

# A voz do desenho: produção de livro ilustrado para crianças surdas

*The voice of drawing: production of an illustrated book for deaf children*

Joyce S. Félix, Vinícius P. Assis, Germana G. Araujo, Raquel P. Lima

design participativo, livro infantil, crianças surdas, *signwriting*

A vivência de estudantes do curso de Design na disciplina de Libras propiciou a observação de quão restrita é a literatura elaborada para crianças com surdez no mercado de livros infantis, mesmo com o número significativo de pessoas com algum tipo de deficiência auditiva no Brasil. Diante disso, surgiu a ideia de desenvolver o projeto do TCC em Design intitulado “A voz do desenho: produção de livro ilustrado para crianças surdas”, a fim de ampliar o contato de crianças surdas com conteúdo informacional de abordagem cultural, com foco no contexto local. Para tanto, partiu-se da concepção metodológica do Design Participativo para a pesquisa e do Design da Informação para ordenar a informação do livro infantil projetado. Como resultado, produziu-se um livro sobre as festas juninas com a narrativa construída pelo método de sinais *SignWriting* associado às ilustrações propostas.

*participatory design, children's book, deaf children, signwriting*

*The experience of Design students in a Libras discipline allowed the observation of how restricted the literature produced for children with deafness is in the children's book market, even though the number of people with some type of hearing impairment in Brazil is significant. In view of this, the idea arose to develop the conclusion work project in Design named “The voice of drawing: production of illustrated book for deaf children”, in order to expand the contact of deaf children with informational content of a cultural approach, focusing on the local context. To do so, we departed from the methodological concept of Participatory Design for the research and Information Design for ordering the information in the projected children's book. As a result, a book was produced about the June festivities with the narrative constructed using the SignWriting method associated with the proposed illustrations.*

## 1 Introdução

“Surdez” ou “deficiência auditiva” são termos que designam a perda total ou parcial da audição, condição que pode ser congênita ou adquirida. De acordo com o estudo “Raio-X da surdez no Brasil” (Instituto Locomotiva, 2019, p.13), há cerca de 10,7 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência auditiva, sendo 9% dos casos congênitos. A diferença entre os termos “surdo” e “deficiente auditivo” está no grau da perda auditiva — de moderada a profunda — e na forma como a pessoa se identifica. Consideramos aqui a pessoa com surdez como um sujeito com língua e cultura próprias.

Diante dos números significativos, explorou-se a possível congruência entre os saberes do Design e as necessidades informacionais de pessoas da comunidade surda em Sergipe em um projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Design para a Universidade Federal de

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brasil | 2023

**ISBN**

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brazil | 2023

**ISBN**

Sergipe (UFS). Dentro do quadro de vulnerabilidade social das pessoas com deficiência, em que o ambiente hostil não gera recursos suficientes de acesso a oportunidades para o desenvolvimento da cidadania. Assim, optou-se por desenvolver um livro ilustrado para crianças surdas pré-lingüísticas, isto é, que adquirem a surdez antes da apreensão da linguagem ou já nascem surdas. Historicamente, os surdos pré-lingüísticos foram subestimados pela sociedade quanto a sua capacidade cognitiva. Porém, com a disseminação do uso da língua de sinais, sua maneira natural de comunicação, os surdos têm a oportunidade de ingressar totalmente na cultura e na vida social, sem necessidade de serem forçados à adaptação pela oralização (Sacks, 2010).

O acesso à literatura infantil é uma das maneiras de ampliar o repertório cultural de uma criança. O livro proporciona contato com aspectos da cultura local e pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, considerando, ainda, que o exercício da linguagem está diretamente relacionado ao desenvolvimento sociocultural. De fato, o conceito de livro infantil ilustrado está ligado ao próprio conceito de criança, que é relativamente novo. Antes do século XVIII, não se considerava a particularidade social e cultural das crianças, que eram vistas como adultos em miniatura (Ariés, 1973). Como evidência, nas representações de crianças em pinturas bizantinas, por exemplo, a verossimilhança anatômica dos corpos de crianças é desconsiderada.

No Brasil, a chegada dos livros infantis está ligada à implantação da Imprensa Régia, em 1808, com a chegada de Dom João VI. Os primeiros livros infantis eram traduções ou adaptações de livros ou histórias europeias, e a primeira publicação do gênero ambientada no Brasil “dá-se pelas mãos de Monteiro Lobato, em 1920, com a obra A menina do narizinho arrebitado” (Cademartori, 1986). Ainda segundo Cademartori (1986), após um período de estagnação, a produção de livros para crianças ganhou uma nova dinâmica na década de 1970, devido ao uso do gênero literário infantil como ferramenta para a educação, que buscava solucionar o analfabetismo no país.

## 2 Concepções da pesquisa e etapas do projeto

O TCC, de natureza exploratória, teve como preceito norteador uma multiplicidade de saberes do Design, englobando, além disso, aspectos de linguagem e cognição, informação, literatura e pedagogia para pessoas surdas. Devido ao público-alvo, buscou-se formulações projetuais no Design Social, incluindo o conceito de “designer cidadão” (Margolin, 2006). Segundo Margolin e Margolin (2004), “o objetivo primário do design para o mercado é criar produtos para a venda” (p. 44), já o objetivo primordial do Design Social é a satisfação das necessidades humanas.

A partir do Design Participativo e do Design da Informação, foram ordenadas as informações necessárias para o desenvolvimento do TCC. Com o Design Participativo (Moraes & Santa Rosa, 2012), foi possível compreender, juntamente com pessoas surdas e informantes-chave (educadores), a relação de leitura de uma criança surda com o livro infantil.

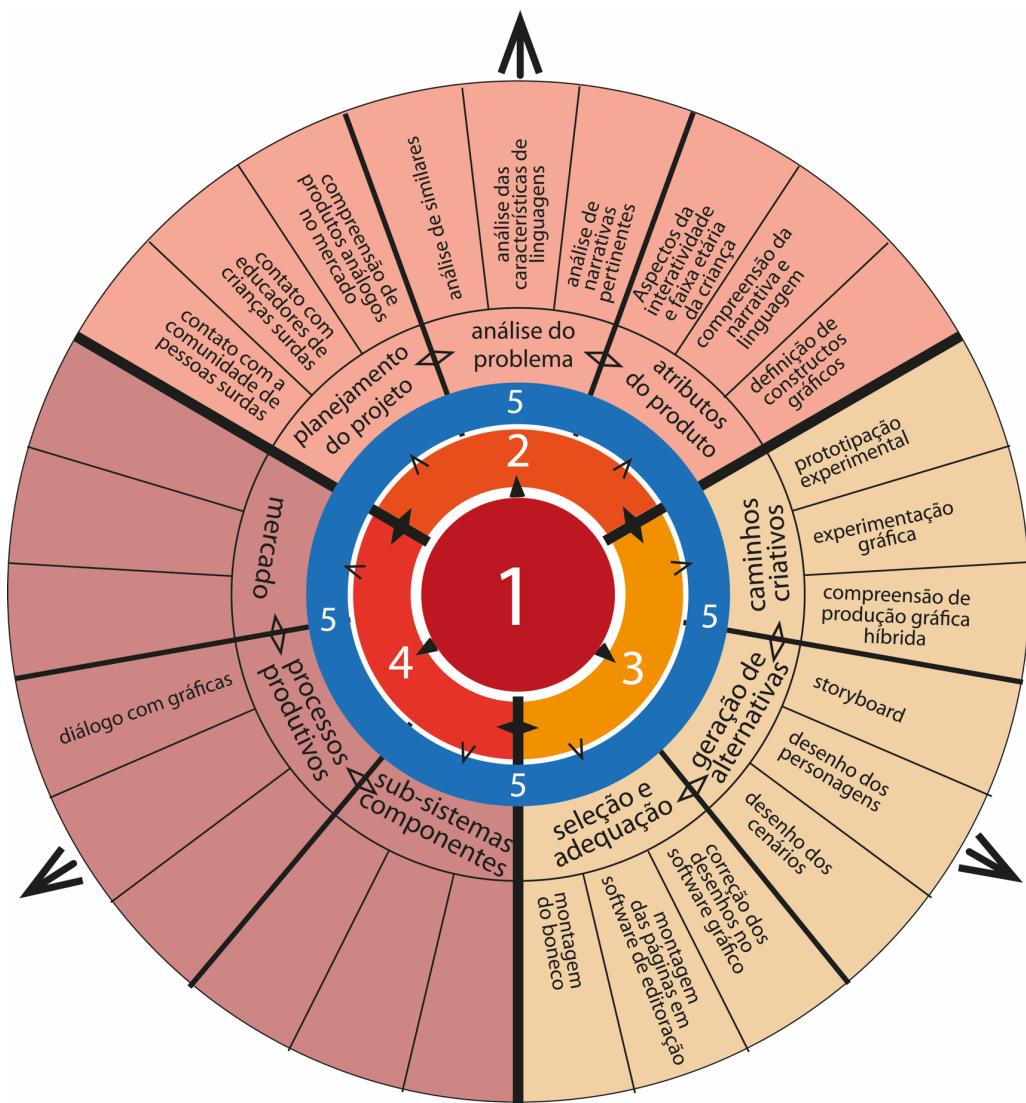
A pesquisa de campo, de natureza qualitativa, foi realizada em dois ambientes: na Escola Estadual 11 de Agosto, de Aracaju/SE, que oferece ensino primário regular e também recebe crianças com surdez; e na gelateria II Sordo, empresa fundada por uma pessoa com surdez e que proporciona a experiência singular de atendimento ao público por funcionários surdos. O quadro 1 contém os modos de envolvimento das pessoas na pesquisa.

Quadro 1: Modos de participação dos colaboradores da pesquisa com base em Damodaran (Moraes & Santa Rosa, 2012, p. 21)

<b>Modos de envolvimento em uma pesquisa do Design Participativo</b>	<b>Abordagem com colaboradores da pesquisa</b>
a) <b>Informativa:</b> as pessoas fornecem ou recebem informações;	Entrevista semiestruturada com educadores da escola estadual. As informações foram fundamentais para conhecer como a criança surda interpreta o material didático e paradidático trabalhado na escola pública, alicerçado pelo Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD).
b) <b>Consultiva:</b> o usuário opina/comenta sobre um produto/sistema/processo;	Cinco adultos com surdez contaram suas experiências com a literatura infantil, momento em que características de linguagem e narrativas de histórias infantis tiveram a funcionalidade graduada, sob a perspectiva informacional.
c) <b>Participativa:</b> o usuário influencia as decisões que definem o produto/sistema/processo.	Os aspectos estéticos, simbólicos e funcionais das informações foram gerados com a participação dos colaboradores.

As etapas do projeto foram concebidas a partir do contato com os colaboradores em estágio de pré-concepção, o que caracteriza o “método aberto” descrito por Santos (2006). Uma das diretrizes desse método é o fornecimento de “uma base sobre a qual o aluno poderá construir o conhecimento com o acompanhamento do professor orientador ao invés de ser um modelo pronto, pré-estabelecido, de como um projeto de produto ocorre” (Santos, 2006, p. 40). As etapas do projeto estão sintetizadas na figura 1 e detalhadas na sequência.

Figura 1: Esquema das etapas do projeto orientadas pelo método aberto segundo Santos (2006).



- **[1] Problema de projeto:** insuficiência de literatura ou artefatos informacionais voltados à formação sociocultural de crianças com surdez;
- **[2] Pré-concepção:** bibliografia especializada; contato com colaboradores, para compreender e analisar os aspectos da linguagem e da narrativa (composição do conteúdo informacional);
- **[3] Concepção:** geração de alternativas com base nos resultados da pesquisa; elaboração da estrutura física do livro (formato em concertina, papel e acabamento); criação da narrativa e escrita do texto com tema da cultura local (festa junina); definição da linguagem e desenho de personagens e cenários; seleção dos constructos gráficos (tipografia, relação cromática), produção de leiaute de página; construção da boneca.

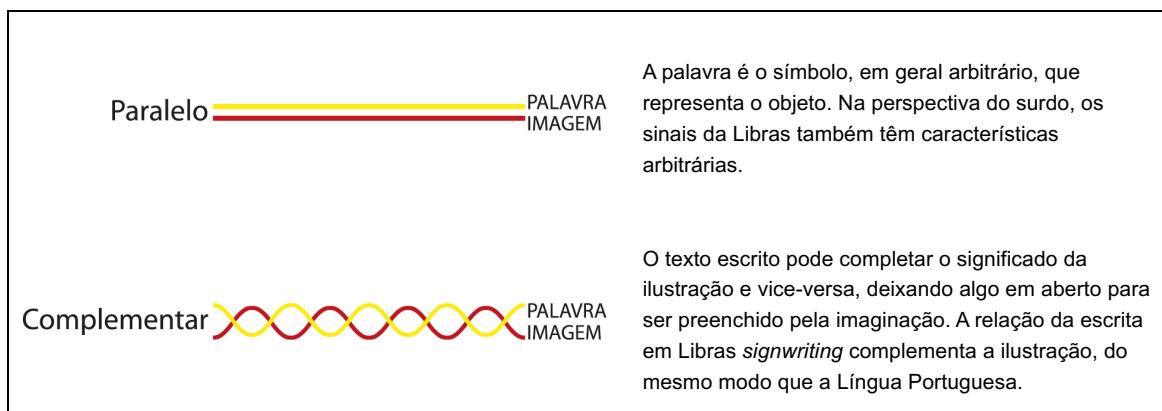
- [4] **Pós-concepção:** busca por editais de publicação. Por se tratar de um TCC, esse feixe não pode ser desenvolvido por inteiro. Aspectos de reprodução, distribuição e venda são projetos para uma fase pós-defesa.
- [5] **Gerenciamento e documentação:** segundo Santos (2006), atividades dessa natureza devem estar relacionadas com todas as demais, um aro em movimento e composto por informações que foram acessadas a todo momento. No caso deste TCC, a cada etapa um conjunto de informações era organizado para a geração do conhecimento necessário. A exemplo, as visitas técnicas foram fotografadas e os diálogos com colaboradores anotados à mão; os livros considerados análogos foram decompostos em formato, leiaute, tipografia, relação cromática, tema e linguagem; as ilustrações foram experimentadas à mão para depois serem digitalizadas.

### 3 Bases para o desenvolvimento do conteúdo informacional

A visualidade é fundamental em qualquer comunicação, mídia e, em consequência, livros apropriados a um público surdo, pois é o meio pelo qual este interage com a informação material. Assim, inicialmente concebeu-se um livro inteiramente ilustrado, sem uso da Língua Portuguesa escrita. Porém, durante a pesquisa, o bilinguismo revelou-se um fator importante para maior efetividade da comunicação. Por isso, foram inseridos junto às ilustrações textos em português pensados especificamente para o público-alvo, uma vez que a organização dos fluxos informacionais típica de uma sociedade de ouvintes não é apropriada para as pessoas com surdez.

Foi preciso, então, pensar na relação palavra-ilustração, chegando-se a três modos da relação entre imagem e palavra (figura 2): 1) existência paralela: a ilustração amplia e decora as palavras, mas o texto escrito independe das ilustrações para a formação de sentido; 2) coexistência convergente: a ilustração e a palavra se completam para dar um sentido único ao texto em uma relação complementar; 3) relação simultânea: a palavra e a ilustração são a mesma coisa, um único conceito.

Figura 2: Três relações possíveis entre imagem e palavra



Fonte: elaboração dos autores

Os sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras), uma língua visual-espacial, foram ilustrados e foi possível perceber a coincidência dos elementos morfológicos do *SignWriting*<sup>1</sup> necessários à compreensão do sinal. Conclui-se que a ilustração, neste contexto, também pode ser considerada uma escrita, um *SignWriting* informal.

Figura 3: Escrita em *SignWriting* mostrando os sinais com seus parâmetros.



Fonte: créditos a Adam Frost/Signwriting.org, como citado em Cristiano (2018) (imagem com licença Creative Commons).

A escrita *SignWriting* foi iniciada no Brasil em 1996 por um grupo de pesquisadores da Pontifícia Universidade Católica (PUC) de Porto Alegre/RS. Desde então, diferentes estudos em torno dessa escrita foram desenvolvidos no país. Em 2006, passou a integrar o currículo da graduação em Letras/Libras da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Nos últimos anos, tem sido utilizada também na publicação de obras literárias, principalmente infantis, como pode ser constatado na análise de similares realizada para a confecção do livro “Ao redor da fogueira”. É o caso de “Cinderela Surda” (2007), de Carolina Hessel, Lodeneir Karnopp e Fabiano Rosa, o primeiro livro de literatura infantil escrito em Libras no Brasil; e “O

<sup>1</sup> Sistema de sinais gráficos que expressam os movimentos das mãos. Permite escrever e ler a língua de sinais.

extraordinário mundo de Miki” (2021), de Danielle Miki Funjikama. A partir da observação desses livros, concluiu-se que o uso do *SignWriting*, juntamente com os sinais em Libras ilustrados, cumpre o propósito de configurar, ao mesmo tempo, texto e imagem.

Foi preciso, ainda, definir qual aspecto da cultura local deveria ser interpretado para as crianças com surdez. Buscou-se um evento relevante para Sergipe e com informação sonora evidente: as festas juninas, festividade em que a música é um dos elementos principais. O foco foi proporcionar às crianças surdas a ampliação da vivência de aspectos do São João. Para isso, na fase de concepção, como descrita no método aberto, buscou-se ordenar o conteúdo informacional em conformidade com o Design da Informação (quadro 2).

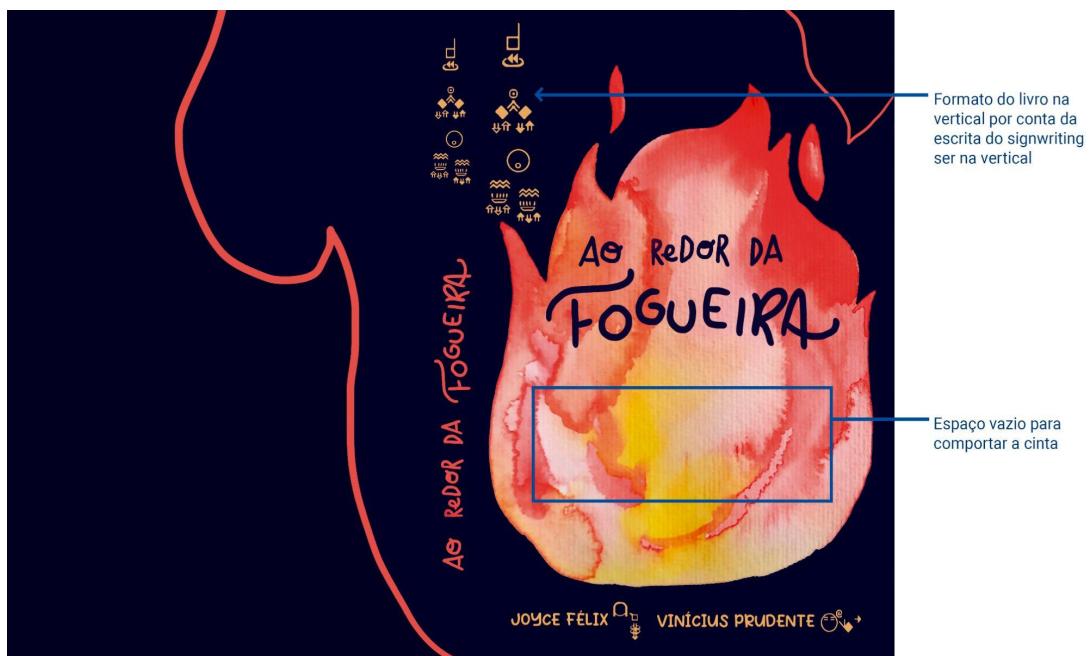
Quadro 2: Conteúdo informacional ordenado pelo Design da Informação

Aspectos da linguagem (Fernandes, 2015, pp. 18–25)	Elaboração do conteúdo informacional do livro
<b>Sintáticos:</b> estrutura e combinação dos elementos que compõem o conteúdo informacional.	Elementos verbais (textos) e não verbais (ilustrações e estrutura em formato de sanfona) pensados a partir do tema “festa junina”. Utilização de elementos da iconografia: objetos, relação cromática, padrões visuais.
<b>Semânticos:</b> modo como os elementos geram significado; como são interpretados e geram a informação. Demandam conhecer o repertório cultural do receptor.	A propositura de sentido remonta a aspectos das tradições culturais relativos à confraternização familiar ou de outros grupos de socialização. Estilos de música e dança, vestimenta característica e culinária típica transmitem os sentimentos de união das pessoas em uma festa junina.
<b>Pragmáticos:</b> aspectos ligados à função prática do conteúdo informacional; eficácia da informação conforme significado pretendido.	Por meio de elementos representativos, as crianças surdas podem apreender a cultura de seu entorno. Para uma comunicação eficaz, que proporcionasse boa experiência, a linguagem visual foi inspirada no desenho considerado infantil: contornos orgânicos e preenchimentos fluidos, sem a aparência sofisticada que uma ilustração digital pode ter.

## 4 Resultados

As visualidades propostas para o livro “Ao redor da fogueira” são demonstradas nas figuras 4 a 10.

Figura 4: Mockup da capa com cinta

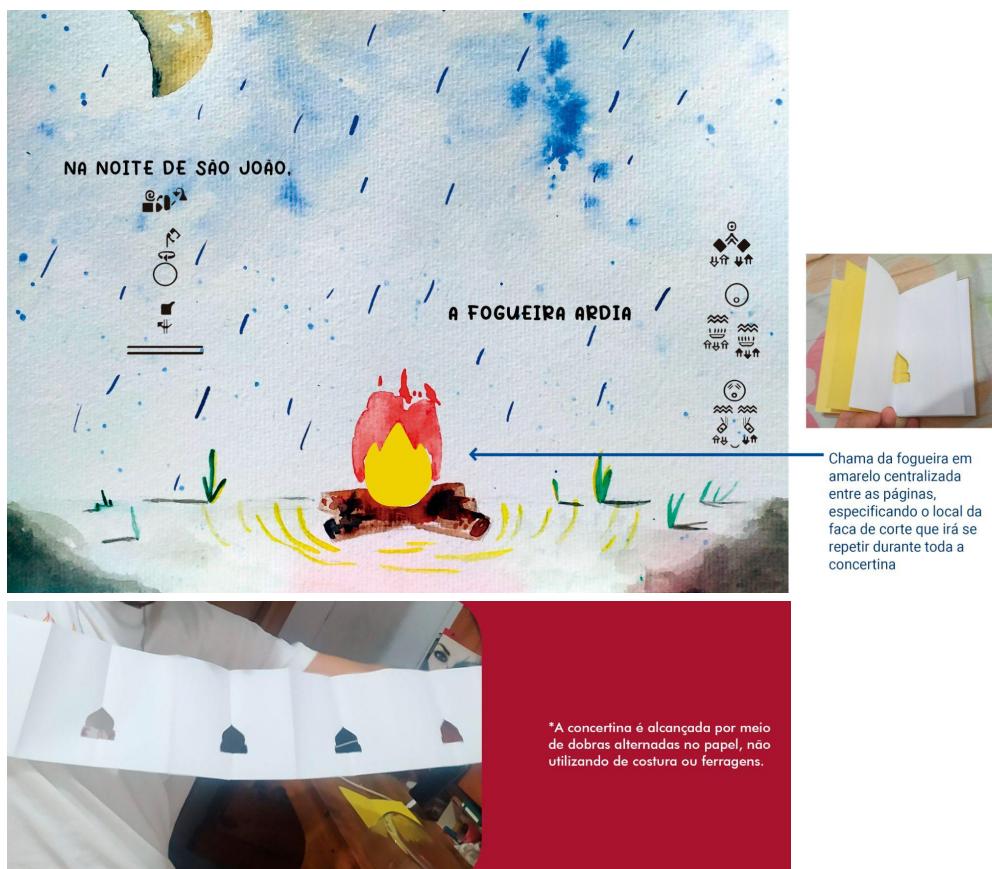


Fonte: elaboração dos autores.

Figura 5: Guarda. *Rapport* criado para caracterizar a chita, tecido tradicional das festas juninas no Nordeste



Figura 6: Exemplo da estrutura física do livro que interfere no processo de interação (páginas 1 e 2)



Fonte: elaboração dos autores

Figura 7: Incorporação da Libras à ilustração (páginas 3 e 4)



Figura 8: Aplicação do SignWriting (páginas 5 e 6)



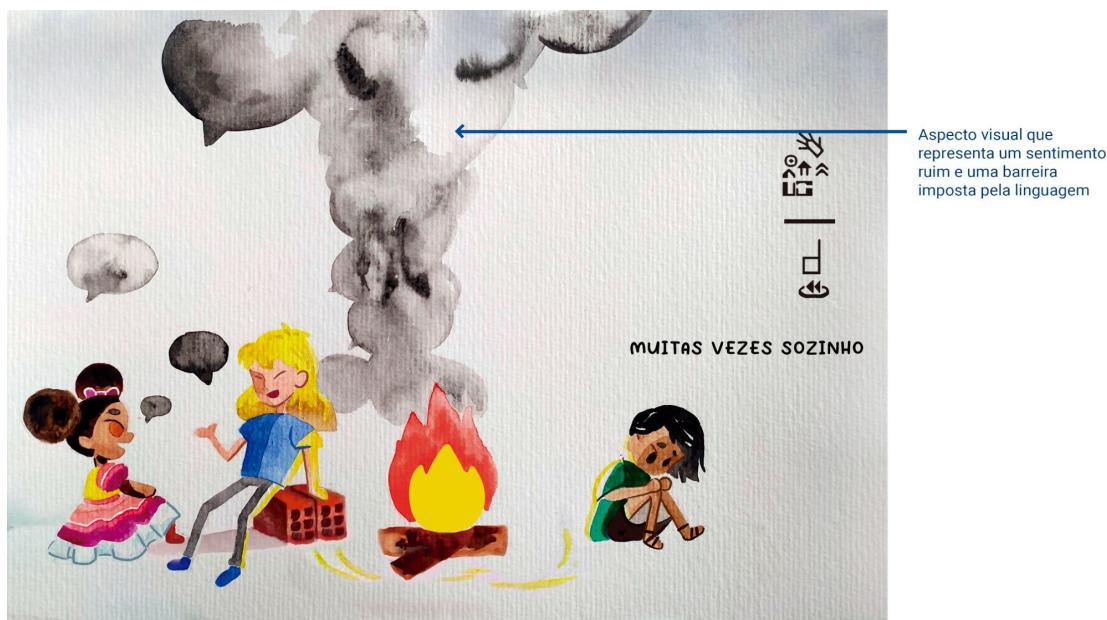
Fonte: elaboração dos autores

Figura 9: Exemplo de sinais visuais para transmitir informações sonoras (páginas 7 e 8)



Fonte: elaboração dos autores

Figura 10: Sinais visuais transmitem informações não representadas verbalmente (páginas 9 e 10)



Fonte: elaboração dos autores

## 5 Discussão

Para os alunos autores deste TCC, a vivência com Libras na universidade foi muito importante na sensibilização para desafios da comunidade surda. As aulas e a língua ensinada inseriram os alunos no contexto cultural da surdez no Brasil, além de alertá-los sobre a insuficiência de materiais visuais para o ensino de Libras. Diante de um contexto repleto de contrariedades e obstáculos, acredita-se que o Design é um campo de saberes propícios à promoção da acessibilidade. Por isso, pode contribuir para que grupos sociais vulneráveis, neste caso as crianças com surdez pré-lingüística, possam usufruir produtos, serviços e informações da mesma maneira que os demais grupos da sociedade.

Os dados apresentados reforçam a importância deste TCC, que buscou tornar inteligíveis informações sobre a cultura local de Sergipe e do Nordeste em um livro ilustrado, a fim de ampliar o conjunto de referências das crianças surdas e contribuir para que elas construam um futuro ainda mais profícuo. É pertinente abordar o futuro dessas crianças, pois a infância é uma fase crítica do desenvolvimento humano, fundamental para o decorrer de toda a vida. Assim, comprehende-se que o designer que almeja uma mudança social deve tentar se colocar no lugar dos grupos socialmente vulneráveis e, de maneira empática, projetar artefatos (produtos, serviços e informações) acessíveis. Artefatos que propiciem, principalmente, a possibilidade de os membros desses grupos exercerem o papel de críticos e cidadãos na sociedade em que vivem (Margolin, 2006). Democratizar o direito à leitura para todas as crianças, inclusive as surdas, foi o propósito do Design neste projeto.

## 6 Conclusão

Buscar compreender a relação dos surdos com o mundo foi essencial para desenvolver este projeto e também contribuiu consideravelmente para o crescimento dos designers em formação. Na esfera acadêmica, este projeto pode ser explorado em licenciaturas e na Pedagogia como referencial de produção e exemplo de livro com informações adequadas para crianças surdas. Também pode servir como modelo para outros designers que busquem projetar com acessibilidade e inclusão para a comunidade surda.

## Referências

- Ariés, P. (1973). *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara.
- Cadearori, L. (1986). *O que é literatura infantil*. São Paulo: Brasiliense.
- Cristiano, A. (2018). SignWriting. Disponível em: <https://www.libras.com.br/signwriting>
- Fernandes, F. R. (2015). *Design da Informação: base para a disciplina no curso de Design*. Rio Claro: FRF Produções.
- Instituto Locomotiva. (2019). Raio-X da surdez no Brasil. São Paulo. Disponível em [https://brasil.estadao.com.br/blogs/vencer-limites/wp-content/uploads/sites/189/2019/09/RaioXSurdez\\_InstitutoLocomotiva\\_30setembro2019\\_blogVencerLimites.pdf](https://brasil.estadao.com.br/blogs/vencer-limites/wp-content/uploads/sites/189/2019/09/RaioXSurdez_InstitutoLocomotiva_30setembro2019_blogVencerLimites.pdf)
- Margolin, V., & Margolin, S. (2004). *Um modelo social de design: questões de prática e pesquisa*. *Revista Design em Foco*, I(1), pp. 43–48.
- Margolin, V. (2006). O designer cidadão. *Revista Design em Foco*, III(2), pp. 145–150.
- Moraes, A. M., & Santa Rosa, J. G. (2012). *Design Participativo: técnicas para a inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces*. Rio de Janeiro: Rio Book's.
- Sacks, O. W. (2010). *Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos*. São Paulo, Companhia das Letras.
- Santos, F. A. N. V. (2006). Método aberto de projeto para uso no ensino de Design Industrial. *Revista Design em Foco*, III(1).