

Gabriel Cruz

## **Livro Ilustrado Informativo Sobre Uma Comunidade Quilombola**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido(a) ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Santa Catarina  
como requisito parcial para a obtenção  
do Grau de Bacharel em Design

Orientador: Profa. Dr. Douglas Luiz  
Menegazzi

Florianópolis

2024

Cruz, Gabriel

Livro Ilustrado Informativo Sobre Uma Comunidade Quilombola / Gabriel Cruz ; orientador, Douglas Luiz Menegazzi, coorientadora, Roselete Fagundes de Aviz, 2024.

74 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Design. 2. Projeto gráfico-editorial ilustrado. 5. Livro para a infância. I. Menegazzi, Douglas Luiz. II. Aviz, Roselete Fagundes de. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

Gabriel Cruz

**LIVRO ILUSTRADO INFORMATIVO SOBRE UMA COMUNIDADE  
QUILOMBOLA**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 4 de Dezembro de 2024.



Documento assinado digitalmente  
**Marília Matos Gonçalves**  
Data: 11/12/2024 11:00:14-0300  
CPF: \*\*\*.625.909-\*\*  
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

Profa Cristina Colombo Nunes, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Mary Vonni Meürer de Lima, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina



Documento assinado digitalmente  
**Douglas Luiz Menegazzi**  
Data: 16/12/2024 15:46:02-0300  
CPF: \*\*\*.935.969-\*\*  
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este projeto às crianças da Comunidade Quilombola do Ribeirão do Cubatão.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiro agradeço à minha família, por sempre me incentivarem e me apoiarem no mundo das artes.

Vava, Jhow, Nat e Helen, por serem minha família durante a graduação.

À professora Cristina Colombo Nunes, por me lembrar constantemente do porque escolhi esse curso.

Agradeço também ao meu orientador nesse projeto, Professor Douglas Menegazzi, e à base de tudo isso, a Professora Roselete.

Por fim, agradeço à Universidade Federal de Santa Catarina, que apesar de tudo se mantém como uma das melhores universidades do país, com ensino público, gratuito e de qualidade.

"Por que vocês precisam buscar uma referência nos Estados Unidos? Eu aprendo mais com Lélia Gonzalez do que vocês comigo".

(Angela Davis, 2019)

## **RESUMO**

Este relatório apresenta o Projeto de Conclusão de Curso em Design, onde o objetivo foi desenvolver um projeto gráfico-editorial ilustrado a partir de histórias contadas por crianças da Comunidade Quilombola do Ribeirão do Cubatão. A partir da metodologia adaptada de Bruno Munari (1981), juntamente com o Modelo de Seleção Tipografia de Meürer (2019), a metodologia de estruturação editorial de Castro e Perassi (2018) e as análises feitas por Menagazzi e Debus (2020) sobre o livro ilustrado para a infância, chegou-se ao resultado final, um livro ilustrado registrando narrativas e a memória gráfica das crianças desta comunidade.

**Palavras-chave:** Projeto Gráfico-Editorial. Ilustração. Comunidade Quilombola. Livro para a infância.

## **ABSTRACT**

*This report presents a Graduation Project that aims the development of a graphic-editorial design project centering stories told by the children taking residence in the Quilombola Community of Ribeirão do Cubatão. Through the adapted methodology of Bruno Munari (1981) along with the Typography Selection Model of Meürer (2019), the methodology of editorial structuring by Castro and Perassi (2018) and the analysis done on illustrated books for childhood by Menagazzi and Debus (2020), the final result is an illustrated book that records the narratives and graphic memories of this community's children.*

**Key-words:** *Graphic-editorial Design Project. Illustration. Quilombola Community. Book for Childhood.*



## LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Estrutura Metodológica .....	19
Figura 02: Exemplo de materialidade e formato da página dupla	23
Figura 03: Exemplo de diagramação .....	24
Figura 04: Exemplo de tipografia .....	25
Figura 05: Exemplo de qualidades estilísticas do texto no livro infantil .....	26
Figura 06: Exemplo de qualidades estilísticas da ilustração no livro infantil .....	27
Figura 07: Exemplo de acabamentos gráficos .....	28
Figura 08: Exemplo de elementos paratextuais ilustrados .....	29
Figura 09: Painel de análise do livro Lá no Meu Quintal, de Gabriela Romeu .....	30
Figura 10: Painel de análise do livro Terra de Cabinha, de Gabriela Romeu .....	31
Figura 11: Mapa de São Paulo .....	33
Figura 12: Mapa de Viseu .....	33
Figura 13: Capa do livro “Lá Fora” .....	34
Figura 14: Capa do livro “Lá no Meu Quintal” .....	34
Figura 15: Imagem aérea da Comunidade Quilombola de Ribeirão do Cubatão .....	37
Figura 16: Painél Semântico .....	39
Figura 17: Painel visual de cores .....	40

Figura 18: Painel visual de formas, linhas e texturas .....	41
Figura 19: Painel visual de layout .....	42
Figura 20: Painel visual de mapas .....	43
Figura 21: Painel visual de síntese .....	44
Figura 22: Imagem do Rio Cubatão. ....	47
Figura 23: imagem de Cubatão .....	47
Figura 24: Rascunho do espelho .....	48
Figura 25: Teste de impressão de cores I .....	49
Figura 26: Teste de impressão de cores II .....	50
Figura 27: Paleta de cores definida para o projeto .....	50
Figura 28: Tipografias selecionadas I .....	52
Figura 29: Tipografias selecionadas II .....	52
Figura 30: Aproveitamento de folha B (66cm X 96cm) .....	54
Figura 31: Tabela de média caracteres por linha .....	55
Figura 32: Mancha gráfica .....	56
Figura 33: Espelho do livro .....	57
Figura 34: Processo de ilustração I .....	59
Figura 35: Processo de ilustração II .....	59
Figura 36: Processo de criação da capa I .....	60
Figura 37: Processo de criação da capa II .....	61
Figura 38: Processo de criação da capa III .....	61

Figura 39: Rascunho do mapa .....	62
Figura 40: Mapa da comunidade Quilombola Ribeirão do Cubatão - versão final .....	63
Figura 41: Rascunho árvore genealógica .....	64
Figura 42: Árvore genealógica - versão final .....	64
Figura 43: Cálculo de lombada .....	66
Figura 44: Capa da solução .....	67
Figura 45: Página do miolo I .....	68
Figura 46: Página do miolo II .....	68
Figura 47: Página do miolo III .....	69
Figura 48: Página do miolo IV .....	69
Figura 49: Página do miolo V .....	70
Figura 50: Página do miolo VI .....	70
Figura 51: Página do miolo VII .....	71
Figura 52: Página do miolo VIII .....	71

## LISTA DE QUADROS

Quadro 01: Comparação de similares .....	38
Quadro 02: Quadro com a síntese da descrição técnica .....	67

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1. OBJETIVOS.....</b>	<b>15</b>
1.1.1. OBJETIVO GERAL.....	15
1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
<b>1.2. JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3. ESCOPO E DELIMITAÇÃO.....</b>	<b>16</b>
<b>1.4. METODOLOGIA.....</b>	<b>16</b>
<b>2. TEORIA.....</b>	<b>20</b>
<b>2.1. PROBLEMA.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2. DEFINIÇÃO DE PROBLEMA.....</b>	<b>20</b>
<b>2.3. COMPONENTES DO PROBLEMA E COLETA DE DADOS.....</b>	<b>20</b>
2.3.1. DESIGN NA LITERATURA PARA INFÂNCIA.....	20
2.3.1.1. PROPRIEDADES DO DESIGN DO LIVRO PARA A INFÂNCIA.....	21
2.3.1.2. ANÁLISE DE SIMILARES.....	28
2.3.2. AS APROXIMAÇÕES DE MAPAS COM OS LIVROS PARA INFÂNCIA....	30
2.3.3. ENTRE LIVROS INFORMATIVOS E FICCIONAIS.....	33
2.3.4. CONTEXTO ESPECÍFICO: AS HISTÓRIAS DO TERRITÓRIO QUILOMBOLA.....	34
<b>2.4. ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>36</b>
<b>2.5. DEFINIÇÃO DE CONCEITOS.....</b>	<b>38</b>
2.5.1. PAINÉIS VISUAIS.....	38
<b>3. CRIATIVIDADE.....</b>	<b>44</b>
<b>3.1. MATERIAIS E TECNOLOGIAS.....</b>	<b>44</b>
3.1.1. MATERIAIS DISPONIBILIZADOS.....	44
3.1.2. RASCUNHO DO ESPELHO.....	47
3.1.3. PROPOSTA CROMÁTICA.....	48
3.1.4. TIPOGRAFIA.....	50
<b>3.2. MODELO.....</b>	<b>52</b>

3.2.1. PRÉ-DEFINIÇÃO DO FORMATO DA PÁGINA.....	52
3.2.2. ENTRELINHA, MÓDULO E DIMENSIONAMENTO DA PÁGINA.....	
3.2.3. MANCHA GRÁFICA.....	
3.2.4. ESPELHO DO LIVRO.....	55
3.2.5. ILUSTRAÇÕES.....	56
3.2.6. CAPA.....	59
3.2.7. MAPA.....	61
3.2.8. ÁRVORES GENEALÓGICAS.....	62
<b>3.3. DESENHO DE CONSTRUÇÃO.....</b>	<b>64</b>
3.3.1. PAPÉIS.....	64
3.3.2. ENCADERNAÇÃO.....	64
<b>3.4. SOLUÇÃO.....</b>	<b>65</b>
3.4.1. ORÇAMENTO.....	65

## 1. INTRODUÇÃO

Este documento relata o projeto de conclusão de curso (PCC) em Design realizado pelo estudante Gabriel Cruz, que trata do desenvolvimento de um projeto gráfico-editorial de um livro ilustrado, desenvolvido a partir de histórias de crianças coletadas na Comunidade Quilombola Ribeirão do Cubatão, Pirabeiraba, Joinville, Santa Catarina. O intuito do projeto se utiliza do design enquanto campo de produção para formatar, preservar e valorizar as memórias e histórias do povo desta comunidade quilombola. O conteúdo deste livro foi produzido pela professora, pesquisadora e escritora Dra. Roselete Fagundes de Aviz, docente da mesma instituição (UFSC) e quilombola da referida comunidade Ribeirão do Cubatão.

O projeto nasce, principalmente, da vontade da professora/pesquisadora em dar maior visibilidade às vivências do povo quilombola de Ribeirão do Cubatão. Esse objetivo deriva-se especialmente da urgente preservação da memória das pessoas idosas presentes na comunidade, e a igualmente importante transmissão de relatos pela oralidade e reinterpretação vindas das crianças que lá residem atualmente.

É importante também trazer à tona que grupos quilombolas já são historicamente apagados e marginalizados na História e à cultura vigente. Essa questão se prova ainda mais complexa quando nos referimos a um quilombo recentemente declarado, além do mesmo também se encontrar em uma região onde a valorização de uma dita cultura europeia, germânica, é bastante forte, no caso do Vale do Itajaí e na região de Joinville. Para tomarmos ciência, a comunidade por muito tempo foi prejudicada pelo seu reconhecimento ter acontecido nas vésperas da pandemia de covid-19. Somado a isso, a Comunidade Quilombola Ribeirão do Cubatão também sofreu diversos ataques de desinformação durante o período.

As histórias apresentadas neste PCC surgiram a partir das chamadas Oficinas Narrativas, ou Quilombolinhas, promovidas pela Dra. Roselete Fagundes de Aviz e realizadas sempre nos quintais das casas da comunidade.

Esses momentos se caracterizam “como espaço de encontros para conversas, histórias e criações entre idosos e crianças, em diferentes linguagens, como a oralidade, a literatura, a música, a fotografia, o audiovisual.” (AVIZ, no prelo).

## **1.1. OBJETIVOS**

### **1.1.1. OBJETIVO GERAL**

Elaborar um projeto editorial que, por meio da ilustração, sistematize e divulgue o acervo de narrativas orais coletadas na comunidade quilombola Ribeirão do Cubatão, de Joinville, visando a preservação da memória e valorização da identidade cultural.

### **1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Pesquisar o contexto transdisciplinar e as demandas específicas do projeto;
- Sistematizar os dados e processos de desenvolvimento do projeto do livro ilustrado;
- Aplicar métodos, processos e ferramentas de design no desenvolvimento do livro;
- Criar ilustrações com base nas demandas do projeto;
- Prototipar o livro.

## **1.2. JUSTIFICATIVA**

O intuito principal do Projeto de Conclusão de Curso aqui tratado é formatar os conteúdos gerados pela Professora Doutora. Roselete Fagundes de Aviz na forma de um livro, capaz de documentar e trazer a um maior público as práticas e tradições orais de uma comunidade invisibilizada e marginalizada, em processo contínuo de apagamento cultural. Além disso, também é visado evidenciar a pesquisa de pós-doutorado da professora Roselete, e como descrito no tópico 1, entender com mais detalhes e profundidade como o Design pode colaborar para a preservação da memória e valorização da cultura de uma comunidade quilombola.



Para além da proposta oferecida pela professora, o autor acredita no design como instrumento de transformação social. Compreendendo o design como ferramenta de classe, é utilizado de forma predominante como perpetuador de explorações e apagamentos culturais. Sendo graduando em uma universidade pública do sul global, é dever do autor usar seus conhecimentos para inverter a lógica atual do Design, transformando-o, diariamente, em meio para ampliar as vozes das classes minoritárias.

### **1.3. ESCOPO E DELIMITAÇÃO**

Este projeto é resultado da junção de Design Editorial e Ilustração com um projeto de pós-doutorado, e desenvolveu um livro ilustrado para a infância a partir de histórias contadas por crianças a partir de memórias criadas em oficinas com idosos da comunidade quilombola. Para isso, buscou-se entender o papel do Design na Literatura para a Infância, bem como a representação territorial em livros ficcionais e não-ficcionais direcionados às crianças.

Os conteúdos para o livro consequente deste projeto já estavam, em sua maioria, prontos. São produções textuais e desenhos criados por crianças da comunidade quilombola a partir de práticas de pesquisa e produção cultural realizadas pela Profa. Dra. Roselete Fagundes de Aviz. Contudo, alguns textos, como o de abertura, e ilustrações foram produzidos especificamente por demanda do projeto gráfico proposto neste relatório.

O livro será projetado para uma versão impressa, padrão gráfico *offset*, unicamente. Não será adaptado para formato digital ou variavelmente para versões preto e branco ou outra.

### **1.4. METODOLOGIA**

A metodologia utilizada para este projeto é uma adaptação da metodologia criada por Bruno Munari, em seu livro *Das coisas nascem coisas*. A metodologia original do autor é composta de doze etapas, (1) Problema; (2) Definição do Problema; (3) Componentes do Problema; (4) Coleta de dados; (5) Análise dos dados; (6) Criatividade; (7) Materiais e tecnologia; (8) Experimentação; (9) Modelo; (10) Verificação; (11) Desenho de construção; e (12) Solução.

Para Munari, as duas primeiras etapas, Problema e Definição de Problema, caminham juntas. Ao engajar-se no processo de encontrar as limitações do problema na segunda etapa, automaticamente se chega ao problema em si que precisa ser resolvido.

Com o problema propriamente definido e delimitado, se chega à terceira etapa do processo, Componentes do Problema. Aqui é onde o problema é propriamente dividido e analisado de forma minuciosa. A partir disso, é possível alcançar uma visualização melhor dos pequenos processos a serem feitos.

Após isso, na Coleta de Dados realiza-se uma pesquisa aprofundada, visando acima de tudo identificar soluções existentes para o seu problema, além análise dos componentes necessários, dos materiais disponíveis e dos custos envolvidos em cada alternativa. Essa fase é essencial, pois apenas com os recursos levantados neste momento as próximas fases da metodologia podem ser executadas com sucesso. Com tudo isso pronto, agora é possível analisar qual caminho seguir na etapa seguinte, (5) Análise de Dados.

A fase de coleta de dados e análise do problema acabou e agora se inicia a fase exploratória, (6) Criatividade, que leva em consideração os dados analisados - diferente da "ideia" que leva em consideração soluções que muitas vezes não poderão ser efetuadas por falta de embasamento teórico (Munari, 1981).

A fase de materiais e tecnologias (7), por sua vez, envolve uma análise aprofundada das propriedades e aplicações de diversos materiais e ferramentas. Através da (8) experimentação, o designer adquire conhecimento prático e pode avaliar a viabilidade das soluções propostas, além de identificar novas possibilidades de resolução do problema. A partir de agora, pode-se iniciar a elaboração de um modelo (9). Esse modelo será submetido a uma análise crítica para fazer verificação (10) de sua funcionalidade, e viabilidade técnica. Caso aprovado, o próximo passo será a criação de um desenho de construção (12) detalhado que por fim levará a solução do problema (12).

Para a criação deste projeto optou-se por dividir a metodologia original em três grandes partes: a parte teórica, composta pelas etapas (1) Problema; (2) Definição do Problema; (3) Componentes do Problema e Coleta de dados - os componente do problema e coleta de dados foram unidos numa só etapa, uma vez que a pesquisa desses competentes e suas soluções foi feita em conjunto;

(4) Análise de dados; a parte criativa, composta pelas etapas (6) Criatividade; (7) Materiais e tecnologia e Experimentação; e a parte técnica composta por (9) Modelo, Desenho de Verificação (11) e Solução (12) Complementando a metodologia principal, escolheu-se adaptar a “Estruturação de projetos gráficos” de Luciano Patrício Souza de Castro e Richard Perassi Luiz de Sousa (2018), como método de diagramação, o “Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial” de Mary Vonni Meurer e Berenice Santos Gonçalves (2019) e os elementos de design para a infância (Menegazzi e Debus, 2020)

### Original (Munari, 1981)

1. Problema
2. Definição do Problema
3. Componentes do Problema
4. Coleta de dados
5. Definição do Problema
6. Criatividade
7. Materiais e Tecnologia
8. Experimentação
9. Modelo
10. Verificação
11. Desenho de Construção
12. Solução

### Adaptação do autor

#### Teórica

1. Problema
2. Definição do Problema
3. Componentes do Problema
4. Coleta de dados
5. Análise de Dados

#### Criativa

6. Criatividade
7. Materiais e Tecnologia e Experimentação

Meurer e Gonçalves (2019)  
Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial

#### Técnica

8. Modelo
9. Desenho de construção
10. Solução

Castro e Sousa (2018)  
Estruturação de projetos gráficos

Figura 01: Estrutura Metodológica.

Fonte: do autor (2024)



## **2. TEORIA**

### **2.1. PROBLEMA**

Como um projeto de Design pode contribuir para a documentação, preservação e divulgação das histórias e memória de uma comunidade quilombola?

### **2.2. DEFINIÇÃO DE PROBLEMA**

Como um projeto de Design pode contribuir para a documentação, preservação e divulgação das histórias e memória de uma comunidade quilombola?

### **2.3. COMPONENTES DO PROBLEMA E COLETA DE DADOS**

#### **2.3.1. DESIGN NA LITERATURA PARA INFÂNCIA**

Partindo do pressuposto que o livro ilustrado é um dos principais formatos de livros literários para a infância atualmente, Menagazzi e Debus (2020, p 273), propõem aproximações entre o Design e a Literatura Infantil, por meio da investigação do livro ilustrado contemporâneo”. Afirmam que a prática do design de livros infantis envolve a materialização das qualidades das narrativas da linguagem literária por meio de Design Gráfico.

Hunt considera a literatura infantil um sistema de variáveis culturais, diacrônicas e morais. Portanto, ele não desacredita na literatura infantil como uma linguagem simplificada (apud Menegazzi e Debus, 2020).

O livro ilustrado infantil se constrói como uma interação texto-imagem e design, constituindo uma experiência de leitura não só como ferramenta de lazer, mas também como formadora de experiências. A partir disso, percebe-se o projeto gráfico de um livro como a principal forma pela qual o leitor interage com a narrativa ali apresentada.

Entende-se, portanto, o livro infantil como o encontro entre os aspectos artísticos da literatura e artes visuais, para criar um projeto aprimorado à produção editorial em série.

A mudança na percepção dos livros ilustrados infantis, antes vistos apenas como ferramentas de letramento, se dá aos aspectos pragmáticos do design, como o incremento dos sistemas de produção gráfica, a profissionalização dos produtores e editores e o desenvolvimento do mercado editorial.

Neste sentido, os pesquisadores Menegazzi e Debus (2020) propõem um conjunto de propriedades de Design que são significativamente importantes a serem adequadamente projetadas quando no contexto da literatura para a infância e do livro ilustrado.

### **2.3.1.1. PROPRIEDADES DO DESIGN DO LIVRO PARA A INFÂNCIA**

Inseridos no contexto contemporâneo da literatura para a infância, que valoriza a interação entre texto e imagem, Menegazzi e Debus (2020) identificam sete propriedades fundamentais nas quais o Design desempenha um papel crucial na construção de narrativas.

#### *Materialidade, formato e página dupla*

A adoção do Codex como formato padrão revolucionou a produção editorial, permitindo uma otimização significativa no manuseio e armazenamento de livros. Seu aspecto flexível e adaptável também possibilitou a experimentação com diversos formatos e suportes, ampliando grandemente as possibilidades de design e enriquecendo a experiência do leitor.

Assim, o designer assume um papel crucial na exploração dessas novas possibilidades, buscando soluções que aliem estética e funcionalidade de forma harmoniosa e eficiente.



Figura 02: Exemplo de materialidade e formato da página dupla

Fonte: Editora Peirópolis (2024)

## Diagramação

A diagramação como função dentro do processo editorial diz respeito a organizar um conteúdo, muitas vezes textual, em relação a determinado espaço. Livros infantis, como uma categoria dentro desse mercado editorial, não se adequam a um único modelo de diagramação. Existem muitas singularidades que devem ser levadas em conta quando esse gênero se encontra em discussão.

Na relação entre texto-imagem no livro infantil existe algo comumente referido como diagramação dissociativa, onde a imagem é valorizada na página da direita, a “página nobre”, e o texto ocupa sozinho a página da esquerda; há também a diagramação associativa, quando ocorre junção do texto e da imagem a fim de criar uma narrativa, neste tipo específico de diagramação ocorre uma maior fluidez e entrosamento entre linguagem verbal e imagética;

por último há a diagramação por conjunção que ocorre quando texto e imagem são mesclados em uma única composição.



Figura 03: Exemplo de diagramação

Fonte: Editora Peirópolis (2024)

### Tipografia

A leitura infantil, sendo claramente voltada para um público muito específico e com demandas à parte das consideradas padrão, apresenta particularidades que a diferenciam da leitura adulta. Enquanto os adultos decodificam a escrita de forma mais fluida, relacionando as letras em unidades maiores de significado, as crianças tendem a focar em cada letra individualmente (Menegazzi e Debus, 2020).

Essa característica, quando trazida à tona, exige uma atenção especial à escolha tipográfica em projetos gráficos para a infância. De acordo com (Lupton, 2012 Menegazzi e Debus, 2020), elementos como entrelinhas e espaçamento entre palavras desempenham um papel crucial na legibilidade, facilitando a percepção visual das letras e palavras individualmente, contribuindo para uma



experiência de leitura mais agradável e eficiente para pessoas em processo de alfabetização, além disso o desenho das letras pode favorecer a distinção dos caracteres, tornando a leitura, nos primeiros estágios da alfabetização, mais fácil.

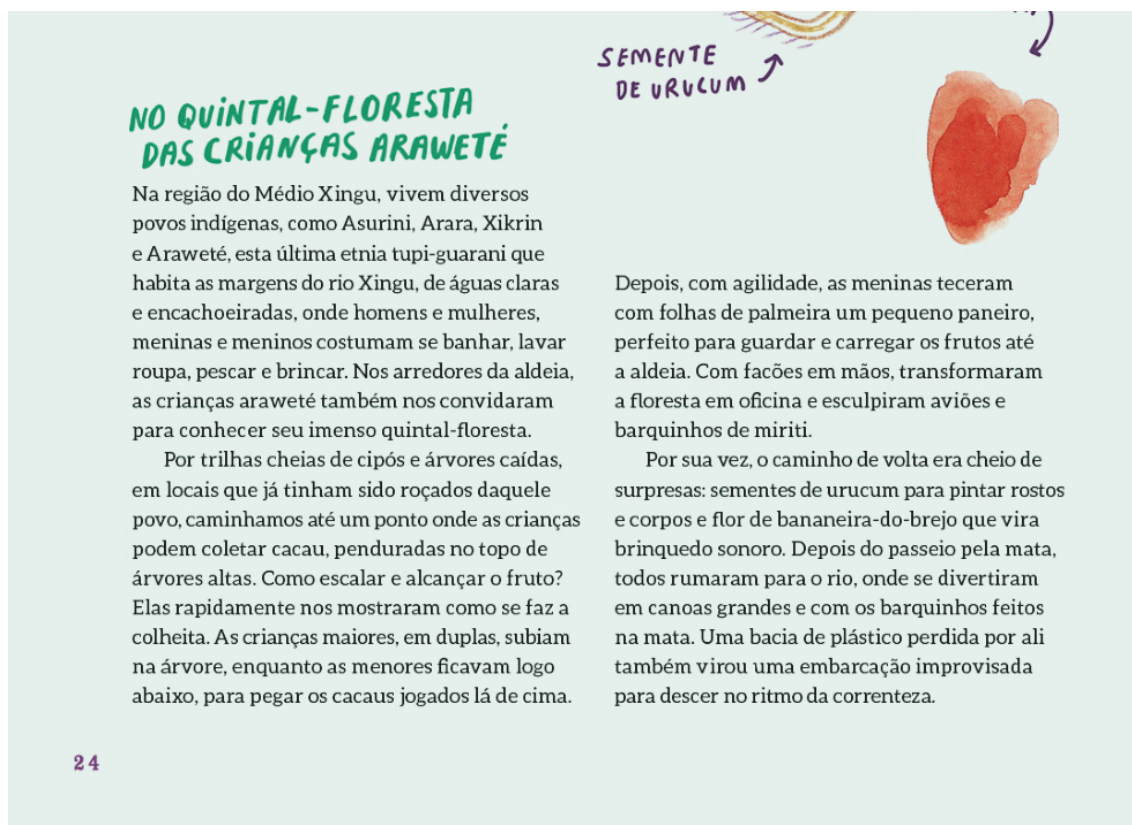


Figura 04: Exemplo de tipografia

Fonte: Editora Peirópolis (2024)

### *Qualidades estilísticas do texto no livro infantil*

Além da escolha tipográfica, o designer gráfico também precisa pensar em como o texto será apresentado no livro. É comum em livros para a infância que o texto seja transformado também num recurso estilístico. A forma com que o texto é exposto ao leitor também é considerada, seja da forma que for, uma comunicação imagética chamada de enunciação gráfica (Ramos, 2011 apud Menegazzi e Debus, 2020). É bastante comum também a utilização do *Lettering*, que consiste no processo de criação manual de letras, sejam elas caligráficas ou não.

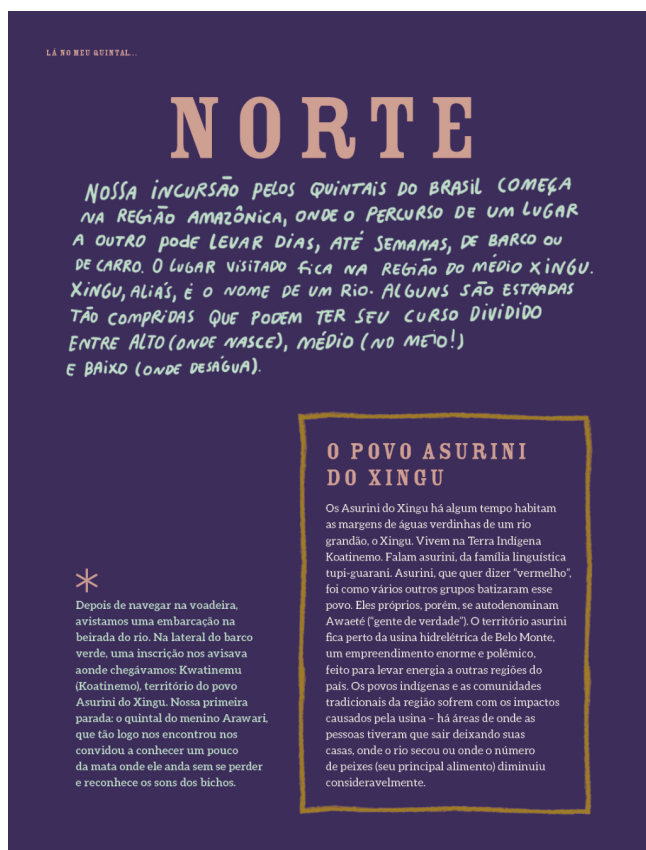


Figura 05: Exemplo de qualidades estilísticas do texto no livro infantil

Fonte: Editora Peirópolis (2024)

### *Qualidades estilísticas da ilustração no livro infantil*

A recepção positiva de um livro infantil está intimamente ligada à adequação da linguagem visual e textual ao público leitor. Segundo Menegazzi e Debus (2020), a linguagem estilística das ilustrações desempenha um papel fundamental na construção dos sentidos do texto, podendo tanto complementar e enriquecer a narrativa quanto gerar ambiguidades e dificultar a compreensão. A escolha de elementos visuais como cores, formas e composição deve ser realizada de forma a estabelecer uma relação positiva com o texto, promovendo sempre uma experiência de leitura mais fluida ao leitor.



Figura 06: Exemplo de qualidades estilísticas da ilustração no livro infantil

Fonte: Editora Peirópolis (2024)

### Acabamentos Gráficos

Uma das últimas etapas do planejamento gráfico pode ter um grande papel em gerar interesse pelo livro, uma vez que livros voltados para o público infantil normalmente não são uma leitura obrigatória, mas sim realizadas por causa de uma motivação própria do leitor (Menegazzi e Debus, 2020). Além disso, os acabamentos gráficos normalmente são notados antes da própria história. Assim, o livro deve ser planejado desde o início com essa etapa em mente. O livro Terra de Cabinha, de Gabriela Romeu e Sandra Jávera, apresenta as vértices externas arredondadas, exemplo de acabamento gráfico.



Figura 07: Exemplo de acabamentos gráficos.

Fonte: Fotografia do autor (2024)

### *Elementos Paratextuais*

Nos últimos anos diversos projetos têm proposto diferentes formas de apresentação dos elementos paratextuais, segundo Menegazzi e Debus “design e ilustração podem ocupar espaços além do interior do livro, cobrindo todos os detalhes do artefato”. Além do que normalmente associamos a onde as informações principais devem estar contidas, como capa, contra capa e miolo, outros elementos também podem servir para a criação de um objeto que seja continuação da história contada dentro do livro. Atualmente, os livros infantis são laboratórios de experimentação para o design editorial (Ramos, 2017 apud Menegazzi e Debus, 2020)

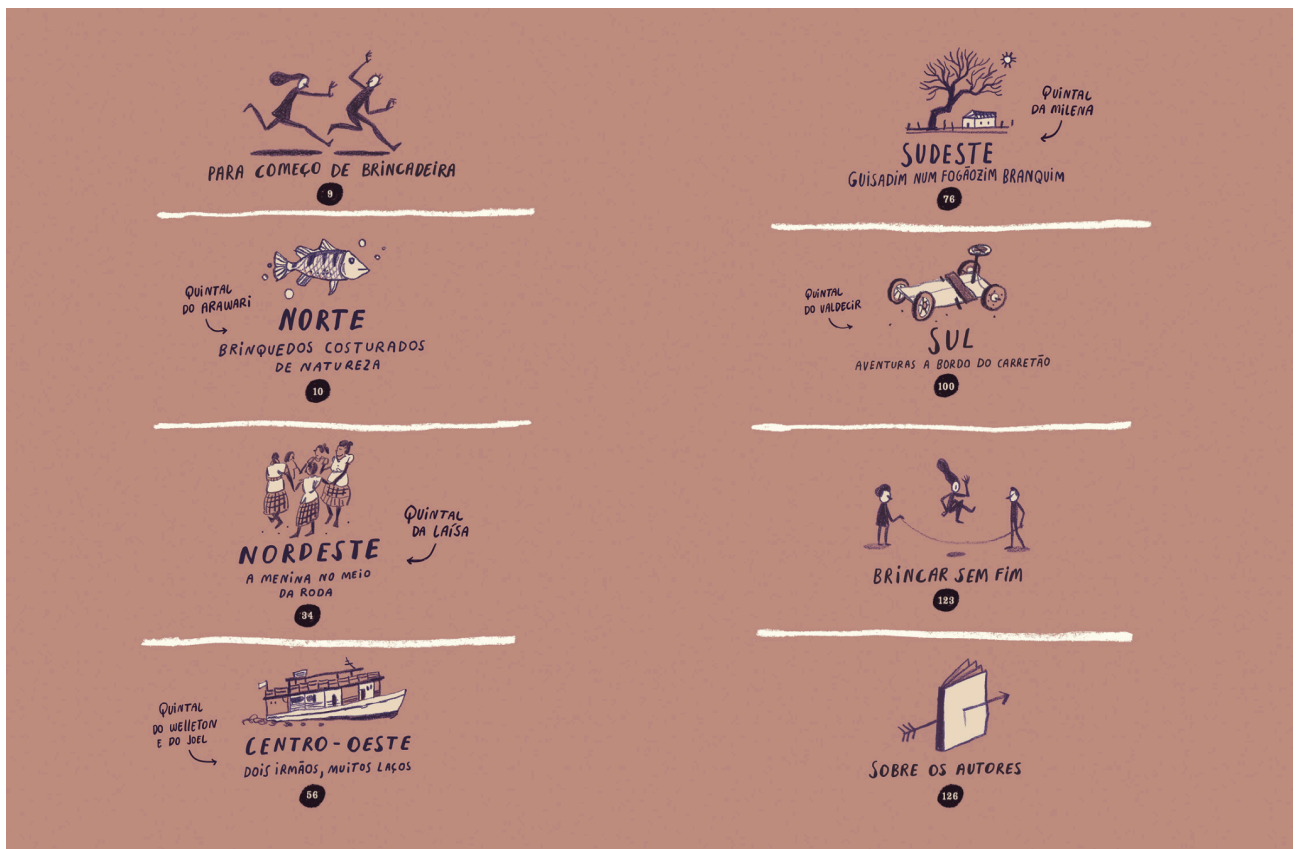


Figura 08: Exemplo de elementos paratextuais ilustrados

Fonte: Editora Peirópolis (2024)

### 2.3.1.2. ANÁLISE DE SIMILARES

A partir de referências do professor orientador, o autor foi direcionado a dois livros que abordam temáticas parecidas com o problema apresentado e que, por suas contribuições para a área, servem como base para a construção do novo projeto.

#### *Lá no Meu Quintal - O Brincar de Meninas e Meninos de Norte a Sul*

O livro de Gabriela Romeu e Marlene Peret, com fotografias de Samuel Macedo e ilustrações de Kammal João, apresenta um estudo aprofundado das brincadeiras tradicionais brasileiras. Utilizando uma metodologia que combina pesquisa de campo e representação visual, as autoras compilaram um acervo rico e diversificado de brincadeiras infantis de diversas regiões do país. A linguagem visual do livro, caracterizada por ilustrações tradicionais digitalizadas e fotografias, confere à obra um caráter documental e estético. A organização da

mancha gráfica, com duas colunas que se intercalam com as imagens, facilita a leitura e a compreensão do conteúdo. A escolha de uma tipografia manuscrita e para os títulos e subtítulos confere à obra um aspecto mais próximo do universo infantil, além de que, o uso da tipografia em caixa alta facilita a leitura para as crianças que estão iniciando alfabetização.



Figura 09: Pannel de análise do livro Lá no Meu Quintal, de Gabriela Romeu.

Fonte: compilado do autor (2024)

*Terra de Cabinha - Pequeno inventário da vida de meninas e meninos do sertão:*

A obra de Gabriela Romeu e Sandra Jávera apresenta uma continuidade estética em relação ao livro anterior, com alguns diferenciais. O formato vertical e a organização textual em uma única coluna conferem à obra um aspecto mais linear. A predominância de tons de azul na paleta de cores e o maior uso de áreas em branco contribui para a criação de uma atmosfera serena em comparação ao “Lá no Meu Quintal”. A escolha de uma tipografia sem serifa

para o corpo do texto garante uma leitura fluida e eficiente, enquanto a tipografia caligráfica utilizada nos títulos e subtítulos remetem ao caráter infantil. A escolha dos elementos visuais e textuais demonstra a intenção do autor em criar uma experiência visual coesa. As duas obras criam juntas uma espécie de identidade visual nas publicações de Gabriela Romeu.



Figura 10: Painel de análise do livro Terra de Cabinha, de Gabriela Romeu.

Fonte: compilado do autor (2024)

### 2.3.2. AS APROXIMAÇÕES DE MAPAS COM OS LIVROS PARA INFÂNCIA

A representação de espaços geográficos em livros para a infância perpassa uma série de características paratextuais que devem ser levadas em consideração na hora de sua execução. Nos livros-mapas analisados por Ramos (2021), a proposta oferecida pela editora a diversos artistas foi a produção de um livro que pudesse se transformar fisicamente em um mapa. A partir das

especificações técnicas os artistas tinham liberdade para representar suas respectivas cidades da forma que desejassem. As representações criadas por cada artista passa por uma série de decisões pessoais que são subjetivas ao ponto de vista de cada um deles, segundo Ramos (2021):

“A inclusão de informações pessoais e um um primeiro e subjetivo ponto de vista estabelece a diferença entre essa coleção de “mapas figurativos” e “mapas análogos”, ao criar uma espécie de geografia alternativa, embora igualmente verdadeira e acurada”.

(Ramos, 2021, p. 6. Tradução nossa)

No mapa de São Paulo feito pelo artista Andrés Sandoval, pode-se perceber que foi utilizado de um enquadramento amplo, para mostrar toda a dimensão da cidades, ao contrário da representação de Viseu, feita por Ana seixas, que representa a cidade em um enquadramento fechado, mostrando de detalhes locais que a artista julga importante. Assim, nota-se que as representações desses espaços acabam se tornando um recorte individualizado, que nem sempre pode ser interpretado por todos da mesma forma.

A subjetividade na construção de mapas revela a diversidade de olhares sobre um determinado espaço, promovendo a visibilidade de certas culturas e, por outro lado, potencializando o apagamento de outras, o que escancara a natureza política e social da representação cartográfica. Levando em consideração a representação cartográfica da comunidade de Ribeirão do Cubatão, a representação subjetiva feita pelo autor, através de análises de imagens e mapas virtuais, desse território pode servir para valorização cultural do local.





Figura 11: Mapa de São Paulo.

Fonte: Ramos (2021)



Figura 12: Mapa de Viseu.

Fonte: Ramos (2021)

### 2.3.3. ENTRE LIVROS INFORMATIVOS E FICCIONAIS

Nos últimos anos, tem-se observado um crescimento na publicação de livros não ficcionais infantis. Ao contrário dos livros didáticos, que priorizam uma abordagem pragmática sem se importar com questões estéticas, os livros não ficcionais infantis se destacam por dar atenção especial ao projeto gráfico, a fim de despertar a curiosidade e a imaginação do público (Ramos e Navas, 2022). A escolha de ilustrações, tipografias e layout, sempre levando em consideração o público alvo, contribui para uma experiência de leitura mais significativa.

Pode-se afirmar, então, que o projeto gráfico de um livro não ficcional infantil vai muito além da diagramação do texto. Ele desempenha um papel fundamental na construção da mensagem a ser transmitida, organizando a informação de forma a reforçar e traduzir imagetivamente o texto, convidando o leitor a explorar diferentes perspectivas. Recursos visuais como infográficos, mapas e ilustrações transformam conceitos abstratos em representações visuais, facilitando a compreensão da mensagem. A leitura de um livro não ficcional infantil não se restringe a uma experiência passiva. O leitor é convidado a explorar o livro de forma

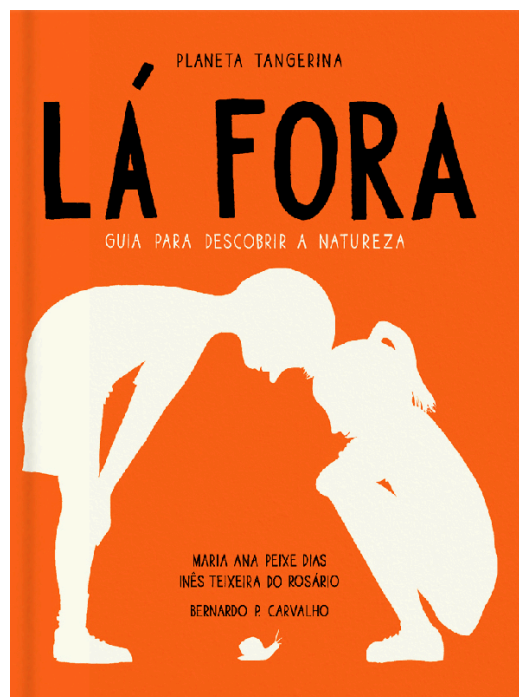


Figura 13: Capa do livro "Lá Fora"  
Fonte: Editora Planeta Tangerina (2024)



Figura 14: Capa do livro "Lá no Meu Quintal"  
Fonte: Editora Peirópolis (2024)

autônoma, podendo criar sua própria ordem de leitura dos capítulos ou possíveis subdivisões dos livros.

Com o objetivo de investigar as características distintivas dos livros não ficcionais infantis, a autora analisou a abordagem da narrativa visual e textual em dois livros não ficcionais de dois países lusófonos: “Lá Fora - Guia para Descobrir a Natureza ”, lançado em Portugal pela editora Planeta Tangerina, e “Lá no Meu quintal: O Brincar de Meninos e Meninas de Norte a Sul”, da editora Peirópolis.

O livro “Lá Fora - Guia para Descobrir a Natureza ”, lançado em Portugal pela editora Planeta Tangerina, foi reconhecido em 2013 com o prêmio *BOP Award -Bologna Prize for the Best Children’s*. Segundo a autora, o livro contém ilustrações sofisticadas que criam uma relação íntima com os textos, o que ajuda a prender a atenção do público, uma vez que o livro contém uma grande quantidade de textos sobre natureza e o ambiente. A paleta de cores reduzidas cria uma identidade visual coesa ao longo de toda a publicação. Os elementos paratextuais também são pensados dentro do projeto gráfico, contando também ilustrações. Além disso, a sugestão de atividades a serem feitas ao ar livre ao longo do livro também ajudam a criar uma leitura fluida, convidando o leitor a interagir diretamente com o assunto principal do livro.

“Lá no Meu Quintal: O Brincar de Meninos e Meninas de Norte a Sul” da editora Peirópolis, traz o leitor para perto da diversidade da fauna e flora brasileiras (Ramos e Navas, 2022) através de um projeto gráfico complexo e bem executado. Os elementos gráficos, que se misturam às páginas, criam um efeito visual que bagunça a divisão entre ficção e realidade (Ramos e Navas, 2022). Essa abordagem estética dá ao livro uma identidade visual capaz de construir uma narrativa visual complexa e coesa. Ao mesmo tempo em que os elementos gráficos remetem ao brincar infantil, elas também funcionam como um elemento unificador, conectando as regiões do país.

#### **2.3.4. CONTEXTO ESPECÍFICO: AS HISTÓRIAS DO TERRITÓRIO QUILOMBOLA**

A pesquisa desenvolvida pela professora e pesquisadora Roselete Aviz se baseou na relação entre crianças e idosos na comunidade quilombola do

Ribeirão do Cubatão, a partir da produção de narrativas conjuntas em diferentes mídias, por meio de uma abordagem multidisciplinar entre as áreas de Antropologia, Arte e Educação” (Aviz, no prelo, p.4).

Como prática metodológica a pesquisa escolheu as “oficinas narrativas” participativas entre crianças e idosos, uma vez que são dispositivos de pesquisa que criam “lugar de voz/escuta a essas duas categorias geracionais” (Ibid., p.3). Assim, as oficinas, chamadas de *Quilombolinhas*, foram administradas do ponto de vista da pedagogia quilombola, onde o “processo de apreensão do conhecimento dá-se por meio da vivência do cotidiano, da prática, do dia a dia, das ações realizadas.” (p.5).

Três tipos de oficinas foram realizadas, as oficinas narrativas/cênicas, as narrativas orais/escritas e as oficinas narrativas audiovisuais e fotográficas, todas as três tendo a participação de crianças e idosos.

A primeira delas, as oficinas narrativas orais/cênicas, a roda do “lembra-te” que constitui a metodologia da pedagogia quilombola, ocorreu como uma roda de conversa no quintal, onde crianças e idosos compartilham histórias do dia a dia da comunidade.

As oficinas orais/escritas, foram o ponto de partida deste projeto de conclusão de curso: as crianças separam-se em grupos de seis, onde assistem aos vídeos dos idosos contando histórias sobre a comunidade e conversam entre si sobre o que assistiram. Após isso houve uma grande conversa em grupo sobre os vídeos, e por fim cada uma das crianças escolhe um vídeo para criar narrativas - que na próxima oficina será transformado em audiovisual -, a crianças ainda não alfabetizadas desenham a narrativa escolhida. Nesta etapa, a escuta e a criação de narrativas sobre histórias da própria comunidade foi um processo importante, segundo Aviz, para desmistificar visões equivocadas criadas pela mídia sobre elas.

A última oficina foi a audiovisual e fotográfica, onde as crianças receberam informações básicas de composição de imagens, operação de câmeras e criaram curtas a partir das narrativas criadas na oficina anterior.



Figura 15: Imagem aérea da Comunidade Quilombola de Ribeirão do Cubatão.

Fonte: Aviz (2024)

## 2.4. ANÁLISE DE DADOS

A partir da metodologia de Munari (1998), as etapas (1) Problema e (2) Definição do Problema, foram trazidas pela Professora Roselete. A partir dessas delimitações, a problemática foi quebrada em dois questionamentos: a representação territorial subjetiva e sobre publicação de livros em livros não ficcionais infantis, seguindo a etapa (3) componentes do problema. Concluída estas etapas foi feita a análise de dados, etapa (5), com base na pesquisa bibliográfica que analisam os componentes abordados. A partir desta análise, apresentada dos tópicos 2.1 ao 2.4, o seguinte quadro síntese foi gerado, em grifo as características que melhor se adaptam ao atual projeto :

	Similares		Requisitos adotados para este projeto
	Lá no Meu Quintal	Terra de Cabinha	
<b>Diagramação</b>	Duas colunas utilizadas de forma livre	Uma só coluna	Uma só coluna
<b>Qualidades estilísticas do texto</b>	Fonte sem serifa para o corpo de texto e fonte tipo caligrafia/lettering para títulos	Fonte sem serifa para o corpo de texto e fonte tipo caligrafia/lettering para títulos	Mescla de tipografias serifadas e tipo caligráficas/lettering
<b>Qualidades estilísticas da ilustração</b>	Tradicional, uso de marcadores, aquarela, lápis de cor	Tradicional, uso de marcadores, aquarela, lápis de cor	Uso de marcadores, aquarela, lápis de cor ou brushes digitais que reproduzam essas texturas
<b>Texturas</b>	Naturais, materiais de arte tradicionais	Materiais de arte tradicionais	Naturais, materiais tradicionais
<b>Cor</b>	Cores terrosas, multicromático	Cores terrosas, uso de azul é predominante, cores claras/pasteis	Cores terrosas com azul predominante (rio cubatão)
<b>Acabamentos gráficos</b>	Encadernação tipo lombada quadrada	Encadernação tipo lombada quadrada	Encadernação tipo lombada quadrada
<b>Elementos paratextuais</b>	Borda chanfrada	Borda chanfrada	
<b>Mapas</b>	Mapas subjetivos, mostrando a percepção pessoal do artista.	Sem mapa	Mapas subjetivos, mostrando a percepção pessoal do artista.

Quadro 01: Quadro de síntese requisitos, a partir da comparação de similares, referências e análise de informações específicas do projeto

Fonte: do autor (2024)

## 2.5. DEFINIÇÃO DE CONCEITOS

A partir dos dados analisados e dos requisitos expostos, foram selecionadas dezenove palavras que representam o Quilombo Ribeirão do Cubatão e que reforçam os ideais que o projeto precisa comunicar. A partir destes conceitos três deles foram selecionados como principais, gerando o mapa semântico abaixo:



Figura 16: Painél Semântico.

Fonte: do autor (2024)

### 2.5.1. PAINÉIS VISUAIS

A partir da definição dos conceitos, o autor criou cinco painéis visuais com base nos similares analisados e em projetos externos. Os painéis criados foram para cores, tipos de formas, linhas e texturas, composição e layout e mapa.



Figura 17: Painel visual de cores.

Fonte: seleção de imagens pelo autor (2024)

O painel visual de cores resultou em elementos ligados à natureza como vegetação, terra e água, trazendo a relação do território com a terra.





Figura 18: Painel visual de formas, linhas e texturas.

Fonte: seleção de imagens pelo autor (2024).

O segundo painel visual, focado em formas, linhas e texturas também trouxe elementos ligados a natureza, acrescentando objetos da cultura local, como os objetos de vime, que podem ser mimetizados por linhas trêmulas naturais, lembrando o traço de uma criança em fase de desenvolvimento motor, como exposto nas ilustrações do painel.



Figura 19: Painel visual de layout.

Fonte: seleção de imagens pelo autor (2024).

O resultado do painel de composição e layout foi bem homogêneo, uma vez que ele trás páginas dos livros similares analisados. Ambos os livros trazem elementos naturais nas suas páginas, com uma divisão pouco conservadora entre texto imagem e elementos textuais, o que guia o olhar do leitor por toda a extensão da página dupla.



Figura 20: Painel visual de mapas.

Fonte: seleção de imagens pelo autor (2024).

Os mapas expostos no painel visual são majoritariamente subjetivos, dando ênfase a pontos julgados importantes pelos seus respectivos autores. As proporções dos objetos, prédios e vegetação representados não são proporcionais à realidade, trazendo certa ludicidade à representação.

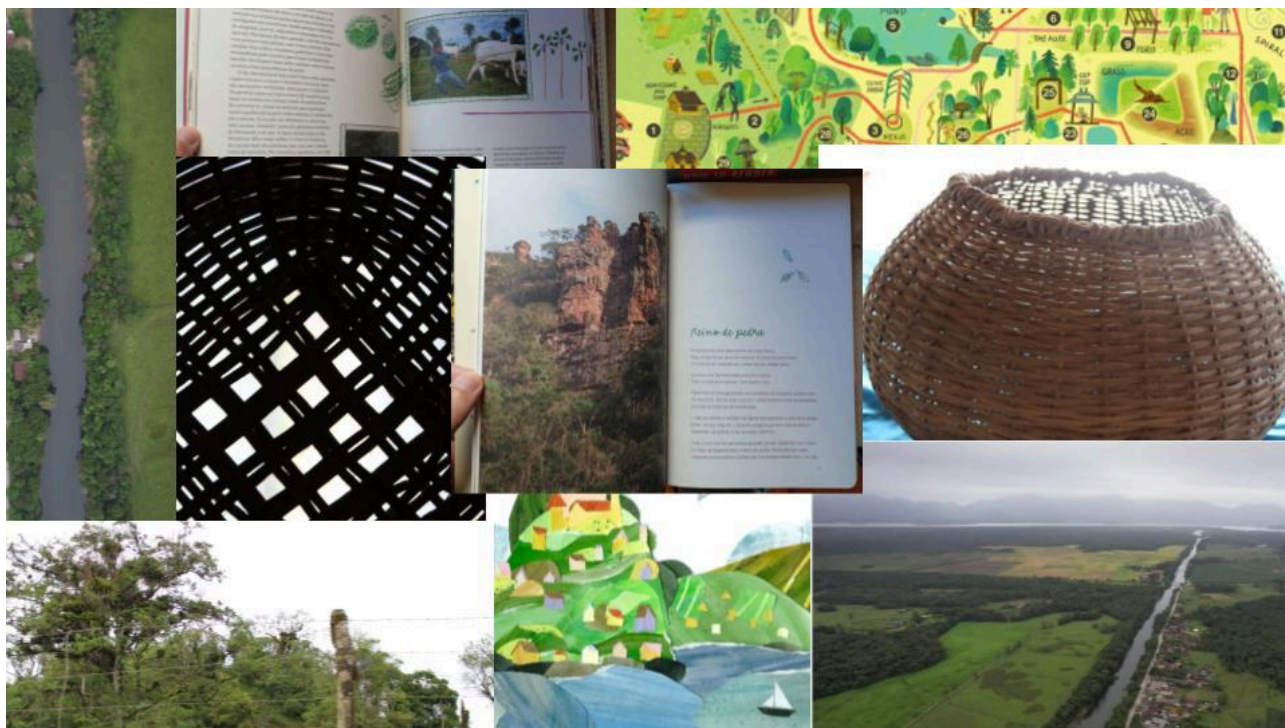


Figura 21: Painel visual de síntese.

Fonte: seleção de imagens pelo autor (2024).

O último painel constroi um sistema visual a partir dos painéis anteriores. A proeminência de componentes naturais, tanto nas formas, linhas e cores, quanto no layout e diagramação, junto com a repetição de elementos como a vegetação, corpos de água e os objetos de vime constroi uma identidade visual coerente ao longo de todo o processo exploratório, deixando claro o caminho a ser seguido.

### **3. CRIATIVIDADE**

Baseado na adaptação feita na metodologia de Munari (1981), chega-se a etapa Criativa, que começa com a fase de Materiais e Tecnologia e Experimentação, que envolve uma análise aprofundada dos materiais e ferramentas disponíveis ao designer e suas diversas aplicações, neste projeto essa etapa consiste na análise dos materiais disponibilizados pela professora Roselete, de rascunhos do espelho do livro, proposta cromática e tipográfica, juntamente com testes de viabilidade de cada uma dessas etapas através de testes de impressão. Feito isso é possível chegar a oitava etapa da metodologia, o Modelo, onde todas as decisões de materiais e ferramentas já foram tomadas, faltando apenas aplicá-las na solução. Concluída a etapa anterior é hora de passar para a Etapa de Verificação, onde os tipos de papeis e encadernação foram decididos. Por fim, chega-se à etapa de Solução.

#### **3.1. MATERIAIS E TECNOLOGIAS**

##### **3.1.1. MATERIAIS DISPONIBILIZADOS**

No primeiro momento desta etapa, foi realizada uma análise aprofundada de todos os materiais fornecidos pela professora Roselete. Essa análise contemplou as histórias contadas pelas crianças e as representações através de desenhos, a análise de fotografias da comunidade do Ribeirão do Cubatão, vídeos, que poderiam ser inseridos ao longo do livro por meio que *QR codes* e quatro árvores genealógicas que evidenciaram a origem comum de diversos moradores. A partir dessa análise, juntamente com a análise de similares e a definição de conceitos, foi possível identificar os rumos que o projeto poderia seguir. Abaixo é possível ver alguns exemplos de fotografias e de histórias contadas pelas crianças:

### *O Menino e o Peixe*

Era uma vez um menino que queria pescar um peixe grandão.

Então, ele pescou.

Depois, ele entrou na água para atravessar o rio e ir para casa. Mas o rio tinha enchido muito. O menino se assustou. Então, o pai do menino disse:

- Não precisa ficar assustado. Foi a maré que encheu. E, quando chegou perto do menino falou:

- Sobe nas minhas costas!

Caique, 8 anos.

### *As Pedras Brancas*

Aqui perto, existe umas pedras brancas que são mal-assombradas.

Dizem que os fantasmas protegem um tesouro amaldiçoado embaixo delas. Que os fantasmas guardam os maiores desejos das pessoas que passam por lá será que guardariam os meus?

Cauany, 14 anos.

### *O Menino Gato*

Era uma vez um menino que estava nadando no rio.

Quando veio uma onça beber água e assustar o menino.

Mas ele teve uma ideia, lembrou da sua habilidade e saiu da água tranquilo pelo lado contrário.

A onça fez uma cara feia e ameaçou atravessar nadando para o outro lado

Mas, o menino testou seus poderes e virou o menino gato.

Benjamin, 6 anos



Figura 22: Imagem do Rio Cubatão.

Fonte: Aviz (2024).



Figura 21: imagem de Cubatão.

Fonte: Aviz (2024).

### 3.1.2. RASCUNHO DO ESPELHO

Com base na pesquisa de projetos similares, realizou-se um estudo de diagramação e elementos visuais para o desenvolvimento do espelho preliminar. A partir desse levantamento teórico, foi elaborado um modelo utilizando *post-its*, permitindo a rápida experimentação e reorganização dos elementos visuais. Essa abordagem facilitou a visualização das diferentes possibilidades de composição e a identificação das soluções mais eficazes para atender aos objetivos do projeto. A versão final da organização foi submetida à avaliação da professora Roselete, visando a validação das escolhas das seções do projeto editorial.

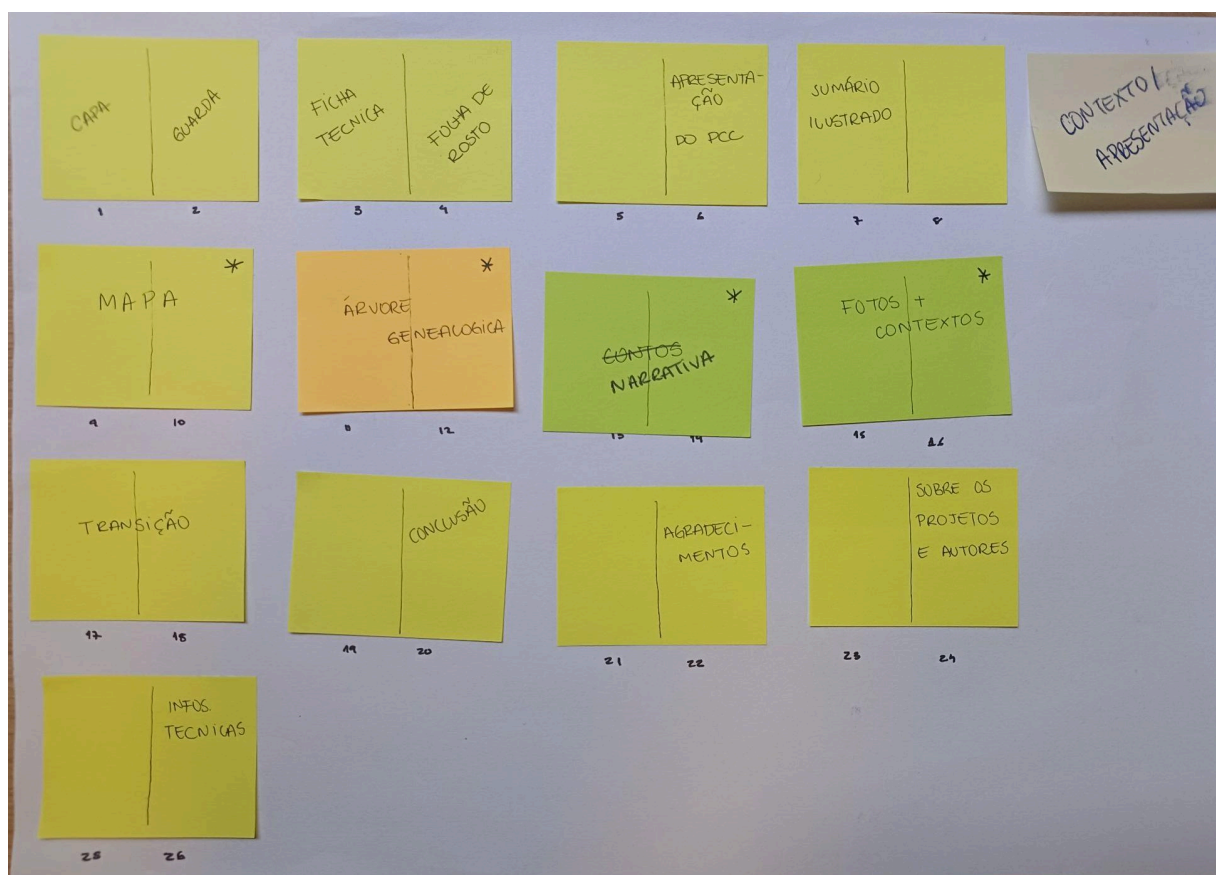


Figura 24: Rascunho do espelho.

Fonte: do autor (2024).



### 3.1.3. PROPOSTA CROMÁTICA

Com o objetivo de criar uma identidade visual que dialogasse com a região, realizou-se um estudo dos painéis visuais, das fotografias e dos similares analisados, identificando as cores que mais caracterizam o local.

Após a seleção das cores foi feito um teste de impressão para analisar como ficariam impressas e a partir desse resultado foram escolhidas as cores mostradas na Figura 27. O teste foi feito em papel pólen 90g/m<sup>2</sup> e couchê 170g/m<sup>2</sup>.

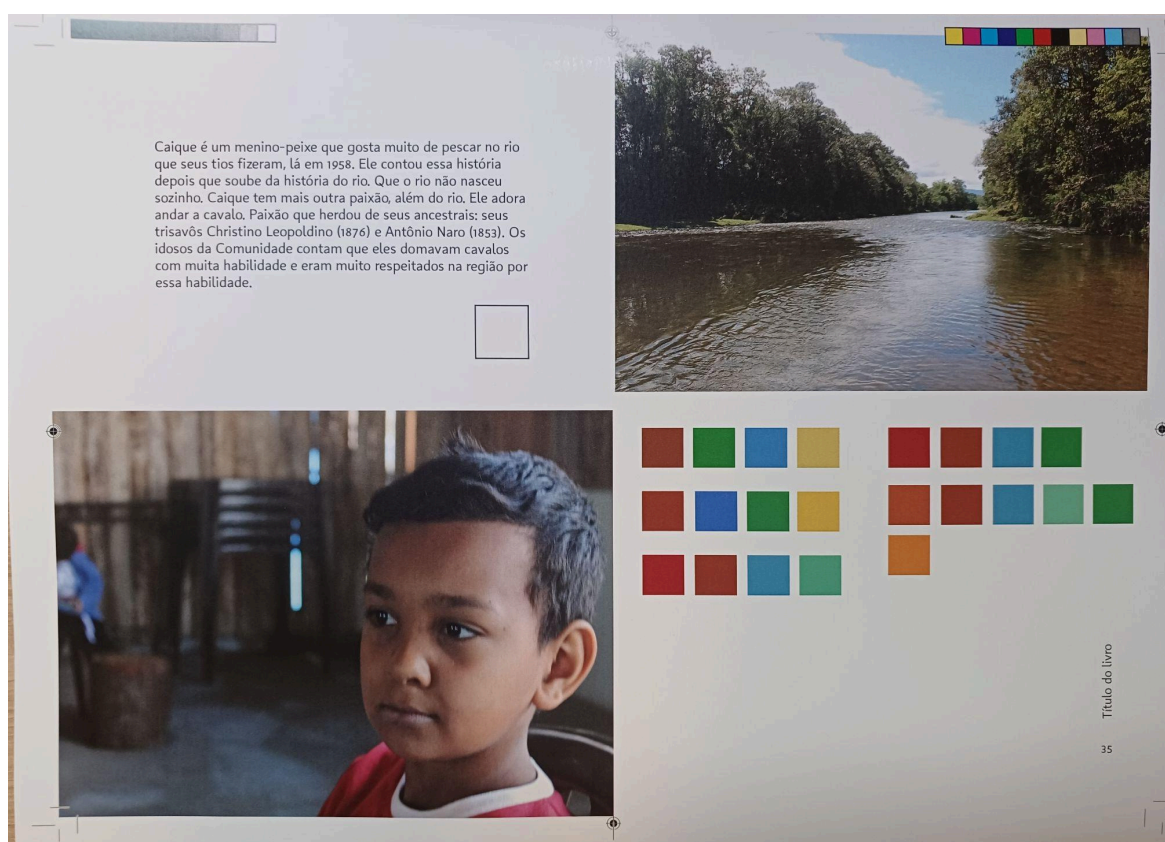


Figura 25: Teste de impressão de cores I.

Fonte: do autor (2024).

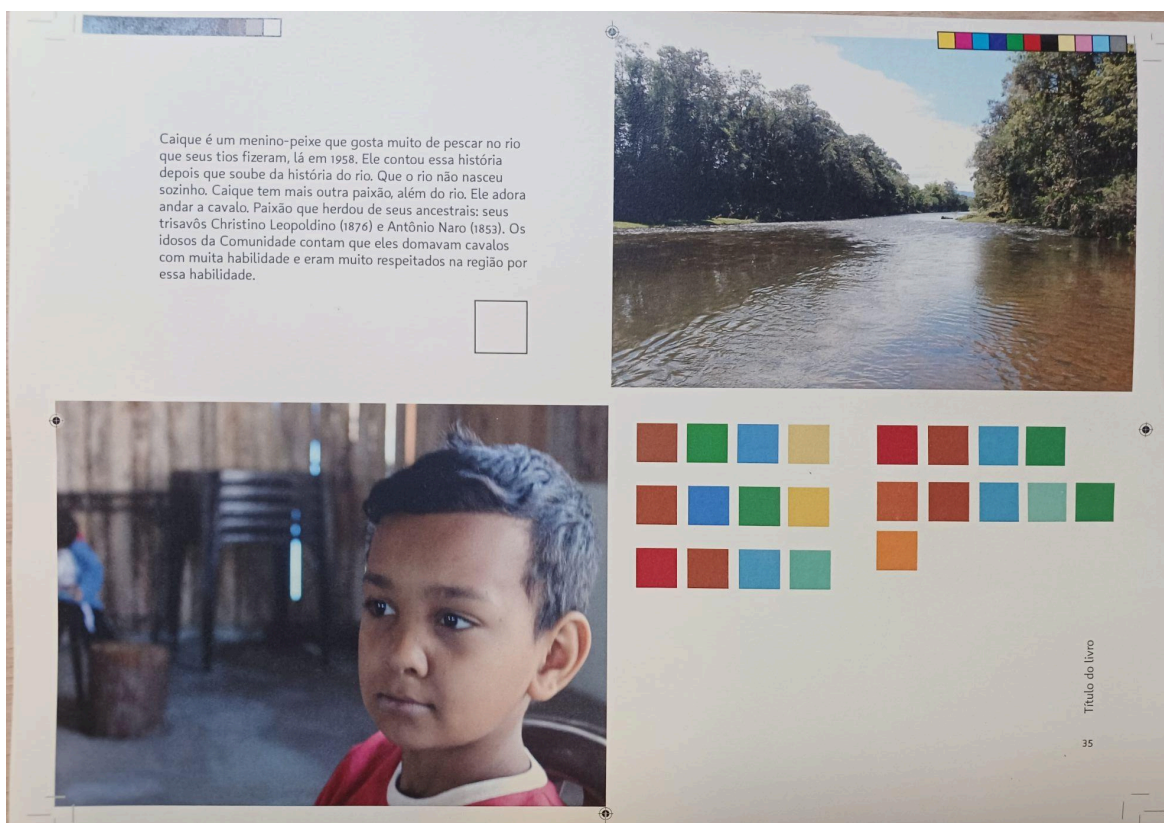


Figura 26: Teste de impressão de cores II.

Fonte do autor (2024).

C 15%	C 21%	C 68%
M 67%	M 79%	M 26%
Y 92%	Y 100%	Y 15%
K 4%	K 12%	K 2%
C 53%	C 78%	C 3%
M 0%	M 18%	M 46%
Y 43%	Y 9%	Y 95%
K 0%	K 4%	K 1%

Figura 27: Paleta de cores definida para o projeto.

Fonte: do autor (2024).

### 3.1.4. TIPOGRAFIA

Para a escolha tipográfica, a metodologia de seleção tipográfica da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mary Vonni Meurer de Lima foi utilizada no primeiro momento. Assim, adotou-se como principal critério que as tipografias fossem projetadas por designers pretos, a fim de enriquecer a identidade visual do projeto e valorizar esses profissionais, e que as tipografias selecionadas fossem serifadas e caligráficas/*lettering*.

Foi um desafio encontrar por pesquisa própria fontes que se encaixassem em todos os critérios e fizessem sentido esteticamente com o projeto. A partir da indicação da professora Mary Vonni Meurer de Lima, chegou-se a indicação da tipografia *Inimiga do Rei*, do designer brasileiro, e egresso do curso de Design da UFSC, Eduardo Cazon, e das tipografias *Capitolina* e *Madre Script*, do designer brasileiro Marconi Lima.

Importante salientar que os principais requisitos adotados para esta seleção tipográfica fora: i) tipografias desenvolvidas por tipógrafos brasileiros autodeclarados pretos e pardos; ii) tipografias liberadas para uso acadêmico; iii) tipografias criadas para projetos impressos; iv) ao menos duas tipografias com estilos díspares para diferenciação de textos longos e títulos.

Inimiga do Rei  
abcdefghijklmnopquvw  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Madre Script*  
*abcdefghijklmnopquvw*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Capitolina Light  
abcdefghijklmnopquvw  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Capitolina Light Italic*  
*abcdefghijklmnopquvw*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Capitolina Regular  
abcdefghijklmnopquvw  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Capitolina Italic*  
*abcdefghijklmnopquvw*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Capitolina Semibold  
abcdefghijklmnopquvw  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Capitolina Semibold Italic*  
*abcdefghijklmnopquvw*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Capitolina Bold  
abcdefghijklmnopquvw  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Capitolina Bold Italic*  
*abcdefghijklmnopquvw*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Capitolina ExtraBold  
abcdefghijklmnopquvw  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Capitolina ExtraBold Italic*  
*abcdefghijklmnopquvw*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Figura 28: Tipografias selecionadas

Fonte: do autor a partir das tipografias de Eduardo Cazon e Marconi Lima (2024).

# Capitolina

Typefolio, Marconi Lima

# Madre Script

Typefolio, Marconi Lima

# Inimiga do Rei

Eduardo Cazon

Figura 29: Tipografias selecionadas II

Fonte: do autor a partir das tipografias de Eduardo Cazon e Marconi Lima (2024).

## **3.2. MODELO**

### **3.2.1. PRÉ-DEFINIÇÃO DO FORMATO DA PÁGINA**

O livro será impresso em folhas de papel formato A4, dobradas ao meio para formato final A5 (210mm x 148mm). Esse formato otimiza o aproveitamento de papel, dentro do formato B (66cm X 96cm) e possibilita fácil prototipação de um modelo , reduzindo custos de produção. Além disso, o formato A5 garante boa legibilidade e portabilidade. A escolha desse formato também facilita a reprodução independente, seja em impressoras domésticas ou em pequenas gráficas, ampliando o potencial de distribuição. E também explique que é um formato fácil de reprodução de baixo custo, para impressão caseira e distribuição.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18

Figura 30: Aproveitamento de folha B (66cm X 96cm).

Fonte: do autor (2024).

### 3.2.2. ENTRELINHA, MÓDULO E DIMENSIONAMENTO DA PÁGINA

A partir da tipografia selecionada para blocos de texto - *Inimiga do Rei*, do designer Eduardo Cazon - e dos testes de impressão feitos, fora escolhido que o ela seria utilizada no tamanho 11 pontos, com uma entrelinha de 20%, o que equivale a 13,2 pontos de entrelinha. Com base nisso, o módulo calculado foi de 4,656 mm. Já o dimensionamento da página, para atender às especificações dos autores, foi ajustado para as medidas 149mm por 209,539mm.

MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA																	
LARGURA DA COLUNA (paicas)	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
COMPRIMENTO DO ALFABETO em caixa-baixa (pontos)	80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160
	85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151
	90	36	43	50	57	64	72	79	86	93	100	107	115	122	129	136	143
	95	34	41	48	55	62	69	75	82	89	96	103	110	117	123	130	137
	100	33	40	46	53	59	66	73	79	86	92	99	106	112	119	125	132
	105	32	38	44	51	57	63	70	76	82	89	95	101	108	114	120	127
	110	30	37	43	49	55	61	67	73	79	85	92	98	104	110	116	122
	115	29	35	41	47	53	59	64	70	76	82	88	94	100	105	111	117
	120	28	34	39	45	50	56	62	67	73	78	84	90	95	101	106	112
	125	27	32	38	43	48	54	59	65	70	75	81	86	91	97	102	108
	130	26	31	36	41	47	52	57	62	67	73	78	83	88	93	98	104
	135	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
	140	24	29	34	39	44	48	53	58	63	68	73	77	82	87	92	97
	145	23	28	33	37	42	47	51	56	61	66	70	75	80	84	89	94
	150	23	28	32	37	41	46	51	55	60	64	69	74	78	83	87	92
	155	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90
	160	22	26	30	35	39	43	48	52	56	61	65	69	74	78	82	87
	165	21	25	30	34	38	42	46	51	55	59	63	68	72	76	80	84
	170	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	62	66	70	74	78	82
	175	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
	180	20	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	62	66	70	74	78
	185	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76
	190	19	22	26	30	33	37	41	44	48	52	56	59	63	67	70	74
	195	18	22	25	29	32	36	40	43	47	50	54	58	61	65	68	72
	200	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70
	210	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67
	220	16	19	22	25	29	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64
	230	15	18	21	24	27	30	33	36	40	43	46	49	52	55	58	61
	240	15	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	46	49	52	55	58
	250	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56
260	14	16	19	22	24	27	30	32	35	38	41	43	46	49	51	54	
270	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52	
280	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	
290	12	15	17	20	22	24	27	29	32	34	37	39	41	44	46	49	
300	12	14	17	19	21	24	26	28	31	33	35	38	40	42	45	47	
320	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45	
340	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42	
360	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	

 linha satisfatória  
 linha ideal

Figura 31: Tabela de média caracteres por linha.

Fonte: Castro e Sousa (2018).

### 3.2.3. MANCHA GRÁFICA

Assim, com base nas novas dimensões das páginas e nos requisitos de diagramação propostos anteriormente, levando em consideração que o uso de diagramas retangulares é o mais utilizado em livros com texto contínuo (Castro e Sousa, 2018) foi feito o cálculo da média de caracteres por linha para compor o

diagrama do livro. Com base na tabela apresentada pelos autores, conclui-se que o número de caracteres ideais para essas dimensões de página está entre 63 e 68, ou seja, uma coluna ideal entre 26 e 28 paicas. Pelas dimensões das ilustrações e da quantidade de texto contínuo exposto no livro, optou-se por uma coluna de 26 paicas.

Os fólios, contemplando título do livro e a numeração da página, foram posicionados nas laterais externas das páginas com base na estrutura modular, deixando dois módulos de distância entre a mancha gráfica e o final da folha.

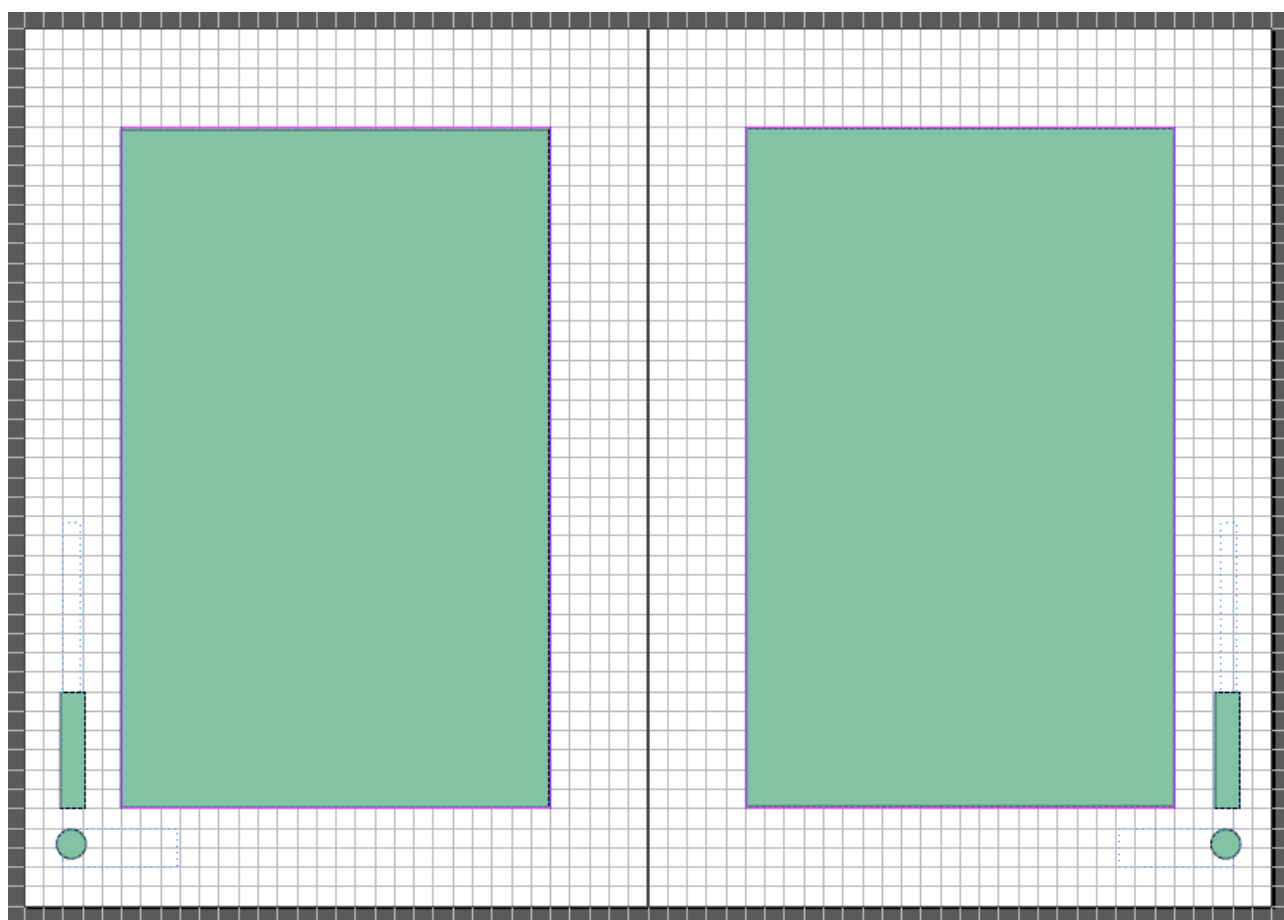


Figura 32: Mancha gráfica.

Fonte: do autor (2024).

#### **3.2.4. ESPELHO DO LIVRO**

Com o objetivo de proporcionar uma visão panorâmica e sistematizada da estrutura do livro, foi elaborado um espelho do projeto, permitindo a identificação dos elementos pré-textuais, onde se encaixam a apresentação do



livro, uma breve introdução sobre a comunidade do Ribeirão do Cubatão, o mapa da comunidade e as árvores genealógicas; dos elementos textuais, compostos pelas histórias contadas pelas crianças e seus desenhos, além de uma breve explicação da relação da criança com a comunidade; e os elementos pós-textuais, que abordam a conclusão do projeto e um breve texto sobre os autores. A segmentação das páginas em três partes distintas facilitou a visualização das manchas de texto e futuras ilustrações, facilitando a identificação da composição geral.

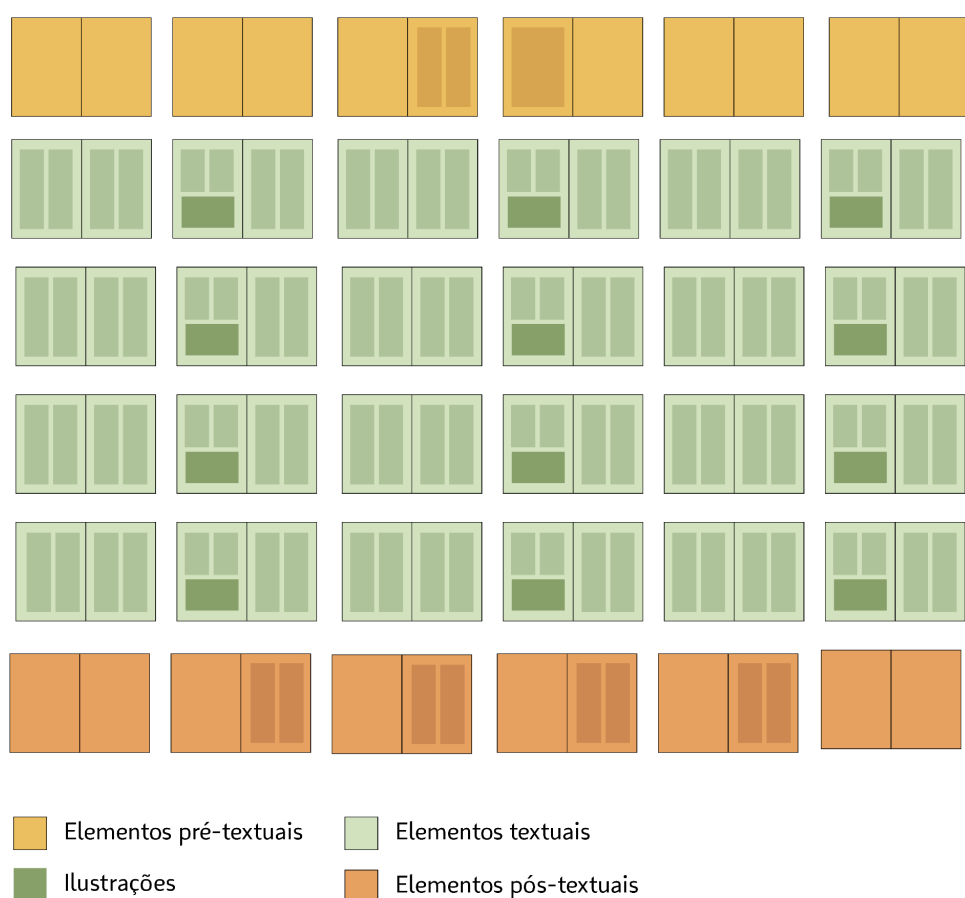


Figura 33: Espelho do livro.

Fonte: do autor (2024).

### 3.2.5. ILUSTRAÇÕES

A proposta das ilustrações do autor era que eles não tirassem o foco das ilustrações e fotografias das crianças, servindo de apoio para a contação da

história, ou seja, as ilustrações deveriam ser feitas a partir do texto apresentado, um elemento reforçando o outro e trazendo as texturas naturais indicados na análise de similares. Do mesmo modo que a escolha da paleta de cores, a escolha dos assuntos das ilustrações sempre era a conexão com o local, baseando-se nas fotografias e nos textos expostos, a ideia era criar uma sensação de conexão, trazendo representações simbólicas do que era exposto.

Para criar as ilustrações com base nas histórias das crianças e seus textos explicando o contexto, foram feitas duas leituras, a primeira para entender o contexto geral do texto e a segunda para marcar pontos possíveis de serem ilustrados.

Na figura 32, por exemplo, decidiu-se focar no objeto que era o foco da história, a chiloida (estilingue). Decidido o assunto principal da ilustração e a composição geral da página, a próxima etapa era fazer um rascunho; tendo o rascunho sido satisfatório, passou-se para a etapa de finalização, adicionando cores e texturas à ilustração.

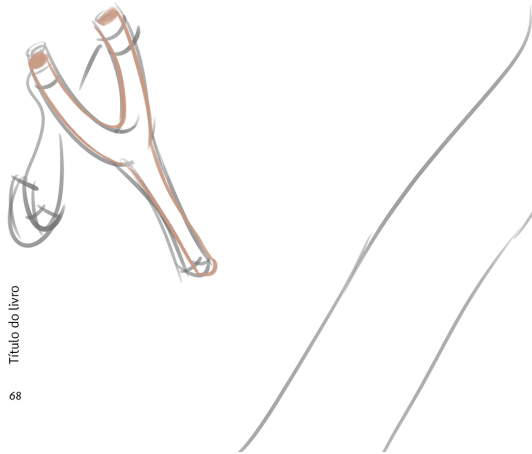
A ilustração da figura 34, passou pelo mesmo processo: uma leitura preliminar e depois uma leitura mais atenta aos detalhes que poderiam virar ilustrações. Nesta situação, a diferença é que a história não era contada sob o ponto de vista infantil, mas sim sobre o contexto da história contada. Assim, optou-se por ilustrar elementos palpáveis ao invés de uma abordagem subjetiva, uma vez que a bisavó do Pietro, autor da história da figura 32, criou versos conhecidos como “pão por Deus”.



### O Menino e a Chiloida

Era uma vez um menino da chiloida. Ele foi pra perto do rio, pegou uma pedra grande e jogou no rio. Então, a pedra caiu no rio e a chiloida também. Aí, o menino chorou, chorou e voltou pra casa chorando. Mas, ele tinha outra chiloida em casa. Então, ele desobedeceu a mãe dele, pegou uma pedra pequena e jogou no rio.

Pietro, 4 anos



Título do livro

68



### O Menino e a Chiloida

Era uma vez um menino da chiloida. Ele foi pra perto do rio, pegou uma pedra grande e jogou no rio. Então, a pedra caiu no rio e a chiloida também. Aí, o menino chorou, chorou e voltou pra casa chorando. Mas, ele tinha outra chiloida em casa. Então, ele desobedeceu a mãe dele, pegou uma pedra pequena e jogou no rio.

Pietro, 4 anos



Título do livro

68

Figura 34: Processo de ilustração I

Fonte: do autor (2024)



Título do livro

70



Histórias do Ribeirão

78



Figura 35: Processo de ilustração II

Fonte: do autor (2024)

### 3.2.6. CAPA

A capa do livro seguiu um processo linear de ilustração similar as do miolo, primeiro foram feitos rascunhos de possíveis versões, após essas tentativas a versão escolhida foi finalizada.



Figura 36: Processo de criação da capa I

Fonte: do autor (2024)

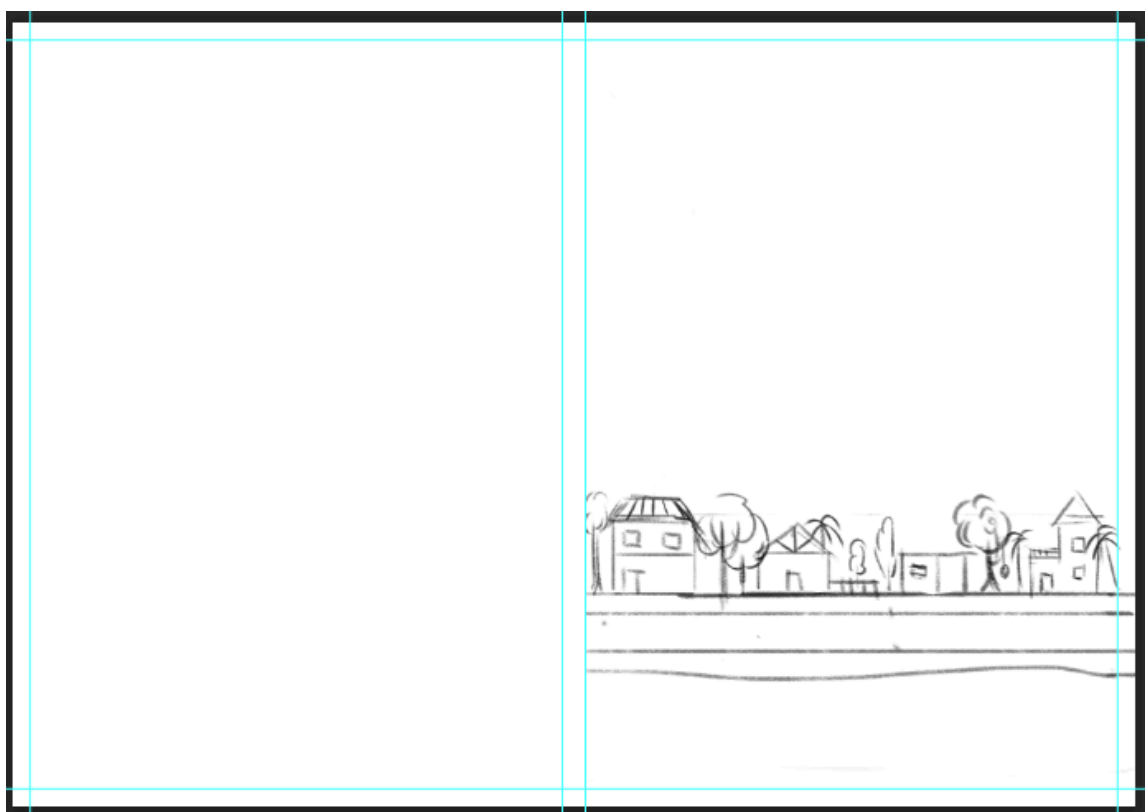


Figura 37: Processo de criação da capa II  
Fonte: do autor (2024)



Figura 38: Processo de criação da capa III  
Fonte: do autor (2024)

### 3.2.7. MAPA

Seguindo a premissa de enriquecer as histórias, a criação do mapa se baseou nos estudos da etapa 2.3. Optou-se por uma abordagem subjetiva, afastando-se da representação cartográfica tradicional. O objetivo era ultrapassar a representação geográfica convencional, trazendo elementos iconográficos, que remetesse à imaginação infantil, fortalecendo, assim, a relação entre as histórias contadas e o seu cenário.

A criação do mapa envolveu uma análise de outros mapas subjetivos mostrados na análise de similares e um estudo da melhor representação possível considerando uma imagem aérea do local buscada na internet e o formato do livro. A partir dessas análises a etapa de rascunhos começou, definiu-se que o tamanho das representações seria distorcido para dar ênfase ao rio, as casas e a vegetação, além disso o rio e as ruas seriam representados por um enquadramento superior, enquanto as casas e algumas das árvores com uma vista em perspectiva. Após essas definições e a criação do rascunho a etapa de finalização, foram adicionadas cores e texturas e finalizada a ilustração..

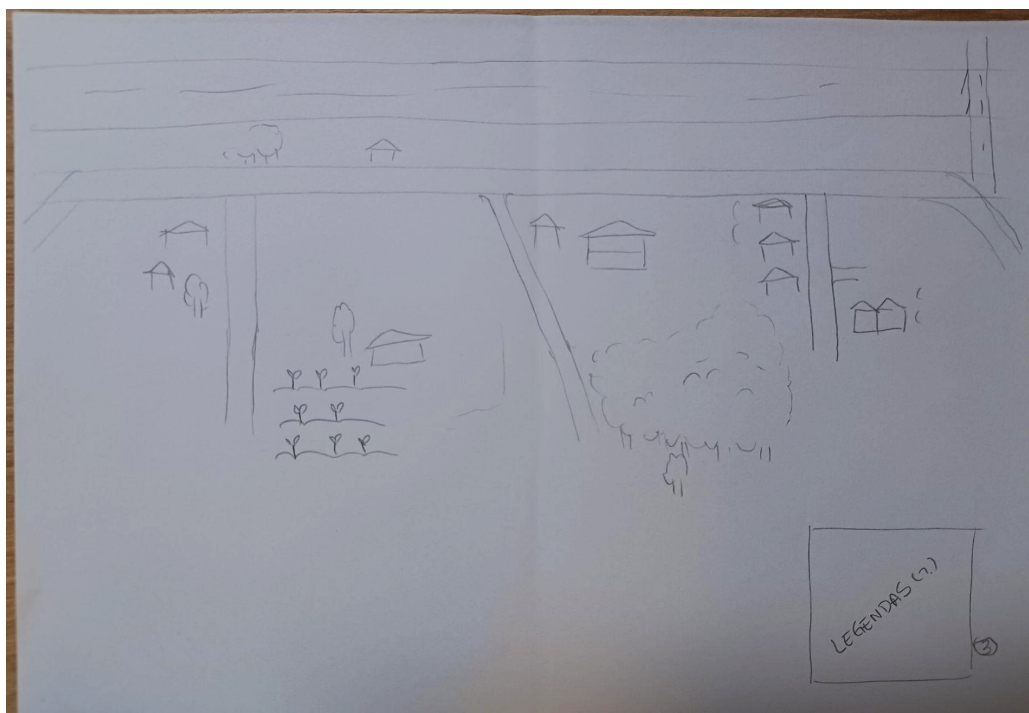


Figura 39: Rascunho do mapa.

Fonte: do autor (2024).

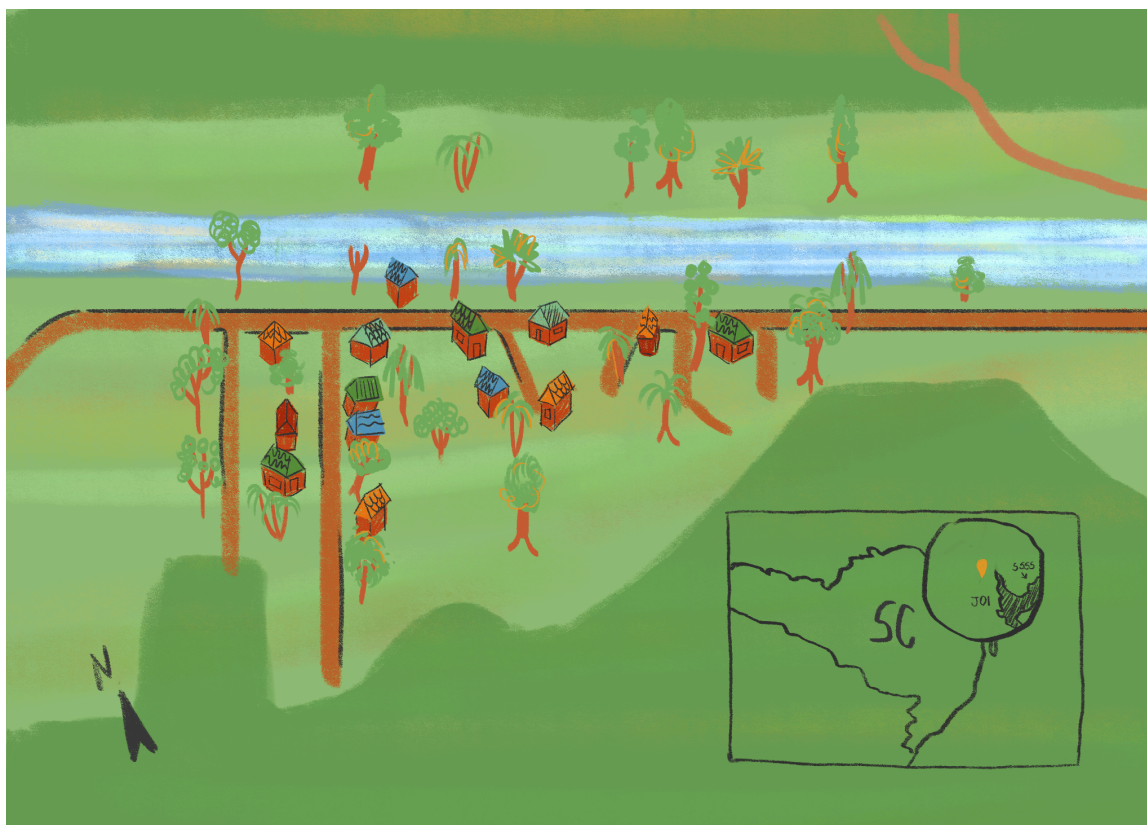


Figura 40: Mapa da comunidade Quilombola Ribeirão do Cubatão - versão final.

Fonte: do autor (2024).

### 3.2.8. ÁRVORES GENEALÓGICAS

As quatro árvores genealógicas foram elaboradas com o objetivo de visualizar a conexão entre os moradores contemporâneos do Ribeirão do Cubatão e suas raízes históricas. A partir de uma estrutura levando em consideração as proporções do rosto humano, cada árvore genealógica foi alterada, incorporando as características individuais de cada pessoa.

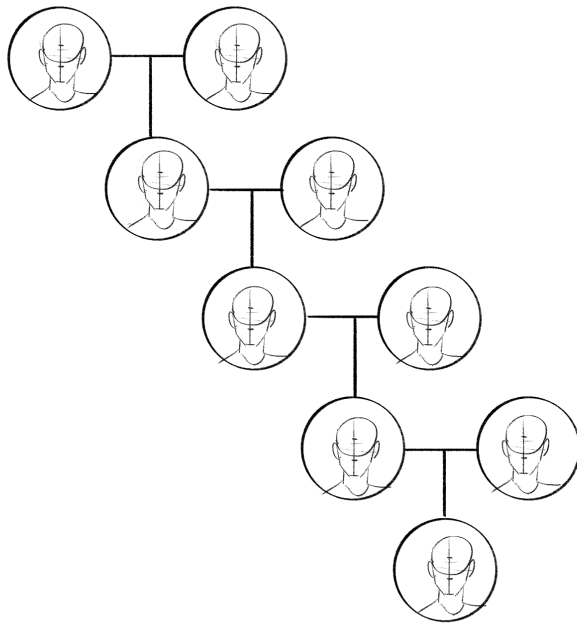


Figura 41: Rascunho árvore genealógica.

Fonte: do autor (2024).

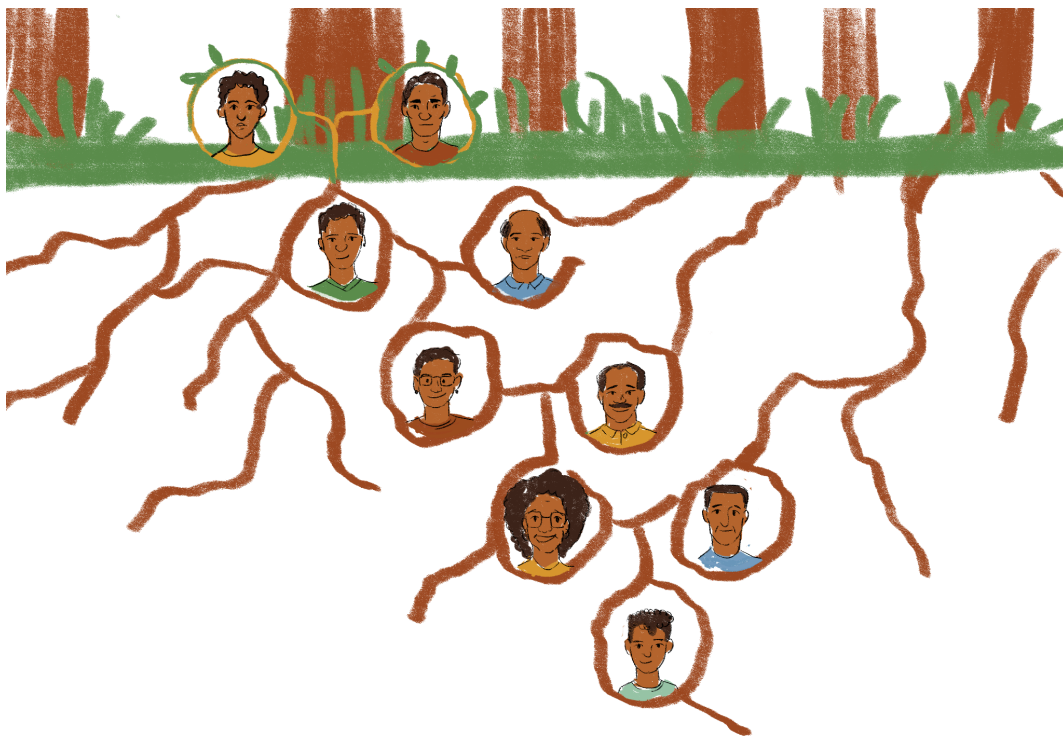


Figura 42: Árvore genealógica - versão final.

Fonte: do autor (2024).



### **3.3. DESENHO DE CONSTRUÇÃO**

Seguindo a metodologia de Munari, o próximo passo é a construção de um protótipo funcional que se aproxime ao máximo do produto final. Essa etapa permite ao designer visualizar a solução construída nas etapas anteriores, identificando falhas e oportunidades de melhoria que poderiam passar despercebidas sem um modelo concreto.

#### **3.3.1. PAPÉIS**

A seleção dos papéis para a composição do livro foi realizada em conjunto com a Professora Roselete, considerando um conjunto de fatores técnicos e estéticos, como gramatura e acabamento, juntamente com a análise dos tipos de papéis utilizados nos livros similares. Após a definição da tipografia e da paleta cromática, foi possível realizar testes de impressão. Assim, ficou definido que o miolo no protótipo seria impresso em papel pólen 90 g/m<sup>2</sup> e a capa em couchê brilho 170g/m<sup>2</sup>.

#### **3.3.2. ENCADERNAÇÃO**

Seguindo a mesma lógica de análise para escolher os papéis também foi escolhido o tipo de encadernação. Levando em consideração a quantidade de páginas e o tamanho do livro foi definido que a encadernação seria feita em tipo lombada quadrada o que confere ao livro um aspecto mais robusto e durável.

O valor da lombada foi determinado considerando a gramatura do papel utilizado e a quantidade de páginas utilizando uma calculadora online. A partir do estabelecimento do tamanho da lombada foi possível verificar que tipo de informações ela suportaria. Assim, ficou definido que ela teria o título do livro e os nomes dos autores.

**Tipo de papel**

Offset

**Gramatura Offset**

90

**Número de páginas Offset**

88

Resultado offset: 6,28mm

Figura 43: Cálculo de lombada.

Fonte: do autor (2024).

### 3.4. SOLUÇÃO

Por fim se chega à última etapa do processo de Munari (1981): a solução final.

#### 3.4.1. ORÇAMENTO

Com base nas especificações técnicas decididas ao longo do processo entrou-se em contato com três gráficas de Florianópolis para a produção de um protótipo, a Duplic, a Boa Impressão e a Centro Cópias. A Boa Impressão não retornou o contato e a Centro Cópias não produz livros com lombada quadrada, assim optou-se pela Duplic. O valor unitário do protótipo foi de R\$ 113,40.

Informações técnicas enviadas as gráficas:

“Livro com encadernação tipo lombada quadrada:

Miolo:

149mm por 209,539mm

Cor 4x4

Papel Pólen 90 gm/m<sup>2</sup>

Capa:

149mm por 215,819mm (considerando 6,28mm de lombada)

Cor 4x4

Papel Couchê brilho 250 90 gm/m<sup>2</sup>”

Miolo	Papel Pólen 90 gm/m <sup>2</sup>	149mm por 209,539mm
Capa	Papel Couchê brilho 250gm/m <sup>2</sup>	149mm por 215,819mm (já considerando os 6,28mm de lombada)

Quadro 02: Quadro com a síntese da descrição técnica.

Fonte: o autor (2024)

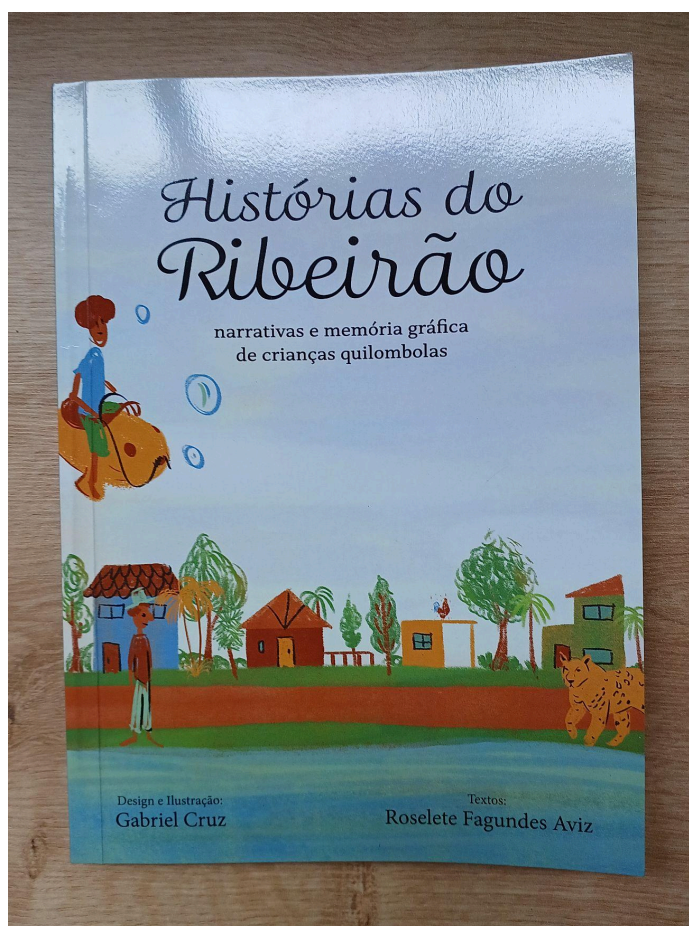


Figura 44: Capa da solução.

Fonte: do autor (2024)

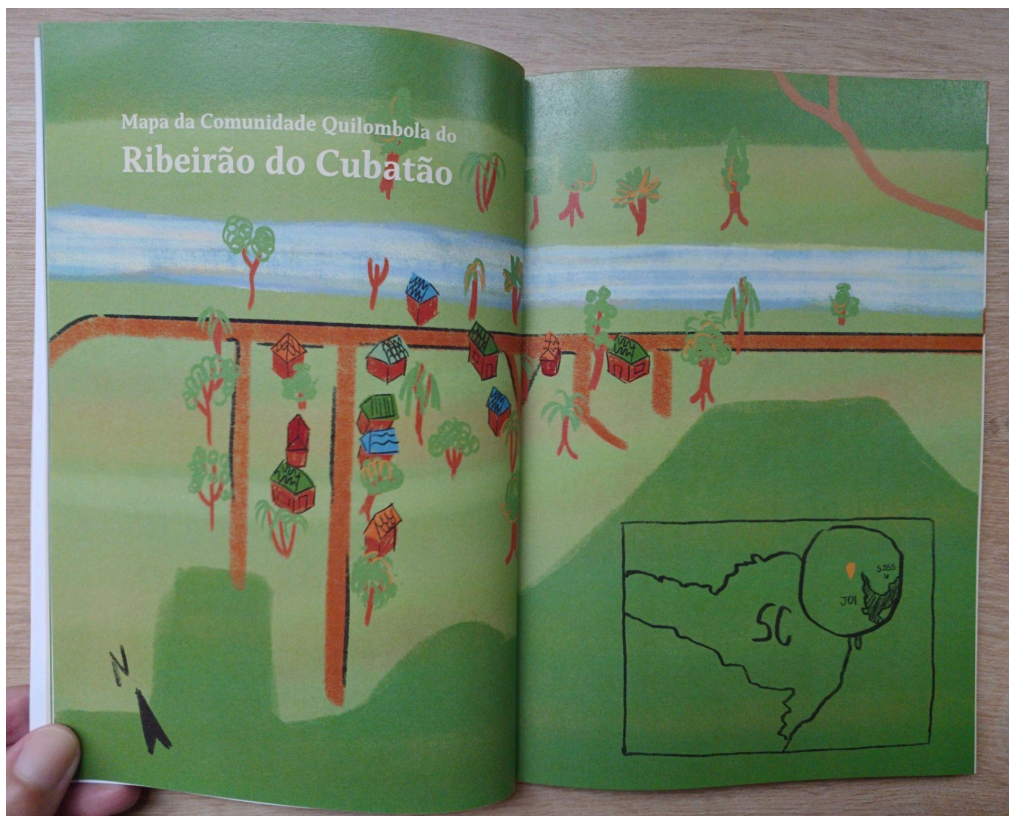


Figura 45: Página do miolo I.

Fonte: do autor (2024)

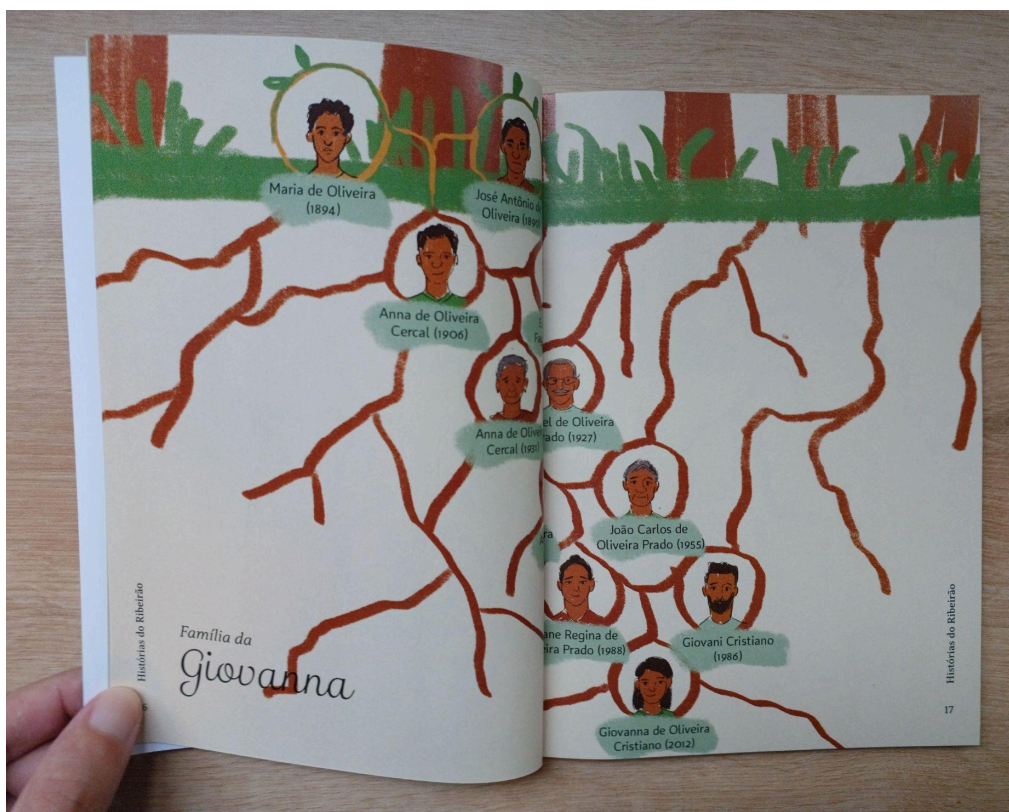


Figura 46: Mockup de página do miolo II.

Fonte: do autor (2024)



Figura 47: Página do miolo III

Fonte: o Autor (2024)



Figura 48: Mockup de página do miolo IV.

Fonte: o Autor (2024)



Figura 49: Página do miolo VI.

Fonte: o Autor (2024)



Figura 50: Página do miolo VII.

Fonte: o Autor (2024)

**O Menino e o Peixe**

Era uma vez um menino que queria pescar um peixe grandão. Então, ele pescou. Depois, ele entrou na água para atravessar o rio e ir para casa. Mas o rio tinha enchido muito. O menino se assustou. Então, o pai do menino disse: - Não precisa ficar assustado. Foi a maré que encheu. E, quando chegou perto do menino falou: - Sobe nas minhas costas!



Caique, 8 anos



Figura 51: Página do miolo VII.

Fonte: o Autor (2024)

**Queridos Fazedores de Rios**

O rio para mim é lindo. Eu já tomei banho nele. Já pesquei. E eu quero agradecer os fazedores de rios, tio Chicão e tio Sinoca, que fizeram o rio com carinho e amor. O rio é uma cultura da natureza como os animais da água, como os peixes. O rio é também para os barcos e os jet-skis.

Enzo, 8 anos

Oi! Eu sou o Arthur. Eu tenho 5 anos. O meu rio é legal. Passa peixe. Dá pra pescar. Eu e minha família faz churrasco lá e toma banho. A gente faz um pulo de bicuda, assim. Daí a gente vê os barcos passando, os jets-kis, a gente fica olhando. Eu gosto do meu rio.

Arthur, 5 anos



Figura 52: Página do miolo VIII.

Fonte: o Autor (2024)

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sendo o primeiro livro ilustrado e diagramado de forma completamente autônoma pelo autor, o processo foi de grande aprendizagem, podendo avaliar os melhores caminhos a serem seguidos ao longo do processo. A escolha pela metodologia de Bruno Munari definitivamente teve um impacto positivo no processo de criação, permitindo ao autor sair da sua área de conforto e explorar um estilo de ilustração muito diferente do acostumado.

A pesquisa teórica sobre livros não ficcionais para a infância e a subjetivação de representações territoriais com certeza trouxeram um impacto positivo para a conclusão desse projeto e do curso de Design, alterando de forma significativa a visão do autor sobre livros para a infância.

Embora grande parte do conteúdo já estivesse pronto, a etapa de análise juntamente com as reuniões feitas com a Professora Roselete, ajudaram muito no processo de criação. Além do aprendizado de Design, o Projeto de Conclusão de Curso apresentado aqui foi de extrema importância para a expansão da perspectiva do autor sobre comunidades quilombolas.

Ademais, o autor espera que o livro “Histórias do Ribeirão: narrativas e memória gráfica de crianças quilombolas”, ajude de forma significativa na preservação da memória ancestral e a valorização da identidade cultural dessa comunidade e inspire outros designers e ilustradores a utilizarem de seus conhecimentos em prol de grupos em processo de apagamento e opressão.

Outros desdobramentos esperados para o projeto são publicações científicas sobre o processo de desenvolvimento e da recepção deste material, em especial junto da comunidade quilombola, como também em contextos de escolas.



## 5. BIBLIOGRAFIA

### 5.1. BIBLIOGRAFIA TEÓRICA

A.M., & Navas, D. (2022). ***Crossroads between Nonfiction Books and Picturebooks: The Relevance of Designing the Information. Bookbird: A Journal of International Children's Literature*** 60(4), 17-27. Disponível em: <https://doi.org/10.1353/bkb.2022.0056>. Acessado em Maio de 2024.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MENEGAZZI, Douglas. **O design do livro de literatura para a infância: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo**. In: DEBUS, Eliane; SPENGLER,

Maria L. P.; GONÇALVES, Fernanda (Orgs.). **Livro objeto e suas art(e)manhas de construção**. Curitiba: Mercado Livros, 2020, p. 15-50.

CASTRO, Luciano Patrício Souza de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. **Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento**. Curitiba: Appris, 2018. 154 p.

MEURER, M. V.; GONÇALVES, B. S. Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial. **Design e Tecnologia**, v. 9, n. 19, p. 66-76, 30 dez. 2019.

LUCCA, Marisa de. **A Produção Gráfica e Seu Papel na Comunicação**. São Paulo: Senac São Paulo, 2022. 144 p.

AVIZ, Roselete Fagundes de. **Desenhos e práticas metodológicas participativas com crianças e idosos em um quilombo no Sul do Brasil**. [No prelo]. 2024

## 5.2. LIVROS LITERÁRIOS

SANDOVAL, Andrés (2021). **São Paulo**: a minha cidade. São Paulo: Editora Ameli.

ROMEU, Gabriela; KAMAL, João; MACEDO, Samuel (2019). **Lá no meu quintal**: o brincar de meninas e meninos de Norte a Sul. São Paulo: Editora Peirópolis.

ROMEU, Gabriela; JÁVERA, Sandra; MACEDO, Samuel (2016). **Terra de cabinha**: pequeno inventário da vida de meninos e meninas do sertão. São Paulo: Editora Peirópolis.