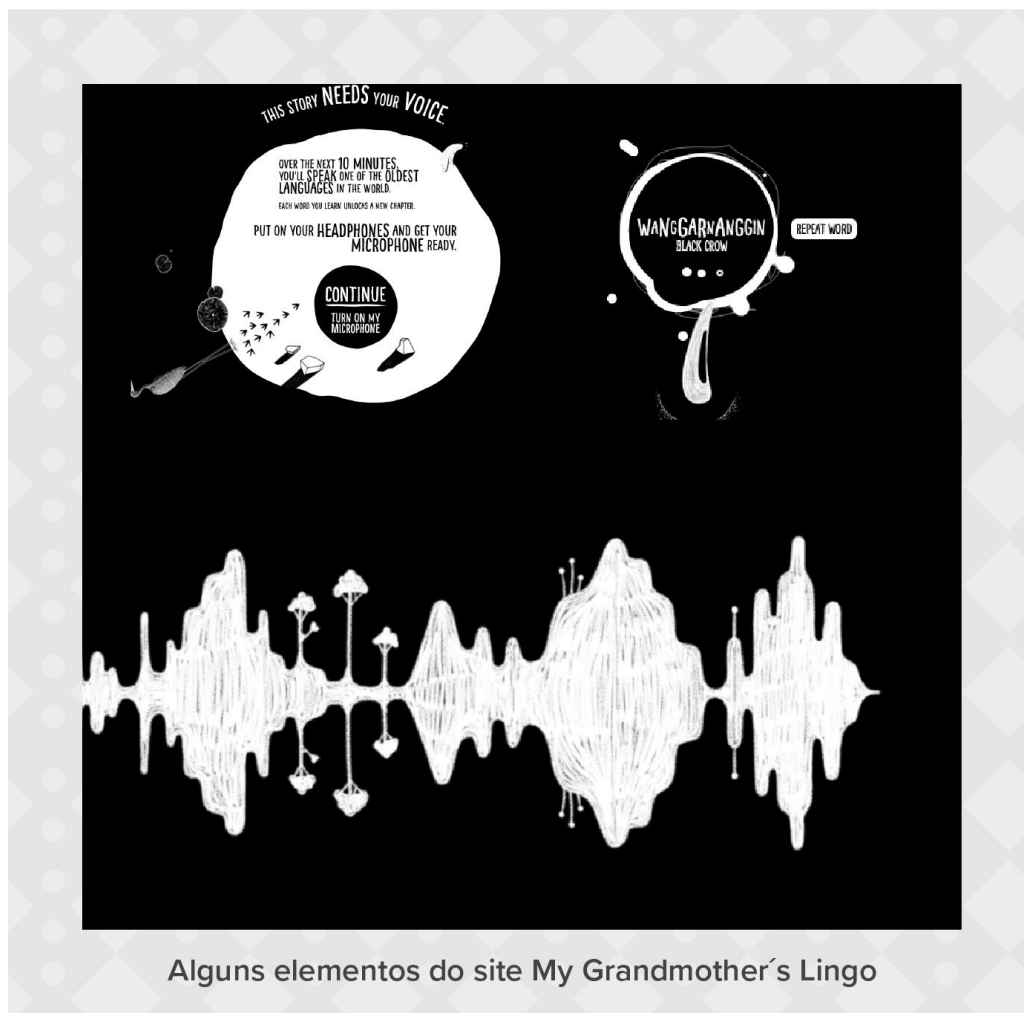
Figura 46 - Exemplo de aplicação das texturas.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Os ícones desempenham um papel técnico e fundamental em qualquer aplicativo, e por existirem ações dentro da mecânica do livro que exigiam um pouco mais de compreensão, esses elementos também se tornaram importantes para completar a parte visual e funcional do appbook. Um pacote contendo ao total 24 ícones foi criado, o objetivo foi a simplicidade aliada a um aspecto artesanal e texturizado já reforçado em outros pontos da identidade visual. A principal referência para a construção visual desses elementos foi a abordagem adotada pelo site *“My Grandmother’s Lingo”* iniciativa da SBS e que conta a história de uma mulher indígena em busca do resgate da língua materna de origem indígena de sua avó. A organicidade e simplicidade das formas se destacam junto com o aspecto imperfeito na tremulação e textura dos traços, o que reforça uma ideia de proximidade com o usuário.

Figura 47 - Inspiração para os ícones.



Fonte: SBS, 2016.²⁴

Para a concretização das ideias almeçadas em torno do conceito, a melhor opção foi trabalhar em cima dos ícones em *outline* (apenas o traçado, sem preenchimento), aplicando a essa linha uma textura que simula um pincel ou um rabisco, junto de um alto contraste de pressão o que alcança esse aspecto de falhado e manual. Além disso, as formas geométricas, principalmente o losango e o triângulo, uma vez que os ícones são quase sempre acompanhados de formas arredondadas ao fundo, se fazem presentes para além de garantir a simplicidade, o objetivo é mais uma vez fazer um paralelo visual com as formas das peneiras já utilizadas por todo o livro.

Figura 48 - Teste com a textura utilizada na linha do ícone.

²⁴ Disponível em: <https://www.sbs.com.au/mygrandmotherslingo/>



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 49 - Exemplo de ícones exclusivos.



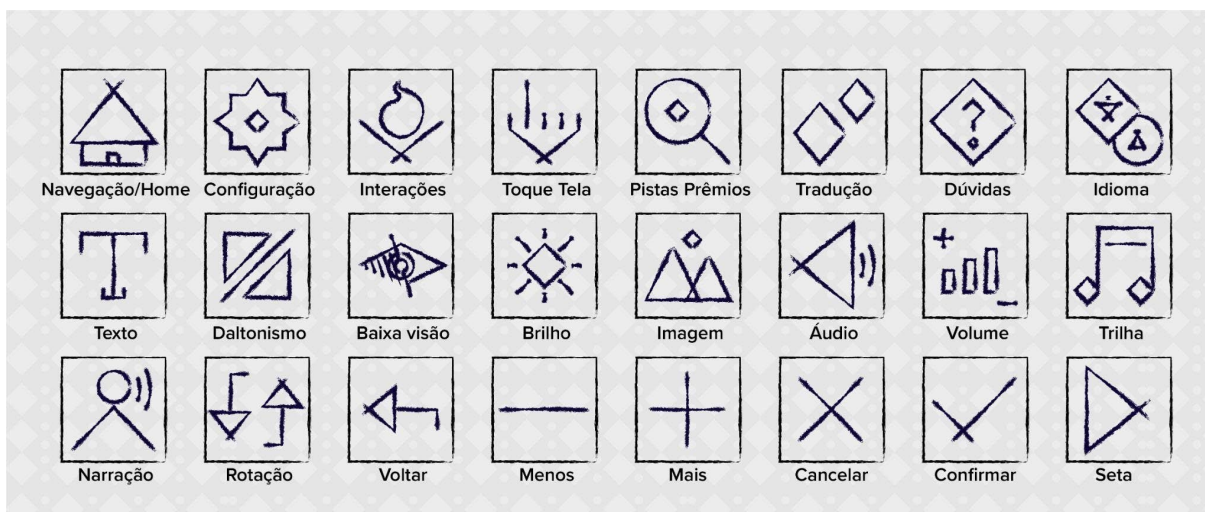
Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 50 - Aplicação dos ícones.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 51 - Relação de todos os ícones produzidos.



Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.5.6 Ilustração

Projetar um livro cujas ilustrações estariam presentes em quase todas as páginas geraram algumas preocupações e desafios durante o processo de criação. O primeiro desafio foi identificar até onde representar ou, de que modo traduzir visualmente o conteúdo descrito na narrativa sem interferir na interpretação do leitor. E para resolver esse impasse, houve a decupagem e estudo da narrativa por meio de diversos rascunhos, a fim de explorar as possibilidades de conteúdo em cada página. Ao fim construiu-se o esboço de média fidelidade de cada passagem do livro, neste momento já era possível visualizar que o estilo adotado seria o *Cartoon com detalhes* visto que esse estilo permite trabalhar feições e detalhes específicos, tanto no cenário como nos personagens.

Figura 52 - Exemplo de Cartoon Detalhado 01



Fonte: Produção da artista Dayane Ribeiro, 2022

Figura 53 - Exemplo de Cartoon Detalhado 02

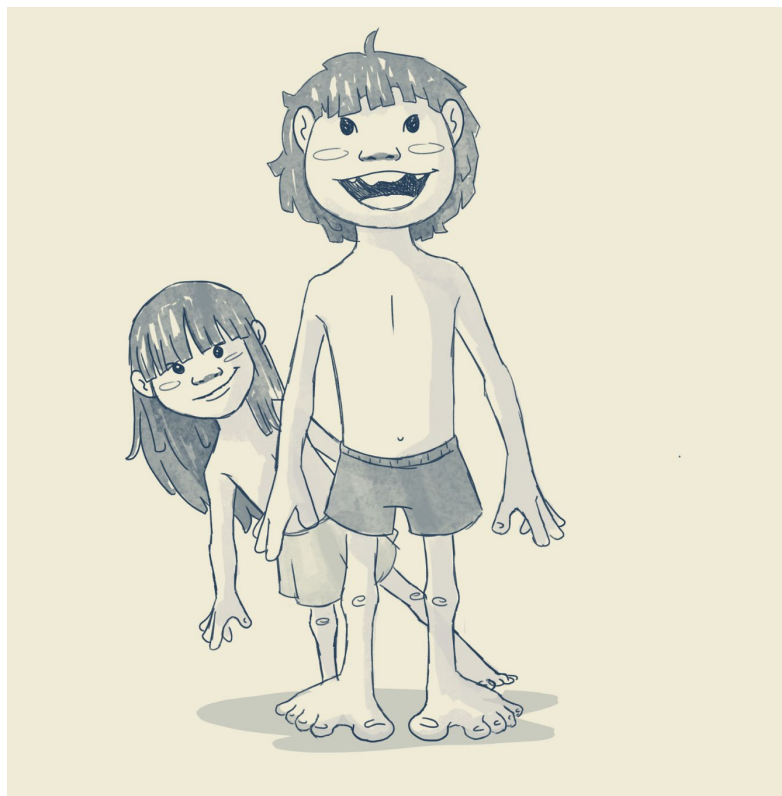


Fonte: Produção da artista Dayane Ribeiro, 2022.

Mesmo adotando o cartoon com detalhes como estilo de ilustração, as personagens presentes no livro, como o velho Desana e as crianças que escutam a narrativa, possuem suas particularidades, para agregar personalidade aos personagens adotou-se deformidades em algumas partes do corpo, como pés, mãos e sobrancelhas, a fim de acentuar gestos e expressões faciais. Aqui o objetivo era representar crianças em torno de 8 a 12 anos, com feição alegre e atenta, já o velho indígena, a intenção era retratar um idoso delicado e com ar de sábio.

Quanto aos personagens, Umũrĩ Někũ , e Yebaburo, por se tratarem de seres místicos, sem forma definida, em ambas representações o intuito era não dar vestígios de suas formas reais, a fim de dar espaço para que as próprias crianças os imaginassem. Abaixo é possível visualizar os primeiros rascunhos dos personagens.

Figura 55 - Primeiro rascunho das crianças indígenas



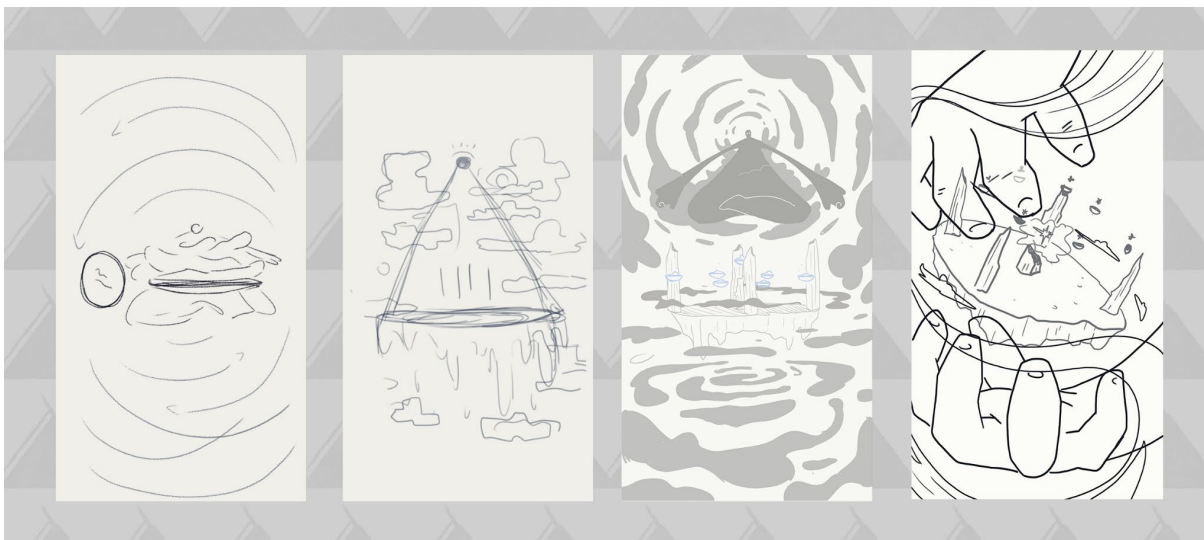
Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 56 - Primeiro rascunho do velho Desana



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Figura 57 - Processo de criação dos esboços de Umūĩ Neku



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Outro ponto importante é o cenário e figuras gerais, este se dividiu basicamente na representação do cosmos, da natureza e representação de objetos desconhecidos, como as peneiras de arumã e os bastões lança-chocalho.

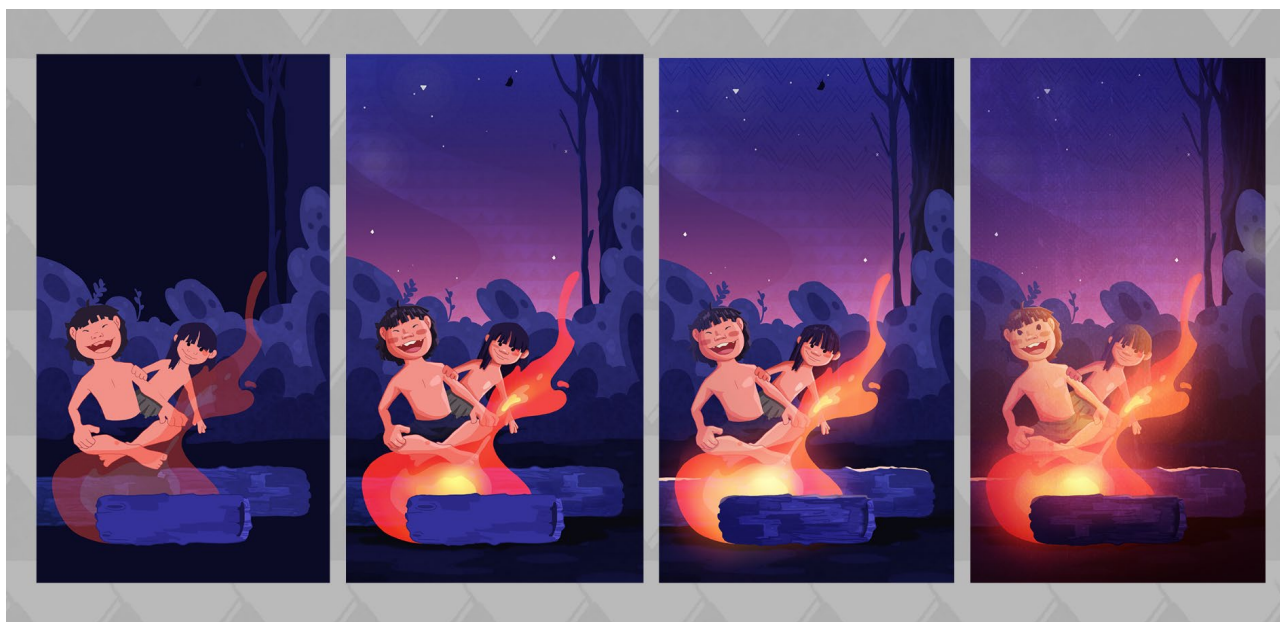
Figura 58 - Processo de criação dos esboços da Peneira Arumã de Sapo



Fonte: Produção dos autores, 2022.

Com os esboços realizados, inicia-se a etapa de finalização de cada ilustração, cabe destacar que a pintura possui grande peso dentro do projeto, uma vez que em conjunto com os outros componentes presentes na obra, é responsável por estabelecer o conceito principal do livro: a sensação de estar sob a luz das estrelas em frente para uma fogueira. E para alcançar esta impressão, utilizamos técnicas aplicadas em obras realistas, como a luz e a sombra, elementos de destaque do livro. A pintura foi um dos processos mais complexos e demorados do projeto, pois sua produção, totalmente feita pelo computador, conta com inúmeras camadas e subcamadas, onde é possível encontrar diferentes tipos de brush, aplicação de texturas, padrões de grafismos, gradiente, filtros, entre outros.

Figura 59 - Processo de criação de pintura das páginas



Fonte: Produção dos autores, 2022.

6.5.7 Mídias

Sendo um dos objetivos oferecer uma experiência imersiva, desde o início do projeto se viu a necessidade de incluir o áudio como às animações, já que este oferece a amplificação de outros sentidos no leitor, possibilitando mais imersão durante a leitura.

6.5.7.1 Audio

Deste modo, a busca por materiais que pudessem contribuir para a construção das trilhas e efeitos, se deu primeiramente com as indicações e envio de músicas infantis indígenas feita por Diakara, e posteriormente pela seleção de arquivos sonoros que remetesse diretamente ao ambiente narrado na história escrita e nas ilustrações, sendo os principais os sons de natureza. A fonte utilizada para a construção da biblioteca sonora foi a plataforma *Freesound*, repositório colaborativo e *open source* dos mais diversos sons.

Para entender quais sons utilizar e quando utilizá-los foi feito um estudo do conteúdo reproduzido, este trabalho foi feito posteriormente a decupagem e a divisão das páginas, de forma que os sons escolhidos fizesse sentido não somente ao ponto da história narrado em cada página específica, mas também ao projeto visual e o que este estava contando, a fim de ampliar o seu alcance ao mesclar as ilustrações/animações e som, se tornando tudo uma unidade. Pode-se dizer que os principais sons são os de fogueira e ambientação da natureza à noite, com o complemento de músicas originais dos Umukomasá.

6.5.7.2 Locução

A locução do texto, recurso de extrema importância para a proposta do projeto, possui habilitação opcional pelo o leitor e contou a colaboração do ator, dublador, diretor de dublagem, locutor, técnico de áudio e produtor musical, Celso Henrique²⁵, para sua

²⁵Conheça mais sobre Celso Henrique em: <https://locutores.com.br/celsohenrique>

produção. Durante o processo, ficou definido que a melhor escolha para a personalidade do narrador seria a figura do velho que conta a história para as crianças, novamente levando em consideração a criação de uma unidade imersiva na história, a entonação preterida era a de um avô contando uma história que conhece muito bem para os seus netos, com o sentimento aplicado na voz de algo que já foi contado muitas vezes e para muitas gerações diferentes, mas sempre com o mesmo entusiasmo e didatismo do qual uma criança se cativa e ouve com curiosidade.

6.5.7.3 Animações

As animações, mesmo atuando como elementos secundários dentro do conto, ficaram responsáveis por indicar e cativar a atenção de uma forma sutil e fluida, atuando como um elemento auxiliar aos outros componentes, servindo como um complemento de potencialização das ilustrações e realçando os seus movimentos, cores e luzes.

6.5.8 Resultados

O resultado final está disponível no link a seguir e é possível ser acessado diretamente de qualquer dispositivo móvel. Para sistemas operacionais android é preciso instalar um aplicativo capaz de ler o formato *epub* para acessar o *appbook*.

[Link diretamente para o arquivo](#)

Caso queira conferir o resultado da landing page que hospeda as informações sobre o projeto e dá acesso ao *appbook*, ela está disponível no link abaixo.

[Link para landing page](#)

Além disso, a visualização das páginas finais em sua versão estática está presente no [Apêndice B](#), junto de uma série de mockups produzidos com a finalidade de ilustrar como se daria o uso aplicado do *appbook* [Apêndice C](#).

Caso não consiga abrir o livro, acesse este link para visualizar o vídeo demonstrativo do *appbook*.

[Link para vídeo demonstrativo.](#)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto apresentado é fruto de um intenso processo de pesquisa, resultando em um objeto que, dentro de suas limitações, conseguiu cumprir os objetivos pré-estabelecidos no início do processo. O livro digital hipermediático, para além da justificativa de acessibilidade e maior entrega ao usuário final, se mostrou uma ferramenta capaz de transformar a experiência do leitor em algo ainda mais interativo, mágico, e potencializar a imersão na narrativa.

Durante todo o processo de desenvolvimento, desde as fases iniciais até a finalização, observou-se uma lacuna de materiais referenciais no que tange o design gráfico dentro da proposta que estava sendo construída, o que, em certos pontos, dificultou a tomada de decisões mas também ampliou a importância da existência do projeto. De forma geral pode-se dizer que a falta de material de apoio impulsionou o grupo a desenvolver habilidades técnicas que conseguissem solucionar os problemas que surgiram ao longo do processo, e possibilitou o contato com outras formas de se obter conhecimento.

8 REFERÊNCIAS

BAYMA, Gloria. **Os Maraguás e a literatura infanto-juvenil indígena de autoria feminina, na perspectiva da tradução de cinco obras de Lia Minapoty**. 2017. 135 f. Tese em 'Ciência da Linguagem' – Università Ca' Foscari Venezia, Veneza, 2017.

BIBLIOGRAFIA das publicações indígenas do Brasil - Wikilivros. Wikibooks.org. Disponível em: <https://pt.wikibooks.org/wiki/Bibliografia_das_publica%C3%A7%C3%B5es_ind%C3%ADgenas_do_Brasil>. Acesso em: 18 ago. 2022.

BONIN, Iara Tatiana. **Representações da criança na literatura de autoria indígena**. Estudos de literatura brasileira contemporânea, p. 21-47, 2015.

BUSH, Vannevar et al. **As we may think**. The atlantic monthly, v. 176, n. 1, p. 101-108, 1945.

CARNOTTO, Felipe. **Galeria de fotos: Os desanos, um dos povos indígenas ameaçados pelo Governo Bolsonaro**. EL PAÍS. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/01/08/album/1546959909_757630.html#foto_gal_3>. Acesso em: 18 ago. 2022.

CARVALHO, Luiz Roberto; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. **A construção de Significado na Hipermídia**. In: Anais do 16 USIHC–Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Computador. 2017.

CHARTIER, Roger. Do código ao monitor: a trajetória do escrito. **Estudos Avançados**, São Paulo, n. 21, v.18, maio/ago. 1994. DOI 10.1590/S0103-40141994000200012. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141994000200012. Acesso em: 25 jun. 2022.

COSTA, Anna Maria RibeiroFM; COENGA, Rosemar Eurico. **A literatura infantil e juvenil indígena brasileira contemporânea: uma leitura da obra Irakisu: o menino criador, de Renê Kithãulu**. Contexto-Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFES, n. 28, 2015.

DIAKARA, Jaime. **Wuhu Siburu, peneira de Arumã**. In: NEGRO, Maurício (Org.). Nós: uma antologia de literatura indígena. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2019. p. 80-89.

EHMANN, Marcia. Eliane Potiguara: a voz da mulher indígena do Brasil – Decania do Centro de Tecnologia. Ufrj.br. Disponível em: <<https://ct.ufrj.br/eliane-potiguara-a-voz-da-mulher-indigena-do-brasil/>>. Acesso em: 19 ago. 2022.

FERREIRA, Stella. **A literatura indígena nas editoras comerciais brasileiras**. Edição 2. Faculdade de Letras - Universidade Federal de Minas Gerais, 2019.

FLATSCHART, Fábio. **Livro Digital etc.** [Digital Kobo]. Rio de Janeiro: Brasport, 2014.

GUTENBERG e a invenção da imprensa. Disponível em: <<https://avozdaserra.com.br/noticias/gutenberg-e-invencao-da-imprensa>>. Acesso em: 21 ago. 2022.

GRAÚNA, Graça. **Contrapontos da literatura indígena contemporânea no Brasil.** Belo Horizonte: Mazza Edições, 2013.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo 2010:** população indígena é de 896,9 mil, tem 305 etnias e fala 274 idiomas. população indígena é de 896,9 mil, tem 305 etnias e fala 274 idiomas. 2012. Instituto Brasileiro de Geografia. Disponível em: <<https://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo?busca=1&id=3&idnoticia=2194&view=noticia>>. Acesso em: 21 fev. 2022

JEKUPÉ, Olívio. **Os velhos são nossos mestres.** In: POTIGUARA, Eliane (Org.). Sol do pensamento. Inbrapi/Grumin, 2005. Disponível em: <<http://www.elianepotiguara.org.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

LARA, Caroline. **Literatura infantil e inclusão: em busca de um mundo para todos.** Leiturinha, 20 jan, 2022. Disponível em: <https://leiturinha.com.br/blog/a-leitura-para-criancas-de-9-aos-10-anos-os-leitores-fluentes/#respondhttps://leiturinha.com.br/blog/literatura-infantil-e-inclusao/>. Acesso em: 20 nov. 2021.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da hipermídia.** Editora Iluminuras Ltda, 1999.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil:** desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para para designers. 2011.

MIOTTO, Tiago. **Em 2019, terras indígenas foram invadidas de modo ostensivo de norte a sul do Brasil** | Cimi. Cimi.org.br. Disponível em: <<https://cimi.org.br/2020/09/em-2019-terras-indigenas-invadidas-modo-ostensivo-brasil/>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

MUNDURUKU, Daniel. **O Banquete dos Deuses:** conversa sobre a origem da cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: UNESP, 2003.

NASCIMENTO, José Augusto de Abreu. **Literatura infantil e cultura hipermidiática:** relações sócio-históricas entre suportes textuais, leitura e literatura. 2009. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

PIERRE LEVY. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.

POVOS INDÍGENAS NO BRASIL. **Desana** - Povos Indígenas no Brasil. Socioambiental.org. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Desana>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

PROCÓPIO, E. **O livro na era digital: o mercado editorial e as mídias digitais**. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

PUC GOIÁS. **Políticas, Violências e Protagonismo Indígena**. PUC GOIÁS, 2022. 1 vídeo (2:39:21). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MPHnyWo9zn8&t=816s>. Acesso em: 11 ago. 2022>.

REDAÇÃO INSTITUTO ANTROPOS. **DESANA** – Instituto Antropos. Antropos.com.br. Disponível em: <<https://instituto.antropos.com.br/site/desana-perfil-sociocultural/>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. Paulus, 2004.

SOARES CORREIA DA ROSA, Francis Mary. **Espelho de duas faces: a literatura indígena de Olívio Jekupé na produção de alteridades sobre o não-índio**. Revista Crioula, n. 14, 2014.

SOUSA, Damiana Pereira. **As narrativas dos(as) escritores(as) indígenas**. Revista Muriõ (Recife) V. II, No . III, 2021. p.90-106.

TABLELESS. Tableless, c2023. Página inicial. Disponível em: <<https://tableless.com.br/>>. Acesso em: 05 de jan. de 2023.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A INTERATIVIDADE E A NARRATIVA NO LIVRO DIGITAL INFANTIL: proposição de uma matriz de análise**. 2015. 204 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/133086>. Acesso em: 01 ago. 2022.

TEDXTalks. **A literatura indígena: conhecendo outros brasis | Julie Dorrico | TEDxUnisinós**. TEDXTalks, 2019. 1 vídeo (14:55min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gKVOXmuEbwU>>. Acesso em: 14 jul. 2022.

XIMENES, Paulo. **Vannevar Bush e a Concepção do memex**. Gonzatto.com. Disponível em: <https://www.gonzatto.com/projetos/hipertextos2014/e_bushmemex/>. Acesso em: 20 ago. 2022.

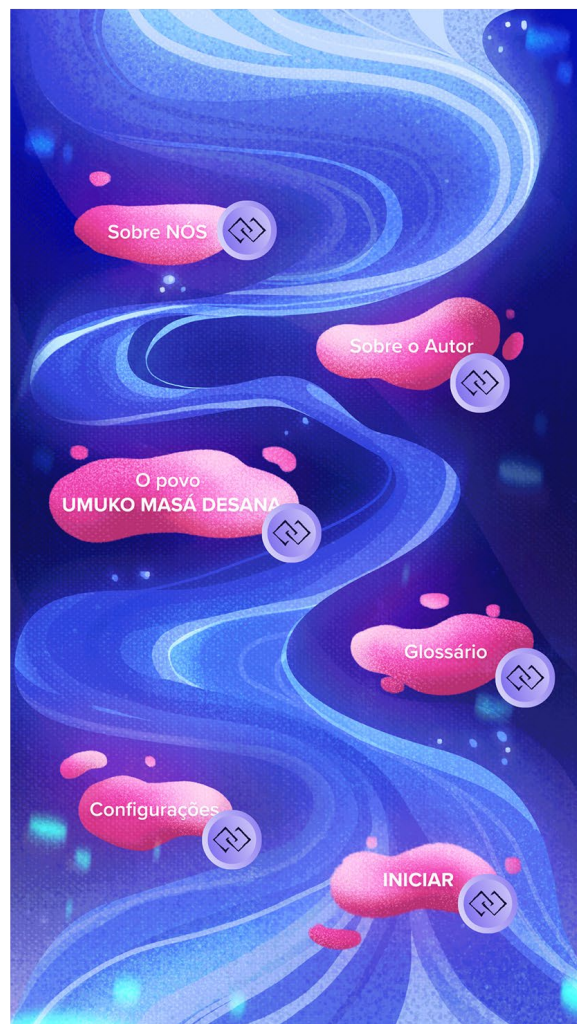
ZIMMERMANN, Marta Elisa. **Design editorial de livro ilustrado infantil**. Tese (Graduação em Design Visual) - Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2019.

Apêndice A - Análise de Similares

[Link para acesso externo do PDF completo](#)

Parametro	Variavel	Descrição	Resultado	KIDLY	Leia para uma criança	Nascente	Ipaty, o Curumim da seiva	Poeminhas da Terra	Wahtirã: A lagoa dos mortos
ESTÉTICO	Ilustração e Grafismos	Tipo, Realista, Cartoon, Colagem, Estilizado, figurativo, abstrato	Predominância de ilustrações estilizadas mais lúdicas fugindo do realismo.	Ilustrações cartoon	Ilustrações cartoon, figurativas	Traço mais realista mas ainda estilizado.	Mescia de Ilustrações figurativas e abstratas, presença de grafismos.	Ilustração cartoon	Ilustração estilizada
	Uso de Cores	Predominância de cores quentes ou frias; contraste entre tipografia, elementos e ilustração é alto médio ou baixo; Uso de cores se adequa ao tema; presença ou ausência de padrão tonal	A maioria das páginas aposta em cores quentes e saturadas para chamar atenção e prender o leitor.	Alternância entre cores frias e quentes, a depender da história, elemento principal dentro da página, se destacando mais que a tipografia, cores se adequam ao tema, possui padrão tonal	Cores quentes, saturadas, alto contraste entre os elementos das páginas, uso das cores se adequa ao tema proposto, presença de padrão tonal	Cores com menos saturação. Uma mistura de tons terrosos e mais quentes, mas com uma forte presença do ciano azul representando a água.	Alternância entre cores frias e quentes, saturadas, alto contraste entre os elementos da página, uso de cores se adequam ao tema, possui padrão tonal	Alternância de cores quentes e frias, saturadas, alto contraste entre os elementos da página, uso de cores se adequam ao tema, possui padrão tonal	Predominância de cores quentes, alternância das cores da tipografia (branco ou preto) para melhor contraste com a ilustração, estas por sua vez tem um alto contraste, o uso das cores se adequa ao tema e há presença de padrão tonal
	Número de Ilustração por Página	Frequência e Quantidade	As ilustrações são presença constante durante as histórias	Alta frequência, ilustrações presentes em todas as páginas	Alta frequência, ilustrações presentes em todas as páginas	Ilustração em todas as páginas.	Ilustrações presentes em todas as páginas	Ilustrações presentes em todas as páginas	Ilustração presente em toda dupla de página, sendo uma texto e a outra ilustração, mas com elementos que
	Grafismos	Presença ou Ausência	Nos exemplos digitais, o grafismo não é tão comum e a ilustração digital sendo o maior estímulo visual. Já os livros impressos apostam nesses elementos	Ausência	Presente	Ausência	Presença	Presença	Ausência
	Texto	Tipografia, peso, modulação presença de serifa e estilo; Legibilidade, alta, média, baixa;	A maioria aposta em fontes sem serifa para o corpo do texto, geométricas, humanistas, com bordas arredondadas. Alguns ainda contam com uma segunda opção de fonte display	Tipografia sem serifa, humana e orgânica, classificada como hand lettering, alta legibilidade, alta leiturabilidade	Tipografia sem serifa, humanista, bordas arredondadas, priorizando a variação bold, alta legibilidade, alta leiturabilidade	Tipografia do tipo display, com aspecto de escrita característica de quadros. Tipografia neo grotesca, sem serifa, geométrica.	Tipografia serifada, peso regular, legibilidade e leiturabilidade alta	Tipografia sem serifa, humanista, bordas arredondadas, priorizando a variação bold, legibilidade e leiturabilidade alta	Tipografia serifada, humanista, bordas arredondadas, alta legibilidade e alta leiturabilidade
	Diagramação	Mancha textual por página extensa, média ou curta; Tipo de alinhamento; tipo de grid; presença ou ausência de folio	A mancha textual é menor para dar espaço as ilustrações	Mancha textual pequena, texto em sua maioria centralizado, grid em uma coluna, ausência de folio	Mancha textual pequena texto alinhado a esquerda, grid hierárquico, ausência de folio	Mancha textual pequena por página, o texto se apresenta em balões. Sem presença de grid.	Mancha textual média, texto justificado, grid de coluna, presença de folio	Mancha textual pequena, texto alinhado a esquerda e direita, grid hierárquico, presença de folio	Mancha textual curta, porém condensada, texto justificado, grid de coluna, presença de folio
FUNCIONAIS	Formato	Ebook, Site, Appbook, Repositório de Histórias, Livro físico	Os livros digitais se dividem entre livros online e appbooks	Appbook	Site	Livro Digital	Livro Físico	Livro Físico	Livro físico com adaptação para o formato digital
	Acesso	Site, Lojas Aplicativo, Lojas de Ebook, Bibliotecas	Os livros impressos estão todos disponíveis em sites. Enquanto os digitais se encontram em diversos locais	Lojas Aplicativo	Site		Sites e bibliotecas	Sites e bibliotecas	Livrarias (físicas e digitais), bibliotecas
	Navegação	Intuitiva, Guiada, Complexa	O loco é em uma navegação fácil e intuitiva	Intuitiva	Intuitiva	Intuitiva	Intuitiva	Intuitiva	Intuitiva
	Passagem de Página	Rolagem Infinita, Rolagem Vertical, Rolagem Horizontal	A prioridade é a passagem de página horizontal simulando a passagem dos livros impressos	Rolagem Horizontal	Variação de rolagem vertical e Horizontal	Rolagem vertical infinita	Horizontal	Vertical	Passagem das páginas na horizontal
	Orientação da Página	Horizontal, Vertical, Ambos	Prioridade para orientação vertical	Orientação vertical	Ambos	Vertical	Horizontal	Vertical	Horizontal
	Sumário	Presença ou Ausência	Apenas um exemplo apresenta sumário, e apenas no digital	Ausência	Ausente	Presente	Ausente	Ausente	Ausente
Para Texto	Presença; Tipo	A maioria conta com textos fora a narrativa principal	Presença, Pequeno resumo do conteúdo do livro antes da In	Ausente	Presença, resumo sobre os autores, texto com aviso de conteúdo, pop-ups com informações sobre plantas	Presente	Presente	Presente	
HIPERMÍDIA	Menu Inicial	Presença ou Ausência	Nos exemplos digitais a maioria conta com menu	Ausente	Presente	Presente	Ausente	Ausente	Ausente
	Interatividade	Presença ou ausência; Quantidade por Página alto, média, baixa;	Ao menos botões, e controle de recursos como som em todos os exemplos	Presença de Interatividade, Botões que controlam o som e a saída de história, Quantidade média por página (cerca de 3)	Presença de interatividade, Botões que controlam o som e a saída de história, Quantidade pequena por página (cerca de 1 a 2)	Presença, botões para mudança de página, animações, configuração de som, toque para acionar pop-ups			
	Áudio	Presença ou ausência de Efeito Sonoro, Trilha, Narração	Todos contam com recurso sonoro, seja trilha ou narração	Presença de audiobook, trilhas sonoras e efeitos sonoros, e opção de escolha de língua	Presença de trilha e efeitos sonoros	Presença de trilha sonora, e efeito ao tocar os botões			
	Vídeo	Presença ou ausência	Ausência na maioria	Ausência	Presente	Ausência			
	Animação	Presença ou ausência	Presença na maioria	Ausência	Presente	Presença			
	Narrativa	Não Linear, Linear	Narrativa linear na maioria	Linear	Linear	Não linear			
Hiperlinks	Presença ou ausência	Presença na maioria	Presença	Presença	Presença				

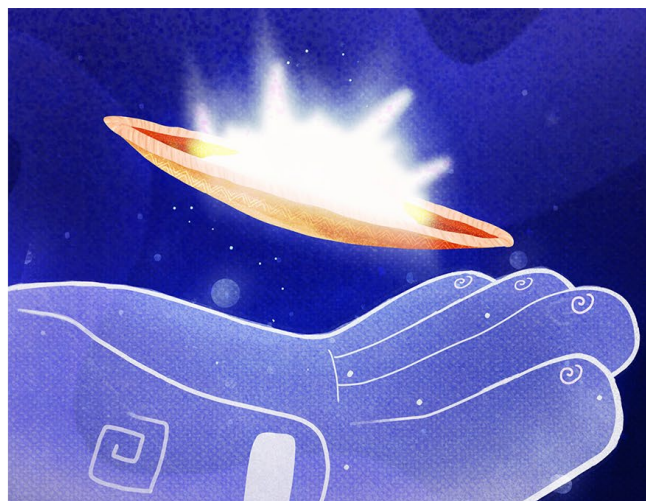
Apêndice B - Resultado Final de Todas as telas




Instruções

Ao cair da tarde na aldeia, um velho indígena juntou as crianças em frente à maloca para contar uma história sagrada sobre a origem da Terra. Primeiro ele se sentou no banco, com um bastão cerimonial na mão direita, uma forquilha de cigarro ritual e um suporte de cuia de **IPADU**.

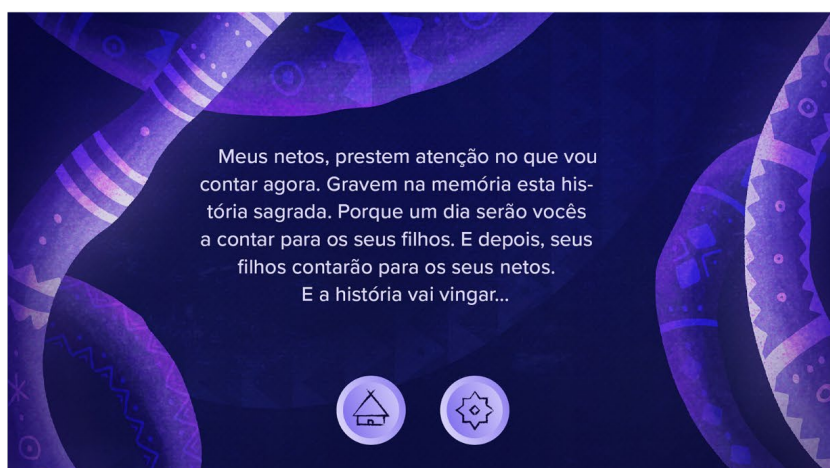
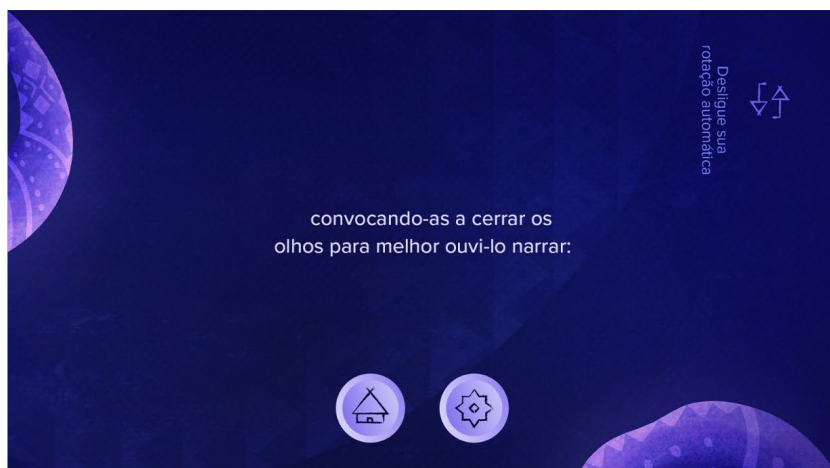
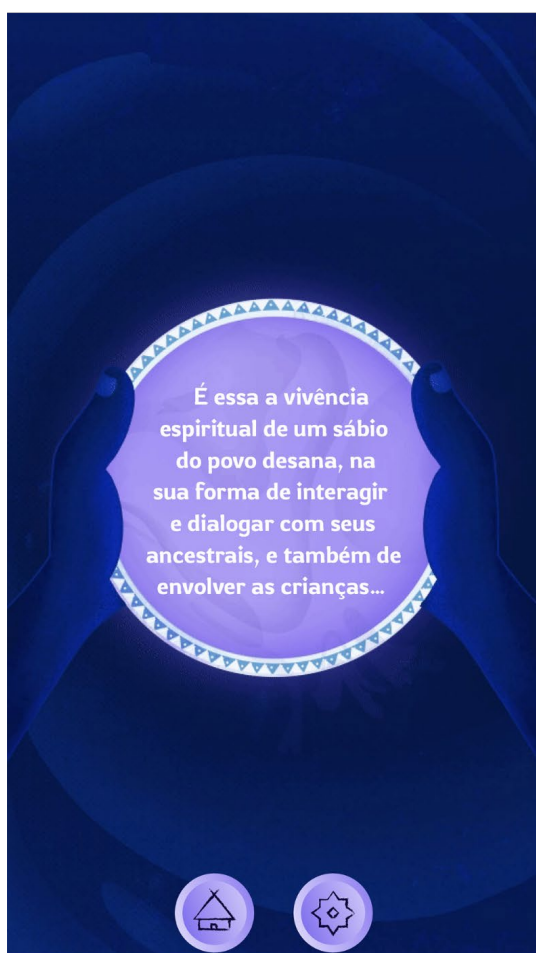
A criançada ao redor, sentada no chão, observou atenta cada gesto e cada movimento.



Concentradíssimo no corpo e na alma, respirou fundo antes de beber na cuia ancestral e começar sua narrativa.

No silêncio, apenas murmurando, acendeu e fumou o seu cigarro. Com uma cuia, **baforou as bochechas**  conforme o cerimonial de mastigar o ipadu.



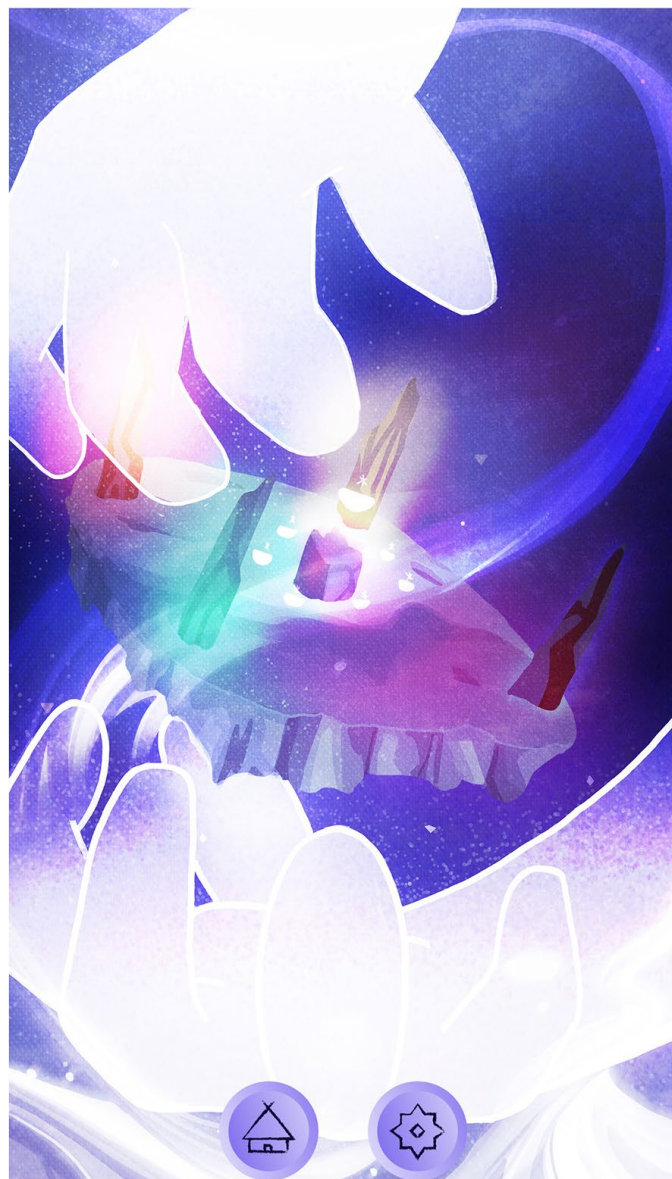


Antigamente existia somente esse ser iluminado na escuridão.

Umūrī Ñekꞑ apareceu por si próprio. Naquela época havia um lago de nuvens em forma de caverna e as faces de quatro colunas de cores diferentes: vermelho, amarelo, azul e verde. Nesse lago havia uma coluna central brilhante, com as quatro cores misturadas. Nela não se podia encostar.

Ao redor flutuavam sete cuias de vida, que piscavam na escuridão.

*



O velho desana fez uma pausa e continuou:

- Umûrĩ Ñekũ tinha cansado da solidão. Logo teve a ideia de transformar as vidas - que flutuavam nas sete cuias do Umũsĩ Dihtaru, o lago de nuvens, em seres iguais a ele, e os chamaria de Umûrĩ Mahsa: Gente do Universo. O Avô do Universo, em voz alta, anunciou assim o seu desejo: “tuoñãri mahsu, sábio eu sou. E assim como eu, tuoyãri mahsu, sábios também eles serão. E terão a mesma capacidade de criar e multiplicar!”

Como já falei, no princípio eram só nuvens, colunas, cuias de vida e escuridão. Faltavam a terra, as águas, as matas, os rios, os animais, os peixes. Por isso, antes de criar outros seres, a primeira coisa a fazer era a terra onde se pudesse morar.



A Terra que antes não havia, não era redonda, tampouco quadrada. Não tinha forma alguma, cor ou luz.

Umûrĩ Ñeku refletiu bastante sobre como fazer a Terra como ainda não era. E botou o plano em prática...

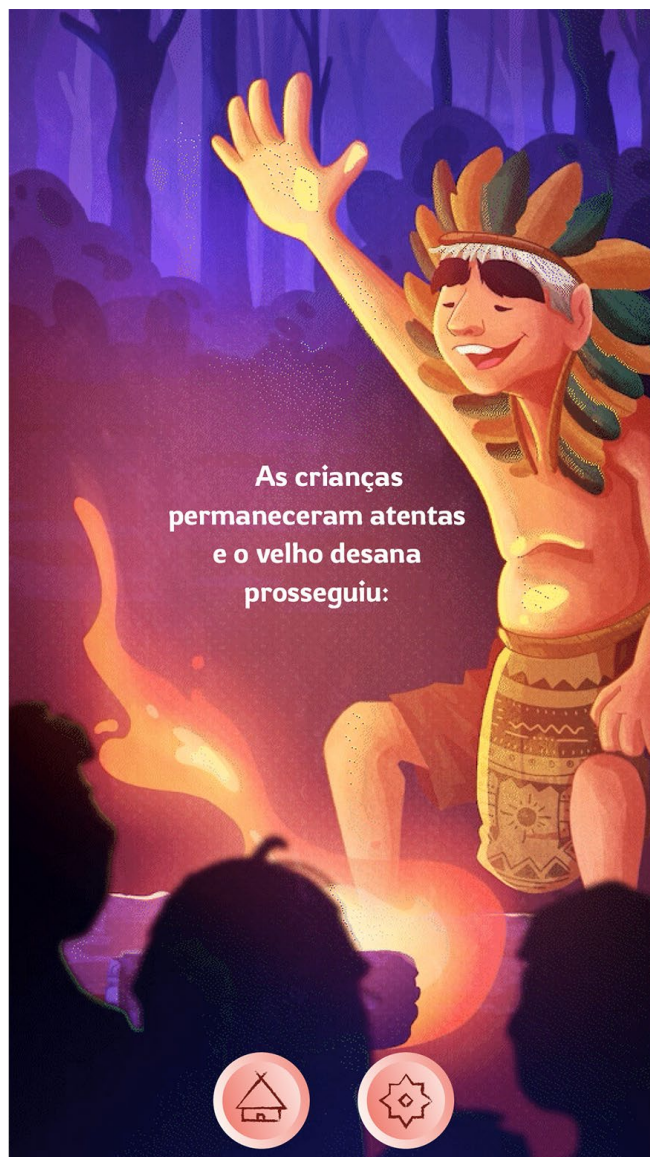


Primeiro, preparou os seus instrumentos. Seriam eles as bases para a criação da Terra. Confeccionou então dois bastões, quatro peneiras de **ARUMÃ** e a esteira de **paris** de zarabatana. E aí começou a obra...

Umũrĩ Nekt̃ cruzou os dois bastões lança-chocalho e os arremessou no espaço.

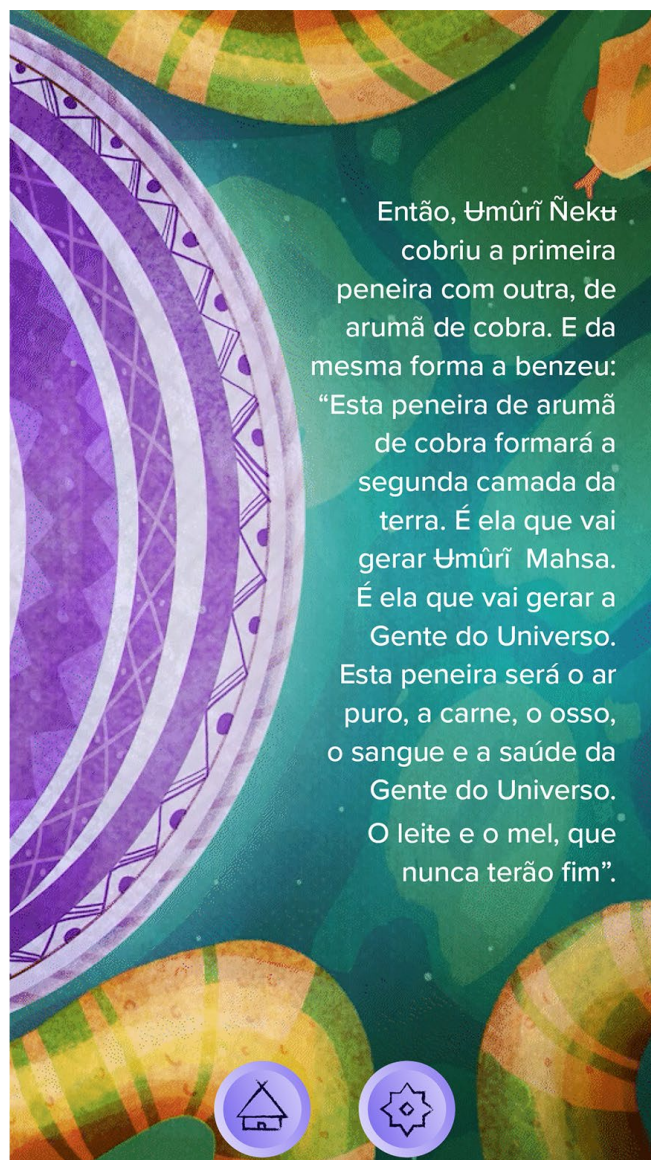
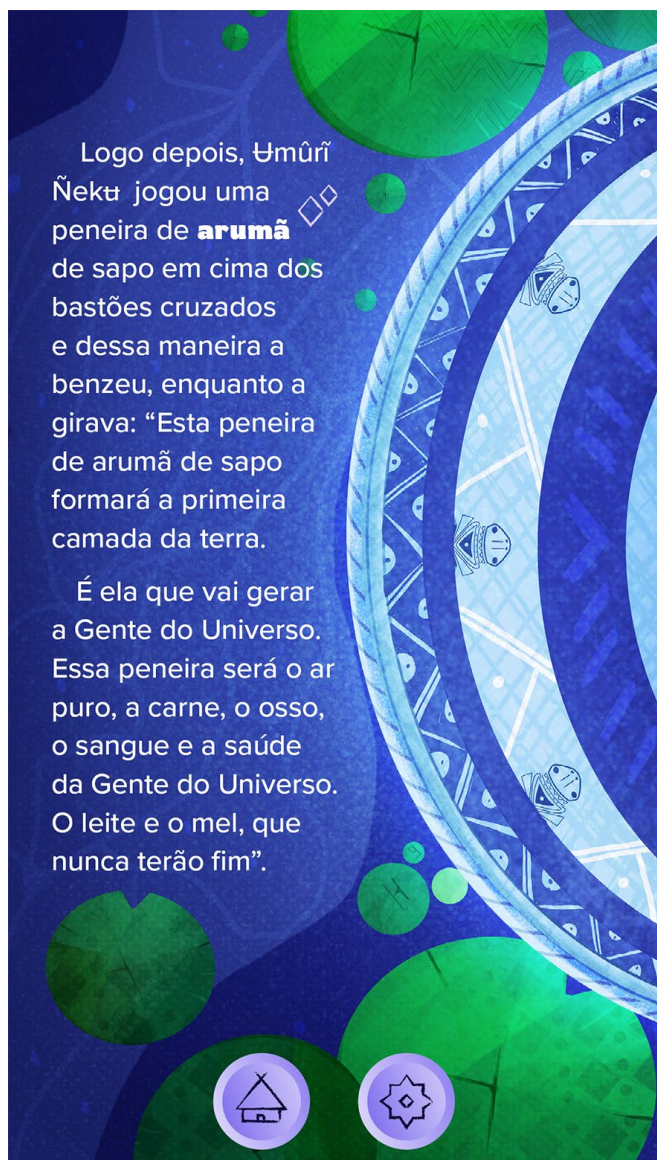
Eles formaram a base da terra. E o Avô do Universo os abençoou: “Esses bastões é que vão sustentar a terra.

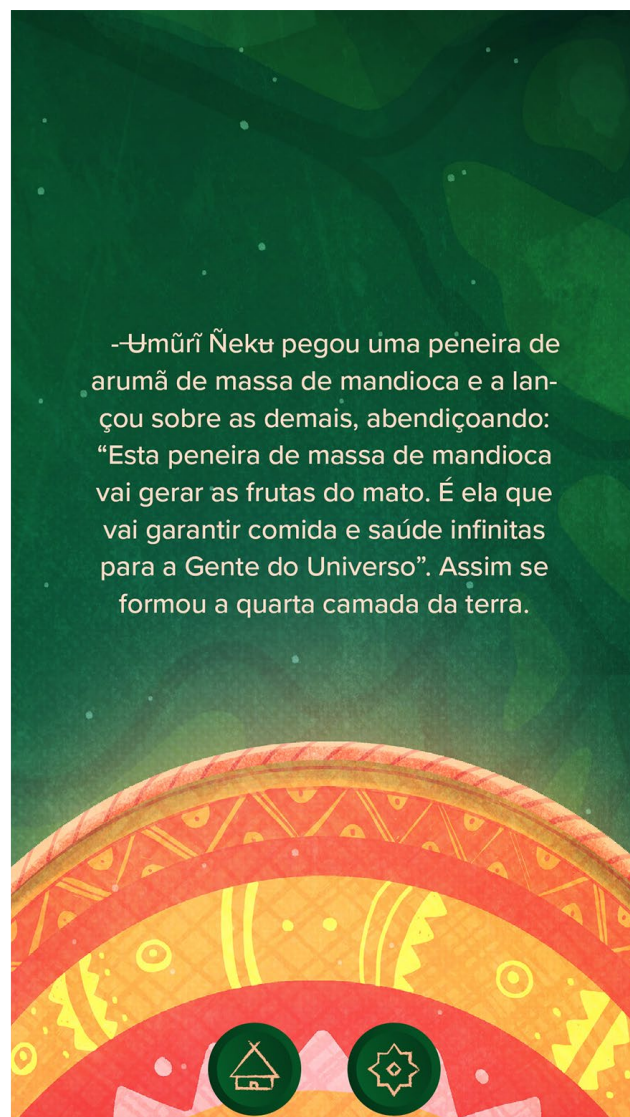
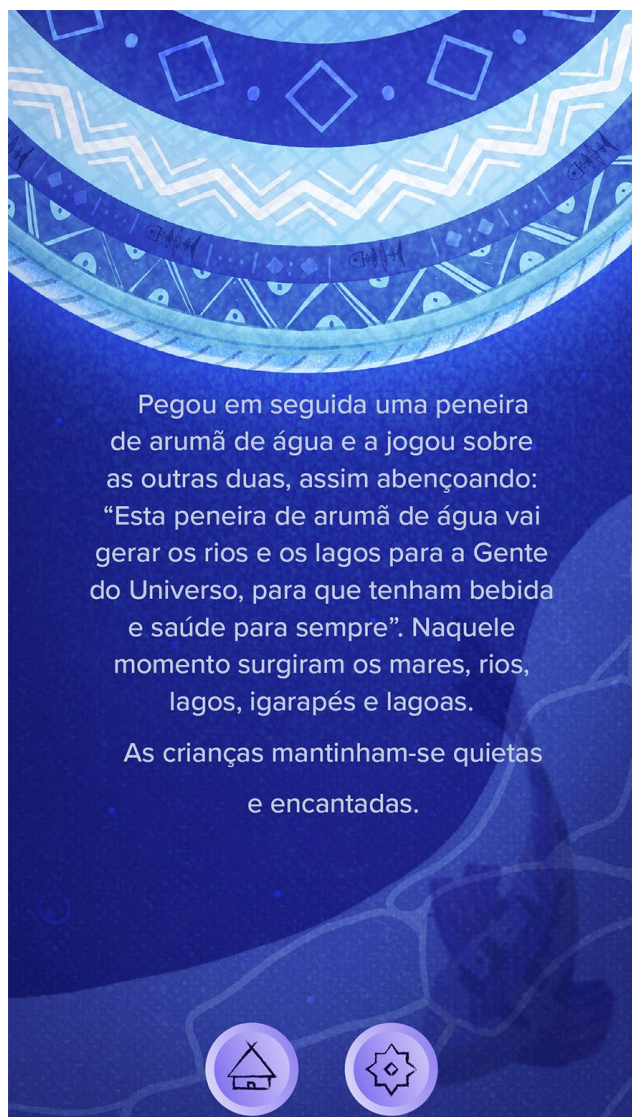
Um será osso de mulher. O outro, osso de homem. Dos bastões nascerão os seus filhos, que crescerão nesta terra que não terá fim”.



As crianças
permaneceram atentas
e o velho desana
prosseguiu:







Finalmente apanhou uma peneira de arumã de fartura, fez uma nova bênção e a jogou por cima das outras: “Esta peneira de arumã de fartura será também terra. Porque ela vai dar alimento e saúde eternos para ʘmũĩ Mahsa”. A partir daquele instante, a terra e a água começaram a coexistir. Tinha a forma de um amontoado de peneiras redondas a primeira terra feita por ʘmũĩ Nekt-

Ao constatar que tudo tinha dado certo, ele benzeu mais uma vez a terra criada: “Terra de ar puro, terra geradora da Gente do Universo, terra sadia, eu a purifico. Esteira de paris de crescimento da ʘmũĩ Mahsa, paris de ar puro, paris de leite, paris de mel, paris de saúde”. Assim falou e abriu os paris. E espalhou pela terra as suas benditas obras.



Sobre o Autor

Jaime Diakara



Jaime Diakara

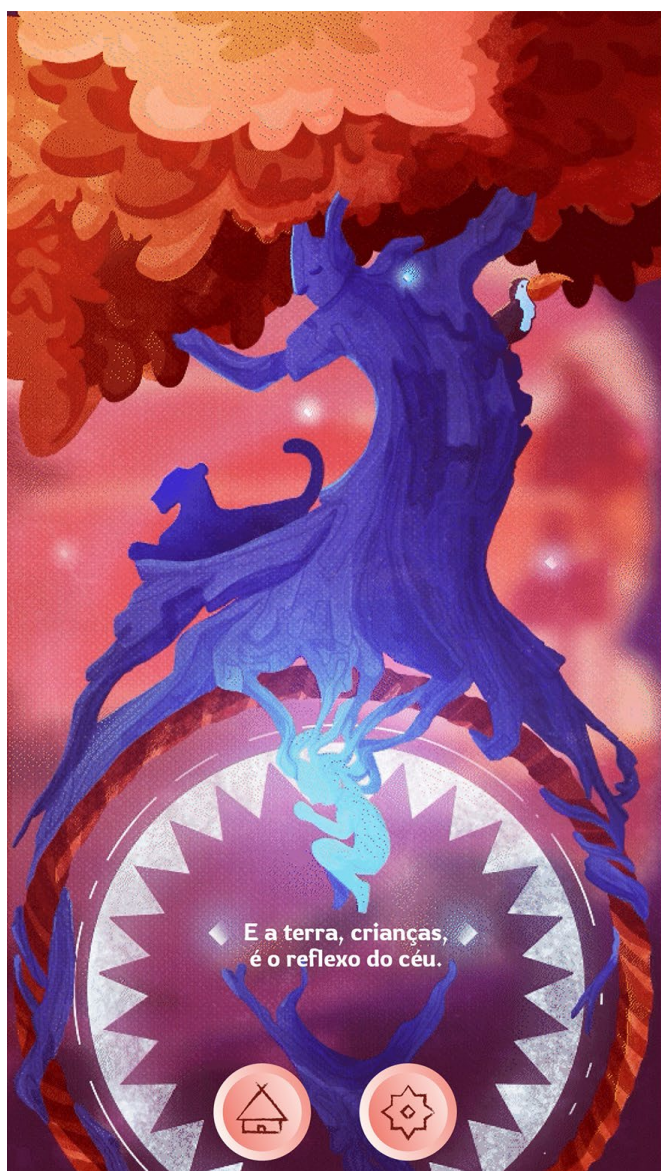
Autor do conto

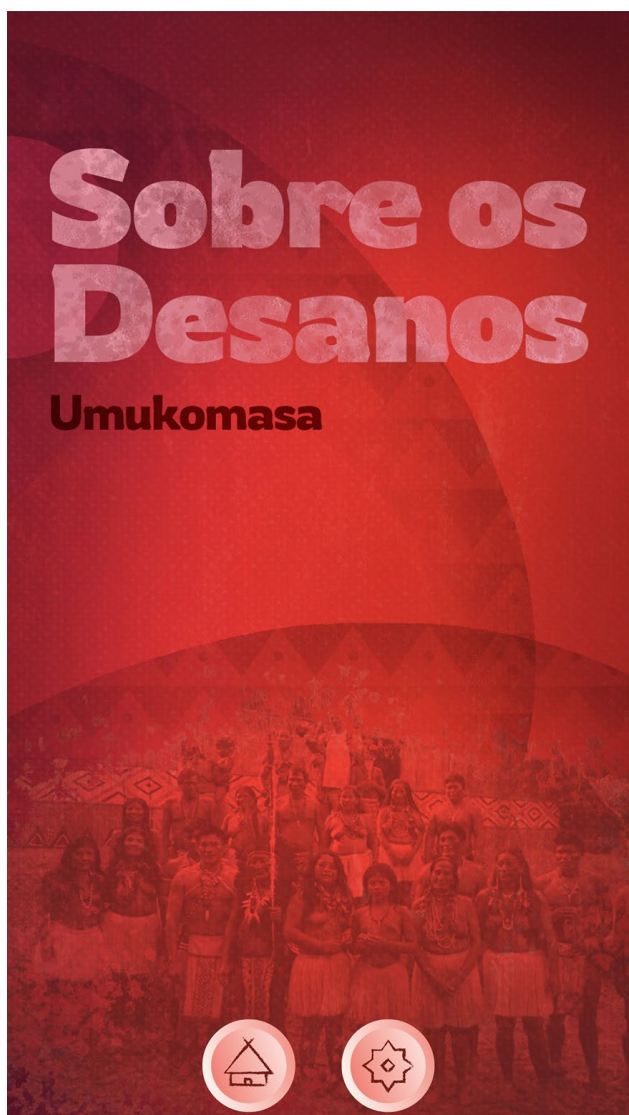
Jaime Diakara é indígena do povo desana, do grupo Wari Diputiro Porã.

É graduado em licenciatura em pedagogia intercultural indígena pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA), mestre em antropologia social pela Universidade Federal do Amazonas (Ufam) e colaborador do Núcleo de Estudos da Amazônia Indígena (Neai).

Agente cultural, escritor, professor indígena, conhecedor de cosmologia desana, contador de história e ilustrador.







Autor dos livros infanto juvenis **Yahi Puíro Kí'ti**: Origem da constelação da garça; e **Wahtirã**, a lagoa dos mortos, pela editora Autêntica, lançou o poema “Desana” no livro *Im Flug der Harpyie (No Voo da Harpia: Indigene Poesie und Prosa aus dem brasilianischen Regenwald)*, publicado na Alemanha, e é autor do calendário lunar do povo desana.



Umuko Masá Desana

Autodenominam-se Umuko Masá, que significa “Gente do Universo”. Habitam principalmente o rio Tiquié e seus afluentes o rio Papuri e seus afluentes, além de trechos dos rios Uaupés e Negro.

São um dos dezesseis povos da família linguística tukano oriental que moram no Brasil e na Colômbia, sendo aproximadamente 1,5 mil indivíduos no Brasil, distribuindo-se em cerca de sessenta comunidades misturadas às de outros povos da



mesma família linguística. Existem aproximadamente trinta divisões entre os Desana - chefes, mestres de cerimônia, moradores, ajudantes, etc.

Os Desana são especialistas em certos tipos de cestos trançados, como os apás grandes, balaios com aros internos de cipó, e os cumatás, usados para peneirar a mandioca.

Pela perspectiva dominante dos indígenas amazônicos, pode-se dizer que se os homens adquirem suas habilidades xamânicas através da cultura, as mulheres as detêm por natureza. Na mitologia tukano, os heróis ancestrais que abrem o caminho para a criação da humanidade são gerados por uma divindade feminina que, por sua vez, os Desana chamam de Yebá Buró, ou a Avó da Terra.



Glossário

Palavras em Tukano



Como parte integrante de um cosmo vivo, os seres humanos, os animais, as plantas e os peixes são “gentes” de um mesmo sistema, que é revitalizado durante os rituais de YURUPARI.

Esses rituais fomentam a reprodução das plantas e dos animais, asseguram o ordenamento das estações e a fertilidade da natureza.

É considerada “gente” toda criatura que entre iguais é capaz de ver, ouvir e falar, bem como agir intencionalmente, ainda que haja gentes de espécies diferentes.



Arumã:

Espécie de cana de colmo liso e reto, da família das matantáceas, que cresce em regiões semi alagadas. Também conhecida pelos povos indígenas por guarimã, é empregada na cestaria.



Baforar as duas Bochechas:

Ato de chacoalhar o Ipadu entre as bochechas, símbolo das duas portas ancestrais, onde Tuoñari Mahsu se identifica no ritual do Idapu. A bochecha esquerda é a porta onde o sol nasce, e a bochecha direita, onde o sol se põe.



Sobre “NÓS”

Mais sobre o projeto

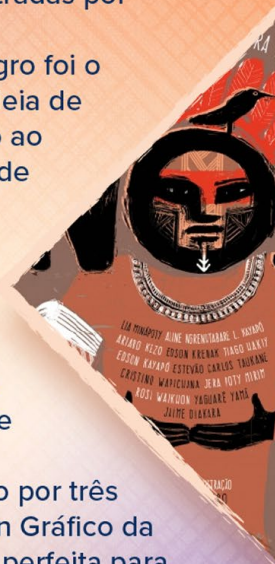


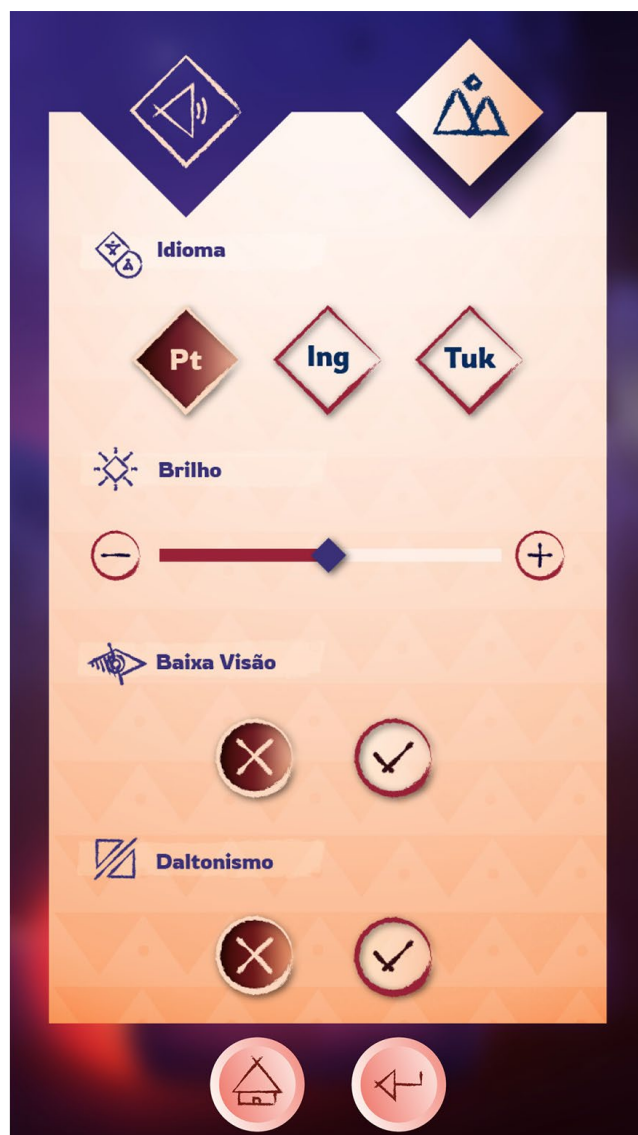
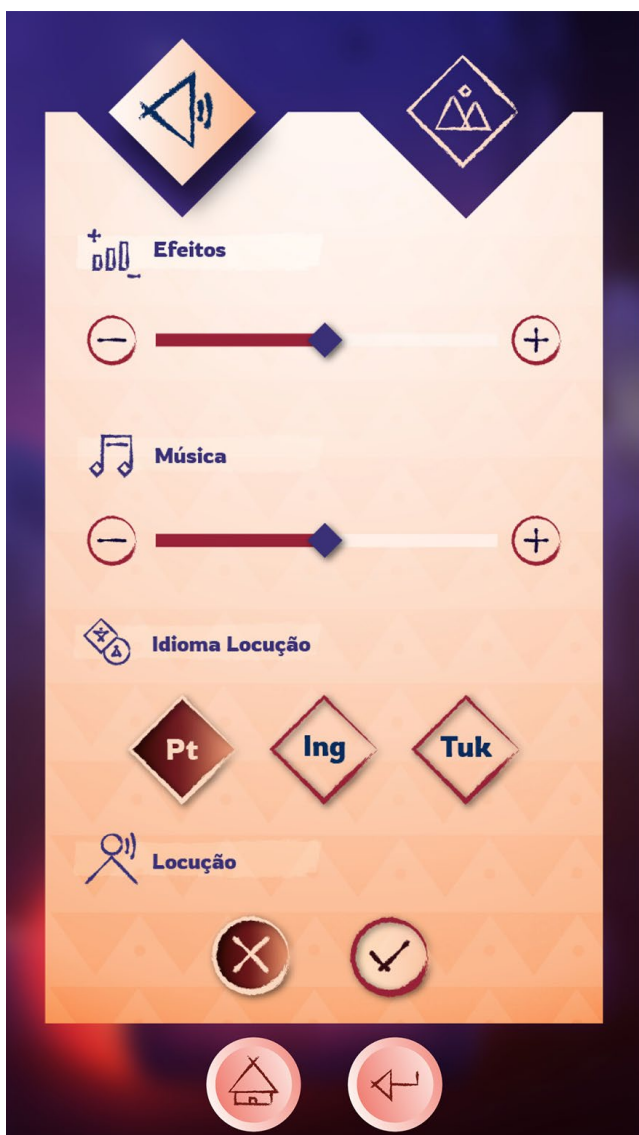
Sobre “NÓS”

“NÓS” (2019) é uma coletânea de histórias escritas por indígenas de diferentes etnias que foram reunidas e ilustradas por Mauricio Negro

A proposta criada por Negro foi o ponto de partida para a ideia de adaptar um livro impresso ao contexto digital. Da vontade de compartilhar com ainda mais pessoas a cultura indígena e suas riquezas surgiu a versão digital do conto escrito por Jaime Diakara “Wuhu Siburu: Peneiras de Arumã”

O projeto foi desenvolvido por três alunos do curso de Design Gráfico da UFG e foi a oportunidade perfeita para pôr em prática todo o conhecimento adquirido ao longo do curso.





Ficha Técnica

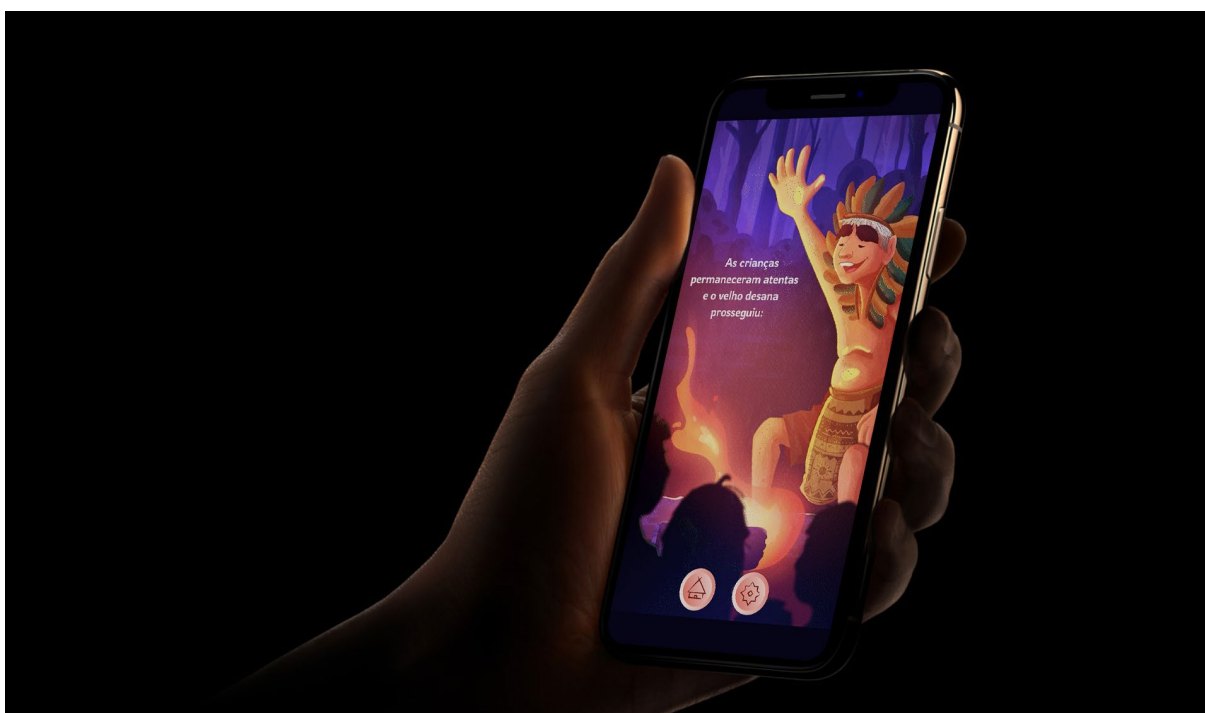
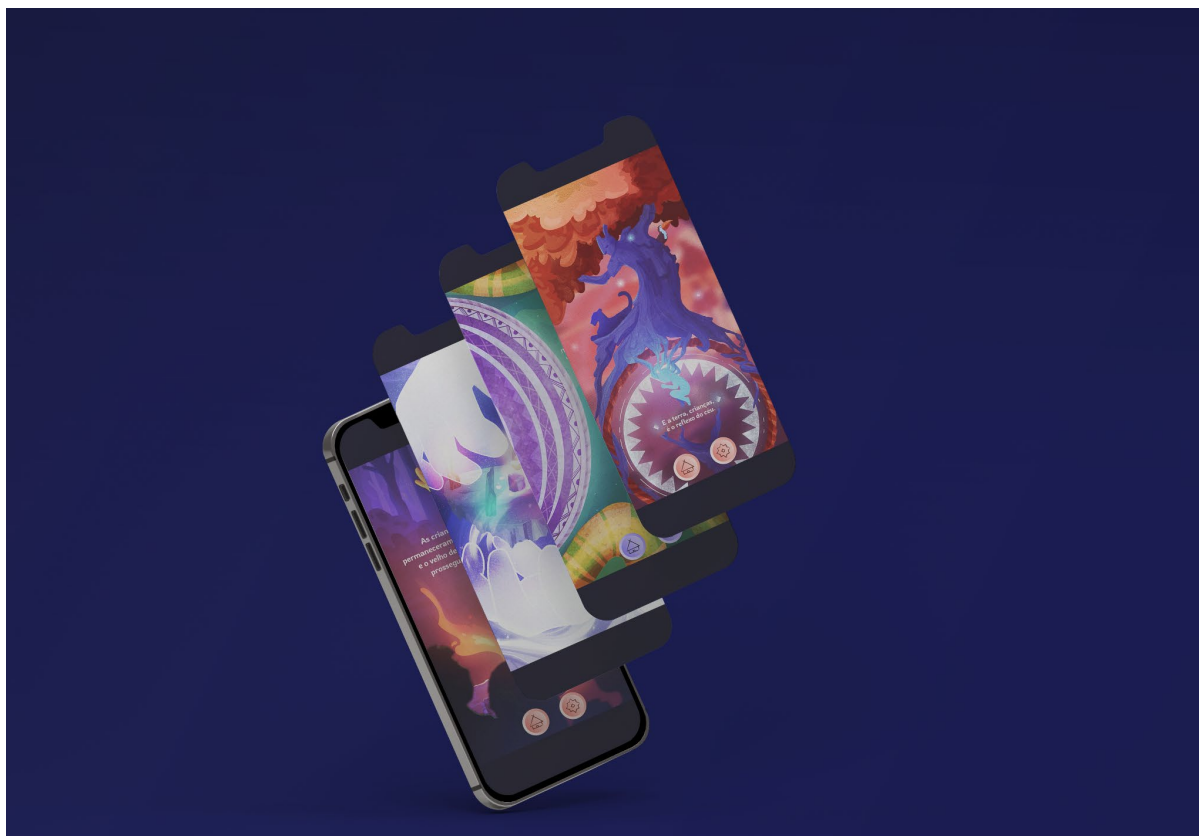
Ilustrações: Dayane Ribeiro
Diagramação: Ana Julia Carvalho e
João Victor Barcellos
Design de Som: Ana Julia Carvalho
UI/UX: João Victor Barcellos
Narração por: Celso Henrique e
Jaime Diakara

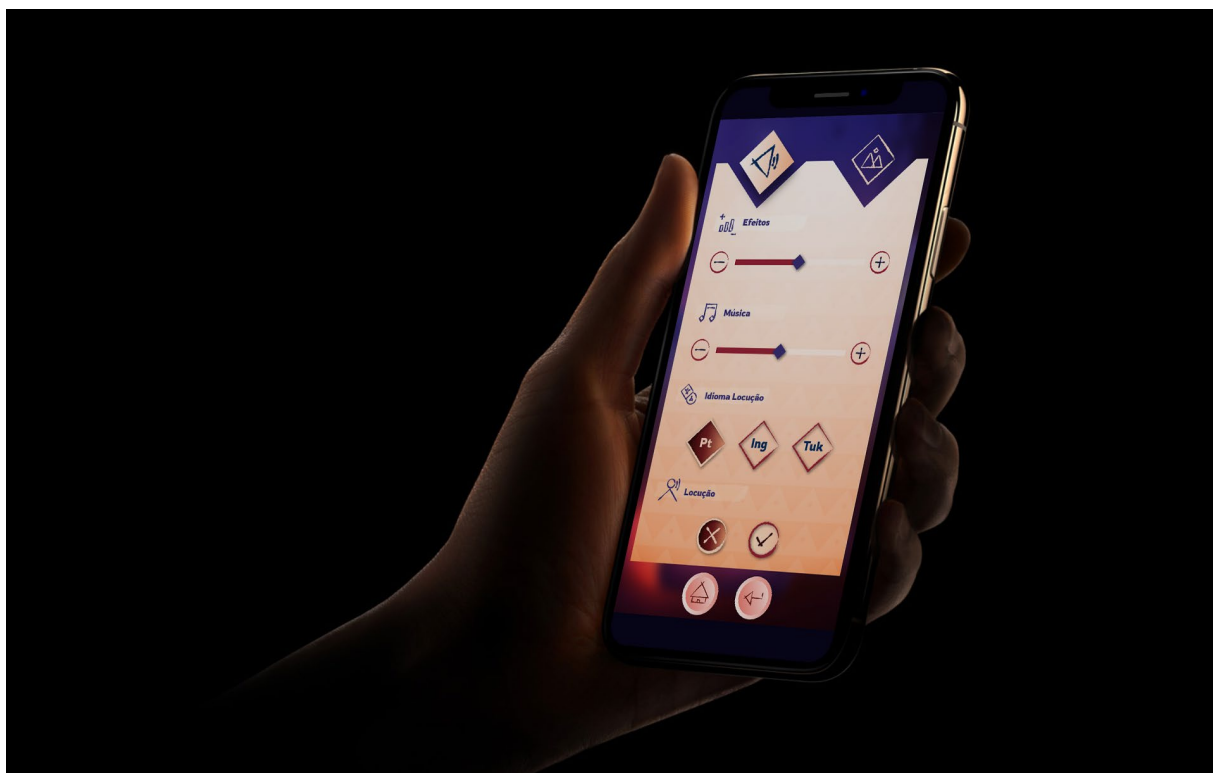


Saiba mais e acompanhe outros projetos
como esse na nossa landing page



Apêndice C - Mockup das telas produzidas.





wuhu siburu

AS PENEIRAS DE ARUMÃ

já disponível nas lojas
de aplicativos

