



REGISTRO PROJETUAL DO PROCESSO EXPERIMENTAL DO LIVRO-BRINQUEDO: O QUINTAL DO ERÊ

CYNTIA CARNEIRO DE SOUZA

Universidade Federal do Pará, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo.
R. Igarapé Tucunduba – Universitário, Belém – PA, CEP:66073-040.
<https://orcid.org/0009-0007-8818-3129> - cynthia.carneiro@gmail.com

Recebido: 12/11/2024

Aprovado: 06/01/2025

EUNICE GONÇALVES QUEIROZ

Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Programa de Pós graduação em Arquitetura e Urbanismo.
R. Caetano Moura, 121 – Federação, Salvador – BA, CEP:40210-905.
<https://orcid.org/0009-0007-0978-762X> - egqueiroz@aol.com

JOSIVAN PEREIRA DA SILVA

Universidade de São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo.
Rua do Lago, 876, Butantã – São Paulo – SP, CEP:05508-080.
<https://orcid.org/0009-0002-4075-2736> - josivansilva@usp.br

RENATA DE OLIVEIRA DOMINGOS MORETTIN

Universidade de São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design, Programa de Pós-Graduação em Design.
Rua do Lago, 876, Butantã – São Paulo – SP, CEP:05508-080
<https://orcid.org/0009-0000-9435-2071> - renatamorettin@usp.br

RESUMO

Este artigo aborda os processos e experimentação projetual para o desenvolvimento de um livro-brinquedo intitulado *O Quintal Do Erê*, direcionado às crianças e aos adultos interessados em temas vinculados à ancestralidade africana no Brasil. O objetivo é registrar as reflexões resultantes da observação do percurso projetual envolvido no desenvolvimento de um livro. Buscou-se resquícios materiais e imateriais advindos da cultura africana através do “candomblé”, com foco nos orixás e nos erês, que são seus representantes infantis. O estudo tem como propósito despertar no leitor a curiosidade para desbravar a história por trás de páginas não convencionais de um livro na forma de objeto. A pesquisa se estrutura em literatura, nos fundamentos do brincar sob a ótica da criança e na observação da construção conceitual e prática do design do livro-objeto. Valida-se a importância da experimentação como ferramenta capaz de auxiliar profissionais e estudantes em seus processos do cotidiano.

Palavras-chave: Experimentação. Livro-brinquedo. Design Visual. Orixás. Candomblé.

ABSTRACT

This article addresses the processes and design experimentation for the development of a toy book entitled “O Quintal Do Erê” aimed at children and adults interested in themes linked to African ancestry in Brazil by recording the reflections resulting from observing the design path involved in the book development. It sought material and immaterial remains from African culture through Candomblé, focusing on the orixás and erês who are children’s representatives. Its purpose is to awaken the reader’s curiosity to explore the history behind unconventional pages of a book in the form of an object. The research is structured in literature, in the fundamentals of playing from the child’s perspective and in the observation of the conceptual and practical construction of the book-object.

Keywords: Experimentation. Toy book. Visual Design. Orixás. Candomblé.



INTRODUÇÃO

Este trabalho de investigação qualitativa, com caráter teórico-prático, tem como objetivo principal registrar as reflexões resultantes da observação do percurso projetual envolvido no desenvolvimento de um livro-brinquedo. Debruça-se nos preceitos do *candomblé*, visitando registros materiais e imateriais que revelam a expressiva manifestação cultural da influência africana. Discute o papel relevante da experimentação no campo do design a partir da investigação e da resolução de um produto editorial, interessado em enxergar possibilidades alternativas sem se restringir à primeira ideia, mas elucidando possibilidades na busca por originalidade.

Tendo sido elaborado ao longo da disciplina “Processos Experimentais e Linguagem em Design Visual”, oferecida pelo Programa de Pós-graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), ministrada pelos Professores: Dra. Clíce Sanjar Mazzilli, Dr. Gustavo Orlando Fudaba Curcio, com colaboração da pesquisadora Dra. Anamaria Amaral Rezende Galeotti e do docente da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP) Dr. João Paulo Amaral Schlittler, no primeiro semestre de 2021.

A investigação foi conduzida de forma remota pela impossibilidade de frequentar o ambiente da universidade devido à pandemia de covid-19. O grupo foi formado por cinco alunos interessados em desenvolver um livro para o público infantil, que enxergou nessa temática uma oportunidade de combater e conscientizar sobre o racismo e a intolerância direcionada às pessoas de origem africana ao exaltar e informar sobre o legado deixado pelos seus ancestrais, pois se constata na realidade brasileira um contínuo apagamento desse grupo social e dos praticantes do *candomblé*.

O método adotado se estruturou em revisão de literatura e em conversas com representantes da comunidade negra e expoentes da pesquisa etnográfica, a fim de fundamentar as indagações. Para a produção do livro, foram utilizadas diferentes ferramentas de investigação, das quais: fotografias, desenhos livres e especula-

tivos, imagens de referências, maquetes e *mockups*. O livro *Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico*, de Ian Noble e Russell Bestley, contribuiu significativamente nas tomadas de decisão do grupo.

O livro-brinquedo *Quintal do Erê* é destinado ao público infantil; no entanto, abrange também os pais, já que se sabe que, nessa etapa da vida, eles são os seus interlocutores e todas as pessoas interessadas nesse tema. A narrativa do livro é apresentada de forma lúdica, por meio de brincadeiras e de uma abordagem descontraída. Constitui uma quebra de paradigmas culturais, já que no Brasil o tema do *Candomblé* é muitas vezes interpretado como tabu ou diminuído por desinformação preconceituosa e tratado como coisas de culturas atrasadas. (CASTRO, 2022).

O design desempenhou papel essencial nessa experimentação, não apenas por seus aspectos funcionais e estéticos, mas também por sua influência significativa no cotidiano das pessoas. Além disso, contribuiu para a preservação de gestos íntimos de uma cultura fundamental para a formação da sociedade brasileira e coloca em evidência seus reflexos nela. Ao registrar hábitos e objetos desse grupo étnico, plasmados pela ancestralidade cultural e natureza, é possível identificar vestígios que revelam a riqueza da afrodescendência.

2. Sobre o *candomblé* e as crianças

No Brasil, apesar de uma formação étnica diversa constituída por indígenas (povos originários), africanos, europeus, dentre outros, o registro cultural preservado e disseminado pela história é majoritariamente excludente, com uma evidente sobreposição dos costumes europeus sobre quaisquer outros. Na contemporaneidade, há movimentos de ressignificação crescentes com o propósito de resgatar vestígios desta cultura. De acordo com Oliveira e Madruga (2019, p. 3) “[...] devemos ter em mente os processos de transformações vivenciadas fora da África, [...] houve uma intensa ressignificação das divindades, havendo uma seleção daquelas que seriam cultuadas, dado um novo cenário social no qual essa religião estava se inserindo.”

Nos últimos anos, oriundo de um movimento antirracista, houve um crescimento expressivo do compartilhamento da cultura de origem africana, ainda distante do imaginário da grande maioria, o que gera muita desinformação e preconceito. Diante disso, torna-se necessário partilhar conhecimento visando sensibilizar e buscar reconhecimento para o modo de viver com sua ancestralidade, com seus sons nos ritos, objetos e símbolos dessa cultura. Embora haja um longo caminho a ser percorrido, há necessidade de que essa questão seja incluída. Castro e Menezes (2009, p. 35) discorrem sobre a dificuldade do design em assumir uma linguagem expressiva e de caráter étnico.

[...] o designer deve ter um olhar no passado e os pés no futuro, ou seja, juntar novas tendências ao conhecimento adquirido pelo tempo e pela história sociocultural para a obtenção de um produto com identidade. Outra característica do designer é sua capacidade de buscar respostas inovadoras para problemas de natureza técnica a partir da decodificação de repertórios culturais. Seria necessária a busca de suas raízes, a procura de significados de seus signos e símbolos para um bom desenvolvimento de produto, ou seja, um trabalho consciente e que seja funcional.

Nesse sentido, o design é uma relevante ferramenta para a pesquisa antropológica.

Originário de imigrantes africanos trazidos de outro continente, com corações cheios de saudades e o propósito de resgatar resquícios das vidas deixadas para trás, o candomblé pode fornecer indícios que remontam a história e revelam vestígios identitários.

O terreiro é, então, o cenário de divulgação desta cultura, servindo como pano de fundo para a pesquisa experimental. Para Oliveira (2014, p. 4),

[...] podemos afirmar que o terreiro é por excelência o espaço da pedagogização do Candomblé, onde se aprende a viver segundo as práticas da comunidade religiosa, conhecendo seus preceitos, tecendo e aprofundando os vínculos

com a família-de-santo. Essa pedagogização está profundamente ligada aos rituais de iniciação, e à questão da senioridade, ainda que eu esteja me referindo aqui a um universo em transformação.

Desse modo, pretende-se aproximar da etnicidade do povo africano por meio da vertente de continuidade e importância do erê na cultura africana. Isso porque, em sua tradição, a criança deve ser bem cuidada e feliz por representar a continuidade geracional.

Já sobre a cultura africana em um terreiro de candomblé, todas as funções são importantes e, indiferentemente do cargo hierárquico, sabe-se que todas são necessárias para que as atividades do grupo se desenvolvam adequadamente. No caso do “Ogã”, que coordenam o toque dos tambores e o canto em várias atividades no terreiro, há de se entender que eles são os primeiros a abrir uma festividade, mantendo os toques dos tambores e a vibração adequada que são complementadas por cânticos e a mesma só acaba com a batida final do seu tambor.

Vale ressaltar que, em muitas tribos africanas, as crianças são criadas pelos adultos da tribo sendo eles seus genitores ou não. Falcão (2010, p. 83-84) relata uma história muito interessante na citação abaixo.

No caso das crianças-ogãs, quando ainda eram muito pequenas, Bequinha consultou os búzios para saber o orixá e o odum (destino) dos netos. Sabendo-se que aquele menino é um ogã, a família já mostra orgulho por isso, [...] “Ele está no lugar dele”, diz Cristina. Regiane diz que Júnior é um orgulho pelo fato dele se comportar como uma autoridade, por saber a importância de sua posição.,[...]

Ainda sobre as crianças, Oliveira (2014, p. 6) acrescenta que:

[...] crianças circulam livremente pelo terreiro enquanto as atividades rituais ainda não se iniciaram, e o que parece não ter muita relevância para os adultos, em verdade, do meu ponto de

vista, é fundamental para a construção da pessoa, e para a aprendizagem das crianças, que no ato de circular pelo terreiro experimentam a multiplicidade simbólica existente naquele espaço.

Sousa (2010, p. 7) apresenta suas impressões através da observação de cinco crianças candomblecistas, no qual se analisou a vivência tanto no ambiente escolar quanto no terreiro.

[...] para adentrarmos em suas experiências escolares, além de ouvir as crianças, realizamos também entrevistas com adultos da comunidade, com professores, coordenadores e fizemos observações nas escolas onde as mesmas estudavam. A escuta, a observação da realidade, as entrevistas com as comunidades, religiosa e escolar, nos demonstram que as crianças candomblecistas, por seu pertencimento religioso. São vítimas de discriminação várias. Percebemos que a intolerância religiosa contra o candomblé e as religiões de matriz africana são mais um mecanismo de reprodução da ideologia do racismo. [...]

Os elementos culturais do candomblé – sob a perspectiva das crianças, especificamente nas brincadeiras, traduzidos em métodos experimentais – podem contribuir para a disseminação e a compreensão da cultura de matriz africana por meio do compartilhamento de informações restritas aos seus guetos. Através dos relatos, é possível constatar que o ambiente de terreiro é mais acolhedor, diferente do ambiente da escola, nocivo às crianças que precisam diuturnamente ocultar suas crenças sob pena de sofrerem retaliações.

3. O Método de Pesquisa

O método adotado se estruturou em revisão de literatura, com entrevista com pesquisadores como o Prof. Dr. Henrique Cunha Júnior e a Dra. Kassia Mota Sousa, com membro de terreiro de candomblé Mãe Paula de Inhasã e expoentes da pesquisa etnográfica, a fim de fundamentar as indagações.

Para a produção do livro-brinquedo foram utilizadas diferentes ferramentas de investigação, como o vídeo de Apresentação Axé Ilê Obá na Universidade Federal do Ceará em 2020 (FERNANDA DE ASSIS MARIA, 2020), o qual possibilita o entendimento interno de um terreiro de candomblé, e também fotografias, desenhos livres e especulativos, imagens de referências, maquetes e *mockups*.

4. Sobre o Livro-Brinquedo: O Quintal Do Erê

Nas últimas décadas, houve um expressivo crescimento do mercado editorial voltado para crianças, impulsionado pelas possibilidades tecnológicas contemporâneas e pelo desejo de escritores e ilustradores de inovar nas intenções e nas formatações dos livros.

A fim de alcançar a dimensão lúdica das crianças, um tipo específico de livro chamou a atenção dessa pesquisa, capaz de aguçar diferentes sentidos e transcender as intenções tradicionais de boa parte dos livros direcionados ao público infantil. Conhecido como livro-objeto ou livro-brinquedo, conta histórias explorando outras dimensões intangíveis e dando margem à imaginação revelada nas interpretações criativas. O livro resgata o prazer de brincar através da interação com páginas, texturas e informações. Sobre esse ponto, Dondis (1997, p. 6), relata que:

[...] a primeira experiência por que passa uma criança em seu processo de aprendizagem ocorre através da consciência tátil. Além desse conhecimento ‘manual’, o reconhecimento inclui o olfato, a audição e o paladar, num intenso e fecundo contato com o meio ambiente. Esses sentidos são rapidamente intensificados e superados pelo plano icônico – capacidade de ver, reconhecer e compreender, em termos visuais, as forças ambientais e emocionais.

Se observado com cuidado, é possível identificar linguagens, expressões corporais, materialidades e elementos sonoros no ato de brincar, associados aos instintos que residem na imaginação e frequentemente se manifestam nas atividades das crianças.

A produção de um livro de literatura infantil leva em conta as faixas etárias das crianças, pois em cada uma delas existem características que devem ser consideradas. Essa segmentação por idade é comumente adotada pelas editoras levando em conta as seguintes divisões por idade: bebês de até 2 anos; 3 a 5 anos; 6 a 8 anos; e 9 a 12 anos. Essas divisões envolvem diversos aspectos que visam estimular a leitura e estabelecer uma relação positiva da criança. O livro-brinquedo desenvolvido para essa pesquisa adotou uma faixa etária para crianças a partir dos 3 anos e também para todas aquelas pessoas interessadas no tema do candomblé, independentemente da idade.

A história do candomblé foi adotada como tema, centrado no levantamento histórico dos seus representantes diretos, os orixás, com o intuito de convidar as crianças a compreenderem os seus meandros, permitindo diversas interpretações. Os orixás são os representantes do candomblé personificados em identidades e sentimentos humanos, cada um relacionado a elementos da natureza, signos e cores que perpassam a história, contribuindo para a manutenção de uma continuidade. Compartilha uma cultura muitas vezes esquecida, mas que deve ser celebrada por todos os interessados, inclusive as crianças.

O Candomblé é uma religião baseada na filosofia africana em que se considera que tudo é energia e que as energias estão em constante conexão sistêmica (CUNHA JUNIOR, 2007). É um culto às energias da natureza e uma forma de rezar para a preservação dessas energias nas pessoas, nas suas famílias e nas suas comunidades. No Candomblé, os seres humanos são responsáveis pelos equilíbrios e desequilíbrios com relação as energias vitais e trabalham pela sua constante harmonização e reposição através de atos simbólicos e práticos. Para a crença, é importante a felicidade na vida terrena e todos os atos são para a produção dessa harmonia cósmica entre os diversos seres da natureza, baseadas em preceitos ensinados pelos fundadores dos povos africanos. Os Orixás são essas entidades fundadoras dos povos e das culturas, que estabeleceram os conhecimentos da humanidade e, portanto, ensinaram

as formas de vida que devemos conservar. A transmissão do conhecimento no Candomblé é de forma oral devido ao respeito à energia da fala, e não por ausência de cultura escrita entre os povos africanos. As sociedades africanas do passado, desde a egípcia (CUNHA JUNIOR, 2009), possuíam escritas, e muitas delas foram reproduzidas na sociedade brasileira e se tornaram invisibilizadas devido ao eurocentrismo (CUNHA JUNIOR, 2002).

As escolhas projetuais do livro-brinquedo foram fundamentadas na intenção de tornar o manuseio simples e atrair a atenção do leitor. Optou-se por utilizar papel paraná tanto na construção da caixa, onde todas as peças são guardadas, quanto nas páginas do próprio livro-brinquedo. Estampas aquareladas nas cores associadas a cada um dos Orixás foram aplicadas nos diferentes elementos que compõem o livro. Além de apresentar as características dos Orixás, as páginas também narram a história de cada um por meio de versos poéticos impressos.

4.1 O processo

A disciplina “Processos Experimentais e Linguagem em Design Visual” tem como objetivo, conforme sua ementa:

[...] desenvolver estudos teóricos e práticos no campo do projeto visual, dando ênfase aos procedimentos experimentais que promovam a articulação entre linguagens e os vários elementos do Design Visual. Abordar o projeto visual como processo e construção de linguagem, tendo em vista o contexto contemporâneo do Design, suas novas materialidades e meios de representação relacionados aos meios tradicionais.

No desenvolvimento de produto, os procedimentos experimentais possibilitam buscar soluções inovadoras e inesperadas pelo aprimoramento das ideias. Lembrando que no campo do design visual, em particular, os processos experimentais são essenciais para a concepção dos ambientes e das mídias de comunicação e informação contemporâneas.

Para a atividade final da disciplina, o grupo dos alunos propôs o desenvolvimento de um livro-brinquedo. Os primeiros esboços apontavam para uma proposta convencional, amadurecida no decorrer do curso. A Figura 1 compartilha uma diversidade de livros infantis em um levantamento realizado para obter modelos que contribuíssem para os primeiros rascunhos do livro.

Paralelamente, já havia sido iniciada uma série de discussões sobre o conteúdo do livro para brincar, indicando a necessidade de inovação no formato e na interação com o leitor. A publicação deveria trabalhar fragmentos teóricos da cultura africana num recorte da história do Candomblé direcionado à observação dos Orixás, dos Erês, do ambiente do terreiro, das caracte-

rísticas das casas, dos cantos, das escritas, da vegetação e do brinquedo, entre outros elementos relevantes para o desenvolvimento da proposta. As imagens das casas na Figura 2 serviram como referência para as texturas, formatos e padrões do livro, seguindo a lógica proposta por Bestley e Noble (2013).

A intenção de permitir a interação do público com o conteúdo fortaleceu a estruturação física do livro-brinquedo. As peças de design foram desenvolvidas em partes que pudessem se conectar para produzir elementos que estimulam a imaginação, permitindo que decidam o curso da história e da brincadeira. A Figura 3 apresenta o conjunto de possibilidades referenciais possíveis advindas de pesquisa exploratória.



Figura 1 – Livros infantis – variedade de formatos.
Fonte: Foto dos autores



Figura 2 – Casas da aldeia de Tiébélé, no sul de Burkina Faso na África – fotos Rita Willaert.
Fonte: www.flickr.com/photos/rietje/albums/72157615598783227/ (acesso em: 6 maio2021)

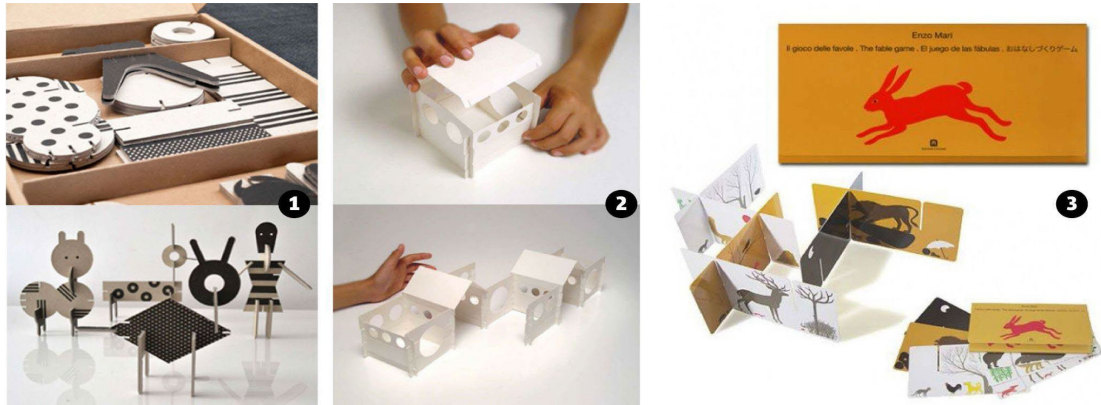


Figura 3 – Referências visuais e objetos de montagem para o livro-brinquedo.

Fonte: 1 – milimbo.com; 2 – <http://facebook.com/noriokids> e 3 – watermeloncat.nl (acesso em: 8 jun./2021)

O conteúdo resultante desse processo exploratório e experimental passou por diferentes etapas de investigação, tanto das características de diversos materiais que possibilitaram a execução estrutural, montagens e encaixes das peças desenhadas, quanto de uma análise sintática visual dos elementos gráficos e objetos de uso cotidiano, além dos estudos das moradias, da natureza e dos hábitos e tradições da cultura africana.

Durante os experimentos, um elemento adicional da cultura africana foi incorporado: o Baobá, considerado “Árvore-mãe” e amplamente presente nessa cultura. Esse icônico exemplar se destaca por seus troncos gigantescos, podendo atingir até 20 metros de altura, além de servir como abrigo. Na África, o Baobá é um símbolo de resistência, como descreve a citação de Fernando Santos (2016, p. 24-25).

[...] À exceção das áreas desérticas – Saara, ao norte; e Kalahari, ao sul; do extremo norte e das áreas onde predominam as florestas tropicais africanas, esta é a árvore comum a todas as áreas de savana, ali sendo conhecida em conformidade com as várias línguas e dialetos africanos. Em Angola, Imbondeiro, mas no dialeto kimbundo falado no mesmo país, Mbondo [...]. Árvore-mãe porque alimenta e abriga não só seres humanos, mas também mitos, lendas e animais. Cura e sacia os humanos, abrigando-os estejam vivos ou mortos. Conhecida cientificamente como *Adansonia digitata*, [...]

Sua casca é reconhecida por suas propriedades medicinais, enquanto suas fibras são utilizadas na produção de tecidos. Na Figura 4 são apresentadas diferentes etapas do trabalho e os processos dos experimentos realizados pela equipe. Inicialmente, a casa é utilizada como elemento norteador do projeto. Após diversos experimentos e estudos, o quintal se torna referência para os espaços das brincadeiras. As casas no entorno e o Baobá narram a história dos Orixás.

A partir dos experimentos, o livro-brinquedo ganha forma, cores, texturas, elementos gráficos e de composição, definições de montagem e encaixes, além da criação de um texto que auxilia a narrativa. A Figura 5 apresenta ilustrações especulativas, em aquarela, das formas que poderiam assumir o livro-brinquedo

A proposta consiste em um livro-objeto atrelado às brincadeiras infantis, com o principal objetivo de contar a história dos Orixás do Candomblé de forma lúdica. Estudou-se as diversas vertentes que embasam o vasto universo do Candomblé, considerando as diferentes características de cada Orixá, como indumentária, objetos de adorno, cores e a força da natureza que cada um representa. O projeto é composto por quatro volumes, cada um destinado a diferentes orixás e organizado em torno de quatro elementos da natureza: água, fogo, terra e ar. No total, serão apresentados 16 orixás, distribuídos ao longo de quatro edições.

a casa



o quintal



12 Orixás – 12 cores →



maquetes com o uso de diferentes materiais – casas e quintal



experimentos Baobá – formas, texturas e grafismos

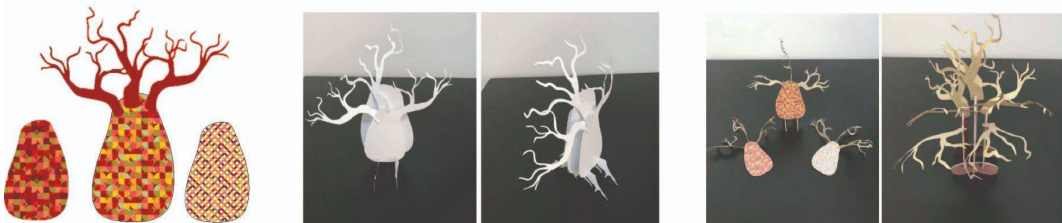


Figura 4- Processo projetual – predição pelo desenho e maquetes.
Fonte: Desenhos dos autores

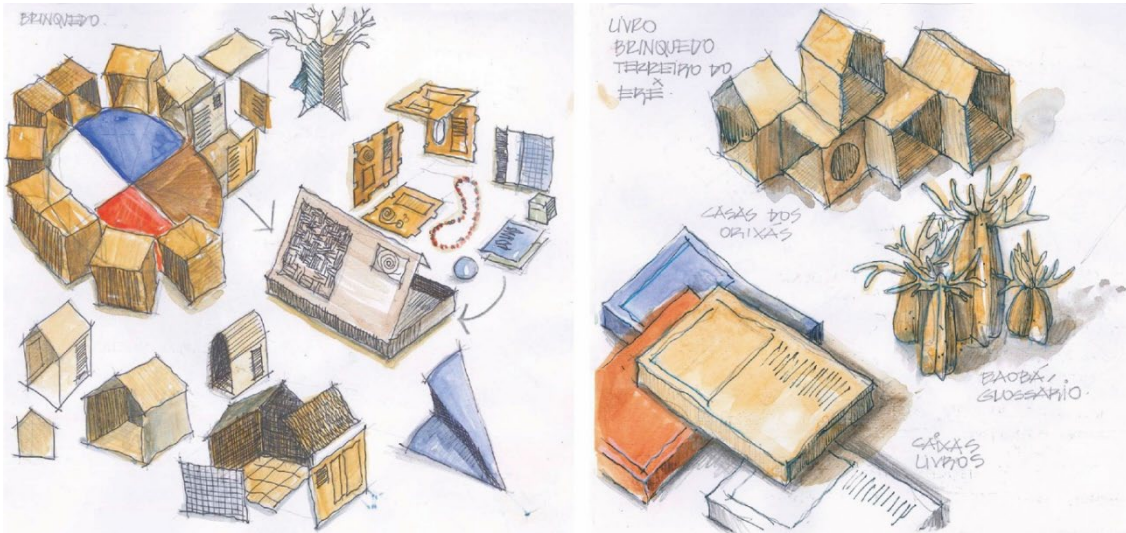


Figura 05 – Processo projetual – predição pelo desenho.

Fonte: Desenho dos autores

Tabela 1 – composição de cada um dos 4 volumes.

QUINTAL DO ERÊ

os Orixás no Candomblé

Estrutura ►

4 volumes

cada volume com 4 Orixás + 1 baobá + 1 quintal

4 elementos

4 Orixás
para cada elemento

	Volume 01	Volume 01	Volume 01	Volume 01
Água	Água	Terra	Ar	Fogo
Oxum	Oxum	Ossain	Oxalá	Ogum
Iemanjá	Iemanjá	Oxossi	Iansã	Ibeji
Nanã	Nanã	Ossãe	Oxumarê	Xangô
Obá	Obá	Obaluaiê	Ewá	Exú

Total de 16 Orixás

Volume 01 ►

- 1 caixa de papelão
- 1 baobá para montar
- 4 histórias dos 4 Orixás representados pela água
Oxum | Iemanjá | Nanã | Obá
- 4 casas para montar (1 para cada Orixá)
as paredes, pisos e cobertura das casas contarão as histórias dos Orixás e serão feitas de diferentes materiais que representam cada um dos orixás
- 1 base de um quadrante para formação do quintal

Os volumes funcionam independentes. Com os quatro juntos, a criança completa a história dos 16 Orixás e monta um grande baobá no centro do quintal com as 16 casas ao seu redor.

Para os elementos da natureza: ar, água, terra e fogo, foram definidas as cores azul, verde, marrom e vermelho, respectivamente, para representá-los. A Tabela 1 abaixo apresenta as características de cada volume: a divisão dos orixás por grupo de elementos da natureza, a paleta cromática utilizada na coleção e as características físicas e textuais dos quatro baobás.

A divisão por volumes em quatro partes (ver Figura 6) foi influenciada pelos pontos trazidos por Oliveira e Madruga (2019, p. 3-4).

[...] nosso experimental chegamos ao “Jogo de Búzios”, que é uma vivência africana que se deu continuidade aqui no Brasil. Eles são compostos de 16 conchas de praia, são um sistema ocular de adivinhação, devendo ser apenas jogado por pessoas iniciadas na religião. Também existe o Ifá ou Opelê-Ifá, um colar feito de 16 metades-nozes de dendê.

Os números de Orixás cultuados, o número do jogo de búzios e o número do jogo do ifá. O nosso projeto *Quintal dos Erês* será composto estruturalmente pelo número 16, pois representa todo um processo étnico-cultural, organizacional e combinatório de contar e geometrizar.

Por questões de prazo para o desenvolvimento do livro, adotou-se a orixá Oxum (mãe das águas doces) para a produção do protótipo piloto do livro. A Oxum é um dos Orixás integrantes da caixa relacionada ao elemento água e sua vivência e sua ancestralidade fo-

ram plasmadas nas lâminas do livro. A poesia abaixo, no seu jogo de palavras, apresenta o referencial pertinente ao Orixá Oxum. O texto é auxiliado por um Baobá, dicionário que desvenda o significado do jogo de palavras utilizado, desenvolvido nos experimentos:

AGÔ, OXUM, VAMOS CANTAR?
 AO SOM DA ÁGUA DOCE AMANHECER ENTRE ERÊS
 AGÔ, OXUM, VAMOS CANTAR?
 AO SOM DA ÁGUA DOCE AMANHECER ENTRE ERÊS
 AZUIS E ROSAS A EMBALAR POEMAS E CANTIGAS
 CONHECER
 AGÔ, OXUM, VAMOS BRINCAR?
 ALEGRIA ESPELHADA NO DOURADO ADEDÊ
 ESCONDE-ESCONDE, PULA-PULA, ABÊ-OFÁ
 TRAGA APRUMADO NA CABEÇA O ADÊ

Diante do exposto, é possível apresentar os resultados desta investigação embasada nos processos experimentais, elucidados pelas atividades desenvolvidas durante as aulas. Cabe, ainda, ressaltar as contribuições advindas de cada professor nas suas experiências diversas e, principalmente, nas solicitações para cada etapa do processo.

O aspecto visual do livro-brinquedo é apresentado por uma composição de elementos inspirados no design étnico africano. Uma caixa contém os chamados “presentes”, ou seja, itens independentes e diversos em cores e formas que despertam curiosidade e atraem a atenção dos leitores, convidando-os a interagir e a brincar. As casinhas dos orixás são compostas por paredes

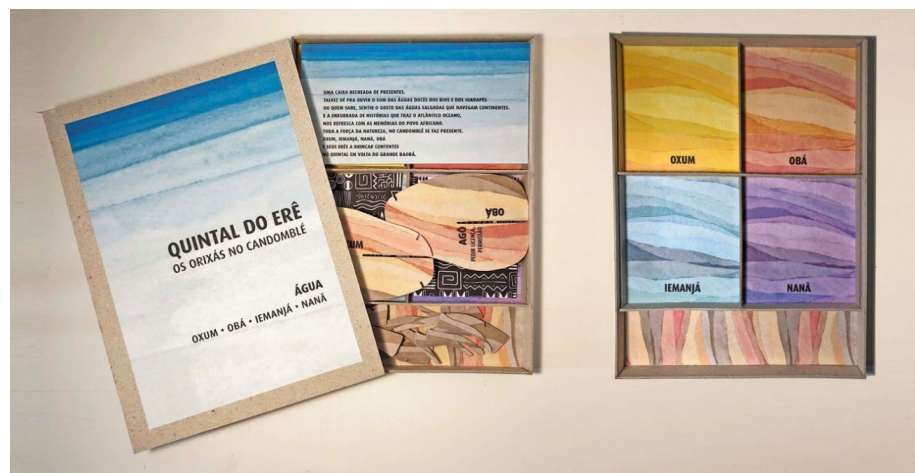
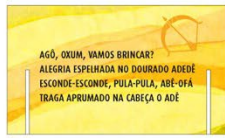


Figura 6– Proposta para livro-brinquedo: *Quintal do Erê* – protótipo da caixa do elemento água.

Fonte: Desenho dos autores

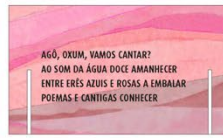
OXUM



lâmina 01 frente



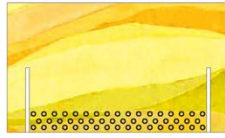
lâmina 01 verso



lâmina 02 frente



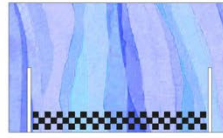
lâmina 02 verso



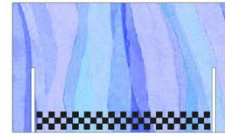
lâmina 03 frente



lâmina 03 verso



lâmina 04 frente



lâmina 04 verso



lâmina 05 frente



lâmina 05 verso



lâmina 06 frente



lâmina 06 verso



telhado 01



telhado 02



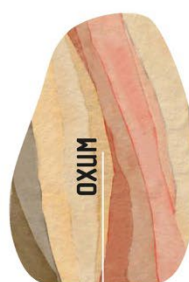
tronco baobá 01 frente



tronco baobá 01 verso



tronco baobá 02 frente



tronco baobá 02 verso



galhos baobá frente



Figura 7 – Proposta para livro-brinquedo: *Quintal do Erê* – desenhos das lâminas para execução do protótipo das paredes das casas dos orixás e do baobá do volume 1.

Fonte: Produção dos autores



Figura 8 – Proposta para livro-brinquedo: *Quintal do Erê* – protótipo do baobá e da casa de Oxum.
 Fonte: Produzido pelos autores

e telhados montáveis, permitindo criar dinâmicas variações estruturais e visuais. Também será necessário montar o baobá (dicionário) – ver Figuras 7 e 8 –, uma frondosa árvore africana, ora utilizada como abrigo, ora lar, que traz palavras impressas em seus galhos, apresentando conhecimentos da cultura africana, através do idioma Iorubá e de sua tradução para o português.

Já o aspecto estrutural do livro-brinquedo é ao mesmo tempo estimulante e de exploração, permitindo inúmeras possibilidades de montagem e de uso, proporcionando dinâmicas e brincadeiras individuais e coletivas, para os leitores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso projetual advindo desta pesquisa reflete a experimentação como ferramenta principal no processo de projeto, o que serve de instrumento de investigação das respostas provenientes da prática. Um ponto fundamental a ser registrado é o quanto o procedimento experimental foi relevante no processo de design, seja como ferramenta auxiliar na predição ou como possibilidades projetuais de investigação prática que norteiam as escolhas de projeto. As escolhas projetuais do livro-brinquedo foram embasadas no desejo de facilitar o manuseio e atrair a atenção do leitor.

Aqui, a temática africana possui grande relevância pois se trata de cultura, o que torna essa discussão necessária. A ancestralidade, os Orixás, os Erês e o baobá

estruturaram o pano de fundo para a matriz africana representada, ideias advindas no contexto como matéria, mas também com importância na disseminação de informações envolta nas religiões de matrizes africanas e toda a sua cultura.

A experimentação possibilitou um duplo produto, um livro-brinquedo que é, ao mesmo tempo, um manifesto feito em favor da cultura africana. Pretende-se acabar possibilitando de uma maneira democrática que importantes traços culturais que nos cercam, mas são circundados de preconceito, fossem analisados, repensados e, a partir desse primeiro passo, passem a ser menos estranhos nesse grupo específico.

A linguagem resultante das experimentações traz consigo ricos aspectos culturais, apresentados de forma lúdica e expressos por meio das cores, formas e materiais utilizados. Ter um produto afrodescendente e o trabalho colaborativo em equipe reunindo as diversas áreas de interesse dos membros – candomblé, brincar e design editorial – resultou em um projeto elaborado com o intuito de apresentar o design étnico de maneira inovadora, mostrando a importância e as qualidades existentes nessa cultura, que é peça fundamental na construção da identidade brasileira.

Por fim, o artigo destaca, através das imagens compartilhadas, a beleza do produto desenvolvido durante as aulas e registra a relevância da prática por meio de experimentação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTRO, Jaqueline A.G. Fernandes de; MENEZES, Marizilda dos Santos. *Design Étnico: a identidade sociocultural dos signos*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/mw22b/pdf/menezes-9788579830426-03.pdf>. Acesso em: 20 maio 2021.
- CASTRO, Mariana. Racismo religioso: Casa de Candomblé é atacada no Maranhão. Brasil de Fato, Imperatriz, 3 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2022/05/03/racismo-religioso-casa-de-candomble-e-atacada-no-maranhao>. Acesso em: 10 maio 2024.
- CUNHA JUNIOR, Henrique A. *Os Africanos escravizados no Brasil sabiam escrever* – Notas de Aula em História dos Afrodescendentes. 2002. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. 2002.
- CUNHA JUNIOR, Henrique A. O etíope: uma escrita africana. *Revista Gráfica*, Bauru, v. 11, n. 2, 2007.
- CUNHA JUNIOR, Henrique A. Candomblé: como abordar esta cultura na escola. *Revista Espaço Acadêmico*, Maringá, v. 9, n. 102, p. 9-103, novembro de 2009. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/7738>. Acesso em: 5 maio 2021.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FALCÃO, Christiane Rocha. *Ele já nasceu feito*: O lugar da criança no Candomblé. 2010. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2010.
- FERNANDA DE ASSIS MARIA. Apresentação Axé Ilê Obá UFC 2020. *Youtube*, 1 de setembro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=taZbecqdiC8>. Acesso em: 16 dez. 2024.
- NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. *Pesquisa Visual: Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico*. 2a. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- OLIVEIRA, Fabrício de Sousa; MADRUGA, Zulma Elizabeth de Freitas. *Ciência e Religião: Matemática no Jogo dos Búzios*. In: ENCONTRO BAIANO DE EDUCAÇÃO E MATEMÁTICA (EBEM), 18., 2019, Ilhéus. **Anais** [...]. Ilhéus: UESC, 2019. Disponível em: https://casilhero.com.br/ebem/mini/uploads/anexo_final/516dd20592b0e-899123dd29a2e701eb7.pdf. Acesso em: 12 jun. 2021.
- OLIVEIRA, Amurabi. *Corpo, Brincadeira e Aprendizagem entre Crianças de Candomblé*. In: REUNIÃO BRASILEIRA DE ANTROPOLOGIA, 29., 2014, Natal. **Anais** [...]. Natal: UFRN, 2019. Disponível em: http://www.29rba.abant.org.br/resources/anais/1/1398431711_ARQUIVO_RBA_MESA.pdf. Acesso em: 10 jun. 2021.
- SANTOS, Fernando Batista dos. *Igi Osè no Reino de Obaràyá: uma etnografia acerca da presença do Baobá no Ilê Axé Opô Aganju, Bahia*. 2016. Tese (Mestrado em Antropologia) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2016.
- SOUSA, Kássia Mota. *Entre a Escola e a Religião: desafios para crianças de Candomblé em Juazeiro do Norte*. 2010. Tese (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. 2010. Disponível em: http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/3396/1/2010_Dis_KMSousa.pdf. Acesso em: 26 abril 2021.