

Ingrid Mitchell Brehm

**DESENVOLVIMENTO DE LIVRO ILUSTRADO AUTORAL
PARA CRIANÇAS DE 8 A 10 ANOS**

Projeto de conclusão de curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para obtenção do Grau de
Bacharel em Design. Orientadora:
Profa. Mary Vonni Metierer de Lima.

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

Brehm, Ingrid Mitchell

Desenvolvimento de livro ilustrado autoral para
crianças de 8 a 10 anos / Ingrid Mitchell Brehm ;
orientador, Mary Vonni Meürer de Lima, 2017.
140.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2017.

Inclui referências. 1. Design. 2. Ilustração. 3.
Livro Ilustrado Infantil . 4. Design Editorial. I. Vonni
Meürer de Lima, Mary . II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Ingrid Mitchell Brehm

DESENVOLVIMENTO DE LIVRO ILUSTRADO AUTORAL PARA CRIANÇAS DE 8 A 10 ANOS

Este projeto de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do Grau de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 20 de Novembro 2017.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.

Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Mary Vonni Meürer de Lima, Dr.^a

Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mônica Stein, Dr.^a Eng.

Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Clovis Geyer Pereira, Me.

Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais por apoiarem todas as minhas decisões que me levaram a chegar até aqui.

Quero agradecer meus amigos por sempre me ajudarem e me darem forças nas horas mais difíceis. Agradeço especialmente a minha amiga Laila, por me dar uma luz no fim do túnel, quando estava perdida e sem saber o que escrever. Minha amiga Letícia, que me salvou tantas vezes durante a faculdade e durante esse projeto também. E ao meu amigo Agenor, que me deu muito suporte durante todos esses anos da faculdade.

E gostaria também de agradecer a minha orientadora Mary por me encorajar a continuar com meu sonho louco de fazer um livro ilustrado totalmente autoral, sonho meu de muitos anos.

Obrigada!

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso visou desenvolver um livro ilustrado infantil autoral para crianças de 8 a 10 anos. O desenvolvimento deste PCC, no qual foi utilizado a metodologia de Bruce Archer, abrangeu a parte de criação gráfica/estética, escolha de cor, desenvolvimento de personagem e cenário, estilo de ilustração, escolha tipográfica e diagramação, tudo levando em conta o público-alvo, suas necessidades e gostos.

Foram feitas pesquisas sobre o público-alvo, seus gostos e preferências. Também foi feita uma pesquisa sobre a história das ilustrações nos livros infantis, procurando responder a pergunta: “qual é a real importância das ilustrações para a literatura voltada às crianças?”. Com base nessa pergunta, pesquisas sobre estilos de ilustração, como as cores se comportam nos livros, como passar uma história através das ilustrações, entre outros fatores foram feitas.

Após o desenvolvimento da parte teórica, foi feita a parte prática, desenvolvendo os personagens e os cenários que seriam utilizados no livro, com base na diagramação deste – levando sempre em conta as pesquisas realizadas durante o projeto.

O projeto teve como resultado o desenvolvimento de toda a parte gráfica do livro, desenvolvimento dos personagens e de estilo estético. Algumas ilustrações foram feitas, porém apenas o projeto gráfico foi concluído.

Palavras-chave: Livro ilustrado para crianças. Ilustração. Editorial. Crianças. Design Editorial.

ABSTRACT

This paper aimed to develop a fully authored children's picture book for children aged 8 to 10 years. The development of this project covered the part of graphic / aesthetic creation, choice of color, character development and scenery, style of illustration, typographic choice and layout, all taking into account the target audience, their preferences. The methodology used was Bruce Archer's (1963).

All the research were made on the target audience, their tastes and preferences. Also a research was done on the history of illustrations in children's books, trying to answer the question: "what is the real importance of illustrations for children's literature?". Based on this question, research on styles of illustration, how colors behave in books, how to tell stories through illustrations, among other factors were made.

After the development of the theoretical part, the practical part was started, developing the characters and backgrounds that would be used in the book, based on the layout of this book - always taking into account the research done during the project.

The project resulted in the entire graphic design of the book, character development and aesthetic style. Some illustrations have been made, but only the graphic design has been completed.

Keywords: Illustrated book for children. Illustration. Editorial. Children. Editorial Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Iole, a baleia que toda palavra engole (2013).	23
Figura 2: Diário de um Banana: A Gota D'Água (2010).	24
Figura 3: Trecho do Livro "Orbis Sensualium Pictus", de Comenius.	32
Figura 4: O Gato de Botas (1697).	33
Figura 5: Alice no País das Maravilhas (1865).	34
Figura 6: Under the Window (1878).	35
Figura 7: The Frog Prince (1874).	36
Figura 8: A Menina do Narizinho Arrebitado (1920).	38
Figura 9: O Reizinho Mandão (1982).	39
Figura 10: O Patinho Feio (1990).	41
Figura 11: Livro Tombolo do Lombo (2016).	42
Figura 12: Estilo Tradicional do personagem Chapeuzinho Vermelho (2010), pela artista Nayoung Wooh.	43
Figura 13: Anete, nariz de chiclete (2013).	44
Figura 14: O Reino Partido ao Meio (2016).	44
Figura 15: Nina no Cerrado (2006).	45
Figura 16: Trecho do Livro "Felpo Filva" (2006).	48
Figura 17: O Estranho Caso do Sonho Perdido (2016)	50
Figura 18: Adivinha quanto eu te amo (2011).	51
Figura 19: Corbelles e Corbillo: cinco sonhos, seis piadas e uma viagem" (2003).	51
Figura 20: O dia que troquei meu pai por dois peixes vermelhos (1998)....	52
Figura 21: Num Marte pequenininho (2002).	53
Figura 22: Poesia é Fruta Doce e Gostosa (2006).	54
Figura 23: Tecelina (2002).	55
Figura 24: Anatomia de um Livro.	58
Figura 25: A Viagem (2017).	58
Figura 26: Folha de Rosto livro A Viagem (2017).	59
Figura 27: Interior do livro A Viagem (2017).	59
Figura 28: Contracapa Livro A Viagem (2017)	60
Figura 29: Capa O Futuro do Horácio.	61
Figura 30: Processo criativo de Weberson Santiago.	62
Figura 31: O Estranho Caso do Sono Perdido (2016).	62
Figura 32: Ilustrações do livro O Estranho Caso do Sono Perdido (2016). ..	63
Figura 33: Para que serve um livro (2012).	64
Figura 34: Ilustração do livro Para que Serve Um Livro.	64
Figura 35: Gráfico de Respostas da Questão 4 do Questionário.	67
Figura 36: Gráfico de Respostas da Questão 7 do Questionário.	67
Figura 37: Gráfico de Respostas da Questão 12 do Questionário.	68

Figura 38: O Reino Partido ao Meio (2016).....	69
Figura 39: "O Futuro do Horácio" e "O Misterioso caso do Sono Perdido".	70
Figura 40: Ilustrações do Mágico de Oz.....	72
Figura 41: Eu quero minha mamã! (2013)	73
Figura 42: Diferença entre Gramatura e Espessura.	74
Figura 43: Corte Especial.	76
Figura 44: Tabela de aproveitamento 66X96 cm.	78
Figura 45: Margem em folha A4.	79
Figura 46: Rei Ludwig II da Baviera.....	82
Figura 47: Rainha Sissi (Isabel) da Áustria.....	83
Figura 48: Castelo de Neuschwanstein.....	83
Figura 49: Exemplo de Esboço para Livro.	84
Figura 50: Projeto Finalizado.	85
Figura 51: Painel Semântico de Público-alvo.....	87
Figura 52: Painel Semântico de Expressão do Produto.	88
Figura 53: Painel Semântico Tema Visual.	89
Figura 54: Espelho do Livro.	91
Figura 55: Painel Semântico Pipi.	93
Figura 56: Primeiros Esboços da Pipi.	93
Figura 57: Mais um esboço da Pipi e do seu irmão.....	94
Figura 58: Painel Semântico Opa.	95
Figura 59: Primeiros Esboços Opa.....	95
Figura 60: Painel Semântico Erik.....	96
Figura 61: Primeiros Esboços Erik.....	97
Figura 62: Painel Semântico Rei Cisne.	98
Figura 63: Primeiros Esboços Rei.	99
Figura 64: Painel Semântico Princesa.	100
Figura 65: Primeiro Esboço da Princesa.	101
Figura 66: Concept Pipi.....	102
Figura 67: Concept Erik.	102
Figura 68: Concept Opa.	103
Figura 69: Concept Rei.	103
Figura 70: Concept Princesa.....	104
Figura 71: Exemplo de estudo de contraste.....	105
Figura 72: Teste de cor da Pipi.....	106
Figura 73: Concept final da Pipi.....	107
Figura 74: Forma da Pipi.....	108
Figura 75: Forma Triangular de Personagens.....	109
Figura 76: Concept final do Erik.	109
Figura 77: Forma básica Erik.	110
Figura 78: Exemplo de formas arredondadas.	111
Figura 79: Concept final Opa.	111

Figura 80: Exemplo de forma quadrada.	112
Figura 81: Formas básicas Opa.	113
Figura 82: Concept final do Rei e do Rei Cisne.	113
Figura 83: Forma básica do Rei.	114
Figura 84: Concept final da Princesa e da Princesa Cisne.	115
Figura 85: Todos os personagens juntos.	116
Figura 86: Exemplo da demarcação das ilustrações.	118
Figura 87: Esboço Ilustração.	118
Figura 88: Ilustração Final.	119
Figura 89: Exemplo de uma das páginas com o grid.	120
Figura 90: Exemplo sem o grid.	120
Figura 91: Título do livro.	121
Figura 92: Cisne usado como símbolo do livro.	121
Figura 93: Elementos gráficos do livro.	122
Figura 94: Padrão criado para a guarda do livro.	122
Figura 95: Ilustração do Castelo.	123
Figura 96: Castelo de Neuschwanstein.	124
Figura 97: Ilustração de Beatrice Blue.	124
Figura 98: Ilustração de Carmen Saldanã.	125
Figura 99: Capa do Livro Versão Um.	125
Figura 100: Capa Final do Livro.	126
Figura 101: Capa, guarda e contracapa do livro.	127

TABELA

Tabela 1: Parâmetros Tipográficos para Livros Infantis recomendados por Burt (1959).....	49
Tabela 2: Comparação entre os livros.	65
Tabela 3: Dados técnicos do livro.	117

QUADRO

Quadro 1: Metodologia para estruturação. Archer (1963).....	28
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	21
1.1	PROBLEMATIZAÇÃO	25
1.2	OBJETIVOS	25
1.3	JUSTIFICATIVA	26
1.4	DELIMITAÇÃO DE PROJETO	27
1.5	METODOLOGIA PROJETUAL	27
2	FASE ANALÍTICA	31
2.1	RECOPILAÇÃO DE DADOS	31
2.2	ORDENAÇÃO	57
2.3	AVALIAÇÃO	66
2.4	DEFINIÇÃO DE CONDICIONANTES	71
2.5	ESTRUTURAÇÃO E HIERARQUISAÇÃO	81
3	FASE CRIATIVA.....	92
3.1	IMPLICAÇÃO	92
3.2	FORMULAÇÃO DE IDEIAS DIRETORAS	92
3.3	ESCOLHA OU IDEIA BÁSICA	101
3.4	FORMALIZAÇÃO DA IDEIA.....	104
3.5	VERIFICAÇÃO	116
4	FASE EXECUTIVA.....	117
4.1	DESENVOLVIMENTO.....	117
4.2	PROCESSO INTERATIVO E MATERIALIZAÇÃO.....	128
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	129
	REFERÊNCIAS	131
	APÊNDICE A- QUESTIONÁRIO	135
	APÊNDICE B- TRECHO DO ROTEIRO.....	140

1 INTRODUÇÃO

A Literatura Infantil brasileira, assim como as ilustrações para o público infanto-juvenil, são relativamente recentes, com um pouco mais de um século (HUNT, 2013). As ilustrações eram inseridas nas páginas dos livros infantis sem muita preocupação e a história narrada poderia facilmente dispensar os desenhos, pois não alteraria a compreensão do texto escrito. Porém, foi a partir dos anos 1980, na expansão do mercado editorial brasileiro de literatura infantil – a qual já vinha ocorrendo desde a década anterior – e com o crescimento da publicação de textos nacionais e traduções, que a produção de livros cresceu.

O número de exemplares no país entre 1990 e 1995 passou de 22.479 para 40.503, dobrando também o faturamento – que foi de 900 milhões de reais para 1,8 bilhões – e de 1990 a 2014 a tiragem de livros quase triplicou, chegando a 60.829 de títulos, duplicando o número de exemplares vendidos (de 212 milhões para 435 milhões). Esse aumento na competitividade do setor nos últimos 20 anos se deve ao surgimento de várias editoras que profissionalizaram o setor (O Globo, 2016). Outro motivo para esse crescimento foi a criação de feiras literárias, como a Flip – Festa Literária Internacional de Parati – e a Bienal do Livro, cuja primeira edição, em 1983, contou com apenas 88 expositores e um público pequeno, e hoje, dez bienais depois, já registra 560 mil pessoas em 11 dias de feira com a presença de 150 expositores.

Por serem simples, efêmeros e destinados a um público considerado como inexperiente e imaturo (HUNT, 2013), a literatura infantil e os livros ilustrados infantis são considerados pela literatura tradicional como um gênero de menor importância (CARELLI; AQUINO, 2013). Um dos motivos para não se dar a devida importância aos livros infantis, segundo Ramos (2013), é a falta de compreensão da imagem – falta que pode ser creditada, muitas vezes, à lacuna na formação cultural de leitores e apreciadores de obras de arte. No Brasil, as crianças não são estimuladas a praticar a arte de olhar obras de arte, não são acostumadas a descrever ilustrações inseridas nos livros, na tentativa de compreendê-las.

As crianças estão em pleno momento de descobertas e construção de valores éticos, estéticos e culturais (RAMOS, 2013), por isso, não se pode ignorar a importância de um bom livro e de boas ilustrações. As manifestações artísticas, o mundo imaginário, as surpresas e descobertas que as envolvem – e até mesmo o público adulto –, sensibilizam o olhar para os desenhos, traços e formas que ampliem o texto escrito, possibilitando o ato de imaginar. As imagens se tornam fundamentais

para a adesão das crianças à história contada, que se fossem apenas com palavras tenderiam a cansá-las, pois elas necessitariam fazer um esforço extra para visualizar todas as situações. Além disso, segundo Jacques Aumont (apud RAMOS, 2013, p. 16), todos necessitam da simbolização da realidade para nos desenvolver e na infância o mundo é repleto de signos e símbolos, os quais sustentam a existência adulta, por isso os livros ilustrados são importantes, por mostrarem como esses símbolos podem ser representados.

Assim, considerando os argumentos expostos, este trabalho teve como objetivo projetar um livro ilustrado para crianças de 8 a 10 anos, com um conto criada pela própria autora, sendo então um livro totalmente autoral. Também foi estudado a importância das ilustrações para os livros infantis, respondendo perguntas relacionadas tanto para a área de ilustração, quanto para design editorial – porém sempre com foco em ilustração. Esta relação é importante – a do ilustrador com o designer –que muitas vezes é a mesma pessoa –, porque, segundo Ramos (2013), as imagens não se resumem apenas às ilustrações, elas estão relacionadas com um projeto gráfico, que estabelece os tipos de letras a serem usadas, o tamanho, o espaçamento delas, além de definir o ritmo do texto nas páginas, que guiará o ritmo de leitura, integrará as ilustrações com o texto e, se não pensada de forma a facilitar a leitura, pode causar falta de legibilidade e/ou ambiguidade do texto, além de sobreposição texto-imagem, problemas de impressão, entre outros.

As perguntas que o projeto visou responder foram: por que as ilustrações não são apenas um fator estético/chamativo e como podem contribuir para o projeto gráfico de livros infantis.

A partir dessas perguntas, foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre o assunto, análise de similares, questionários com os pais ou responsáveis do público-alvo, com o intuito de poder mostrar a real importância das ilustrações para a narrativa de livros infantis e, por fim, elaborar um livro infantil, totalmente autoral, com as ilustrações, design e texto feito pela autora, utilizando tudo o que foi aprendido durante o curso e o projeto.

O livro teve como público-alvo crianças de ambos os sexos, com idade de oito a dez anos. A escolha da faixa etária, oito a dez anos, é uma recomendação, que delimita a quantidade de ilustrações e textos ideais para cada idade, de acordo com o nível de alfabetização e desenvolvimento da criança. De acordo com Ramos (2013), para crianças menores de oito anos são recomendados livros com mais ilustrações do que palavras – são os conhecidos livros-álbum –, devido à maior vinculação delas à linguagem visual e à menor extensão dada ao

texto escrito. São livros curtos, geralmente não passam de trinta e duas páginas, muitas vezes com ilustrações em página dupla predominante ou em todo livro, como na figura 1. As páginas são coloridas, contam uma história assim como o texto, trabalhando em sinergia para ampliar a criatividade da criança.

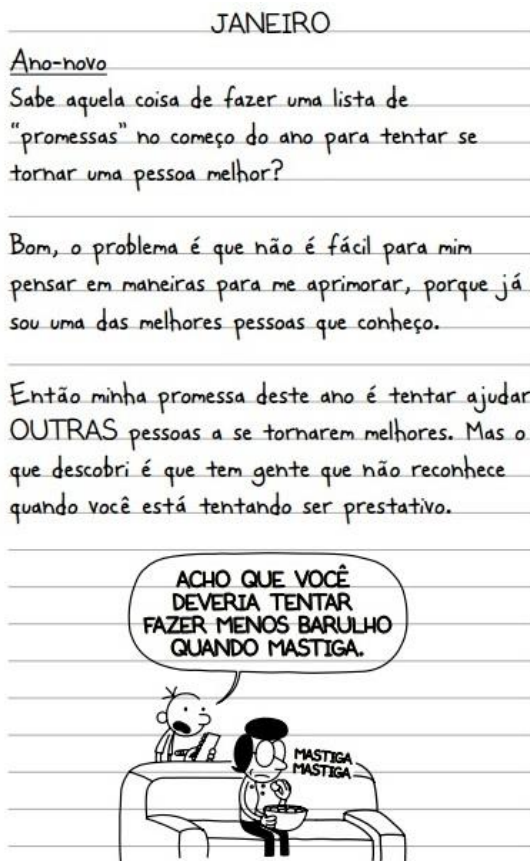
Figura 1: Iole, a baleia que toda palavra engole (2013).



Fonte: Google Imagens (2017).

Já para crianças acima de dez anos, os livros raramente contém ilustrações, que têm um papel muito mais decorativo do que narrativo. Os livros ficam mais densos, podendo ter entre noventa e cento e cinquenta páginas (KOHAN, 2013). Como exemplo, a série de livros best-sellers Diário de um Banana, como mostra a figura 2.

Figura 2: Diário de um Banana: A Gota D'Água (2010).



Fonte: Google Imagens (2017).

A história que foi contada no livro autoral deste projeto é mais indicada para crianças de 8 a 10 anos porque existiu uma sinergia entre texto e imagem, o que fez a história ser longa demais para crianças menores e curta demais para crianças maiores de 10 anos. A delimitação não impede que crianças de outras idades tenham interesse pelo livro, porém o foco de pesquisa será dentro dessa faixa etária.

Este PCC foi estruturado em capítulos, nos quais, com auxílio de uma metodologia escolhida, foram desenvolvidos a pesquisa e o projeto.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Como visto anteriormente, o livro ilustrado infantil ainda não possui o destaque que merece. Porém isso vem mudando graças às premiações e festivais que destacam as ilustrações infantis, como o Festival de Bologna, Prêmio Internacional de Ilustração: Hans Christian Andersen, Prêmio Espace-Enfants e, um exemplo nacional, o Prêmio Jabuti.

Os livros infantis ainda enfrentam dois grandes concorrentes: a televisão e a internet.

“[...] crianças nascidas a partir do final dos anos 1980 estão cada vez mais mergulhadas na cultura audiovisual, portanto, recebem variados estímulos carregados de imagens. Os livros precisam competir ou fazer frente a tais apelos, e essa tarefa é complexa, daí a necessidade de excelentes escritores, ilustradores e artistas gráficos trabalha-rem juntos.” (RAMOS, 2013, p. 30).

Então como o design e a ilustração podem criar bons livros ilustrados que prendam a atenção das crianças –muitas vezes imersas em um mundo dos desenhos animados, comerciais e videogames – com a ajuda de boas ilustrações e um bom design?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo foi desenvolver um projeto gráfico de um livro-ilustrado infantil, cujo público-alvo foi crianças de 8 a 10 anos.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender a importância das ilustrações para a narrativa de livros infantis através das pesquisas.
- Identificar as preferências do público-alvo por meio de um questionário.

- Com o resultado das pesquisas e do questionário, escolher o projeto gráfico e o um estilo de ilustração adequado ao público-alvo através da criação de painéis semânticos.

1.3 JUSTIFICATIVA

As ilustrações não são apenas um elemento estético nos livros infantis, elas auxiliam a narrativa, muitas vezes contando mais do que o próprio texto, estimulando a criatividade e imaginação infantil, além de incentivar o gosto pela leitura. Este último é um desafio no Brasil, pois apenas um em cada quatro brasileiros domina plenamente as habilidades de leitura, escrita e matemática (INSTITUTO PRÓ LIVRO, 2016).

Apesar desse número preocupante, em 2009 houve um fortalecimento do mercado editorial brasileiro, sendo o segmento de livros infanto-juvenis o mais produtivo em termos de vendas (MACIEL 2010). Em uma pesquisa mais recente realizada pela Nielsen a pedido do Sindicato Nacional de Livros (SNEL), o segmento de livros infantis, juvenis e educacionais teve um crescimento de 7,1 % no período entre 2015 e 2016, enquanto que houve queda de 13,5% no volume de livros vendidos para o público adulto (NETO, 2016). O que faz com que a importância das ilustrações e boas histórias cresçam, tornando cada vez mais importante que aqueles que lidam com livros destinados às crianças se aproximem mais do universo das imagens.

A pesquisa realizada pelo Instituto Pró Livro (2016) ainda reforça a análise de que o hábito de leitura é uma construção que vem da infância e é bastante influenciada por terceiros – especialmente por mães e pais– e que “gostar muito de ler” é uma característica de crianças, e não adolescentes e adultos, reforçando a importância da criação de mais pesquisas, críticas e projetos sobre ilustrações em livros infantis, em um país cuja população é composta de 44% de pessoas que não leem e 30% nunca comprou um livro.

Além da importância mercadológica, o projeto de conclusão de curso, com o seu passo a passo na criação de um livro ilustrado para crianças, utilizando metodologias e pesquisas bibliográficas sobre o tema, fortalecerá e ampliará a bibliografia na área, ajudando futuros designers e/ ou ilustradores na construção de projetos de qualidade estética, eficazes e cujas ilustrações complementem a narrativa das histórias.

1.4 DELIMITAÇÃO DE PROJETO

Este Projeto de Conclusão de Curso se delimitou a desenvolver, através de um projeto de Design Gráfico, as ilustrações e a diagramação de um livro infantil para crianças de 8 a 10 anos, de ambos os sexos.

Como a história que será contada no livro já estava pronta, não fez parte do projeto o desenvolvimento desta, apenas as ilustrações e a diagramação.

O Projeto foi autoral, sem clientes.

1.5 METODOLOGIA PROJETUAL

Para melhor organizar as questões que envolvem um projeto de Design, é de extrema importância que se utilize uma metodologia. O método envolve instrumentos de planejamento, coleta de dados, análise e síntese, sistematizando e organizando as informações, criando etapas que ajudarão o designer em seu processo projetual e visam evitar erros que ocorrem como a utilização de métodos informais, enquanto auxiliam o pensamento criativo (PAZMINO, 2009, p. 11).

Outras vantagens do uso de uma metodologia são o fato de estimular a pensar além da primeira solução que vem a mente do designer e exteriorizar o pensamento de design, extraindo o pensamento e os processos mentais, colocando-os em gráficos e esquemas (oc. cit.).

A metodologia-base escolhida para este projeto é proposta por Archer (1963 apud FUENTES, 2006, p. 29-30) que apresenta seu processo de Design em três fases, conforme a Quadro 1, e que foi subdividida em etapas.

Quadro 1: Metodologia para estruturação. Archer (1963).

Fase Analítica	Recopilação de Dados	Briefing
	Ordenação	
	Avaliação	Análise de Similares
	Definição de Condicionantes	
	Estruturação e Hierarquização	
Fase Criativa	Implicações	Geração de Ideias
	Formulação de Ideias Diretoras	
	Escolha ou Ideia básica	Escolha da Ideia e Validação
	Formalização da Ideia	
	Verificação	
Fase Executiva	Valorização Crítica	Apresentação de Alternativas e Ajuste das Ideias
	Ajuste da Ideia	
	Desenvolvimento	
	Processo Interativo	
	Materialização	Finalização do Projeto

Fonte: Adaptado pela autora com base em CASTRO (2016).

Fase Analítica – foi a parte principal do PCC1, na qual se trabalhou a definição do tema e os objetivos que se queriam alcançar com o projeto; a organização do cronograma; elaboração e definição sobre o conteúdo que seria analisado durante as pesquisas.

• **Recopilação dos dados:** nesta primeira fase se reconheceu todas as informações necessárias sobre a necessidade da empresa/cliente, no caso deste PCC, equivale à escolha do tema de projeto, já que não houve um cliente. Nesta fase os limites do projeto são identificados, como orçamento, delimitação de faixa etária,

cronograma. Foi a etapa de pesquisa de similares e referências. A primeira e segunda etapa são comparáveis ao Briefing, citado em outras metodologias de Design, como Pazmino (2015).

- **Ordenação:** é a sistematização e classificação dessa informação obtida, para organizar a próxima etapa. Para coletar as informações para esse projeto foram feitas pesquisas bibliográficas sobre o tema proposto, seleção de similares e questionário informal realizado com o público que foram analisados e organizados na sequência.

- **Avaliação:** as informações obtidas na procura de referências foram validadas de acordo com os requisitos de projeto.

- **Definição de Condicionais:** estabelecer os parâmetros e diretrizes a seguir no projeto (cor, custo, tamanho, material que será utilizado). A terceira e quarta etapa estão dentro de um processo de análise de similares.

- **Estruturação e Hierarquização:** elaborar o conceito editorial e as estratégias de design, definindo os objetivos, elencando as diretrizes do projeto, requisitos e restrições para a realização do mesmo.

Fase Criativa – é quando se inicia a parte prática do projeto, tomando como base as informações recolhidas na fase anterior, desenvolvemos as ideias e as selecionamos para chegar a uma solução. Essa fase também é dividida em cinco etapas.

- **Implicação:** estabelece os alcances e limitações do projeto.

- **Formulação de Ideias Diretoras:** gera ideias e esboços em grande quantidade para gerar o maior número possível de soluções para o problema proposto. No Design Editorial, as ideias geradas seriam a forma da página, as propostas tipográficas e cromáticas, as manchas gráficas, os acabamentos possíveis. Assim como na ilustração, as ideias gerariam *concepts* de personagens e cenários, palhetas cromáticas.

- **Escolha ou Ideia Básica:** responsável pela escolha do conjunto de ideias mais adequadas, que deverão cumprir com as condições estabelecidas anteriormente para o projeto.

- **Formalização da Ideia:** essas ideias escolhidas foram polidas, para estabelecer possíveis propostas a serem defendidas e foram verificadas na última etapa, na verificação.

- **Verificação:** para comprovar se os resultados obtidos anteriormente cumprem com os requisitos de projeto.

Fase Executiva – as ideias seriam apresentadas ao cliente e, ou o projeto seria aprovado ou passaria por modificações. Como foi um projeto autoral, a validação foi feita por meio das pesquisas anteriores.

- **Valorização Crítica:** as ideias escolhidas seriam apresentadas ao cliente, que escolheria uma para continuar o projeto.

- **Ajuste da Ideia:** a ideia escolhida foi analisada, para detectar se seria necessária alguma mudança.

- **Desenvolvimento:** o projeto foi refinado e finalizado.

- **Processo Interativo:** foi apresentado o projeto final.

- **Materialização:** implementação desse projeto em mock-up, para visualizar o resultado.

Em relação a este projeto de conclusão de curso as etapas de apresentação ao cliente foram substituídas pela validação por meio dos requisitos pré-estabelecidos do projeto, devido ao fato de ser um projeto autoral e não possuir um cliente.

A seguir o desenvolvimento foi dividido entre Fase Analítica, Criativa e Executiva.

2 FASE ANALÍTICA

2.1 RECOPILAÇÃO DE DADOS

2.1.1 Coleta de Informações

Breve História da Ilustração Infantil

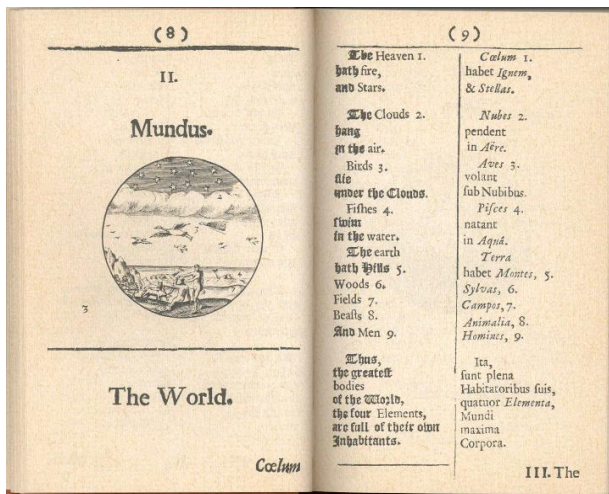
Para compreender a importância das ilustrações para a narrativa de livros infantis, é preciso lembrar que a infância nem sempre foi considerada da maneira que é conhecido hoje e que os livros infantis também se transformaram através do tempo.

O conceito de “infância” vem mudando através do tempo, influenciada por acontecimentos sociais, econômicos e históricos, além da interferência dos estudos em Psicologia e Pedagogia (ZIMMERMANN, 2008).

As crianças eram inseridas nos hábitos e costumes dos adultos. Segundo Azevedo (2001) só se pode realmente falar em literatura infantil a partir do século XVII, época em que houve uma reorganização do ensino e da fundamentação do sistema de educação burguês, dando origem aos livros com intuito pedagógico, que serviam de instrumento de apoio ao ensino. O livro infantil passa a ser então um mediador no processo de construção do conhecimento, segundo teoria de Vygotsky (1989 apud ZIMMERMANN, op. cit., p. 52).

O livro *Orbis Sensualium Pictus*, de Jan Amos Comenius (1592-1670), é considerado, historicamente, o primeiro livro didático ilustrado para crianças, criado com o intuito de ensinar latim através de gravuras. Segundo Ramos (2013), muitos teóricos o consideram até hoje um exemplo de sinergia entre texto e imagem, ressaltando a importância da percepção e da capacidade de visualizar para chamar a atenção, facilitando o aprendizado do leitor emergente. Comenius afirmava que “as imagens são a forma de aprendizagem mais fácil de assimilar que se pode oferecer às crianças” (SALISBURY, ibid, p.49).

Figura 3: Trecho do Livro "Orbis Sensualium Pictus", de Comenius.



Fonte: Google Imagens (2017).

De acordo com Zimmermann (2008), no século XVIII, preocupações em relação aos cuidados com a saúde, higiene e físico da criança passa a aparecer associados à noção de infância e a criança passa a ocupar um lugar central na família. A consolidação da burguesia, pela propagação de suas ideologias e por meio do poder econômico, se dá pelo fortalecimento da família, pois cada membro assume um papel na sociedade e o da criança passa a ser vista também como um desses membros, o que motiva o surgimento dos objetos industrializados- como o brinquedo- e culturais- o livro- ou ramos da ciência voltados para as crianças – como a psicologia infantil, a pediatria, a pedagogia –, impulsionados pelo ideal de preservação e valorização da infância. Características como a fragilidade e dependência são atribuídas às crianças, cabendo à escola prepará-las para a vida adulta.

Nesse mesmo período, a escola é institucionalizada pela sociedade, provocando assim um prolongamento da infância e posteriormente, no século XIX, houve uma categorização da criança por idade e classe escolar – o que está presente em nossa sociedade até hoje – indicando que antes essa diferença não era considerada importante pelos adultos. Podemos ver essa categorização em filmes e em livros – os quais são indicados pelas faixas etárias de acordo com a alfabetização da criança (RAMOS, 2013).

Apesar das ilustrações já estarem presentes nos livros destinados a criança, elas ainda eram consideradas apenas um “respiro”, que tornava a massa do texto muito mais atraente e menos cansativa (ibid, p. 52), ao contrário do que ocorre hoje, onde elas ditam o ritmo da história, exibindo ao leitor um mundo visual rico, no qual o leitor necessita de total dedicação para entender o que está sendo narrado. O texto escrito precisa de imagens e, mesmo quando as ilustrações eram poucas, causavam grande impacto e prendiam a atenção da criança.

“À medida em que novas técnicas de impressão surgem, a ilustração vai ganhando maior espaço dentro de livros, jornais e revistas. Destacam-se as invenções da gravação em metal (século XV e XVI), da xilogravura em cor (século XVI e XVII), da litografia (1796) e da cromolitografia (1851).” (ZIMMERMANN, 2008, p. 15).

Figura 4: O Gato de Botas (1697).



Fonte: Google Imagens (2017)

A partir do século XIX, as ilustrações começam a ganhar mais corpo dentro do livro, graças as novas tecnologias de impressão citadas anteriormente, mas principalmente pelo surgimento da fotografia (1839) que será importante para a transformação da arte de ilustrar “pois se começa a captar uma série de imagens de maneira mais rápida”

(RAMOS, 2013, p. 56). Com a fotografia, os artistas passam a perceber que é possível estabelecer uma sequência de imagens, dando uma ideia de movimento, o que refletirá na fluidez e na maneira de contar a história pelos desenhos.

O século XIX é conhecido também como a Idade do Ouro da Ilustração, por causa do surgimento de grandes referências no meio da ilustração. Destacou-se pela riqueza de detalhes, influenciado pelo estilo Art Nouveau, e pelo grande apelo ao fantástico e ao imaginário. Para Ramos (op.cit.), nomes como Edward Lear (1812-1888), Walter Crane (1845-1915), Kate Greenaway (1846-1901) e John Tenniel (1820-1914) – ilustrador do clássico *Alice no País das Maravilhas*, de Carrol – influenciam até hoje muitos artistas, com sua forma de contar história pelas imagens.

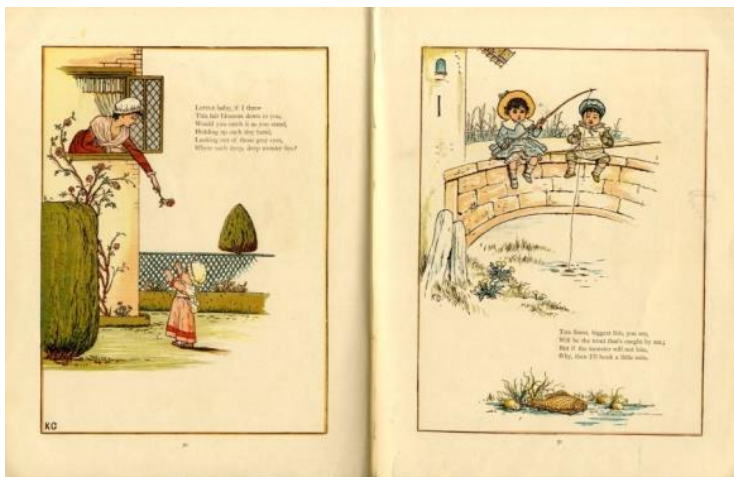
Figura 5: Alice no País das Maravilhas (1865).



Fonte: Ramos (2013, p. 56).

Ao contrário de Tenniel, Kate Greenaway era escritora e ilustradora, obtendo sucesso como ambas, ficando famosa por seu estilo delicado de ilustrar, utilizando principalmente técnicas de aquarela (ZIMMERMANN, 2008). Sua obra *Under the Window* (1878), figura 4, obteve grande aceitação do público, sendo até hoje reconhecida. Foi instituído em 1956 um prêmio de ilustração com seu nome no Reino Unido.

Figura 6: Under the Window (1878).



Fonte: Google Imagens (2017)

Zimmermann (2008) analisa outro ilustrador da mesma época, Walter Crane. Ele se destaca pela sua grande elaboração e riqueza de detalhes, sua influência por gravuras japonesas (que utilizam padrões nos vestuários e nas cenas), além de sua bidimensionalidade “forçada” nas ilustrações. Segundo Crane “crianças preferem formas bem definidas e cores vivas [...] elas não querem se preocupar com tridimensionalidade” (2003 apud ZIMMERMANN, 2008, p. 27). Outra característica marcante de Crane são as molduras pretas dividindo as páginas em blocos, características presente hoje nos quadrinhos.

Figura 7: The Frog Prince (1874)

Fonte: Zimmermann (2008, p. 27)

O cinema, criado no final do século XIX, e em especial destaque as produções da Walt Disney, transformaram as ilustrações. Ao produzir versões animadas de muitas histórias infantis clássicas, impôs um olhar romântico em que a imagem tende à perfeição e isso se transportou para a grande maioria dos livros destinados a criança (RAMOS, 2013). A entrada cada vez maior dos meios de comunicação audiovisual, desenhos animados e a expansão do consumo de revistas de histórias em quadrinho trazem uma grande mudança de comportamento e na forma de ilustrar. A chamada arte sequencial dos quadrinhos trouxe um dinamismo às ilustrações ao fazer com que uma ilustração puxasse a outra. O controle da arte, que diz respeito à perspectiva, cores, pinceladas, simetria e composição, em sinergia com a regência da literatura que passa a definir o livro ilustrado contemporâneo também demonstra a influência dos quadrinhos aos livros infantis (ibid, p. 63).

Percebe-se então que o conceito de infância não é estático e universal, mas sim um resultado de um desenvolvimento histórico e social, assim a literatura infantil e as ilustrações dentro desta temática. Foi sendo elaborado simultaneamente às mudanças na composição familiar, nas noções de paternidade e maternidade, a urbanização, a industrialização e também no cotidiano e vida das crianças ocorridos na Europa (ZIMMERMANN, 2008, p. 53). No Brasil isso não foi diferente,

passando por fases semelhantes às europeias. A diferença é que no início das publicações ocorriam através de traduções e somente no final do século XIX que se inicia uma preocupação com uma produção nacional que atenda, principalmente, a demanda escolar. Nasce assim uma literatura, nessa categoria infantil, totalmente nacional e com características próprias.

Segundo Zimmermann (2008), no século XX, fatores econômicos e sociais do Brasil contribuíram para o fortalecimento e consumo do setor de literatura infantil. Devido a consolidação da classe média no país, o Ensino Fundamental torna-se obrigatório (1932-1934). Em 1920 foi editado um dos grandes nomes da literatura nacional e considerado como o primeiro livro infantil brasileiro (MATOZZO, 2009), *A menina do nariz arrebitado*, de Monteiro Lobato. Essa primeira edição alcançou a tiragem de 20 mil cópias, considerado extraordinária para a época e, no ano seguinte, foi lançada a segunda edição, com mais capítulos. Ambos os livros foram ilustrados por Lemmo Lemmi.

Monteiro Lobato criou para as crianças um universo rico em folclore e imaginação, buscando o nacionalismo na ação dos personagens, refletindo a brasilidade, na linguagem, comportamento e na estreita relação que cada um tinha com a natureza (op. cit.). Além de autor, também foi figura central de grande pioneirismo no crescimento da indústria do livro no Brasil, pois de seus projetos nasceu a primeira editora no Brasil, desenvolvendo assim um grande mercado de consumo, antes dominado pelas publicações portuguesas ou de empresas com capital francês (PORTAL EDUCAÇÃO, 2012). Foi o primeiro editor do país a procurar desenvolver um mercado de massa para os livros e transformou a indústria editorial em uma indústria de consumo.

O pioneirismo do autor não parou por aí, conseguiu aumentar os pontos de venda de seus livros de 40, que na época era o número total de livrarias no país, para 1.200 – incluindo farmácias e bancas de jornal. Inovou também na apresentação visual de seus livros, introduzindo capas mais atraentes, fugindo do estilo amarelado e sem vida dos livros franceses. Em consequência de todos esses avanços de Monteiro Lobato, em 1920, mais da metade dos livros publicados no país eram publicados, traduzidos ou adaptados pela editora do autor, a Monteiro Lobato e Cia. Ltda.

Figura 8: A Menina do Narizinho Arrebitado (1920).



Fonte: Wikipédia (2017).

Nos anos 1950 e 1960 houve um avanço tecnológico e diversos acontecimentos sociais, artísticos e políticos, que culminaram, em 1970, um salto de qualidade e criatividade na literatura, desvinculando-a dos compromissos pedagógicos e dando a oportunidade para novos autores e textos criativos surgirem, também explorando ilustrações de estilo próprio, fugindo dos padrões europeus. Para Ramos (2013, p. 63), surge então um grupo de autoras que dão um novo rumo à literatura infantil brasileira. São elas: Ana Maria Machado (1942-), Lygia Bojunga (1932-), Ruth Rocha (1931-) e Sylvia Orthof (1932-1997). Não somente esses, mas vários profissionais se destacaram na arte da ilustração, criando imagens cheias de significados.

“Alguns artistas gráficos engajam-se cada vez mais na atividade de ilustrar, pesquisando formas e cores ao mesmo tempo em que buscam uma maneira mais eficaz de dialogar com o texto. Percebe-se a construção de uma nova linguagem.” (NANNINI, 2007, p. 39).

Figura 9: O Reizinho Mandão (1982).



Fonte: Site Ruth Rocha (2017)

Em 1968 é criada a Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ), com o intuito de promover a leitura e divulgar publicações de qualidade, premiando publicações anualmente. Além dessa fundação, existem outras associações voltadas ao ilustrador que buscam organizar e criar ambientes de interação e discussão na área, como a Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB) e a Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais (ABIPRO). Além de feiras de livros com espaço para conversas e debates sobre ética profissional, mercado de trabalho, valorização dos ilustradores, como a Bienal Internacional do Livro no Rio de Janeiro e a Festa Literária Internacional de Parati (ibid, p. 42).

Livro Ilustrado

Depois de entender o processo histórico do livro ilustrado infantil, é preciso detalhar os vários componentes deste e entender a importância das ilustrações para a narrativa. Como conversam os textos e as imagens? Qual é a importância do conhecimento de Design para o

ilustrador? Como tornar a ilustração chamativa, em um mundo tão sobrecarregado de imagens? É o que será abordado a seguir.

a) Texto x Imagem

Neste projeto já foi citado algumas vezes a importância da sinergia entre texto e imagem. Os livros ilustrados podem explorar a relação complexa destes, fazendo as palavras aumentarem, contradizerem, expandirem ou interpretarem as palavras – ou vice-versa, cruzando os limites entre o mundo verbal e pré-verbal, aliando-se a criança leitora (HUNT, 2013 p. 234).

Existem três formas de o texto e a ilustração se relacionarem, que devem ser levadas em conta pelo ilustrador ao iniciar o projeto, segundo Linden (2011):

- **Relação de Redundância:** o texto e a imagem remetem a mesma narrativa, “os conteúdos narrativos se encontram – total ou parcialmente – sobrepostos”, ou seja, ambos dizem a mesma coisa, não são ilustrações com uma linguagem própria.
- **Relação de Colaboração:** os dois trabalham em sinergia para a compreensão da narrativa, fazendo com que, se houver a retirada de um dos elementos, ambos deixem de fazer sentido.
- **Relação de Disjunção:** as imagens e o texto se contradizem, podendo “assumir a forma de histórias ou narrações paralelas”.

O mais importante, para Hunt (2013), é que os livros ilustrados de hoje lidam com o visual e verbal e cada um podendo reforçar o outro, contrapondo, antecipando ou expandindo suas linguagens. Os livros ilustrados “têm grande potencial semiótico semântico e, definitivamente, *não*¹ são simples coleções de imagens...” (op. cit.). Não são livros com artes costuradas de modo negligente e sim um meio pelo qual as páginas serão vistas em termos de abertura de página e livre exploração de interações de dois meios, o texto e a imagem.

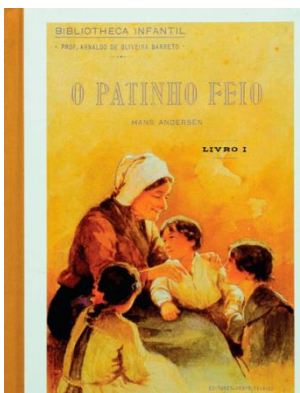
Os textos sem ilustrações, importantes elementos descritivos, se tornam longos e pesados. As ilustrações ditam o ritmo da história,

¹ Grifado pelo próprio autor do livro.

exibindo ao leitor um mundo visual rico em sugestões (RAMOS, 2011, p. 54). Mesmo quando os livros infantis possuíam menos ilustrações, elas “sempre tiveram o poder de criar expansões, de induzir experiências afetivas e intelectuais que pontuam o imaginário dos leitores” (ibid, p. 55).

Outra questão importante dessa relação foi citada por Ramos (2011, p. 25). Ela analisa o livro *O Patinho Feio*, de 1990, de Hans Christian Andersen, e descreve como as ilustrações a auxiliaram quando criança a entender a complexidade sofrida pelo patinho. Para a autora, as ilustrações auxiliam as crianças a concretizar o que está sendo lido, conseguindo lidar com mais facilidade com questões difíceis – como separação, diversidade e preconceito – e, assim como o texto, pode apresentar várias camadas de leitura, solicitando daquele que lê um olhar atento e calmo com atenção, para poder captar aquilo que não é visto em um primeiro momento.

Figura 10: O Patinho Feio (1843).



Fonte: Editora Melhoramentos (2012)

As palavras, as imagens e o design interagem de diversas formas para dar sentido ao que é narrado no livro infantil contemporâneo e essa dinâmica ‘multimodal’ é peculiar e exclusiva da literatura infantil, não tendo equivalentes na literatura adulta, segundo Arizpe e Styles (2003, p.21, apud RAMOS, 2011, p. 82). Essa riqueza na articulação desses três elementos tem sido aperfeiçoada de tal forma que os livros infantis vão muito além do que ocorre em novelas gráficas, quadrinhos, por exemplo, que tradicionalmente se utilizaram dessa mesma estratégia – o

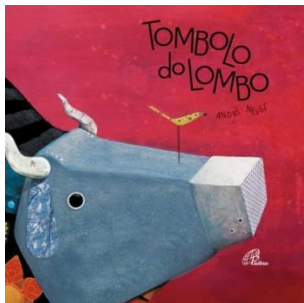
que significa que os livros ilustrados infantis elaboram melhor as conexões entre as diferentes linguagens – (RAMOS, 2011, p. 82).

Hoje o ilustrador muitas vezes também é o designer, o que auxilia a intercomunicação entre texto verbal e visual:

“As palavras podem estar por cima ou na parte de baixo do livro, na posição lateral, forçando o leitor a mudar a maneira de ler a obra. O tamanho das letras também se altera. Quando é preciso enfatizar uma palavra ou sentença, a imagem delas ganha mais espaço, fica destacada das outras.” (ibid p. 89).

Zimmermann (2008, p. 50) cita as ilustrações do artista André Neves e exemplifica o trabalho de um ilustrador que elabora a parte gráfica do livro, criando o layout das páginas, escolhendo a tipografia, nos custos de produção, no mercado, diagramando os textos e procurando acompanhar a confecção do material impresso, garantindo assim que o resultado final sairá com a qualidade desejada.

Figura 11: Livro Tombolo do Lombo (2016).



Fonte: site Paulinas (2017).

No depoimento da ilustradora Graça Lima (MORAES, HANNING, PARAGUASSU, 2012), ela cita a importância do design para a valorização da ilustração no livro infanto-juvenil. Segundo a ilustradora, as editoras mandavam o projeto gráfico fechado, apenas com os espaços para inserir as ilustrações, o que nem ficava bem resolvido. Já na década de 1990, a quantidade de ilustradores que também eram designers aumentou e esses começaram a fazer o livro

como um todo, com resultados melhores, com mais qualidade tornando as narrativas mais enriquecidas.

b) Estilo de Ilustração:

É comum encontrar livros com linguagem “infantilizada”, que muitas vezes duvidam da capacidade de compreensão infantil (ZIMMERMANN, 2008, p. 47). Os autores e os ilustradores podem oferecer às crianças muito mais do que caráter didático e infantilizado. “Cada livro deveria nutrir a criança de alguma forma – com novas ideias, descobertas, humor ou vocabulário” (AIKEN, 1998, p. 10 apud op. cit.). Existem vários estilos de ilustração, com vários métodos diferentes, gerando uma riqueza e uma diversidade visual. Todas essas técnicas das mais variadas trazem um enriquecimento visual e incentivam o espírito criativo da criança, que busca soluções alternativas e com o relacionamento com a diversidade (LINS, 2003, p. 43 apud ZIMMERMANN, 2008, p. 47). Linden (2011) cita alguns desses estilos:

- **Tradicional:** exibição harmoniosa, convencional e doce do real. Emprego de tons pastel, luminosos, como na figura 7.

Figura 12: Estilo Tradicional do personagem Chapeuzinho Vermelho (2010), pela artista Nayoung Woo.



Fonte: portfólio da ilustradora²

² Site pessoal da ilustrador <www.woohnayoung.com/fairytales>.

- **Materialista:** diferentes técnicas e acúmulo de materiais. Colagens, pintura, uso de objetos, fotografia. Um exemplo de ilustração materialista é a figura 8.

Figura 13: Anete, nariz de chiclete (2013).



Fonte: Conexão Autor (2017).

- **Cartoon e Caricatural:** ora um traçado “magistral, irregular e expressivo” (ibid p. 40), ora com um traçado mais marcado. É um estilo cheio de expressividade, marcado pelo contraste de traçados e cores.

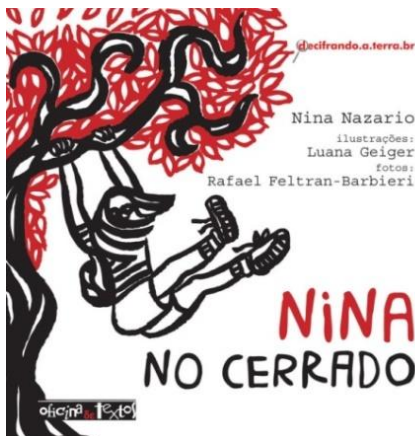
Figura 14: O Reino Partido ao Meio (2016)..



Fonte: Kidsindoor (2017).

- **Minimalista:** é caracterizado pela simplicidade das ilustrações, com poucas cores e espontaneidade do traço.

Figura 15: Nina no Cerrado (2006).



Fonte: Oficina de Textos (2017).

Muitas vezes essa riqueza de detalhes e de diferentes estilos é camuflada por livros de estilos repetitivos que, segundo Zimmermann (2008 p. 45), é o aparecimento de modismos no mercado editorial relacionado às escolhas de assuntos e estilos de linguagens por parte dos ilustradores. Porém, nem sempre o que está na moda é garantia de sucesso e menos ainda de qualidade, podendo despertar um interesse apenas momentâneo do leitor.

Como as ilustrações são estímulos a leitura, muitas vezes as crianças são levadas a se interessar por um livro primeiro por suas figuras e depois pelo o que o texto está narrando (ibid p. 73), por isso Hunt (2013, p. 242) cita John Rowe Townsend em seu texto, quando diz:

“... muitas vezes os livros ilustrados são a primeira introdução da criança à arte e à literatura [...]. Dar a ela livros crus, estereotipados é abrir caminho para tudo o que cru e estereotipado [...] mesmo que as crianças nem sempre apreciem o melhor quando o veem, elas não terão nenhuma chance de apreciá-lo se não virem.”.

Cuidar para que as crianças aprendam a fundamentar as suas interpretações perante um livro, começando a ter uma análise crítica perante as diferentes manifestações visuais (HERNÁNDEZ, 2007, p. 69) é uma atividade que pode ser desenvolvida em sala de aula, com intuito de “analisar, questionar, buscar interpretar e discutir suas ilustrações inseridas em uma perspectiva que coincide com a Cultura Visual.” (ZIMMERMANN, 2008, p. 73). Porém a função da Cultura Visual não é se tornar uma função didática da literatura, destruindo assim o prazer de ler dos alunos, mas sim explorar e encontrar novas e diferentes formas para se desfrutar a leitura (op.cit. p. 71 et seq.).

Hernández (2000) expõe certos aspectos que podem ser observados na seleção de imagens da Cultura Visual e estes aspectos podem ser aplicados aos livros infantis também, considerando as ilustrações. São eles (ibid, p.140):

- Ser inquietante;
- Relacionar-se com valores compartilhar em diferentes culturas;
- Repercutir a voz da comunidade;
- Aberta a múltiplas interpretações;
- Referir-se ao cotidiano, à vida das pessoas;
- Expor valores estéticos;
- Não ser hermética;
- Fazer com que o leitor pense;
- Não ser somente a representação narcisista do artista;
- Olhar para o futuro;
- Não estar obcecada com a ideia de novidade.

Desta forma se depara novamente com o conceito de Design que faz pensar certos critérios sobre o que faz, por que o faz, como e para quem o faz, não para ser um manual de regras fechadas de conduta e criação e muito menos como um manual de instruções, mas sim como um guia para o ilustrador refletir sobre o comprometimento de seu trabalho com o público (ZIMMERMANN, 2008, p. 78). Não importará a técnica por trás da ilustração, pode partir de uma aquarela ou de um recorte e colagem, o importante é que a ilustração provoque no leitor emoção e o faça imaginar e refletir o que está sendo narrado pelo ilustrador (RAMOS, 2011, p. 26).

c) A Capa:

A capa é o primeiro contato que o leitor terá com o que está sendo narrado, por isso necessita acompanhar o enredo, dando pistas do que acontecerá na narrativa (ibid p. 67). Na última pesquisa do Instituto Pró-Livro (2016), os dois aspectos com maior relevância na escolha de um livro por crianças foram o título e a capa. Isso ocorre, segundo Linden (2011, p. 57), porque é pela capa que a criança avalia pela primeira vez a obra e por ela será transmitido as informações que permitirão aprender sobre o tipo de discurso, o gênero literário, o estilo de ilustração, situando, dessa forma, o leitor em uma certa expectativa.

De acordo com Necyk (2007), a criança possui critérios de seleção diferentes do adulto, por isso, não é apenas uma capa bonita e chamativa que garantirá o sucesso do livro, é preciso estudar o público que se quer alcançar, seus gostos, sua idade, o nível escolar.

d) A Tipografia:

“Mesmo com todas as mudanças ocorridas na indústria gráfica, as letras continuam a ter forma escultórica, a dar impressão de volume ou de movimento.” (RAMOS, 2011, p. 42). Além de questões como legibilidade e leiturabilidade em um livro para crianças as letras podem ser pensadas para passar algum tipo de informação do que está sendo narrado. Para o autor Sir Cyril Burt (1959, p. 5):

“A legibilidade de uma página impressa é a resultante de diversos fatores: o tamanho, a forma, a espessura das letras, a largura da linha, o espaçamento entre as palavras sucessivas, a impressão, a iluminação da página (área de respiro), e, o que muitas vezes é negligenciado, o interesse intrínseco do conteúdo.”.

A regra logoncetrista defende que a tipografia deve ser neutra, para não haver transmissão de sentido, porém, o livro infantil muitas vezes foge dessa regra, tendo mais liberdade, atuando como imagens (NEYCYK, 2007). Eva Furnari em seu livro *Felpo Filva* (2006) utiliza diversas tipografias para comunicar mensagens diferentes, com intuito de mostrar as diversas formas de se comunicar por meio da escrita (RAMOS,2011, p.42). Em uma carta de uma das personagens para a

outra, vemos uma forma manuscrita, enquanto em uma receita de bolo descrita no livro tem uma tipografia comumente utilizada em receitas culinárias.

Figura 16: Trecho do Livro "Felpe Filva" (2006).



Fonte: Slide Share (2017)

A colocação do texto verbal pode ser por fora da ilustração – abaixo, acima ou ao lado da imagem – ou dentro da ilustração, interferindo na forma como é lido o desenho (ibid p. 146).

Lourenço (2011, p. 84) aborda uma importante questão sugerida pelos pesquisadores, que é a de que as questões estéticas são muitas vezes ressaltadas, ao invés de se levar em consideração a percepção e interesse das crianças. “Não existe uma regra estabelecida quanto ao uso de uma tipografia adequada para as crianças.” (op. cit.), entretanto vários estudos apontam que fontes regulares que seguem o traçado natural das letras pode ser um dos indicados para o público infantil, porém fontes irregulares e consideradas “divertidas” podem dificultar a leitura de crianças em fase de alfabetização e não são recomendados para fins didáticos (HEITLINGER, 2009). Então, para escolher uma fonte adequada é preciso cuidado, podendo ser mais livre, menos logocêntrica, mas sempre levando em consideração a legibilidade e leiturabilidade.

Segundo Lourenço (2011), as crianças têm necessidades que devem ser consideradas quanto a escolha da tipografia. A compreensão do que está sendo narrado está diretamente ligado ao corpo do texto,

tamanho da linha e a fonte, e esta compreensão é o que se chama de legibilidade. Está ligado ao nível de fadiga do leitor, do reconhecimento de um caractere e na velocidade de leitura (ibid p. 89).

É importante ressaltar a diferença entre legibilidade e leiturabilidade. A legibilidade se preocupa com a leitura e entendimento do texto. Funcionam como um fôlego para o texto, auxiliando na interpretação da narrativa (op. cit.). Então, “um texto pode ser legível, mas não ter boa leiturabilidade, o que significa que sua leitura não é confortável e torna-se muitas vezes cansativa” (FRASCARA, 2003, apud LOURENÇO, p. 89).

Um dos componentes importantes para a leiturabilidade, o comprimento das linhas para cada faixa etária, foi estudada por Burt (1959 apud LOURENÇO, 2011):

Tabela 1: Parâmetros Tipográficos para Livros Infantis recomendados por Burt (1959).

Idade (anos)	Corpo (pontos)	Nº de letras por linha (10.16cm)	Coluna (cm)	Entrelinha (cm)
0-7	24	32	12.7	0.66
7-8	18	38	10.16	0.432
8-9	16	45	8.89	0.406
9-10	14	52	9.52	0.33
10-12	12	58	10.16	0.305
+12	11	60	11.43	0.254

Fonte: Burt (1959 apud LOURENÇO, 2011, p. 106) adaptado pela autora.

Ambos devem impactar de forma positiva o aprendizado da criança, para que ela possa desenvolver o gosto pela leitura.

e) Layout da Página:

Os livros ilustrados infantis possuem “uma estreita relação com a página dupla”. O livro como conhecemos hoje é um conjunto de folhas semimóveis, cuja abertura se efetua sobre uma página dupla (LINDEN, 2011, p. 65). As imagens e os textos podem ser expressados livremente

pela página dupla e existem quatro tipos de diagramação possíveis (ibid p. 68):

- **Dissociação:**

O livro herda do livro tradicional a alternância entre página de texto e de imagem. Nesta organização, a ilustração tende a ocupar a “página nobre”, a da direita, “aquela em que o olhar se detém na abertura do livro” (op. cit.). O texto normalmente é impresso sobre um fundo uniforme, enquanto as ilustrações tendem a transpassar o espaço da página ao lado, ou ser emoldurada.

Figura 17: O Estranho Caso do Sonho Perdido (2016)

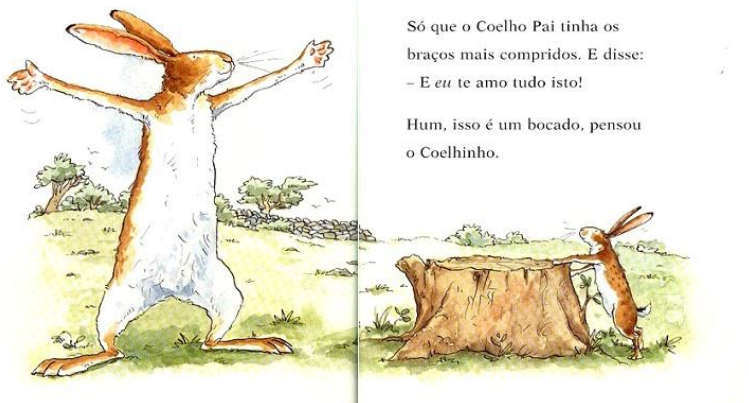


Fonte: da autora (2017).

- **Associação:**

É a diagramação mais comum. Ela rompe a dissociação entre página de texto e página de imagem, reunindo pelo menos um enunciado verbal e uma imagem no mesmo espaço da página.

Figura 18: Adivinha quanto eu te amo (2011).



Fonte: Minha Escola Web (2017).

- **Compartimentação:**

Diagramação próxima à história em quadrinhos – dividindo o espaço da página ou da página dupla em imagens emolduradas. Os textos são inscritos próximos a esses quadros ou dentro de balões.

Figura 19: Corbelles e Corbillo: cinco sonhos, seis piadas e uma viagem" (2003).



Fonte: Linden (2011, p. 69).

- **Conjunção:**

Diferentemente da diagramação dissociativa, a organização mescla diferentes enunciados sobre o suporte. As imagens e os textos já não se encontram separados e sim em uma composição geral, muitas vezes realizada em página dupla, deixando a diagramação muito mais próxima de uma composição suporte.

Figura 20: O dia que troquei meu pai por dois peixes vermelhos (1998).



Fonte: Linden (2011, p. 69)

f) Cores:

De acordo com Cristina Biazetto (OLIVEIRA, 2008, p. 75) o modo como o leitor vê a ilustração é diferente do modo como o ilustrador a imaginou, pois ela reflete o mundo do ponto de vista do ilustrador, que coloca em seu trabalho o seu conhecimento e sua experiência, enquanto a percepção da imagem pelo leitor envolve como ele a vê, compreendendo as experiências vividas por aquele que olha. “A percepção de uma imagem depende de quem olha e do que está ao seu lado...” (ibid p. 76), sendo assim, o significado do que se vê pode mudar de acordo com o que é colocado ao seu lado, pois nunca olhamos uma coisa apenas, estamos olhando para a relação destas e nós mesmos. Com isso, não se pode ver a cor como algo isolado.

A cor é o elemento visual que atrai de forma mais intensa e é possível relacioná-la a diversos outros elementos, podendo até alcançar uma variedade de significados por meio da junção das cores (ibid p. 77). Tem-se a associação de cores frias e cores quentes, de cores complementares, saturadas e dessaturadas, cores primárias e secundárias e assim por diante, podendo gerar diversas sensações no observador. Além disso, a cor é um elemento de construção elementar das formas

visuais, que oferece ao observador uma maior liberdade e variedade de opções compositivas, fundamentais para o comunicador visual (DONDIS, 1999, p. 53).

Em Oliveira (2008, p. 79) é dito que “a percepção da cor envolve aspectos fisiológicos, psicológicos e culturais” e isso pode determinar a preferência por determinadas cores. Para o ilustrador é importante saber a capacidade individual de cada cor, como vermelho é estimulante e azul é tranquilizante, porém, para garantir a expressividade das ilustrações é importante conhecer as relações das cores entre si. Como a ilustração não é uma imagem isolada e sim possui uma relação com o texto, a cor auxilia a narrativa tanto em aspectos objetivos – como exemplo, o tempo que a ação em uma história passa, sendo dia, noite, chuvoso, ensolarado – como subjetivos – geralmente menos explícito, passam a tensão da história, ou a melancolia (ibid p. 80).

Alguns exemplos para entender melhor o uso da cor para complementar a narrativa visual (ibid p. 81):

- **Visualização:**

Usar uma mesma cor em diversos pontos da ilustração, em planos diferentes, assim cria-se um caminho para o olhar, pois os olhos buscam essa cor, pois a semelhança atrai o espectador.

As cores complementares também podem ajudar a conduzir a leitura. Por exemplo, ao ver uma cor vermelha, o olhar busca a cor complementar.

Figura 21: Num Marte pequenininho (2002).



Fonte: Oliveira (2008, p. 81).

- **Dramaticidade:**

As cores complementares acabam sendo novamente aliadas do ilustrador. Quando são usadas quase puras, saturadas, cria-se tensão, como o exemplo da figura 18. A personagem é uma marciana que nunca saía do lugar, quando decidiu mover-se, percebeu que estava enraizada e as cores da ilustração demonstram a luta que ela faz para se mover.

- **Vibração:**

Uso de cores complementares vibrantes que não criam tensão, pois estão em conjunto de outras cores. Como é o caso da ilustração a seguir, na figura 19, cuja tensão causada pelas cores vermelho e verde foram atenuadas pelo azul. Utilizando a dessaturação das cores, misturando o preto e o branco com o azul. Outra maneira de causar a vibração é utilizar cores luminosas, como o amarelo, ou quentes e intensas como o vermelho.

Figura 22: Poesia é Fruta Doce e Gostosa (2006).



Fonte: Oliveira (2008, p. 82).

- **Espacialidade, Ritmo e Movimento:**

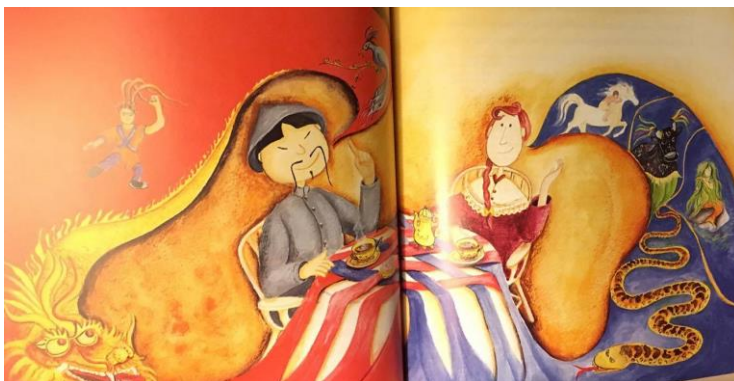
A combinação de cores quentes (amarelo, laranja, vermelho) e de cores frias (azul, verde, violeta) ajuda na criação de espacialidade na imagem. As cores quentes criam proximidade, vibração, materialidade, enquanto as cores frias criam distanciamento, profundidade e transparência. Criando uma composição com cores frias e quentes,

consequimos fazer um jogo de figura-fundo, aplicando as cores frias para dar profundidade e as cores quentes para trazer a proximidade dos objetos. Assim, é possível criar um ritmo e um movimento na ilustração. Outro fator importante é que cores claras tendem a ampliar os espaços e as escuras tendem a reduzi-los.

- **Ambientação e Narrativa:**

Conforme o clima que quer se passar na narrativa, utiliza-se uma combinação diferente de cor. No caso de dias ensolarados, usa-se cores quentes e vibrantes, ao contrário de dias nublados e chuvosos, que se utiliza cores dessaturadas, cores azuladas e/ou frias. No exemplo a seguir, na figura 20, a cor auxilia na narrativa. Os dois personagens estão contanto a história e a cultura de seus países, as cores proporcionaram uma divisão entre as duas culturas, que no final se entrelaçam.

Figura 23: Tecelina (2002).



Fonte: Oliveira (2008, p. 84).

Percebe-se então a importância do conhecimento sobre cores para a construção de uma narrativa. Porém, independente de quais composições forem criadas, é importante ter clareza no local onde o texto será inserido. É importante que o fundo no qual o texto será inserido não possua muita textura, cores que dificultem a leitura. É importante também escolher bem a cor das letras, para ser legível (ibid, p. 86).

Novamente um fator importante, o projeto gráfico, faz diferença para o livro. Quando se trata de cor, saber sobre processos de impressão

é essencial para a ilustração não perder qualidade e desaparecer nas páginas (ibid, p. 87). Para prevenir isso, os processos de pré-impressão precisam ser seguidos pelo ilustrador de forma cuidadosa, como a criação do boneco do livro e as provas, que precisam ser comparadas com as ilustrações originais, para se ter certeza que houve uma perda mínima de detalhes.

g) Ilustração e Arte

De acordo com a teoria criada por Vygotsky, citada por Zimmermann (2008, p. 68), o ilustrador pode participar do desenvolvimento da criança, pois as ilustrações tem um importante elemento mediador na construção do conhecimento infantil, contribuindo para a aprendizagem, a obtenção da linguagem, desenvolvimento da ilustração a partir da imitação e estímulo à imaginação. Essa contribuição também é feita pela exposição da arte ao mundo infantil, pois as artes visuais são incorporadas ao universo delas de forma natural, por meio das ilustrações. Isso ocorre, pois muitos ilustradores iniciaram suas carreiras na área das artes, então ao construir as imagens, tomam e recombina elementos de sua cultura visual, incluindo suas referências artísticas (op. cit.). A própria ilustração pode referenciar obras, artistas ou movimentos artísticos, incorporando estilos, técnicas e princípios em sua narrativa visual.

É importante essa representação artística, porque segundo uma pesquisa realizada em 2010 pelo Ministério da Cultura (MANEVY, 2010, apud RAMOS, 2011, p. 34), 92% dos brasileiros nunca foram a um museu e 93,4% nunca frequentou uma exposição de arte. O que significa que não há um ensino para educar o olhar, nem um incentivo para estudar a arte e, por isso, as ilustrações podem servir de mediadoras na alfabetização visual. Se alfabetização significa a capacidade de ler, escrever e compreender algo, a alfabetização visual é “a destreza de ver, desenhar e formular um juízo estético” (RAMOS, 2011, p. 39).

Não se pode, porém, confundir arte com ilustração. Segundo Eliardo França (MORAES et. al, 2012, p. 24) existe uma diferença tênue entre as duas, porém, a ilustração parte de uma ideia literária, enquanto a pintura parte de uma tela ou um papel em branco, o artista pode fazer o que quiser e é absolutamente livre em suas escolhas, diferentemente do ilustrador, que precisa pensar no texto, na narrativa e no projeto gráfico. A ilustração não é apenas algo feito sem pensar, por enfeite, ela conversa com o texto e o texto conversa com ela.

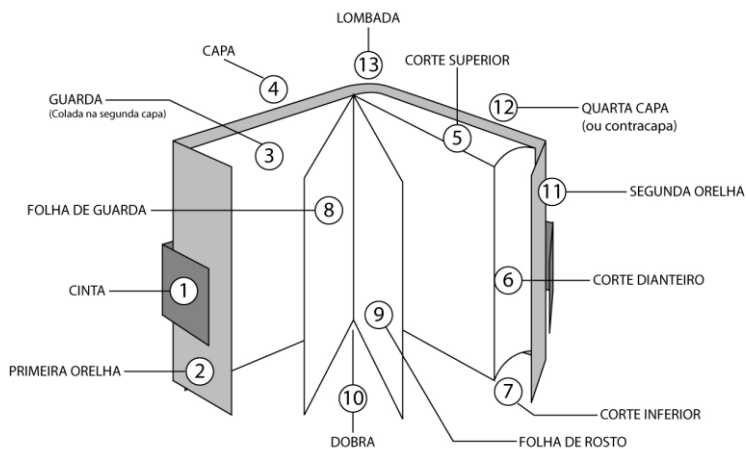
2.2 ORDENAÇÃO

2.2.1 Análise de Similares

Existem muitos estilos de ilustração em livros infantis, então como escolher um para o livro? Uma boa forma de fazer essa escolha é analisando os similares e para isso utilizou-se a Análise Paramétrica que, segundo Baxter (2000), serve para comparar o produto em desenvolvimento, no caso, o livro infantil, com outros produtos existentes, baseando-se em variáveis mensuráveis. Existem também aspectos quantitativos, qualitativos e de classificação que devem ser analisados (PAZMINO, 2015, p. 60). Os aspectos qualitativos devem verificar qual dos livros é mais procurado, mais bonito, qual o livro que chama mais atenção, qual a tipografia utilizada, a capa como é. Enquanto os aspectos quantitativos avaliam o preço, tamanho e até o peso. E a de classificação assinala algumas características como o acabamento.

Essa análise terá como foco a importância das ilustrações e como ocorre a conversa texto-imagem, além de analisar aspectos do design do livro, e serão analisados:

- Estilo das ilustrações;
- Capa/ Contracapa;
- Lombada;
- Orelha/ Folhas de guarda/ Folha de Rosto;
- Preço;
- Impressão/ Acabamento;
- Formato;
- Fonte.

Figura 24: Anatomia de um Livro.

Fonte: Chocola Design

As fotos dos livros foram tiradas no dia 13 de Março e os livros foram seleccionados de acordo com a divisão de estantes da livraria, que separavam por faixa etária. Como o público-alvo são crianças de 8 a 10 anos, apenas foram escolhidos livros da estante equivalente.

a) A Viagem (2016):

Figura 25: A Viagem (2017).

Fonte: do autor (2017)

Francesca Sanna, autora do livro “A Viagem” é um exemplo de autor-ilustrador contemporâneo. Um dos motivos para a análise desse livro foi por ter recebido o prêmio da Sociedade de Ilustradores de 2015 e o prêmio Llibreter em 2016 e por ser tratar de uma autora-ilustradora, assim como a autora deste projeto.

Pode-se notar através da capa (fig. 7) o estilo que foi usado e o tom da narrativa. São apresentados os personagens principais e um pouco sobre o que será tratado no livro, pelas caixas de mudança, as malas e algumas criaturas misteriosas que aparecem por trás da vegetação. Percebe-se também o uso de verniz UV localizado tanto no título, quanto na ilustração, o que gera maior contraste na área de aplicação.

Figura 26: Folha de Rosto livro A Viagem (2017).



Fonte: do autor (2017)

Figura 27: Interior do livro A Viagem (2017).

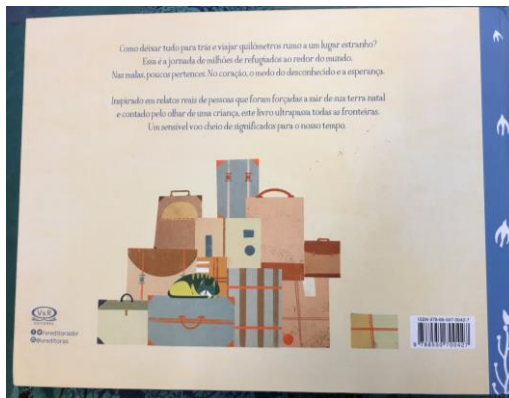


Fonte: do autor (2017)

O livro trata sobre uma família que deixa tudo para trás para viajar quilômetros fugindo da guerra – situação de milhares de refugiados ao redor do mundo. Novamente, ao virar a página e ver a folha de rosto (fig. 8), quem estiver lendo vai ter uma dica sobre o que se trata a história – o carro, indicando uma viagem que está por vir.

É um exemplo de livro misto, um livro no qual as ilustrações atuam sinergicamente com o texto. As ilustrações são ricas em detalhes, em tons pastel, com textura, são bidimensionais e as formas geométricas prevalecem. A palheta de cor é predominantemente fria. Hora as páginas duplas tinham diagramação em dissociação, hora em associação.

Figura 28: Contracapa Livro A Viagem (2017)



Fonte: do autor (2017).

As ilustrações se mostram presente em todo o livro, desde a capa até a contracapa. A própria lombada possui ilustrações, tornando o livro chamativo independente de como seja colocado na prateleira. Se quem estiver vendo o livro pela primeira vez não abri-lo, só de ver as ilustrações da capa e da contra capa já pode desconfiar que a história narrada será sobre uma viagem.

Os textos são curtos, não sendo maiores do que 8 parágrafos. A fonte é serifada e se adequa bem a temática.

b) O Futuro do Horácio (2017):**Figura 29: Capa O Futuro do Horácio.**

Fonte: do autor (2017)

O personagem Horácio, de Mauricio de Sousa, tem um novo estilo pelos desenhos de Weberson Santiago. Este livro foi escolhido por seu ilustrador ter trabalhado com pintura tradicional, diferente dos outros livros selecionados. Sua arte foi feita com aquarela e lápis de cor. A paleta de cor é predominantemente quente.

O acabamento do livro é em brochura, não possui orelhas e as ilustrações estão presentes em todas as páginas do livro.

Já na capa o personagem principal é apresentado e durante a história ele está presente em todas as páginas. As ilustrações são em página dupla e a diagramação é em conjunção. Os textos são curtos, dando as ilustrações um grande poder de narração.

Figura 30: Processo criativo de Weberson Santiago.



Fonte: Facebook do ilustrador (2017).

d) O Estranho Caso do Sono Perdido (2016):

Escrito por Míriam Leitão, o livro narra a aventura de uma menina e sua avó, que não consegue dormir. A ilustradora Fran Junqueira cria ilustrações ricas em detalhe, revezando entre ilustrações em página dupla por associação e dissociação.

Figura 31: O Estranho Caso do Sono Perdido (2016).



Fonte: do autor (2017)

Na capa já são apresentados os personagens e vemos o uso de verniz UV localizado nas ilustrações e nos detalhes. Em todas as páginas há ilustrações. Nas folhas de guarda há ilustrações em forma de padrão, todas elas seguindo o estilo da ilustração, deixando tudo harmonioso. A palheta de cor é equilibrada entre cores quentes e frias.

Figura 32: Ilustrações do livro O Estranho Caso do Sono Perdido (2016).



Fonte: do autor (2017).

O texto é mais extenso do que os dois livros anteriores, porém as ilustrações continuam dando detalhes que o texto não dá, o que complementa a narrativa.

f) Para que serve o Livro? (2012):

Do autor Chloe Legeay, é um livro de singular simplicidade e profundidade, que traz ilustrações sutis e delicadas, do próprio autor, muito próximas ao imaginário das crianças. As ilustrações contam de forma divertida a importância da leitura e do livro.

Na capa (fig. 15) já podemos notar a curiosidade dos personagens, todos olhando para o mesmo ponto, o livro. Mesmo sem o título, o leitor já saberia que o objeto importante da cena é o livro.

Figura 33: Para que serve um livro (2012).



Fonte: Do autor (2017).

Nas ilustrações pode-se notar o traço fino e a pintura em aquarela feita pelo ilustrador. A paleta de cores pastel se mantém constante, com equilíbrio entre cores frias e quentes.

Figura 34: Ilustração do livro Para que Serve Um Livro.



Fonte: Google imagens (2017).

Tabela 2: Comparação entre os livros.

	A Viagem	O Futuro do Horácio
Ilustração	Presente em todo livro	Presente em todo livro
Preço³	R\$ 36,90	R\$ 39,90
Acabamento	Verniz UV localizado	Verniz UV total
Formato (cm)	28,5 X 21,5	21,5 X 31,5
Fonte	Com Serifa	Sem Serifa
Capa	Dura	Brochura
Número de Páginas	44	48
	O Estranho Caso do Sono Perdido	Para que serve um Livro?
Ilustração	Divide espaço com o texto	Presente em todo livro
Preço	R\$ 34,50	R\$ 39,60
Acabamento	Verniz UV localizado	Verniz UV total
Formato (cm)	21 X 28	28 X 24
Fonte	Com serifa	Sem serifa
Capa	Dura	Brochura
Número de Páginas	36	40

Fonte: da autora (2017).

Pode-se notar alguns fatores que são parecidos entre os quatro livros. A primeira é a faixa de preço, estão todos dentro da margem de 30 a 40 reais. Tem tamanhos parecidos, possuem aplicação de verniz e tem entre 35 e 50 páginas, margem considerada pelos autores citados anteriormente, boa para crianças na faixa etária de 8 a 10 anos.

³ Preço foi referência retirada do site <www.travessa.com.br> no dia 19 de Maio de 2017.

2.3 AVALIAÇÃO

2.3.1 Questionário

O questionário foi realizado de forma online com perguntas direcionadas aos adultos responsáveis e crianças da faixa etária 8 à 10 anos. Na primeira os pais ou responsáveis iriam responder sobre os hábitos de leitura da criança e seus gostos em geral. Na segunda etapa, a criança escolheria entre sete opções de livros e selecionar dentre as opções o porquê da escolha. Esses livros foram analisados no tópico anterior.

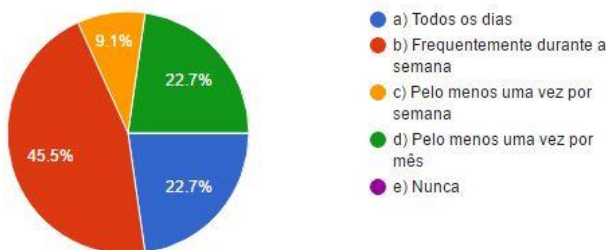
O questionário pode ser encontrado no Apêndice A. Foi desenvolvido um questionário com 15 questões na plataforma Formulários Google no dia 18 de Maio de 2017. Ele foi distribuído enviando o link deste para os conhecidos que conheçam crianças da faixa etária necessária para o projeto. Ficou no ar por duas semanas, do dia 18 de Maio até o dia 4 de Junho. Houve dificuldade de encontrar pais e responsáveis de crianças dessa faixa etária e também houve uma certa resistência das pessoas para respondê-lo. Por mais que o link tenha sido compartilhado em alguns grupos de pais no Facebook, apenas 22 pessoas responderam nessas duas semanas. Como a quantidade de respostas é pequena, os dados não são precisos o suficiente, servindo apenas como uma base para guiar o desenvolvimento do livro ilustrado neste PCC.

A primeira e a segunda pergunta foram para saber a idade e o sexo das crianças e a maioria tinha 8 anos e eram meninas. A maioria das crianças está no Fundamental 4, seguido pelo Fundamental 2 e Fundamental 3.

Na quarta pergunta, os pais responderam que 45,5% das crianças leem frequentemente durante a semana e 22,7% das crianças leem todos os dias e a mesma porcentagem leem pelo menos uma vez por mês.

A quarta pergunta foi para saber o hábito de leitura das crianças.

Figura 35: Gráfico de Respostas da Questão 4 do Questionário.

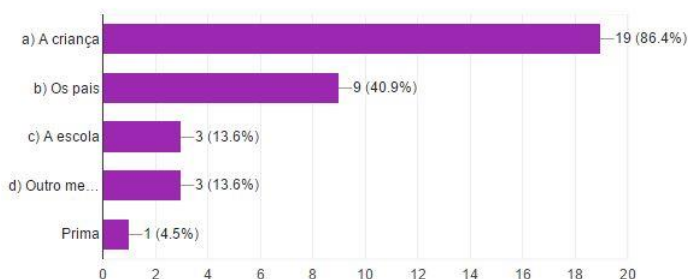


Fonte: da autora (2017).

Na pergunta número 5, os pais ou responsáveis responderam que 50% das crianças liam sozinhas, 31,8% das crianças liam sozinhas e acompanhadas e 18,2% liam acompanhados. Já na questão de número 6, que tinha a alternativa de assinalar mais de uma alternativa, os dados foram os seguintes: 95,5% das crianças tinham o costume de ler em casa, 31,8% das crianças leem na escola e 9,1% leem na biblioteca.

Uma das perguntas mais importantes a de número 7, também com opção de escolher mais de uma alternativa, perguntava quem costumava escolher o livro para a criança. A grande maioria escolheu que as crianças que tinham o costume de escolher o livro e logo depois, os pais. A pergunta é importante, pois mostra que as crianças têm grande poder de decisão sobre o que vão ler.

Figura 36: Gráfico de Respostas da Questão 7 do Questionário.



Fonte: da autora (2017).

Quando perguntados quais eram os livros que as crianças mais gostavam de ler, na pergunta de número 8, a opção mais escolhida foi a de livros ilustrados, seguido por gibis, livros apenas com textos e livros

interativos empatados em terceiro lugar e por último a opção “Outros”, na qual colocara a opção “mangá”.

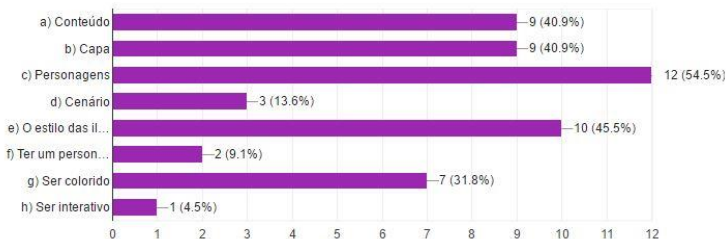
Já para saber o gosto das crianças pelos temas abordados nos livros, pergunta número 9, foi feita outra pergunta de múltipla escolha, cujo resultado foi: 54,5% dos pais responderam que as crianças gostavam de aventura, 45,5% responderam que as crianças gostam de contos de fadas e a mesma porcentagem respondeu que gostavam de fábulas. Logo depois veio o tema de animais, que deu 40,9%, seguido por mistério/suspense, 22,7% e amizade, 18,2%. Por último, na categoria outros, foi colocado a opção “anime”, que deu 4,5% das respostas.

Na questão de número 10, outra pergunta importante, pois perguntava quanto os pais ou responsáveis costumavam gastar com cada livro. A resposta foi que 45,5% costumavam a gastar até 30 reais, 40,9% costumava a gastar de 31 até 60 reais e apenas 13,6% costumavam a gastar entre 61 e 90 reais. Ninguém respondeu que gastava mais de 90 reais.

A maioria das pessoas respondeu na pergunta de número 11 que não se importava de gastar um pouco mais com o livro se houvesse um bom acabamento, como capa dura, ser colorido, ter folhas com acabamento especial.

Dois perguntas, uma voltada aos pais e responsáveis e a outra para as crianças, queriam apontar o motivo da escolha por um livro. Na pergunta de número 12 a questão era o que mais atraia as crianças em um livro e gerou respostas importantes, pois mostrou que a capa, o conteúdo, os personagens e o estilo das ilustrações são questões importantes na hora da criança escolher um livro. Ser colorido também obteve uma porcentagem alta, seguido pelo cenário, ter um personagem conhecido e ser interativo.

Figura 37: Gráfico de Respostas da Questão 12 do Questionário.



Fonte: da autora (2017).

Já na questão de número 13, os pais deveriam responder o que os leva a comprar um livro para a criança. A maioria, 77,3% respondeu que o conteúdo era importante, seguido pelas ilustrações, 54,5%. O livro ser indicado por alguém recebeu 27,3% das respostas, enquanto a capa veio em seguida com 22,7%. Ter um personagem conhecido ficou com 9,1% das respostas e ter um bom acabamento ficou com 4,5%.

Na segunda etapa do questionário, as crianças deveriam estar presentes para escolher quais ilustrações mais gostavam e depois respondiam o porquê destas escolhas. Ambas as perguntas eram de múltipla-escolha.

A ilustração mais votada foi a do livro “O Reino Partido ao Meio”, figura 34. Logo depois vieram as ilustrações do livro “O Futuro do Horacio” e “O misterioso caso do sono perdido”, respectivamente na figura 35. Logo depois veio a opção “b” das ilustrações, seguida por “c” e depois “a”.

Figura 38: O Reino Partido ao Meio (2016).



Fonte: da autora (2017).

Figura 39: "O Futuro do Horácio" e "O Misterioso caso do Sono Perdido".



Fonte: fanpage do autor e da autora (2017), respectivamente.

Na última questão do questionário, também múltipla-escolha, foi perguntado por que as crianças escolheram aquelas ilustrações. 59,1% das crianças respondeu que foi por causa das cores das ilustrações, 45,5% responderam que foi por causa do estilo das ilustrações, 27,3% pelos animais, 22,7% pelos cenários, 18,2% responderam que pelos personagens e por último, com 4,5% dos votos, que foi por ser um personagem conhecido.

Conclui-se então com esse questionário alguns fatores que ajudarão a nortear o projeto. Perguntas como a do preço e do acabamento ajudaram a ter um parâmetro de quanto o livro deveria custar, para não fugir muito do orçamento dos pais. O ideal é que ele custasse menos de 30 reais, mas ainda pode ficar em uma margem de 30 a 60 reais. Levando em consideração a pesquisa de similares que foi feita, os livros ficaram na faixa de 30 a 40 reais, que pode ser o parâmetro para esse projeto. Além disso, a maioria dos pais disse que não se importaria de pagar um pouco mais por um livro com algum tipo de acabamento especial, então capa dura e verniz podem ser levados em consideração no orçamento.

Nas respostas das perguntas 12 e 13, ficou clara a importância de boas ilustrações e uma boa capa, costumam chamar bastante atenção das crianças e dos pais.

Na segunda parte do questionário foi importante para definir um estilo a ser seguido, as cores e o estilo das três ilustrações mais votadas servirão como base para construir os mesmos elementos nas ilustrações do projeto. Os três livros, porém, possuem técnicas diferentes de pintura e desenho, sendo duas feitas de forma digital e a do livro "O Futuro do

Horacio” é feita de maneira tradicional, com aquarela e lápis de cor. Porém, como já visto ao longo das pesquisas, as técnicas não são tão relevantes, o que realmente é importante é a escolha de cores, criação de personagens cativantes, composição.

2.4 DEFINIÇÃO DE CONDICIONANTES

Nesta etapa foram estabelecidos parâmetros e diretrizes a seguir no projeto, com base no que foi visto anteriormente nas outras etapas. Foram usados os livros “Para que serve um livro?”, “Reino Partido ao Meio” e “O Mistério do Sono Perdido” para servir de referência para estabelecer esses padrões.

a) Texto x Imagem

Foi escolhido utilizar a relação de colaboração no livro. Como visto anteriormente, essa relação é quando o texto e a imagem trabalham em sinergia para a compreensão da narrativa, fazendo com que, se houver a retirada de um dos elementos, ambos deixam de fazer sentido.

b) Estilo de Ilustração

Sobre o estilo das ilustrações, como visto no questionário, a maioria das crianças preferem o estilo *cartoon* e caricatural – estilo cheio de expressividade, irregular e expressivo, marcado pelo contraste de traçado e cores – como o exemplo do livro “O Reino Partido ao Meio”, o livro mais votado por elas. Foi feita uma mescla entre o estilo *cartoon* e o estilo tradicional – estilo harmonioso, convencional e doce do real, com emprego de cores pastel. Serão então ilustrações pintadas por meio de ferramentas digitais de ilustração, porém tentando se assemelhar de técnicas como aquarela e lápis de cor, utilizando muita textura.

Figura 40: Ilustrações do Mágico de Oz.



Fonte: Google Imagens (2017).

As ilustrações também estão presentes na capa, contracapa, nas folhas de guarda e na folha de rosto, criando assim uma identidade para todo o livro. Esse não terá orelha e na lombada não terá ilustração, porém precisa ser bem planejada, para o livro ser chamativo mesmo quando a capa não aparecer, só a lombada.

c) Projeto Gráfico

Sobre o projeto gráfico, o layout da página foi dividido em textos dissociativos, página com texto e a outra página com ilustração, e textos associativos, texto e imagem dividem espaço em páginas duplas.

Figura 41: Eu quero minha mamã! (2013)



Fonte: Minutos de Leitura

Tanto na pesquisa quanto na análise de similares, o preço que fica mais acessível para os clientes ficou entre 30 e 40 reais, então o projeto precisa ficar dentro desse parâmetro ou mais barato. Dentro desse orçamento, os livros analisados possuíam capa dura ou brochura e algum acabamento com verniz.

De acordo com Ambrose e Harris (2009), os designers gráficos possuem uma grande variedade de processos de impressão e tipos de acabamento para a produção de publicações chamativas e funcionais, porém isso dependerá de fatores como custo, tempo e a quantidade. Como o livro é voltado ao público infantil, precisava levar em conta seu público-alvo na hora de tomar as decisões necessárias para a execução do projeto. Os fatores analisados para a construção do livro foram: suporte, produção, impressão, encadernação e acabamento.

- **Suporte:**

Aquele que recebe uma imagem impressa, podendo ser desde uma folha de papel padrão, como também papéis cartões mais elaborados, ou camisetas, canecas etc. Esse suporte tem de ser selecionado de acordo com as delimitações e objetivos gerais do projeto. A escolha deste é crucial, pois oferece uma grande gama de opções que vão influenciar na aparência final da impressão, conferindo-lhe individualidade.

O suporte escolhido foi papel couché fosco, por se tratar de um papel consistente, de qualidade e revestido com substâncias minerais que oferecem uma melhor superfície de impressão (AMBROSE;

HARRIS, 2009, p. 12). Além disso é indicado para impressão em cores, importante para um projeto cujo foco são as ilustrações. O seu acabamento fosco absorve mais luz, permitindo assim obter cores mais puras e com elevado contraste em seu resultado final. Não foi usado o couchê brilho, pois reflete muito a luz, o que pode atrapalhar a leitura.

Outro fator importante a ser analisado é a gramatura do papel, medido em g/m^2 (acrônimo para “gramas por metro quadrado”). Essa medida permite que os compradores e fornecedores identifiquem a qualidade do papel. Quanto maior a gramatura, mais pesado é o papel, o que pode influenciar diretamente no orçamento e na qualidade do material. Porém, não se pode dizer que quanto maior a gramatura, maior a espessura, porque a gramatura corresponde a massa do papel (cargas+celulose+aditivos), determinada em uma área medida em m^2 , enquanto a espessura é a distância entre as duas faces do papel (característica expressa em μm (Micras)).

Figura 42: Diferença entre Gramatura e Espessura.



Fonte: Printi.

A espessura pode variar entre marcas de papel, já que está ligada a compactação das fibras das folhas. Por esse motivo foram analisados

os papéis da marca Suzano, comum de se encontrar nas gráficas de Florianópolis. O papel escolhido foi o Couchê Suzano Image Matte, couchê fosco de boa qualidade e a gramatura intermediária, a de 150 g/m², pois também possui uma espessura maior, facilitando no manuseio pela criança e aumentando sua durabilidade.

- **Impressão:**

Os diferentes métodos de impressão possuem variáveis, como a velocidade de impressão, custo, variedade disponível de cores, diferentes acabamentos. O processo de impressão não pode ser ignorado pelo designer, pois assegurara o impacto visual desejado e gerencia as restrições de prazo e orçamento.

O processo escolhido para esse projeto foi a Impressão Offset, pois se trata de uma impressão rápida de altas tiragens e resultados constantes, resultando em uma impressão mais barata quando feita em larga escala, comparando por exemplo com a impressão digital (AMBROSE; HARRIS, 2009, p. 48).

- **Acabamento:**

Abrange diversos processos que proporcionam um toque final ao suporte depois de impresso e deixam o projeto mais interessante. Cortes especiais, hot stamping, evernizamento, serigrafia são apenas alguns dos exemplos de acabamento. Apesar do acabamento indicar o fim do processo de produção, não deve ser pensada somente no final e sim planejado com antecedência, pois também influenciará no preço e no resultado final do produto (op. cit. p.67).

Um dos acabamentos escolhidos para o livro foi o corte especial na capa do livro. Utilizando uma faca de aço, corta-se uma parte específica de um determinado suporte, para realçar a apresentação visual da peça e para fins decorativos. A intenção no projeto foi criar um corte em forma de cisne na capa que permita ao leitor ver a ilustração que está do outro lado, assim como a figura a seguir.

Figura 43: Corte Especial.

Fonte: Impressão e Acabamento (2009).

Com a escolha de fazer esse corte especial, a ideia inicial de ter o livro com capa dura foi descartada, pois o efeito do corte não seria o mesmo. A capa será então brochura, com um papel Supremo Duo Design da Suzano (semelhante ao papel cartão laminado de outras marcas) de 300 g/m². A capa também contará com um acabamento em verniz acetinado, pois protege o suporte contra o desgaste, a manipulação e os resíduos. O mesmo acabamento será utilizado nas folhas de guarda, evitando assim que elas sofram com o mesmo processo de desgaste, já que o corte da capa deixará uma parte do suporte exposto.

- **Produção:**

Processo utilizado para colocar tinta sobre o suporte e muitas vezes é aproveitado pelos designers e pela indústria gráfica para produzir resultados diferentes e criativos em seus projetos, manipulando os canais de cor e as chapas de impressão, fazendo overprint ou

impressões vazadas, ou ainda alterando a ordem em que as cores da escala serão impressas. Porém, nesse projeto a produção será normal, utilizando a combinação de chapas C, M, Y e K do processo de impressão em quadricromia.

- **Encardenação:**

Refere-se aos processos utilizados para juntar os cadernos e as páginas para compor livros, revistas, brochuras, entre outros. Existem diferentes tipos de encardenação e devem ser escolhidas de acordo com a sua funcionalidade, qualidade visual, durabilidade e custo que o projeto demanda (ob. Cit. p. 133).

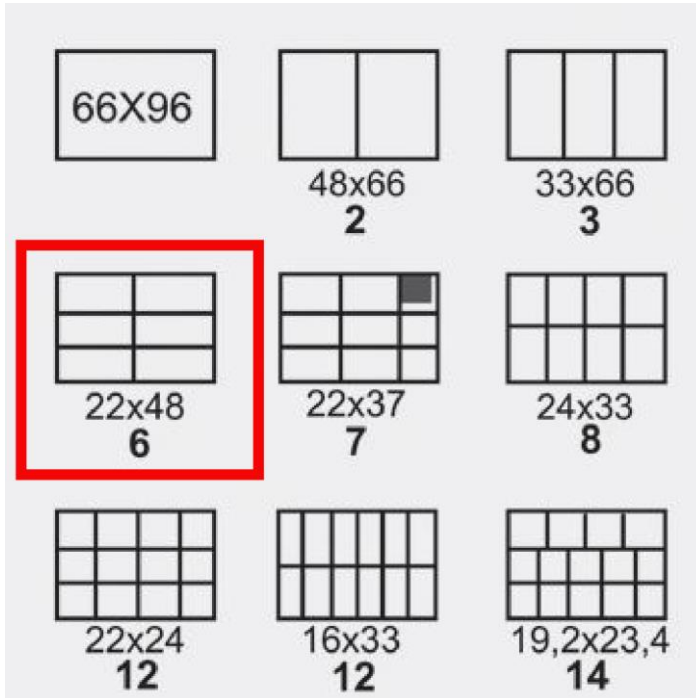
O tipo influencia diretamente na durabilidade do produto, por exemplo, a encardenação por costura ou por cola são mais duráveis e portanto são usadas em livros e projetos gráficos que tem intuito de durar bastante, enquanto a grampeada tem uma vida útil menor e é mais barata, sendo usada então em revistas.

A escolhida para esse projeto foi a por costura, por ser resistente e durável, muito importante pois será manuseada por crianças. Apesar de ser um método mais utilizado em encardenações de capa dura, muitos livros infantis utilizam a costura, por terem capa em brochura e lombada quadrada, como o caso do livro “O Reino Partido em Dois”, “Para que serve esse livro?” e “ O Futuro do Horácio”, todos livros citados anteriormente.

Por fim faltou definir o tamanho das páginas do livro. Os tamanhos das folhas oferecidas pela indústria para impressão são 66X96 cm, 64X88 cm ou 76X112 cm, divididos na entrada da máquina de acordo com o tamanho da arte final, se possui cores em ambos os lados e a quantidade. Se a impressão for em offset digital, não é necessário levar em conta a montagem do fotolito (EQUIPGRAF, 2010).

Para melhor aproveitamento de papel e para não haver aumento no orçamento, o ideal é adaptar o tamanho do projeto aos formatos de aproveitamento mais comuns, eliminando ao máximo a perda do papel. Quando se tenta inovar utilizando formatos diferentes do A4 pode-se acabar inviabilizando a ideia por aumentar demais o custo.

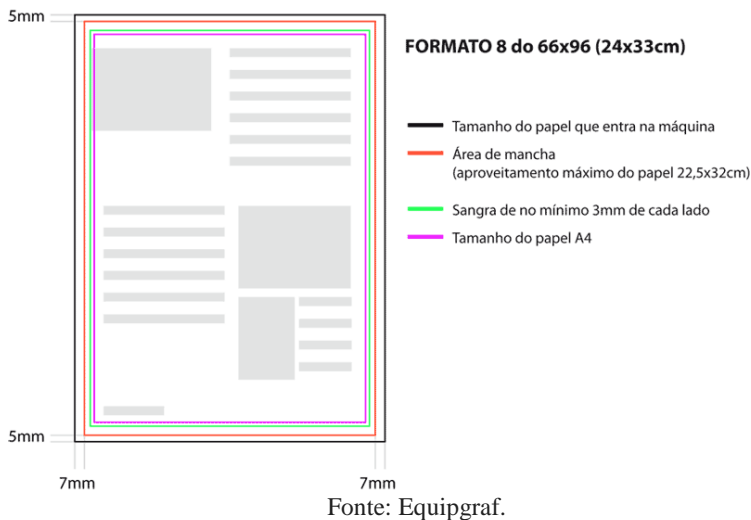
Figura 44: Tabela de aproveitamento 66X96 cm.



Fonte: Equipgraf.

Nesta tabela anterior percebe-se que o formato que melhor condiciona o arquivo é o de “6 folhas” 22X48 cm. O tamanho da folha não é totalmente aproveitado, há uma margem que é utilizada pela máquina para pinçar e puxar o papel. Por isso é necessário que haja as margens de segurança do papel.

Figura 45: Margem em folha A4.



d) Tipografia

A fonte que será utilizada no corpo do texto foi desenvolvida pela designer Rafaela De Conto em seu projeto de conclusão de curso na Universidade Federal de Santa Catarina em 2017. O projeto foi baseado em um estudo da aluna para a criação de uma tipografia voltada a crianças e também segue as diretrizes do projeto, que é uma história fantástica, que lembra o clássico, sem perder a legibilidade e leiturabilidade.

Respeitando os parâmetros analisados anteriormente, o ideal para a idade do público-alvo é uma fonte que tenha corpo 14.

Nome da Fonte: Adoleta
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

12: Penas Brancas

16: Penas Brancas

24: Penas Brancas

36: Penas Brancas

A fonte escolhida para o título do livro foi a Great Vibes. É uma fonte mais clássica, caligráfica e elegante. Foi tomado o cuidado de não ser uma fonte muito rebuscada, para não dificultar a leitura. Como ela tem muitas curvas e é mais trabalhada, foi tomado o cuidado de ela ser usada grande, para facilitar a leitura.

Nome da Fonte: Great Vibes

abcdefghijklmnopqrstuvwyz

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

12: *Penas Brancas*

16: *Penas Brancas*

24: *Penas Brancas*

36: *Penas Brancas*

48: *Penas Brancas*

Por fim, a última fonte escolhida foi para a divisão dos atos no livro. A fonte escolhida foi a Stardust Adventure.

Nome da Fonte: Stardust Adventure

abcdefghijklmnopqrstumxyz

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

12: *Penas Brancas*

18: *Penas Brancas*

24: *Penas Brancas*

36: *Penas Brancas*

48: *Penas Brancas*

2.5 ESTRUTURAÇÃO E HIERARQUIZAÇÃO

2.5.1 Roteiro

A ideia para um livro pode surgir de qualquer lugar, de um filme, um outro livro, ou uma imagem. O autor precisa estar atento, porque tudo pode se tornar uma história. Segundo Vigotsky (1986, p. 17) a atividade de criar a partir da imaginação se deve a relação direta da riqueza e variedade da experiência acumulada pelo homem, porque é com essa experiência que serve de material com que se erguem os edifícios da fantasia.

A história do livro surgiu muitos anos depois de uma visita feita pela autora ao castelo Neuschwanstein, na Bavaria, Alemanha. Foi baseada na vida do rei Ludwig II, também conhecido como Rei Cisnei, e da Rainha Isabel da Áustria.

O enredo se passa no presente, com um vigia de um castelo que, em todo solstício de verão sente que tem algo de errado acontecendo nos corredores daquele antigo edifício. Mal sabe ele, que em todo solstício, os cisnes do lago do castelo se tornam humanos e se dirigem ao salão de baile para se encontrar com o jovem Rei Cisne e sua companheira. A história é curta e cheia de fantasia, cercando a origem do rei e de seus súditos cisnes. Quem descobre sobre os cisnes são os netos do vigia, duas crianças, Pipi, de 10 anos, e Erik, de 8 anos.

Além de toda a narrativa fantástica e sobrenatural, o livro trata sobre a tristeza de ter vivido toda uma vida, confrontada com a alegria e ingenuidade das crianças e como ambos os sentimentos, a alegria e a tristeza, ao contrário do que possa se pensar, se completam. Com o

auxílio das ilustrações é possível contar uma história que trata sobre a tristeza de forma bem sutil e gentil às crianças.

Figura 46: Rei Ludwig II da Baviera



Fonte: site oficial do castelo de Neushwanstein (2017).

Figura 47: Rainha Sissi (Isabel) da Áustria.



Fonte: Wikipedia (2017).

Figura 48: Castelo de Neuschwanstein.



Fonte: site oficial do castelo (2017).

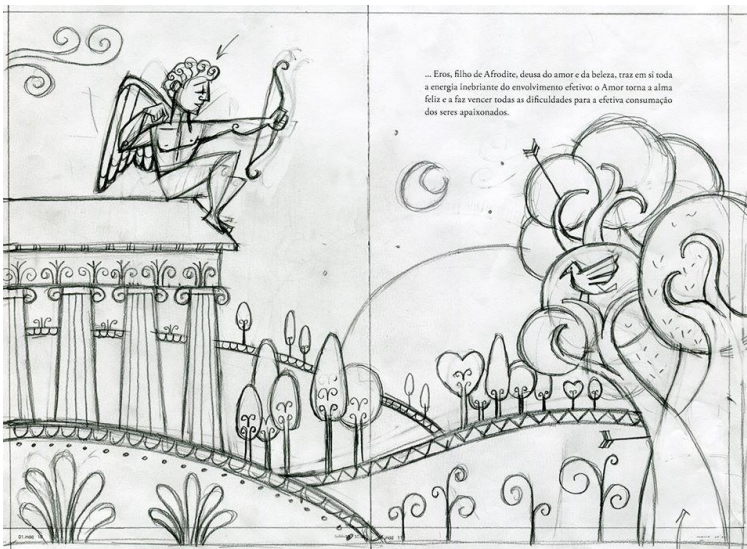
Para estruturar o roteiro, foi seguido a ideia de Field (2001), em que se divide a narrativa em três atos:

- **Ato 1:** Apresentação dos personagens e, principalmente, do personagem principal. Apresentação do que se trata a história e qual é a trama.

- **Ato 2:** É o momento de confrontação, momento em que o personagem enfrenta obstáculos para chegar aos seus objetivos.
- **Ato 3:** Resolução da história. Como termina a trama? O personagem conquista seus objetivos?

Como as histórias ilustradas possuem sinergia entre as ilustrações e o texto escrito, o roteiro foi escrito com a descrição das ilustrações que teriam na página, para depois facilitar na construção do storyboard do livro, similar a criação de um boneco, porém, com imagens. O storyboard possui todas as páginas que estarão na versão final, servindo como um rascunho e planejamento do livro. Desenha-se de forma simples, sem cores e sem se prender a detalhes, colocando os textos para prevenir que não haja espaço suficiente para a parte escrita, como no exemplo a seguir, do ilustrador Rafael Nobre criando o projeto gráfico de um livro.

Figura 49: Exemplo de Esboço para Livro.



Fonte: blog do ilustrador Rafael Nobre.

Figura 50: Projeto Finalizado.



Fonte: blog do ilustrador Rafael Nobre.

Para visualizar melhor como o roteiro foi montado, um trecho dele se encontra no Apêndice B.

2.5.2 Definição de Diretrizes de Projeto

Para a próxima etapa foi criado um cronograma, para nortear as próximas etapas do projeto, que foram:

- Obrigatório:
 - a) Definir uma paleta de cores que agrade o leitor e condiga com a atmosfera que a história quer passar, despertando a imaginação e a criatividade da criança. Não podendo esquecer que a cor não pode prejudicar a leitura.
 - b) Criação de personagens cativantes, os quais a criança pode se apegar.

- c) Pensar na diagramação e na tipografia como parte da ilustração, trazendo um dinamismo, sem perder a legibilidade e a legibilidade.
- d) Criar um protótipo do livro ilustrado desenvolvido, com capa, contracapa, folha de rosto, folhas de guarda e ilustrações internas.
 - Opcionais:
 - a) Usar um acabamento especial no livro, como corte especial na capa.

Para nortear a próxima etapa, foram criados três painéis semânticos. Esses servem para representar através de imagens as características que o produto terá e quem é o público-alvo. Para Baxter (1998), deve-se projetar os produtos para transmitir determinados sentimentos e emoções, então construindo painéis visuais, conceitua-se o produto por meio de referências imagéticas, auxiliando o designer a expressar os requisitos necessários para o projeto.

O primeiro painel semântico trata do estilo de vida do público-alvo. Crianças de 8 a 10 anos costumam ser alegres, brincalhonas e hiperativas. Têm uma imaginação muito fértil e querem se divertir. Por isso o livro não pode ser algo chato, maçante, senão não atrairá a criança. Os pais e responsáveis, como visto na pesquisa e no questionário, são parte essencial para a criação do hábito de leitura.

Figura 51: Painei Semântico de Público-alvo.



Fonte: da autora (2017).

O segundo painei semântico é a expressão do produto, o que o livro pretende ser, não graficamente, mas em conceito. Para ser algo atrativo para as crianças precisa ser algo divertido, mágico, cheio de surpresas e mistério, que remete o imaginário da infância de uma forma doce.

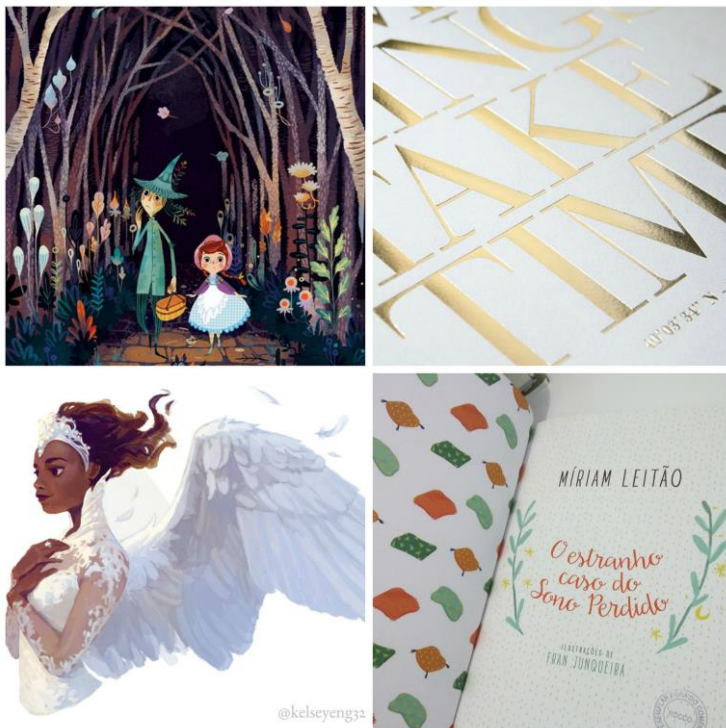
Figura 52: Painel Semântico de Expressão do Produto.



Fonte: da autora (2017).

Já o terceiro painel é sobre o tema visual. O que será usado no livro, fala sobre a parte gráfica, como tipos de acabamento e tipografia, cor e estilo de ilustração.

Figura 53: Painel Semântico Tema Visual.



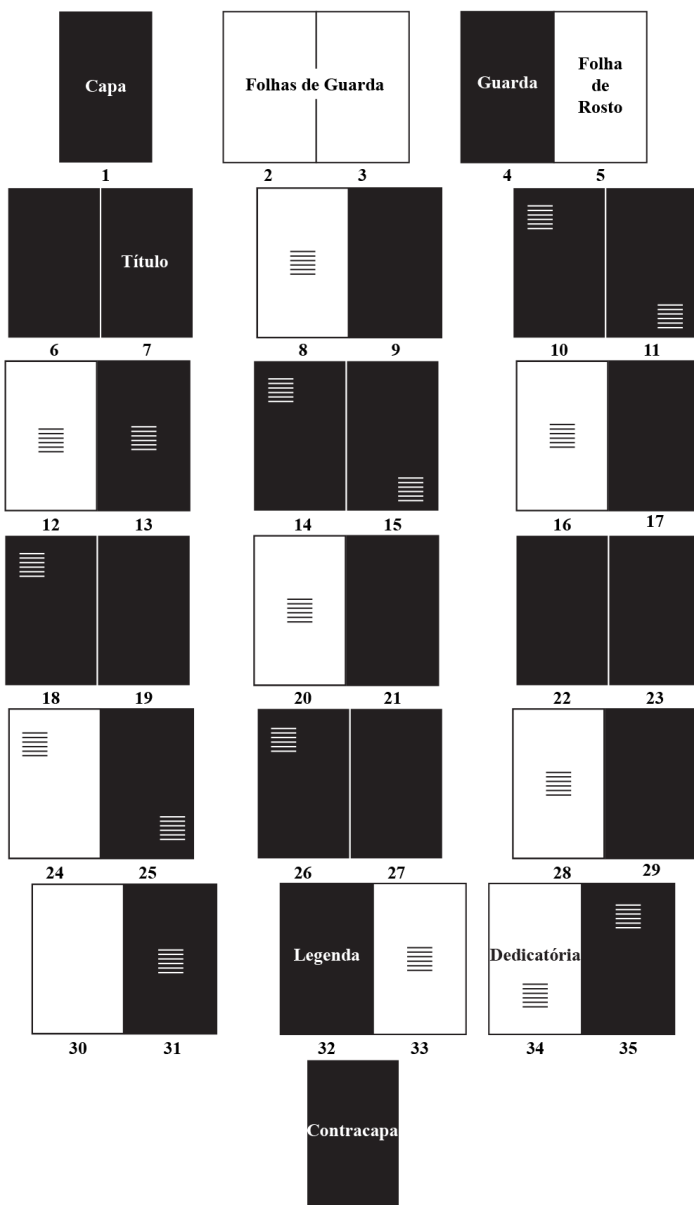
Fonte: da autora (2017).

Para visualizar quantas páginas o livro terá e quantas ilustrações serão necessárias para finalizar o projeto foi criado um espelho, um diagrama de distribuição do conteúdo. O livro terá 48 páginas no total, porém, tirando as páginas de contracapa, capa e guarda, são 44 páginas de história.

A figura a seguir, figura 54, foi o primeiro espelho feito para o projeto. Porém, devido ao prazo apertado, um novo espelho foi feito.

O espaço em preto é onde as ilustrações seriam feitas e as linhas onde o texto seria colocado.

Figura 54: Primeiro Espelho do Livro.

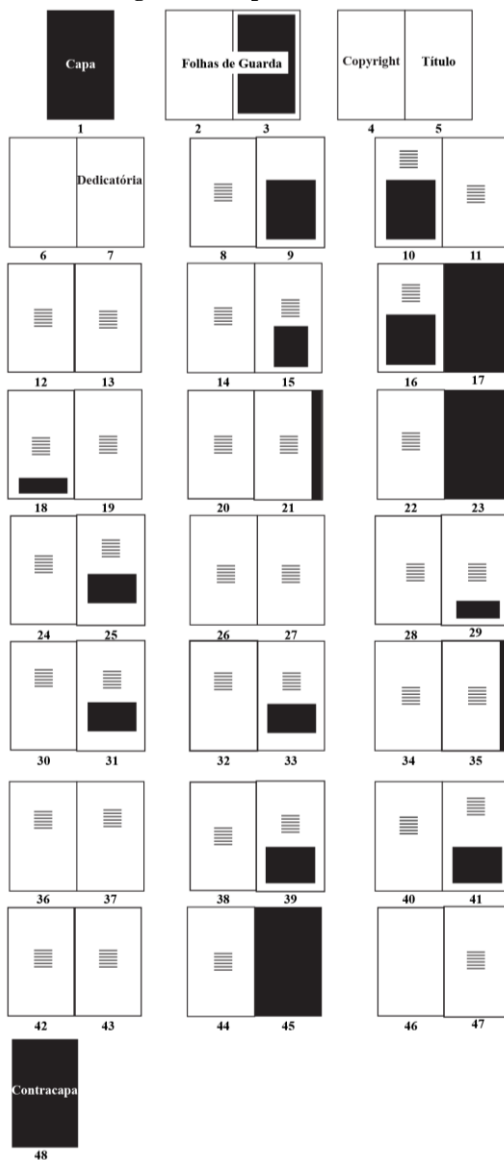


36

Fonte: da autora (2017).

Já na segunda opção, figura 55, a quantidade de ilustrações diminuiu e a quantidade de páginas também.

Figura 55: Espelho do Livro.



Fonte: da autora (2017).

3 FASE CRIATIVA

3.1 IMPLICAÇÃO

Na fase de implicação do projeto, são estabelecidos os alcances e as limitações deste. Porém, isso já foi feito ao longo das fases anteriores, com a escolha do público-alvo, os fatores que delimitam o projeto, como o custo dos materiais para impressão e a definição de condicionantes.

3.2 FORMULAÇÃO DE IDEIAS DIRETORAS

Nesta fase foram gerados ideias e esboços em grande quantidade, para gerar o maior número de possibilidade de solução ao problema proposto. No Design Editorial, as ideias geradas são a forma da página, as propostas tipográficas, e cromáticas, as manchas gráficas e os acabamentos possíveis. Parte dessas questões já foi citada na Definição de Condicionantes, página 71, como a escolha tipográfica e os acabamentos escolhidos para o livro.

Para criar os personagens e gerar o maior número de ideias possíveis, o primeiro passo foi criar um painel semântico de cada um, definindo as personalidades desses.

a) Pipi:

Pipi é uma menina curiosa, criativa e hiperativa. Assim como o irmão, adora brincar e fazer novas descobertas, criando confusão nos corredores do castelo onde o avô trabalha. Adora pintar e está sempre criando histórias para contar para o irmão. Seu nome foi dado em homenagem a um clássico infantil, Pippi Meialonga, da autora Astrid Lindgren. No início do projeto, a ideia original era que não houvesse um personagem principal, porém ela foi ganhando espaço por ser cativante e acabou ganhando o papel mais chamativo no livro.

Figura 56: Pannel Semântico Pipi.



Fonte: da autora.

Figura 57: Primeiros Esboços da Pipi.



Fonte: Da autora.

Figura 58: Mais um esboço da Pipi e do seu irmão.



Fonte: Da autora.

b) Opa (Avô):

O Avô das crianças é um senhor muito gentil e sonhador. Adora passar o dia com os netos, contando contos sobre o castelo onde trabalha e sobre mistérios e coisas fantásticas. Os pais das crianças acreditam que foi dele que elas herdaram a enorme criatividade.

Figura 59: Painel Semântico Opa.



Fonte: da autora.

Figura 60: Primeiros Esboços Opa.



Fonte: da autora.

c) Erik:

Erik é apaixonado por natureza e de aventuras.

Figura 61: Painei Semântico Erik.



Fonte: da autora.

Começa aqui o que não está no relatório que enviei para a Shai.

É criativo e brincalhão, como a irmã, porém não tem tanta energia e é um pouco mais tímido do que ela. Erik é um menino muito fofo e amável, adora brincar de explorador com a irmã e tem vários chapéus de safaris, cowboys e pescador.

Figura 62: Primeiros Esboços Erik.

Fonte: da autora.

d) Rei Cisne:

O Rei Cisne foi baseado na história do rei Ludwig II da Baviera. Ele foi um rei muito jovem, que não gostava de governar e preferia viver cercado de arte e óperas de seu amigo, e também a quem se tornou patrono, Richard Wagner. O rei foi muito criticado durante toda sua vida, pelo seu comportamento estranho e quanto seus gastos em projetos artísticos e arquitetônicos, que endividaram o país. Apesar de tudo isso, hoje ele é reconhecido por um dos reis que deixaram que mais deixaram um legado cultural na Alemanha, pois os castelos que construiu e tudo que investiu em cultura, tem impactos até hoje na região da Baviera.

Figura 63: Painei Semântico Rei Cisne.



Fonte: da autora.

Figura 64: Primeiros Esboços Rei.

Fonte: da autora.

e) Princesa:

A princesa da história é na verdade baseada na imperatriz Sissi (Isabel) da Áustria. Ela era prima distante e também uma das grandes paixões de Ludwig. Era uma mulher linda e forte, mas sua vida foi muito sofrida e infeliz. Ela foi sempre retratada em seus quadros de uma forma sombria e distante.

Figura 65: Painei Semântico Princesa.



Fonte: da autora.

Figura 66: Primeiro Esboço da Princesa.



Fonte: da autora.

3.3 ESCOLHA OU IDEIA BÁSICA

Fase responsável por concretizar a escolha das ideias mais adequadas, que cumpriram com as condições estabelecidas anteriormente no projeto.

Cada personagem foi finalizado e polido para se ter o *concept* final deles.

Figura 67: Concept Pipi.



Fonte: da autora.

Figura 68: Concept Erik.



Fonte: da autora.

Figura 69: Concept Opa.



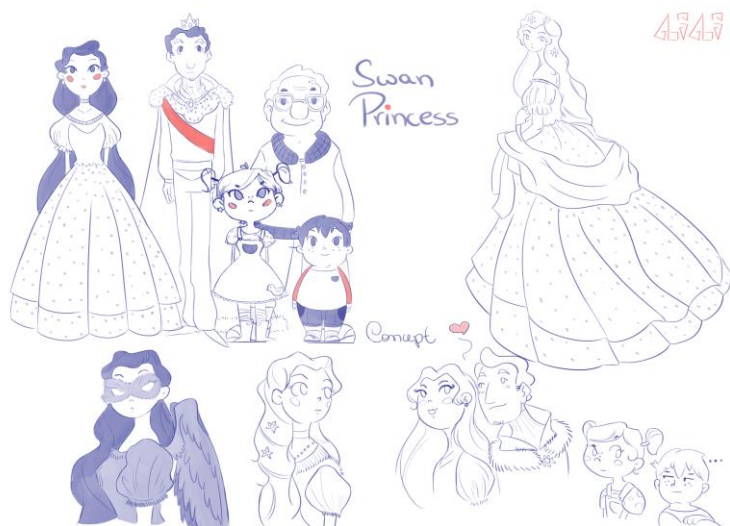
Fonte: da autora.

Figura 70: Concept Rei.



Fonte: da autora.

Figura 71: Concept Princessa.



Fonte: da autora.

3.4 FORMALIZAÇÃO DA IDEIA

Para a formalização da ideia, as opções foram aperfeiçoadas e as cores de cada personagem foram escolhidas. A cor, assim como a forma dos personagens, dão personalidade e vida a eles. Um pouco do significado das cores já foi abordado na página 53, porém, para explicar um pouco mais da escolha da cor dos personagens, será falado mais sobre psicologia das cores nessa etapa.

A psicologia da cor é um dos estudos que mais influencia os projetos de design, pois o designer procura comunicar-se através de meios gráficos, em sua grande maioria, coloridos, então não pode-se ignorar os significados das cores escolhidas. Para Fraser e Banks (2007, p. 7) a cor modela, acidental ou intencionalmente, nossa percepção, influenciando-a, comunicando complexas interações de associação e simbolismo. Transmitir ideias através de cores alcança muito mais do que só palavras, influencia culturas, religiões, misticismos. Quem nunca ouviu que gatos pretos dão azar, ou que usar calcinha ou cueca amarelas no ano novo dá boa sorte no dinheiro. Ou ainda que vermelho é a cor da paixão, o azul, da tristeza ou tranquilidade.

Antes da escolha das cores dos personagens, foi definido sua personalidade, justamente porque andam lado a lado na construção

desse. Outro fator importante na decisão da cor dos personagens é o contraste que precisa ter entre as cores, para que os tons não fiquem parecidos, tornando tudo muito sem graça.

Tom refere-se a uma maior ou menor quantidade de luz presente na cor. Quando é adicionado preto a uma determinada cor (matiz), essa vai se tornando mais escura, criando uma escala chamada de escala tonal. O contraste é o que nos faz enxergar os diferentes detalhes nas ilustrações, diferenciando figura e fundo (GURNEY, 2010).

Figura 72: Exemplo de estudo de contraste.



Fonte: da autora.

Logo depois de testar como seria o contraste do personagem, vem a escolha das cores e essa etapa está justamente ligada com a criação da personalidade, citado anteriormente.

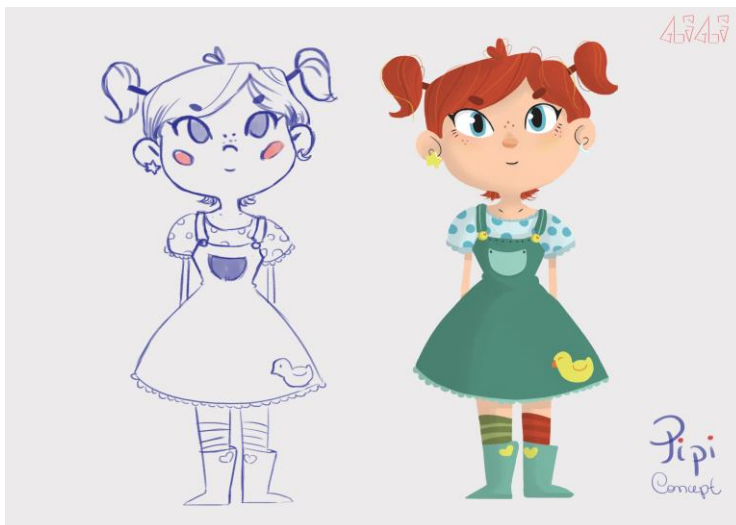
Figura 73: Teste de cor da Pipi.



Fonte: da autora.

E passou-se então para a finalização e refinamento da pintura.

Figura 74: Concept final da Pipi.



Fonte: da autora.

Como Pipi é uma criança cheia de energia, foi decidido que seu cabelo seria ruivo, pois, de acordo com Farina (2006), a associação afetiva do laranja é a euforia, luminosidade, energia, alegria e senso de humor, tudo o que a Pipi tem. O amarelo pois remete a euforia, espontaneidade e originalidade. O verde e o azul remetem a natureza, a aventura, a ternura e inteligência.

Cores complementares e análogas foram utilizadas para haver harmonia entre as cores. O laranja com o verde são complementares e o azul e o verde são análogos. Diferentes tons da mesma matiz também foram usados, como nas meias e na blusinha de bolinhas.

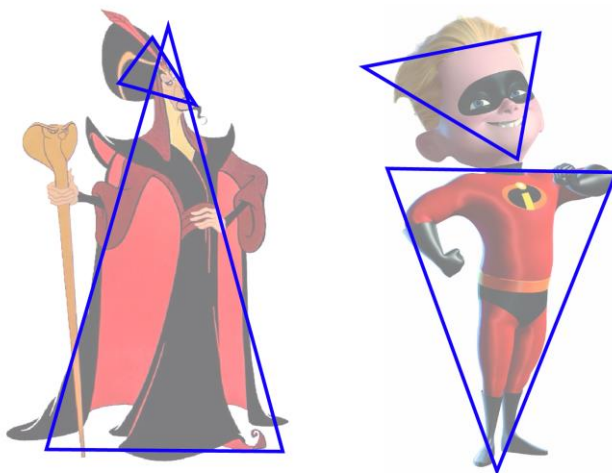
Esse mesmo processo foi feito para todos os personagens.

Figura 75: Forma da Pipi.

Fonte: da autora.

Para ressaltar ainda mais a personalidade da Pipi, foram usados dois triângulos em sua forma. Apesar do triângulo ter a conotação de ser algo perigoso e ser usado em concepts de vilões em livros e animações (SILVER, 2017), como é o caso de Maleficent e Jafar da Disney, os triângulos também são dinâmicos, dando a personalidade espontânea e extrovertida que a Pipi tem. Podemos compará-la com o personagem Flecha, da animação Os Incríveis.

Figura 76: Forma Triangular de Personagens.



Fonte: da autora.

Figura 77: Concept final do Erik.



Fonte: da autora.

Erik é um pouco mais tranquilo que a irmã e por isso não recebeu tantas cores. A cor vermelha apresenta determinadas associações afetivas, como coragem, paixão, emoção, alegria e extroversão (FARINA, 2006) e é complementar do verde, que por sua vez remete a aventura, harmonia, calma, sinceridade e paciência. É um bom contraste para uma criança com qualidades tão divergentes. Erik é extrovertido e bricalhão, quer se aventurar junto a irmã, porém, ao mesmo tempo sente medo e não tem tanta energia para acompanhá-la quanto gostaria. As cores podem ajudar a contar uma história que muitas vezes não está escrita.

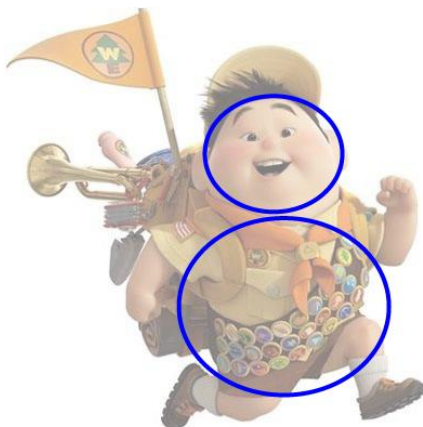
Figura 78: Forma básica Erik.



Fonte: da autora.

Ao contrário da irmã, Erik tem formas arredondadas, justamente por sua personalidade mais tranquila. As formas arredondadas são mais neutras, “seguras” e gentis, ao contrário das formas com pontas, que são mais “perigosas”. Geralmente a forma arredondada é dada a personagens mais amigáveis e ingênuos (SILVER, 2017). Um ótimo exemplo de personagem com essas características é o Russel, de Up Altas Aventuras.

Figura 79: Exemplo de formas arredondadas.



Fonte: da autora.

Figura 80: Concept final Opa.

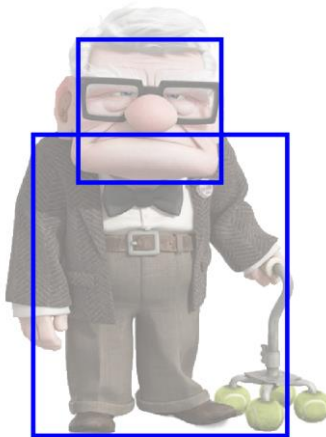


Fonte: da autora.

O avô usa cores mais sóbrias e frias, por ser uma pessoa mais tranquila. As suas cores são análogas e sua forma é um conjunto de formas arredondadas e quadradas, dando uma característica mais madura ao personagem. Ao contrário do que foi visto até aqui, a forma

quadrada é a mais estável, pesada, geralmente representa um personagem forte, confiante, intransigente, podendo ser também chato e entediante (SILVER, 2017). Um exemplo de personagem com formas quadradas é o Senhor Frederickson, de Up Altas Aventuras.

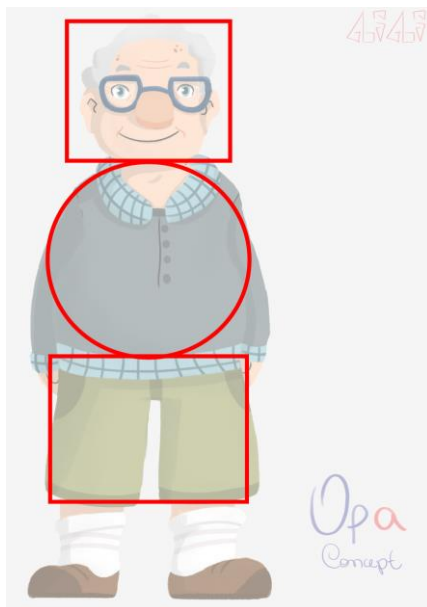
Figura 81: Exemplo de forma quadrada.



Fonte: da autora.

Como o avô é mais sério, mas não perde a doçura e a gentileza dele, mesclar as formas foi a melhor forma de deixa-lo mais amigável.

Figura 82: Formas básicas Opa.



Fonte: da autora.

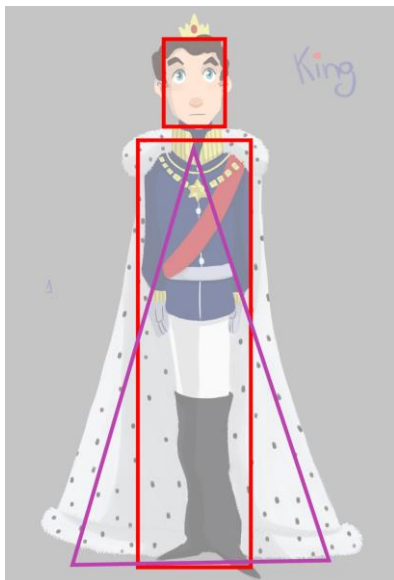
Figura 83: Concept final do Rei e do Rei Cisne.



Fonte: da autora.

O rei é esguiio, alto, com um olhar mais tímido do que os outros personagens. Ele possui duas roupas, que é quando ele é rei, baseada nas roupas que Ludwig II usava, e quando ele se torna o Rei Cisne. Ambas as vestimentas são sóbrias, mas com vários detalhes das joias e das roupas reais.

Figura 84: Forma básica do Rei.



Fonte: da autora.

O rei possui mais formas quadradas do que qualquer outro personagem do livro, isso porque sua personalidade é de uma pessoa introvertida, que não sabe muito bem como expressar seus sentimentos, ao contrário da princesa, que tem suas formas arredondadas e dinâmicas.

Figura 85: Concept final da Princesa e da Princesa Cisne.



Fonte: da autora.

Assim como os outros personagens adultos, a forma da princesa é mais complexa, utilizando triângulos e círculos para estruturar sua forma. Como a personalidade da princesa e da Pipi são parecidas, as formas delas são parecidas.

Figura 86: Formas básicas da princesa.



Fonte: da autora.

Por fim, foi feito um *lineup* de todos os personagens, figura 87, isto é, quando se coloca todos os personagens um do lado do outro para que ver as proporções.

Figura 87: Todos os personagens juntos.



Fonte: da autora.

3.5 VERIFICAÇÃO

Depois de todos os personagens estarem prontos e com as cores definidas, iniciou-se a fase executiva, que foi a criação do projeto gráfico e das ilustrações finais, levando em consideração tudo que foi visto anteriormente na pesquisa.

A fase de verificação, que serve para analisar se os requisitos do projeto estão sendo seguidos, foi feita durante as fases anteriores, já que todas as decisões tomadas durante a execução de cada etapa precisava seguir as delimitações estipuladas inicialmente.

4 FASE EXECUTIVA

Na fase executiva, as ideias seriam apresentadas ao cliente para serem aprovadas ou sofrerem alterações. Porém, como foi um projeto autoral, a validação foi feita por meio das pesquisas anteriores. Sendo assim, as etapas de valorização crítica – as ideias escolhidas seriam apresentadas ao cliente, que escolheria continuar o projeto – e o ajuste da ideia – a ideia escolhida seria analisada, para detectar se seria necessária alguma mudança – foram puladas, para seguir para o desenvolvimento.

4.1 DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa o projeto foi realizado, refinado e finalizado. Se tratou da criação do projeto gráfico-editorial e na realização das ilustrações finais para o livro.

Para fazer um rápido resumo, foi criada uma tabela com os dados técnicos do projeto gráfico-editorial, criado na ferramenta InDesign. Todos os parâmetros seguiram o que foi visto na definição de condicionantes, página 72.

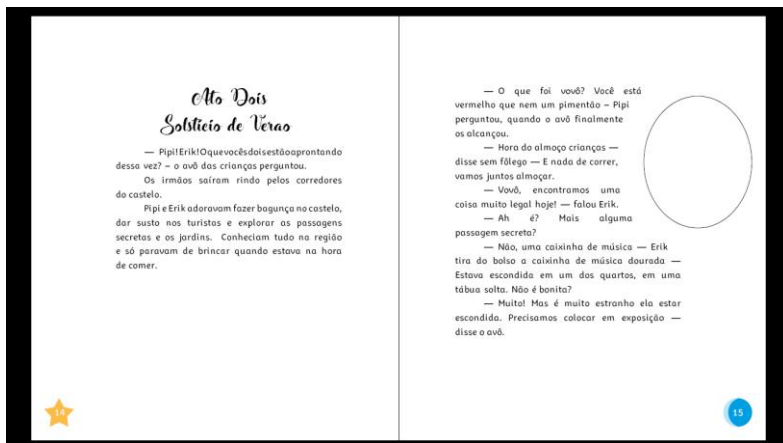
Tabela 3: Dados técnicos do livro.

	Dados Técnicos
Tamanho da Página	200x300 mm
Sangria	3 mm
Corpo de Texto (fonte Adoleta)	14 pt
Tamanho do Módulo	7,75 mm
Entrelinha	22 pt
Número de Páginas	48

Fonte: da autora.

A primeira parte feita foi a criação do layout da página e logo após o texto foi inserido. Seguindo o espelho como referência, foram colocados demarcadores onde as ilustrações para o livro deveriam ficar, como na figura a seguir.

Figura 88: Exemplo da demarcação das ilustrações.



Fonte: da autora.

Dessa forma foi mais fácil de ver onde as ilustrações estariam, como elas se comportariam com o texto e que formato elas precisavam ter.

Logo após essa etapa, foi feito o primeiro esboço das ilustrações.

Figura 89: Esboço Ilustração.



Fonte: da autora.

Assim que os esboços foram sendo feitos, as ilustrações eram finalizadas e colocadas no livro.

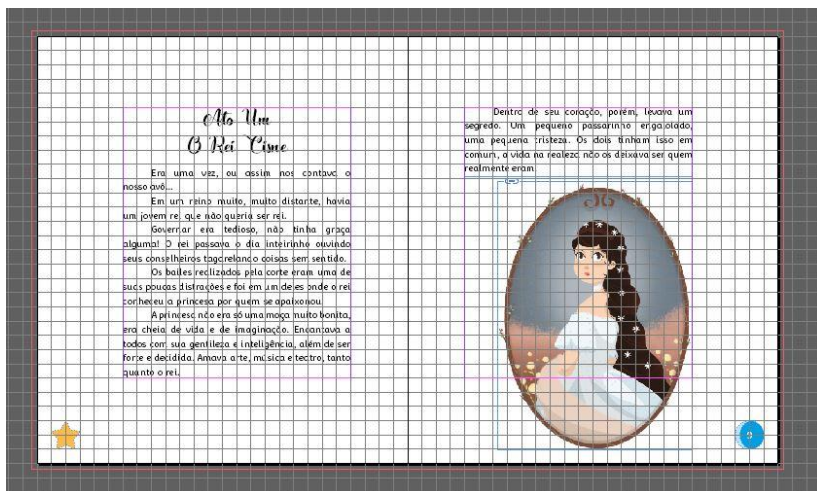
Figura 90: Ilustração Final.



Fonte: da autora.

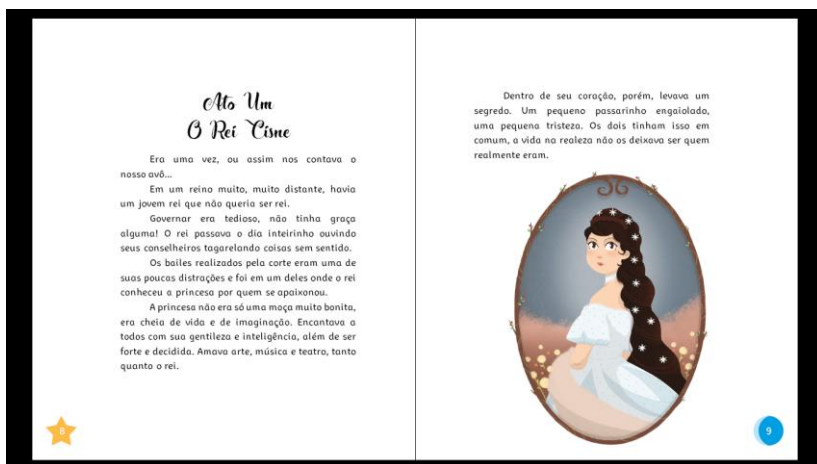
Como podemos ver nas figuras a seguir, as ilustrações foram sendo encaixadas no livro, respeitando o projeto gráfico.

Figura 91: Exemplo de uma das páginas com o grid.



Fonte: da autora.

Figura 92: Exemplo sem o grid.



Fonte: da autora.

Elementos gráficos de apoio foram criados para ilustrar as páginas e dar mais identidade à história. A própria fonte que foi escolhida para o título sofreu alterações para se adequar ainda mais à temática da história. O “E” de “Penas Brancas E Sonhos de um Rei” foi feito com um lettering para lembrar a forma de um cisne, forma que é recorrente em todo o livro, pois se trata de um elemento gráfico muito importante para a história. O próprio “S” de “Sonhos” lembra a forma de um cisne, mais um motivo para a escolha dessa fonte para o título.

O elemento cisne é tão forte e presente no livro, que foi criado um símbolo para ser usado como uma marca d’água nas ilustrações e tudo que estivesse relacionado ao projeto.

Figura 93: Título do livro.

*Penas Brancas E
Sonhos de um Rei*

Fonte: da autora.

Figura 94: Cisne usado como símbolo do livro.



Fonte: da autora.

Além do cisne, outros elementos foram criados para dar apoio a história e as ilustrações. Foram pequenos vetores que foram usados na capa, na contracapa, no próprio interior do livro e também em um padrão criado para ser usado nas guardas do livro.

Figura 95: Elementos gráficos do livro.



Fonte: da autora.

Figura 96: Padrão criado para a guarda do livro.



Fonte: da autora.

Por fim, a última etapa foi criar a capa, simulando o corte em forma de cisne, com a ilustração de base atrás. A ilustração utilizada para essa finalidade é a figura 95, representação do castelo feita pela autora.

Figura 97: Ilustração do Castelo.



Fonte: da autora.

A ilustração foi feita com base em uma referência do castelo de Neuschwanstein, figura 96, estilizando e colorindo da mesma forma que foi feito com os personagens. A criação dos personagens foi importante

para a definição de estilo, pois logo após determinar como eles seriam, foi mais fácil definir o estilo, as cores e os elementos de cenário.

Figura 98: Castelo de Neuschwanstein.



Fonte: site oficial do castelo.

Além do castelo, ilustrações de outros ilustradores serviram de inspiração. Os cenários da artista e ilustradora de livros infantis Beatrice Blue e também as ilustrações da artista Carmen Saldaña foram as maiores referências.

Figura 99: Ilustração de Beatrice Blue.



Fonte: portfolio da ilustradora Beatrice.

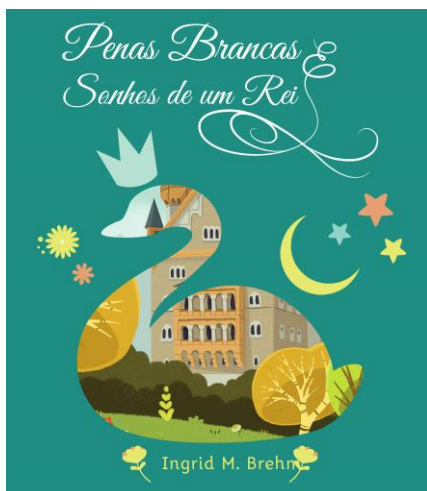
Figura 100: Ilustração de Carmen Saldanã.



Fonte: portfólio da ilustradora Carmen.

Com o corte na capa, a ilustração fica como na figura 99 junto com os elementos gráficos citados anteriormente. A primeira versão da capa ficou harmoniosa, porém, a ilustração não se sobressaía, ficava parecendo um elemento da capa, sem muito destaque. A intenção era que, quando a criança visse olhasse a capa, percebesse que tinha algo atrás e quisesse abrir para ver o que era.

Figura 101: Capa do Livro Versão Um.

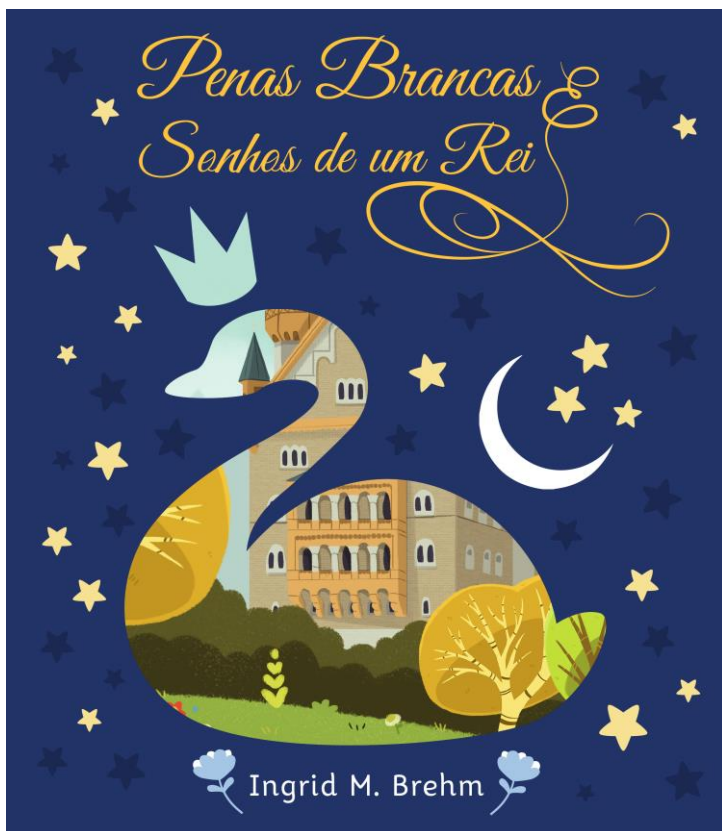


Fonte: da autora.

Já na versão final da capa, figura 100, esse problema foi solucionado usando azul escuro, contrastando bastante com a ilustração de cores vibrantes de trás. A ideia foi simular um céu estrelado, já que grande parte da história se passa durante a noite e o próprio título remete a noite, quando diz “sonhos de um rei”.

Foi usada a cor laranja na capa, por ter um bom contraste com o fundo azul e também por lembrar a cor dourada, harmonizando ainda mais com o conceito de clássico que todo o livro quer passar.

Figura 102: Capa Final do Livro.



Fonte: da autora.

Figura 103: Capa, guarda e contracapa do livro.



Fonte: da autora.

4.2 PROCESSO INTERATIVO E MATERIALIZAÇÃO

Nessa última etapa foi apresentado o projeto final, implementando-o em um mock-up.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto de Conclusão de Curso teve como objetivo desenvolver um livro ilustrado para crianças de 8 a 10 anos, utilizando como metodologia a proposta por Archer (1963), que dividia o processo de Design em três partes: Fase Analítica, Fase Criativa e Fase Executiva.

Na primeira fase foram descritos os objetivos, as justificativas do projeto, a contextualização e foram feitas pesquisas que norteiam o projeto. Uma breve pesquisa sobre as ilustrações para o público infantil durante determinados períodos da história foi feita, para que se pudesse entender a importância delas nas narrativas infantis e como torná-las mais interessantes ao público.

Em seguida foram analisados vários fatores que compõem um livro, tanto na questão do Design quanto nas ilustrações, e também foi feita uma análise de similares. Foram analisados então a capa, a tipografia, layout da página, estilos de ilustração, cores e estilos de pintura. Essas análises serviram para criar um questionário voltado aos pais e às crianças de 8 a 10 anos e descobrir quais eram os gostos e hábitos mais comuns delas. Além disso, também serviu para saber os pontos mais relevantes que precisariam ser considerados na hora de criar os mesmos elementos para o projeto, gerando a parte mais importante do projeto, que foi a escolha das condicionantes, que resultou todas as informações relevantes para o projeto, como qual seria a tipografia, o estilo de ilustração, formato de página, acabamentos, entre outros.

Assim que todos os parâmetros foram escolhidos, as informações foram estruturadas e organizadas para que essas não ficassem desorganizadas e atrapalhassem a continuação do projeto.

Na Fase Criativa utilizou-se todos os parâmetros analisados para começar o desenvolvimento dos personagens e do estilo das ilustrações. Foram criados painéis semânticos com referências de personagens, depois foram feitas algumas versões até chegar no resultado final. Assim que o estilo de ilustração e a paleta de cores posteriormente foram feitas, partiu-se para a última etapa, a Fase Executiva.

A última etapa é a que se colocou tudo o que foi visto durante todo o projeto em prática. Todas as condicionantes foram aplicadas.

Após o término do PCC a aluna pretende terminar o livro, realizando as últimas ilustrações e os últimos ajustes, para tentar publicá-lo. Um estudo mais aprofundado sobre as ilustrações e sobre a parte gráfica do projeto será feito, para aprimorá-lo e atingindo ainda

mais o público-alvo. As ilustrações que já estão feitas serão refinadas e as novas serão colocadas no livro, que já está diagramado.

Após todas as pesquisas e o desenvolvimento deste projeto, concluiu-se que as etapas de criação de um livro voltado para as crianças é delicado e cheio de nuances que precisam ser levadas em consideração antes de se iniciar um projeto. Todos os fatores decididos nas condicionantes precisaram passar por análise e pesquisas para serem definidos e, ainda assim, não é uma garantia de que seria bem aceito pelas crianças, pois são um público exigente e muito diverso. Porém, apesar disso, o projeto serviu seu propósito de apontar as várias etapas que levam a construção de um livro, podendo auxiliar futuramente outros alunos que gostariam de ilustrar livros infantis.

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, G; HARRIS, P. **Impressão e Acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.
- AZEVEDO, R. **Aspectos instigantes da literatura infantil e juvenil**. Acesso em 15 de Maio de 2017. Disponível em <<http://www.ricardoazevedo.com.br/artigos/>>.
- BAXTER, M. **Projeto de Produto: Guia Prático o design de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.
- BELTRÃO, C. **Impressionismo, Poesia e Temas/ O Gato de Botas**. Disponível em <<https://goo.gl/beMVeK>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.
- BURT, Sir Cyril. **A Psychological Study of Typography**. London: Cambridge University Press, 1959.
- CARELLI, Deise; AQUINO, Layla Martins de. **O livro infantil: a percepção por trás das ilustrações**. ECCOM, v. 4, n. 8, jul./dez. 2013.
- CASTRO, L. **Projeto 5: Método de Projeto, Bruce Archer**. 4 slides. Florianópolis. 2015.
- DONDIS, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EQUIPGRAF. **Tabela de aproveitamento de papel**. Equipegraf. Disponível em <<http://www.equipgraf.com.br/tabela-de-aproveitamento-de-papel/>>. Acesso em 3 de Setembro de 2017.
- FARINA, M; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5 ed. Ver e ampl. São Paulo (SP): Edgard Blucher, 2006.
- FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FRASER, T; BANKS, A. **O guia completo da cor**. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.
- FUENTES, R. **A prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa**. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p.
- GURNEY, J. **Color and Light: A Guide for the Realist Painter**. Andrews McMeel Publishing. 2010.
- HEITLINGER, P. **Escolar: uma fonte contemporânea para aprender a escrever e a ler**. Cadernos de tipografia e design, n° 14. Portugal, 2009.
- HERNÁNDEZ, F. **Catadores da cultura visual**. Porto Alegre: Mediação, 2007. 128 p.
- HERNÁNDES, F. **Cultura Visual: mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000. 261 p.

- HUNT, P. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. 1ª reimpressão. São Paulo, 2013.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**. 4. ed. São Paulo, 2016.
- KIDSINDOOR. **O Reino Partido ao Meio**, Kidsindoor. Disponível em <<http://www.kidsindoors.com.br/2017/02/o-reino-partido-ao-meio.html>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.
- KOHAN, S. A. **Escrever para crianças**: Tudo o que é preciso saber para produzir textos de literatura infantil. São Paulo: Gutenberg, 2013. 87p.
- LAJOLO, M.; ZILBERMAN, R. **Literatura infantil brasileira. Histórias e Histórias**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2006.
- LINDEN, S. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 183 p.
- LINGUAGEM GRÁFICA. **Leiturabilidade e Legibilidade**: entendendo a diferença. Linguagem Gráfica. Disponível em <<http://ricardoartur.com.br/1001/2011/03/legibilidade-leiturabilidade-entendendo-diferencas/>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.
- LOURENÇO, D. **Tipografia para livro de literatura infantil**: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers. 2011, Dissertação (Mestrado em Design), Programa de Pós-graduação em Design, UFPR, Curitiba, 2011.
- MACIEL, N. **Para a criança ler**. Correio Braziliense, 10 fev. 2010. Caderno Diversão e Arte, Brasília, capa-p.3.
- MANES. **Jan Amós Komensky (Comenius): Orbis Sensualium Pictus**. Disponível em <http://www.centromanes.org/?page_id=5462> Acesso em 28 de Maio de 2017.
- MINHA ESCOLA WEB. **Contos**: Adivinha quanto eu te amo? Disponível em <<https://goo.gl/eNWSqc>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.
- NANNINI, P. **Ilustração**: um passeio pela poesia visual. 2007. 162 p. Dissertação (Mestrado Instituto de Artes) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2007.
- MATOZZO, Viviane. **A importância de Monteiro Lobato na Literatura Infantil Brasileira**. O Guarani, Revista Eletrônica Brasileira, Abril, 2009. Disponível em: <<http://oguari.blogspot.com.br/2009/04/importancia-de-monteiro-lobato-na.html>>. Acesso em 26 de Agosto de 2017.

MELHORAMENTOS. **O Patinho Feio**. Editora Melhoramentos.

Disponível em <<http://editoramelhoramentos.com.br/v2/livros-digitais/o-patinho-feio/>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.

MORAES, O.; HANNING, R.; PARAGUASSU, M. *Traço e Prosa: entrevistas com ilustradores de livros infanto-juvenis*. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 255 p.

NECYK, B. **Texto e Imagem**: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. 167 p.

NETO, L. **Olimpíadas puxaram varejo do livro para baixo, aponta Nielsen**. Disponível em: <

<http://www.publishnews.com.br/materias/2016/10/13/olimpiadaspuxou-varejo-do-livro-para-baixo-aponta-nielsen>>. Acesso em: 25 Abril 2017.

OFICINA DE TEXTOS. **Nina no Cerrado**, Oficina de Textos.

Disponível em <<http://www.ofitexto.com.br/nina-no-cerrado/>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.

O GLOBO. **Editores e livreiros relembram evolução e apontam**

desafios da indústria do livro: Nas últimas décadas, meio se diversificou e se profissionalizou, mas baixo índice de leitura é obstáculo. O Globo, 2016. Disponível em:

<<https://oglobo.globo.com/cultura/livros/editores-livreiros-relembram-evolucao-apontam-desafios-da-industria-do-livro-1-16934154>>. Acesso em 20 Agosto 2017.

OLIVEIRA, I. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008. 214 p.

PAULINAS. **Tombolo o Lombo**. Paulinas A Comunicação a Serviço da Vida. Disponível em: <<https://www.paulinas.org.br/loja/tombolo-do-lombo>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.

PAZMINO, A. **Como se cria**: 40 métodos para Design de Produto. São Paulo: Blucher, 2015. 279 p.

PORTAL DA EDUCAÇÃO. **A Importância da Literatura de Monteiro Lobato**. 10 de Outubro de 2012. Portal da Educação.

Disponível em

<<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-importancia-da-literatura-de-monteiro-lobato/19993>> . Acesso em 26 de Agosto de 2017.

PRINTI. **Qual é a melhor gramatura para o seu impresso?** 23 de Novembro de 2016. Printi. Disponível em

<<https://www.printi.com.br/blog/qual-e-melhor-gramatura-de-papel-para-o-meu-impresso>>. Acesso em 3 de Setembro de 2017.

- RAMOS, G. **A imagem nos livros infantis**: caminhos para ler o texto visual. São Paulo: Autêntica, 2011. 173 p.
- ROCHA, R. **Rezinho Mandão**; Ruth Rocha Site. Disponível em <<http://www.ruthrocha.com.br/livro/o-rezinho-mandao>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.
- RONIZE, A. **Anete Nariz de Chiclete**, Conexão Autor. Disponível em <<http://www.ronizealine.com/anete-nariz-de-chiclete/>>. Acesso em 28 de Maio de 2017.
- SILVA, E. A. R.; FREITAS, L. S.; BERTOLETTI, E. N. M. **A Questão Da Faixa Etária Na Literatura Infantil**. p. 68–73, 2011.
- SILVER, S. **The Silver Way**: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. 2017. 192 p. Design Studio Press, Estados Unidos.
- SLIDE SHARE. **Metodologia de Archer**. Acesso em 20 de Abril de 2017, disponível em Slide Share: <<https://www.slideshare.net/marfc12/142566183-metodologiadearcher>>
- SLIDE SHARE. **Felpe Filva**. Acesso em 28 de Maio de 2017, disponível em Slide Share <<https://www.slideshare.net/FranZeus/felpe-filva-evafurnari>>.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Formato Doc. Modelo Word**. Florianópolis: Biblioteca Universitária. 2015.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Word Para Trabalhos Acadêmicos**. Florianópolis: Biblioteca Universitária. 2015.
- VIGOTSKY, L. **La imaginación y el arte em la infância**. Ensayo psicológico. 6 ed. Madrid: Akal 2003.
- WIKIPEDIA. **Rei Ludwig II**. Wikipedia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lu%C3%ADs_II_da_Baviera>. Acesso em 11 de Junho de 2017.
- ZIMMERMANN, A. **As Ilustrações de Livros Infantis**: O Ilustrador, A Criança e A Cultura. 2008. 139 p. Dissertação (Mestrado Artes Visuais) – Centro de Artes, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina. 2008.

APÊNDICE A- QUESTIONÁRIO

Essa é uma pesquisa acadêmica destinada a pais ou responsáveis de crianças de 8 a 10 anos.

Estou criando um livro ilustrado para crianças nessa faixa etária. Será o meu projeto de conclusão de curso em Design, na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Porém, para isso preciso de algumas respostas de hábitos e gostos de crianças que gostam de ler livros ilustrados, para poder validar algumas questões em minha pesquisa.

Sinta-se à vontade para responder as próximas perguntas.

Desde já, muito obrigada.

Parte 1 – Perguntas aos pais e responsáveis.

1- Qual é a idade da criança?

- a) Irá fazer 8 esse ano.
- b) 8 anos
- c) 9 anos
- d) 10 anos

2- A criança é...

- a) Menina
- b) Menino

3- Qual a fase escolar da criança?

- a) Ensino Fundamental 2
- b) Ensino Fundamental 3
- c) Ensino Fundamental 4
- d) Ensino Fundamental 5

4- Com que frequência a criança costuma ler?

- a) Todos os dias
- b) Frequentemente durante a semana
- c) Pelo menos uma vez por semana
- d) Pelo menos uma vez por mês

- e) Nunca

5- A criança costuma ler como?

- a) Sozinha
b) Acompanhado
c) Os dois

6- Em que local a criança costuma ler mais?

- a) Em casa
b) Na escola
c) Na biblioteca
d) Outro. Qual? _____

7- Quem escolhe o livro?

- a) A criança
b) Os pais
c) A escola
d) Outro membro da família
e) Outros: _____

8- Quais livros a criança mais gosta de ler?

- a) Livros apenas com textos
b) Livros ilustrados
c) Livros interativos (com som, para colorir, com bonecos)
d) Gibis
e) Outro. Qual? _____

9- Qual o estilo/tema preferido da criança?

- a) Contos de fada
b) Fábulas
c) Amizade e/ou família
d) Aventura
e) Animais
f) Mistério/Suspense
g) Outro. Qual? _____

10- Quanto costuma gastar com cada livro para a criança?

- a) Até 30 reais
- b) De 31 a 60 reais
- c) De 61 a 90 reais
- d) Mais de 90 reais

11- Você se importa de gastar um pouco mais com livros se tiverem um bom acabamento?

*Capa dura, folhas com acabamento especial etc.

- a) Sim
- b) Não
- c) Depende _____

12- O que atrai mais a criança em um livro:

*Pode escolher mais de uma alternativa

- a) Conteúdo
- b) Capa
- c) Personagens
- d) Cenário
- e) O estilo das ilustrações
- f) Ter um personagem conhecido
- g) Ser colorido
- h) Ser interativo
- i) Outro: _____

13- Quando você escolhe um livro para a criança, é por causa...

*Pode escolher mais de uma alternativa

- a) Do conteúdo
- b) Capa
- c) Ilustrações
- d) Ter um personagem ou autor conhecido
- e) Por indicação
- f) Ter um bom acabamento
- g) Outro _____

Parte 2 – Perguntas para as crianças.

14- - Dentre as ilustrações a seguir, peça para a criança selecionar as que mais gosta:

*Pode ser mais de uma.

a)



b)



c)



d)



e)



f)



15- Pergunte por que ela escolheu esta(s). Foi por causa...

*Pode escolher mais de uma alternativa

- a) Das cores
- b) Dos personagens
- c) Dos cenários
- d) Dos animais
- e) Do estilo do desenho
- f) Por ser um personagem conhecido
- g) Outro _____

APÊNDICE B- TRECHO DO ROTEIRO.

Penas Brancas E os Sonhos de um Rei

*Ilustração

* Número da Página

1º Ato: O Rei Cisne

1- Era uma vez, ou assim nos contava o nosso avô...

2- Pipi e Eric sentados em cada lado do avô, ouvindo ele contar a história. Eles estão no quarto deles, como cada um tem uma personalidade, fazer a cama deles representar isso. Pipi e Eric são crianças criativas e com muita energia, mas enquanto Pipi é mais aventureira, Eric é mais artista.

3- Em um reino muito, muito distante, havia um jovem rei que não queria ser rei.

Governar era tedioso, não tinha graça alguma! O rei passava o dia inteirinho ouvindo seus conselheiros tagarelando coisas sem sentido.

Mostrar o rei e seus conselheiros conversando, mas ao invés de pessoas, os conselheiros são animais, cada um fazendo um barulho, sem conseguir se entender.

4- Os bailes realizados pela corte eram uma de suas poucas distrações e foi em um deles onde o rei conheceu a princesa por quem se apaixonou.

Fazer um baile e no topo de uma escada, a princesa, embaixo, o rei olhando para ela.

5- A princesa não era só uma moça muito bonita, era cheia de vida e de imaginação. Encantava a todos com sua gentileza e inteligência, além de ser forte e decidida. Amava arte, música e teatro, tanto quanto o rei.

Dentro de seu coração, porém, levava um segredo. Um pequeno passarinho engaiolado, uma pequena tristeza. Ninguém sabia disso, até ela conhecer o rei. Os dois tinham isso em comum, a vida na realeza não os deixava ser quem realmente eram.

Ilustração bem detalhada da princesa, como se fosse um quadro. Com um passarinho engaiolado no coração.

6- O rei ansiava os dias dos bailes para que pudessem dançar e depois dar longas cavalgadas pelo bosque, conversando a sós sobre tudo o que gostavam, rindo e sonhando acordados. Não era perfeito, mas era bom, justamente porque eles conseguiram aceitar as diferenças e defeitos um do outro. Era um amor puro e ingênuo.

Ilustração deles dançando, transitando para outra cena deles percorrendo o bosque a cavalo.

7- Porém, quando o rei e a princesa precisaram seguir caminhos diferentes, o rei ficou muito triste, tão triste, que ordenou aos seus súditos que construíssem um castelo de conto de fadas, onde estaria cercado por um enorme muro e longe de qualquer lembrança da princesa.

-Que meu castelo ganhe vida!- disse o rei.

Uma ilustração mostrando os dois se separando, outra com o rei triste e ordenando seus súditos. As cores ficando dessaturadas e mais escuras.

8- E assim foi feito. O castelo foi construído no topo da montanha mais alta, onde as nuvens tocavam o chão. Havia um lago tão escuro que lembrava o mar em dia de tempestade. A floresta que o rodeava era tão silencioso quanto seus misteriosos habitantes.

Mostrar o castelo, o bosque com olhinhos de animais observando e o lago.

9- O rei mudou-se para lá, distanciando-se de tudo e de todos. Sua única companhia passou a ser os belos cisnes do lago e por isso ficou conhecido como Rei Cisne. Com o passar dos anos, as nuvens encobriram o castelo e ninguém mais viu o rei.

Rei observando um cisne

10- Mostrar uma ilustração simples do rei com seus cisnes.

11- Anos depois turistas passaram a frequentar o castelo. Nosso avô, encantado com a história do rei e da magia que cercava a região, decidiu trabalhar como vigia. Pode até parecer um trabalho chato, subir e descer escadas o dia todo, todos os dias, mas ele sempre dizia que, se procurássemos bem, sempre encontraríamos algo novo e belo no que já conhecemos. Precisávamos apenas olhar de novo, de outra forma, para descobrir essa pequena magia.

Avô olhando para o mesmo quadro que as crianças aparecem pintando mais para frente, com um olhar curioso e feliz.

12- Dos 28 anos que trabalhou no castelo, não enfrentou grandes desafios, apenas pequenos furtos, algumas depredações e turistas mal educados que nunca agradeciam depois de perguntar onde ficava o banheiro. Vovô dia que os dias eram sempre tranquilos, dificilmente acontecia algo diferente. No entanto, uma vez por ano, uma noite era diferente de todas e é justamente sobre essa noite que irei contar.

Fazer uma textura de castelo atrás do texto.