

Bruna Gomes Dias

**PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL DE UM LIVRO
INTERATIVO COM TEMÁTICA NOSTÁLGICA**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido(a) ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do
Grau de Bacharel em Design.
Orientador: Prof. Patrick Martinelli
Veiga

Florianópolis
2018

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

Dias, Bruna Gomes
Projeto gráfico-editorial de um livro interativo
com temática nostálgica / Bruna Gomes Dias ;
orientador, Patrick Martinelli Veiga, 2018.
141 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design Gráfico. Livro Interativo.
Nostalgia. I. Martinelli Veiga, Patrick. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

runa Gomes Dias

**PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL DE UM LIVRO
INTERATIVO COM TEMÁTICA NOSTÁLGICA**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgada adequada para obtenção do Título de “Bacharel em Design,” e aprovada em sua forma final pelo Departamento de Expressão Gráfica, Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina, Local, 31 de julho de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Patrick Martinelli Veiga, M^e
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mary Vonni Meürer de Lima, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Luciano Patrício
Souza de Castro, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus
amigos e aos meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, irmã e cunhado por sempre me incentivarem e me ajudarem. Agradeço, também, aos meus amigos, que foram fundamentais para que esses 4 anos e meio fossem tão incríveis quanto foram. E agradeço aos excelentes professores que tive no curso que me inspiram a sempre buscar melhores resultados.

RESUMO

Este projeto teve como objetivo unir interação e nostalgia em um livro impresso. Abordando temáticas sobre a infância e adolescência vivida nas décadas de 1990 e 2000 com temas como música, desenhos animados, filmes, brincadeiras, brinquedos, vídeo games e outros aspectos relevantes para relembrar as essências dessas décadas, obteve-se como resultado, um livro bastante dinâmico, guiado por uma metodologia gráfico-editorial que possibilitou a estruturação e diagramação por meio da ótica do Design Editorial.

Palavras-chave: Design Gráfico. Livro Interativo. Anos 90. Anos 2000. Nostalgia. Interação.

ABSTRACT

This project aimed to unite interaction and nostalgia in a printed book. By approaching themes about childhood and adolescence lived in the 1990's and 2000's with themes such as music, cartoons, movies, games, toys, video games and other relevant aspects to recall the essence of these decades, a very dynamic book was obtained as a result, guided by a graphic-editorial methodology that made possible the structuring and layout through by the look of Editorial Design.

Keywords: Graphic Design. Interactive Book. 1990's. 2000's. Nostalgia. Interaction.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metodologia de Archer citada por Fuentes.....	21
Figura 2 - Exemplo de ISBN.....	24
Figura 3 - Livro jogo - A Cidade dos Ladrões.....	25
Figura 4 - Tirinha do Garfield.....	26
Figura 5 - Big Little Book do Mickey Mouse.....	26
Figura 6 - Flip Book.....	27
Figura 7 - Capa do “Livro de bolso para colorir e relaxar”.....	28
Figura 8 - Página de um caderno de perguntas.....	29
Figura 9 - Livro Uma Pergunta Por Dia.....	29
Figura 10 - Spread do livro Destrua este Diário.....	30
Figura 11 - Primeira pergunta do questionário.....	31
Figura 12 - Segunda pergunta do questionário.....	32
Figura 13 - Terceira pergunta do questionário.....	32
Figura 14 - Quarta pergunta do questionário.....	33
Figura 15 - Quinta pergunta do questionário.....	34
Figura 16 - Sexta pergunta do questionário.....	34
Figura 17 - Sétima pergunta do questionário.....	35
Figura 18 - Oitava pergunta do questionário: “Quais livros mais te marcaram na infância/adolescência? (pode ser também o autor, saga, gibis, mangás, etc.)”.....	36
Figura 19 - Nona pergunta do questionário: “E filmes, séries, animes e desenhos? Quais te marcaram na infância/adolescência?”.....	37
Figura 20 - Décima pergunta do questionário: “E quais músicas embalaram sua infância e adolescência? (vale banda, álbum, ritmos...)”.....	38
Figura 21 - Décima primeira pergunta do questionário.....	39
Figura 22 - Décima terceira pergunta do questionário.....	41
Figura 23 - Décima quarta pergunta do questionário.....	41
Figura 24 - Décima quinta pergunta do questionário.....	42
Figura 25 - Décima sétima pergunta do questionário.....	44
Figura 26 - Décima oitava pergunta do questionário.....	45
Figura 27 - Décima nona pergunta do questionário.....	46
Figura 28 - Persona A - Aline.....	47
Figura 29 - Persona B - Vitor.....	48
Figura 30 - Capa do livro Listografia.....	50
Figura 31 - Listografia - “Liste os esportes que você gosta de praticar”.....	51
Figura 32 - Capa do livro “A Linha”.....	52
Figura 33 - Foto do livro “A Linha” - Corra pelas colinas.....	53
Figura 34 - Foto do livro “A Linha” - A última página.....	54
Figura 35 - Foto do livro “A Linha” - tipografia sóbria.....	55
Figura 36 - Capa do livro “Caligrafia para relaxar”.....	56
Figura 37 - Foto do livro “Caligrafia para Relaxar” - Pág. 113.....	57
Figura 38 - Foto do livro “Caligrafia para Relaxar” - Pág. 13.....	58
Figura 39 - Foto do livro “Caligrafia para Relaxar” - Pág. 12.....	59
Figura 40 - Mapa 1.....	63
Figura 41 - Mapa 2.....	64
Figura 42 - Teste de Tipografia 1.....	70
Figura 43 - Teste de Tipografia 2 - Archivo.....	71

Figura 44 - Teste de Tipografia 2 - Arial.....	72
Figura 45 - Teste de Tipografia 2 - Franklin Gothic.....	73
Figura 46 - Teste de Tipografia 2 - Oswald.....	74
Figura 47 - Teste de Tipografia 2 - Roboto.....	75
Figura 48 - Teste de Tipografia 3 - Condensadas e Condensadas Bold - Roboto e Arial.....	76
Figura 49 - Teste de Tipografia 3 - 8 pontos - Roboto e Arial.....	77
Figura 50 - Teste de Tamanho X Entrelinha - 9pt e 9,5pt.....	79
Figura 51 - Teste de Tamanho X Entrelinha - 10pt e 10,5pt.....	80
Figura 52 - Teste de Tamanho X Entrelinha - 11pt e 11,5pt.....	81
Figura 53 - Cálculo do módulo e Dimensionamento da página.....	83
Figura 54 - Tabela de Largura de Coluna.....	84
Figura 55 - Representação do Diagrama de uma coluna.....	85
Figura 56 - Representação do Diagrama de duas colunas.....	86
Figura 57 - Fonte Display - Spread Bob Esponja.....	87
Figura 58 - Fonte Display - Spread Comidas Favoritas.....	87
Figura 59 - Fonte Display - Spread Padrinhos Mágicos.....	87
Figura 60 - Fonte Display - Spread Jogo dos Pontinhos.....	87
Figura 61 - Fonte Dingbat - Spread Mexe a Cadeira.....	88
Figura 62 - Fonte Dingbat - Spread Controle de Vídeo Game.....	88
Figura 63 - Fonte Dingbat - Spread Pokémon.....	89
Figura 64 - Capa - Mofolândia.....	89
Figura 65 - Contracapa - Mofolândia.....	90
Figura 66 - Almanaque Anos 90 - Capa.....	91
Figura 67 - Enciclopédia dos Anos 90 - Capa.....	92
Figura 68 - Capa do livro Nostal-Guia.....	94
Figura 69 - Spread sobre Harry Potter.....	96
Figura 70 - Spread sobre o Jogo dos Pontinhos.....	97
Figura 71 - Spread sobre a música Pelados em Santos.....	98
Figura 72 - Spread sobre a Profissão dos Sonhos na infância.....	99
Figura 73 - Spread sobre Divulgar o Mario como encanador.....	99
Figura 74 - Falsa folha de rosto.....	100
Figura 75 - Verso da falsa folha de rosto e folha de rosto.....	100
Figura 76 - Folha de despedida.....	101
Figura 77 - Capa e Contracapa com medidas.....	102

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Validação de Naming.....	67
Quadro 2 - Validação de Tipografia.....	69

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas
CDD – Sistema de Classificação Decimal de Dewey
CDU – Sistema de Classificação Decimal Universal
CMYK – Cyan, Magenta, Yellow e black
INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial
ISBN – International Standard Book Number
RGB – Red Green Blue
RPG – Role-Playing Game
Snel – Sindicato Nacional dos Editores de Livros

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	17
1.1. OBJETIVOS.....	19
1.1.1. Objetivo geral.....	19
1.1.2. Objetivo específico.....	19
1.2. JUSTIFICATIVA.....	19
1.3. METODOLOGIA PROJETUAL.....	20
1.4. DELIMITAÇÃO.....	22
2. DESENVOLVIMENTO.....	23
2.1. FASE ANALÍTICA.....	23
2.1.1. Contextualização.....	23
2.1.2. Briefing.....	31
2.1.2.1. Questionário.....	31
2.1.2.2. Público-Alvo.....	46
2.1.2.3. Personas.....	46
2.1.2.3.1. <i>Persona A</i>	47
2.1.2.3.2. <i>Persona B</i>	48
2.1.3. Análise de Similares.....	50
2.1.3.1. Análise de “Listografia sua vida em listas”.....	50
2.1.3.2. Análise de “A Linha”.....	52
2.1.3.3. Análise de “Caligrafia para relaxar”.....	56
2.1.4. Conceito Editorial e Estratégias de Design.....	59
2.2. FASE CRIATIVA.....	60
2.2.1. Criação de Conteúdo.....	60
2.2.2. Naming.....	61
2.2.3. Tipografia.....	68
2.2.4. Definição da Entrelinha.....	78
2.2.5. Determinação do Módulo.....	82
2.2.6. Cálculo de Largura de Coluna e Diagramas.....	83
2.2.7. Elementos Gráficos-Editoriais Textuais.....	87
2.2.8. Elementos Gráficos-Editoriais Não-Textuais.....	88
2.2.9. Capa.....	89
2.2.9.1. Similares.....	89
2.2.9.2. Criação da Capa e Contra-capa do Livro.....	93
2.3. FASE EXECUTIVA.....	95
2.3.1. Diagramação.....	95
2.3.2. Características Físicas.....	102
2.3.2.1. Miolo.....	102
2.3.2.2. Capa.....	102
3. CONCLUSÃO.....	103
REFERÊNCIAS.....	105
APÊNDICE A.....	108

1 INTRODUÇÃO

A escrita tem um grande valor, é com ela que se firmam contratos, registram-se nascimentos e casamentos, perpetuam-se os conhecimentos antigos e atuais e se estabelece um dos pilares fundamentais da comunicação entre os seres humanos. O surgimento da escrita, marcado pela descoberta do primeiro alfabeto, símbolos que representam sons, aconteceu na mesopotâmia, região do oriente médio, por volta do ano 3000 a.C. O acontecimento foi tão relevante para a humanidade, que o advento da escrita é o que marca o fim da pré-história e o começo da história (BAUSSIÉ, 2005).

Com o passar do tempo foram aprimorados os alfabetos, materiais e técnicas de escrita, que apesar de ampliarem o potencial comunicativo e histórico, mantinha-se restrito ao clero e nobreza (BORGES, 1981). Os poucos livros que existiam eram manuscritos por monges copistas que passavam meses ou anos copiando até que se completasse uma única cópia de um livro. Aspecto que tornava a reprodução dos livros um processo extremamente lento e caro que só foi revolucionado por volta de 1455, quando Johannes Gutenberg desenvolveu a prensa com tipos de metal, um processo de impressão que caracterizou-se como fundamental para a produção e reprodução de livros (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2008).

Apesar de ter facilitado muito a produção, esse processo por muito tempo ainda foi considerado bastante custoso, possibilitando com que apenas impressões relevantes para sociedade da época fossem publicadas. Desse período, até os dias atuais, houveram inúmeras evoluções, não só no processo de impressão, mas nas formas de leitura disponíveis. Com toda a facilidade de acesso ao conhecimento, popularizou-se a alfabetização e com isso diversificou-se os assuntos disponibilizados para leitura, tornando esta também, uma forma de entretenimento e diversão (BELO, 2013).

Posteriormente, com os avanços tecnológicos, surgiram também os livros digitais, que assombraram a existência dos livros impressos, por proporcionarem um baixo custo de produção e distribuição sem a necessidade de impressão e deslocamento material. Dessa maneira, seria possível obter as mesmas informações do livro impresso, mas de maneira imediata em qualquer lugar do mundo. O que não fora levado em consideração, foram as características intrínsecas ao livro impresso.

Não é possível sentir o cheiro do papel em um smartphone, ou mesmo perceber a textura do papel, ter a percepção tátil da progressão de sua leitura ou ainda ter a possibilidade de interação com o exemplar físico, seja rabiscando um desenho ou dobrando e rasgando uma página como sugerem alguns livros chamados interativos. Ou seja, certos tipos de livros, não funcionam como deveriam em formato digital. Como citado, é o caso dos livros interativos, cujo principal fim não é a informação, mas sim, o entretenimento e a interação física entre leitor e livro.

Antes criado apenas com foco infantil, recentemente esse tipo de livro têm sido lançado com uma nova abordagem, para adultos, para que pintem, rabisquem, desenhem e relaxem em momentos de pura interação com seus livros. Caso deste projeto, que irá inserir atividades e perguntas, guiadas por uma temática nostálgica fundamentada nos anos 90 e 2000, um atributo fortemente emocional que além de funcionar como escape da rotina ou entretenimento, carrega consigo o retorno a memórias da infância ou juventude. Vale também citar, que o projeto aborda a nostalgia como significado de “saudades de momentos felizes”, e não de dor, como proveniente na etimologia da palavra, na qual *nostos* significa “volta para casa” e *algus* que significa dor. Ou seja, a dor que sentiam os viajantes por estarem longe de casa.

Desse modo, o objetivo do presente projeto de conclusão de curso é reunir temas e assuntos marcantes nas décadas de 90 e 2000 para que de forma emocional e interativa, o leitor possa se sentir imerso em sua infância ou juventude, entretendo e divertindo-o por meio da interação "livro x leitor".

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Projetar e diagramar um livro impresso que seja fonte de entretenimento e estímulo à criatividade.

1.1.2 Objetivo específico

- Identificar e analisar livros semelhantes em busca de referências e diferenciais.
- Identificar e caracterizar o público-alvo, consumidor deste tipo de livro.
- Gerar uma estrutura gráfico-editorial que guie o processo de diagramação e determine uma identidade.

1.2 JUSTIFICATIVA

A rotina e o estresse do dia-a-dia tende a levar às pessoas a viverem em um estado conhecido popularmente como "piloto automático", o que limita a criatividade, torna a rotina maçante e tediosa e aumenta a necessidade de diversão e entretenimento.

Deste modo, a fim de proporcionar um meio de interação física e nostálgica que inspire a imaginação e entretenha através de atividades e recordações, o livro será projetado para pessoas que tenham vivenciado ou experienciado os anos 90 e 2000 de alguma forma. Ou seja, o propósito não é a criação de um livro exclusivo para pessoas que viveram infância ou juventude nesse espaço de tempo, mas sim, proporcionar diversão e entretenimento a qualquer pessoa que tenha gerado afeição pelo período e suas características, mesmo tendo nascido muito antes ou mesmo após tais décadas. Afinal, as pessoas têm memórias e agrados também por tempos em que não viveram, pois os recordam de filmes e livros sem se ater a ordem cronológica de suas vivências (HALBWACHS,1990 apud MACEDO, 2013).

Um exemplo do valor da nostalgia dessa época é a campanha da marca de laticínios Parmalat, que relançou em 2017 a propaganda dos Mamíferos, muito popular em 1997. Nessa época muitas crianças tiraram fotos como algum dos animais e/ou colecionaram os bichos de

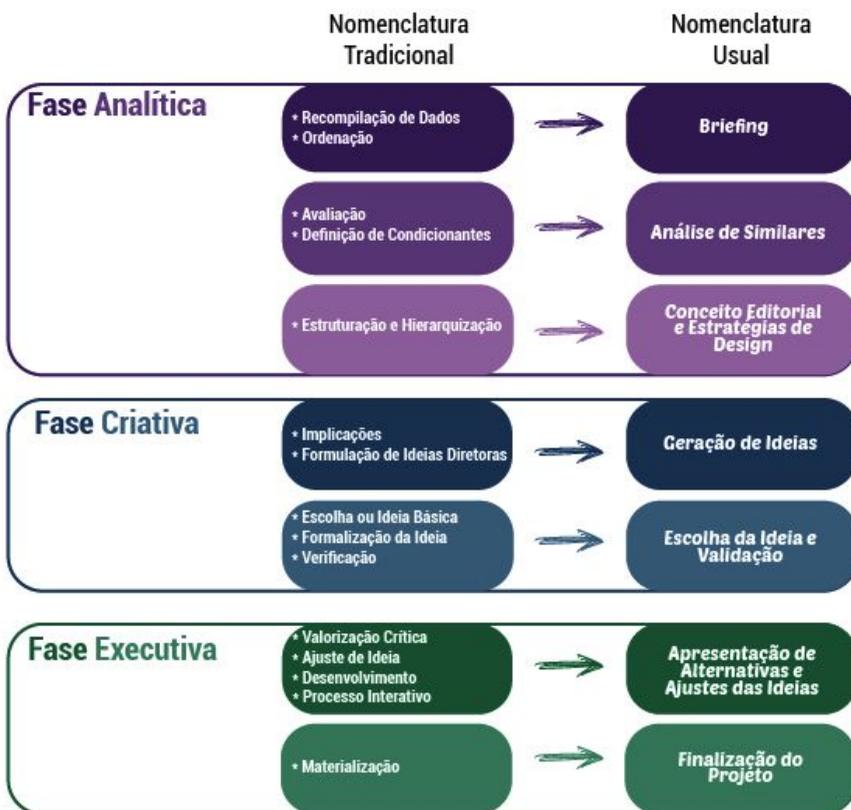
pelúcia da promoção. Porém, o comercial e seu relançamento marcaram tanto quem vivia sua infância ou juventude na época, quanto quem não haviam nem nascido no período da campanha original, pois estes conviveram com o saudosismo de quem de fato viveu a campanha.

A temática deste trabalho, livro-interativo dos anos 90 e 2000, foi escolhida por permitir maior experimentação e tratar de décadas ainda pouco representadas em livros de caráter nostálgico. E, por serem as duas décadas, finalizadas, mais recentemente, seria mais provável que se encontrasse imagens de boa, ou pelo menos aceitável, qualidade.

1.3 METODOLOGIA PROJETUAL

Este projeto foi realizado segundo a metodologia de Bruce Archer (FUENTES, 2006,p. 30). Na qual é dividida em 3 macro etapas, cada uma com 5 passos. Como forma de melhor relacionar a metodologia a temática trabalhada neste projeto de Design Editorial, criou-se uma imagem (figura 1) que tem como objetivo relacionar as etapas propostas originalmente na metodologia às nomenclaturas e processos utilizados neste projeto, que seguem as diretrizes e etapas propostas por Castro (2015).

Figura 1 - Metodologia de Archer citada por Fuentes.



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

Assim sendo, durante a primeira etapa, Fase Analítica, reúne-se os dados do projeto de forma ampla, coletando informações sobre o produto, possíveis públicos, concorrência, conteúdo etc. Define-se também, briefing e o público-alvo final. Realiza-se ainda uma etapa de análise de similares e posteriormente se predetermina a estrutura do conteúdo, assim como as estratégias para cumprir o esperado do projeto.

A Fase Criativa, é como o nome caracteriza, a etapa de construção conceitual do projeto a ser criado. Geram-se alternativas de acordo com as personas (público-alvo). Define-se também, tipografia, elementos gráfico-editoriais, tamanho da página, tipo de papel e impressão. Ou seja, estrutura-se o projeto para que este se torne conciso,

completo e apoiado por uma identidade geral que guiará a construção dos capítulos de forma a integrar o livro.

Por fim, durante a Fase Executiva, o projeto é de fato desenvolvido, e neste momento que os decisões tomadas na fase criativa são reavaliadas, ajustadas ao projeto e desenvolvidas de forma a gerarem o objeto final, resultado da aplicação da metodologia.

Assim sendo, descrita a metodologia, registra-se na sequência as delimitações do projeto, quem têm como objetivo a caracterização da abordagem atribuída a este PCC.

1.4 DELIMITAÇÃO

Neste trabalho será abordado o desenvolvimento do projeto gráfico de um livro interativo inspirado nos anos 90 e 2000, feito para colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante a graduação. Desta maneira, excluem-se outros períodos ou temáticas que não se enquadrem de forma marcante nesse espaço de tempo.

As fontes, imagens e músicas utilizadas na elaboração do projeto não possuem licença uma vez que este é exclusivamente para fins acadêmicos.

Exclui-se também a necessidade de um projeto ou adaptação para livro digital, uma vez que, conforme citado anteriormente, esse tipo de mídia não atende as necessidades físicas e interativas propostas por esse projeto, como por exemplo, rasgar, dobrar ou manchar de café uma página do livro.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 FASE ANALÍTICA

De acordo com Ambrose e Harris (2011), a pesquisa é fundamental para os processos da fase criativa, uma vez que fornece subsídios para essa. Os autores também destacam que a pesquisa deve ter duas partes igualmente importantes: (a) a pesquisa de concorrentes e (b) a pesquisa e análise dos consumidores-alvo.

2.1.1 Contextualização

Na indústria impressa há inúmeros formatos de publicações, desde folhetos e folders, objetos mais simples de caráter promocional e passageiro, a revistas e livros, materiais duradouros com estética e acabamento mais refinados aos quais não se estabelece um "prazo de validade", podendo em alguns casos serem utilizados dezenas ou, em casos mais raros, centenas de anos.

Segundo à Associação Brasileira de Normas Técnicas a definição de livro é “publicação não periódica que contém acima de 49 páginas, excluídas as capas e que é objeto de Número Internacional Normalizado para Livro” (ABNT NBR 6029, 2002).

Assim sendo, de acordo com a definição da ABNT um dicionário pode ser considerado um livro enquanto um livreto infantil não. Porém, ao analisar com um caráter menos técnico e mais emocional sobre a função de um livro, identifica-se o dicionário como um material de consulta, e o livreto como um material de entretenimento literário, o que o aproxima mais de uma definição de livro se for levado em consideração apenas conteúdo. No entanto, essa definição formal de livros por suas funções ou conteúdos parece não ser contemplada pela ABNT.

Quando se pesquisa sobre as diferentes classes dos livros, o que mais se destaca oficialmente é o olhar da biblioteconomia. Segundo esta disciplina, existem algumas formas de classificá-los, ISBN(International Standard Book Number), Sistema de Classificação Decimal de Dewey (CDD) e o Sistema de Classificação Decimal Universal (CDU), porém tais classificações os dividem apenas em assuntos, língua/localização e

autor. O primeiro, ISBN (Figura 2), é o mais usual e todo livro com características comerciais apresenta esta numeração de registro. Os outros dois são sistemas utilizados com mais frequência em bibliotecas, o primeiro (CDD) mais utilizado nas generalistas e o segundo (CDU) nas bibliotecas mais específicas.

Figura 2 - Exemplo de ISBN.



Fonte: Google Imagens (2018).

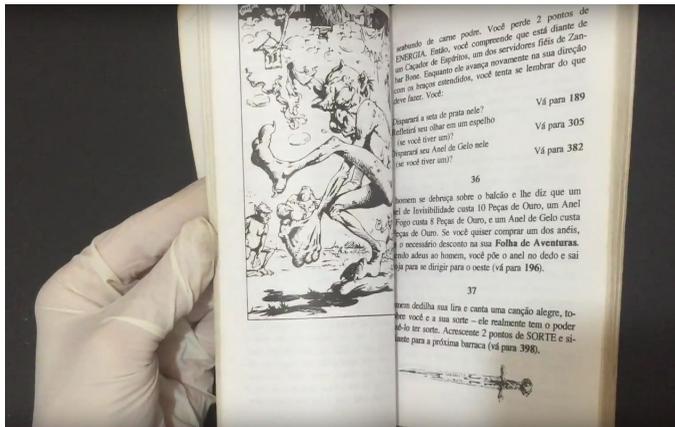
Quando a temática está relacionada a livros interativos, não foram encontradas definições ou características formais por parte de nenhuma instituição ou autor que estabelecesse uma lista de categorias que classificassem os diversos tipos de livros com foco em interação. Desta maneira, o projeto em questão mapeou de acordo com as nomenclaturas usuais em livrarias e utilizou como referência os nomes utilizados por essas.

Na sequência serão apresentados diferentes tipos de livros que se utilizam de algum tipo de interação com o leitor ou utilizam elementos ou formatos que foram considerados pertinentes para estudo do projeto.

“Você é o herói”, coleção da editora Abril que teve seu primeiro livro “O Castelo Dos Mortos Vivos” lançado em 1995 e “Aventuras Fantásticas”, da editora Marques Saraiva, por exemplo, são exemplos de **livros jogos**, aqueles em que o leitor faz escolhas sobre a história e é guiado para outras páginas dos livros. São muitas vezes inspirados em RPGs e são caracterizados por uma leitura não linear, diferente da

tradicional, ou seja, o leitor irá pular páginas dependendo das escolhas definidas em pontos específicos do livro, que o encaminhará a diferentes histórias, destinos e finais.

Figura 3 - Livro jogo - A Cidade dos Ladrões



Fonte: Captura de tela no YouTube (2018).

Outras publicações, como as **histórias em quadrinhos e mangás**, trazem imagens junto aos textos, exibindo sequências de desenhos e balões com as falas dos personagens. Ou seja, a história é contada por meio de ilustrações e não só por meio de texto corrido. Apesar de não apresentar uma grande interação com o leitor na maior parte dos casos, utiliza elementos como a ilustração unida de história, um fator importante a ser apontado para possível uso dentro do projeto. Em alguns casos, nesse tipo de publicação, a interação ocorre entre o personagem e o leitor. Ou seja, em algumas histórias os personagens dos quadrinhos interagem tanto com outros personagens, quanto com o próprio leitor.

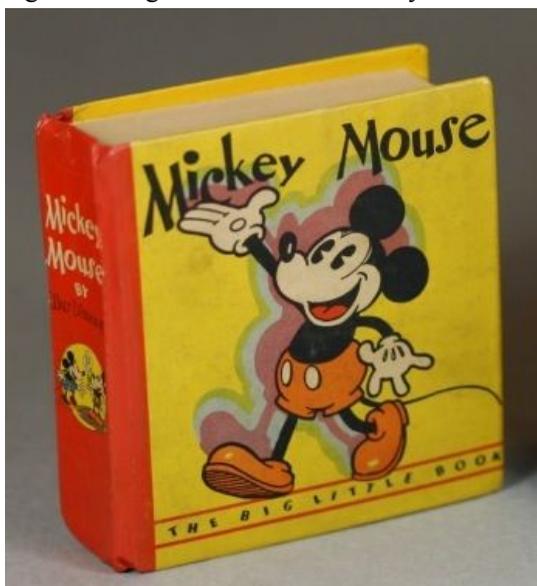
Figura 4 - Tirinha do Garfield



Fonte: Google Imagens(2018).

Os “**Big Little Books**”, por sua vez, são livros pequenos em altura e largura, porém com muitas páginas. Boa parte de seus títulos datam dos anos 30, sendo alguns eram associados a programas de rádio. Em alguns casos, por seu formato pequeno, alguns exemplares disponibilizam junto ao livro, pequenas lupas, que ajudam na leitura e se caracterizam como uma interação entre o leitor e o livro. Atualmente são mais utilizados como forma de decoração pela dificuldade de leitura atribuída a seu tamanho muito reduzido.

Figura 5 - Big Little Book do Mickey Mouse



Fonte: Google Imagens(2018).

Já os **Folioscópios ou Flip Books** são livros, ou parte de algumas edições, que apresentam uma sequência de imagens que causam a sensação de movimento quando folheados rapidamente. Semelhante a origem dos desenhos animados, as ilustrações criadas página a página remetem a pequenas animações. Esses livros exigem que o leitor efetue uma pequena interação para que o resultado seja o planejado pelos autores.

Figura 6 - Flip Book



Fonte: Captura de tela no Youtube

Os **livros de colorir**, geralmente com personagens infantis e público-alvo caracterizado por crianças, tiveram sucesso ao serem lançados também para o público adulto. Com ilustrações de jardins e florestas, chegaram a vender R\$ 25,18 milhões (MURARO, 2015) só entre janeiro e maio de 2015, segundo dados do Sindicato Nacional dos Editores de Livros (Snel) e do Instituto de Pesquisa Nielsen. A interação principal, como fica claro no nome, era definida pela possibilidade do leitor pintar as gravuras de forma livre. Em alguns casos eram encontrados também, outras pequenas interações como perguntas para serem respondidas ou formas para serem completadas.

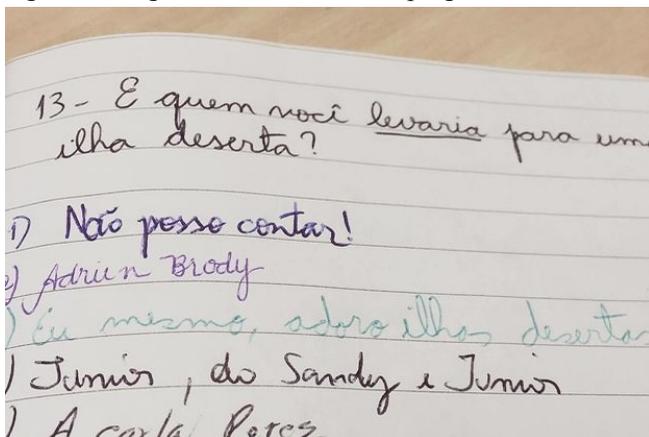
Figura 7 - Capa do “Livro de bolso para colorir e relaxar”



Fonte: A autora

Inspirado nesse sucesso de mudança de público-alvo dos livros de colorir, foram criados também os **livros-perguntas**, baseados nos "cadernos de perguntas", comuns entre crianças e adolescentes dos anos 80 e 90. De forma básica, o autor criava perguntas em seu caderno que o emprestava para que os amigos respondessem as questões. Esses cadernos continham diversas perguntas, desde as mais genéricas como "Qual é o seu nome?" ou "Qual sua banda favorita?" às mais pessoais como "Está apaixonado(a)?" ou "O que pensa sobre mim?". Eram uma forma de obter informações dos amigos, fazendo com que os amigos (leitores) interagissem com o caderno que posteriormente era guardado como recordação.

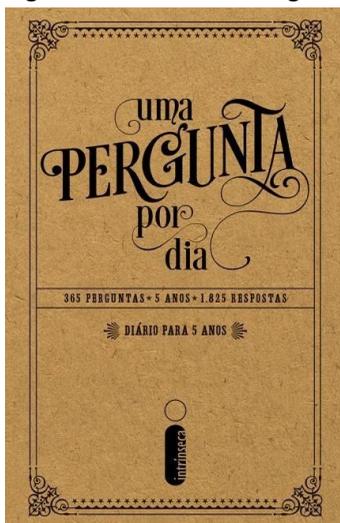
Figura 8 - Página de um caderno de perguntas



Fonte: Google imagens (2018).

Inspirado nesse formato foi lançado o Livro-Pergunta “Uma pergunta por dia”, de Potter Style, que tem espaço para ser respondido por 5 anos, e serve tanto de recordação como para autoestudo.

Figura 9 - Livro Uma Pergunta Por Dia



Fonte: Google imagens (2018).

Por fim e mais próxima a proposta deste projeto, citam-se outros **livros interativos**, que possuem atividades mais excêntricas a serem realizadas pelo leitor. Nele se encontra diversos tipos de ações e desafios, como subir e pular em cima do livro, levá-lo para o banho, costurá-lo e até mesmo jogá-lo de algum lugar alto. É a interação como foco principal do livro. Ou seja, as páginas não necessariamente criam uma história, mas sim uma série de atividades a serem realizadas de forma linear ou mesmo não linear, de acordo com o humor e disposição do leitor no momento da leitura.

Um exemplo é o livro da Keri Smith, Destrua este Diário. Nele, o leitor assume um papel ativo. Silva et al. (2016), sugerem este livro como um recurso didático em sala de aula, pois esse auxilia a engajamento de leitores da geração Z.

Figura 10 - Spread do livro Destrua este Diário.



Fonte: Google imagens(2018)

Neste projeto, como citado, o objetivo é a geração de um livro com foco na interação entre o livro e o seu leitor por meio de uma temática nostálgica, anos 90 e 2000. Para isso, optou-se pela elaboração de um livro misto contendo perguntas e atividades como forma de explorar uma interação e gerar uma experiência positiva.

2.1.2 Briefing

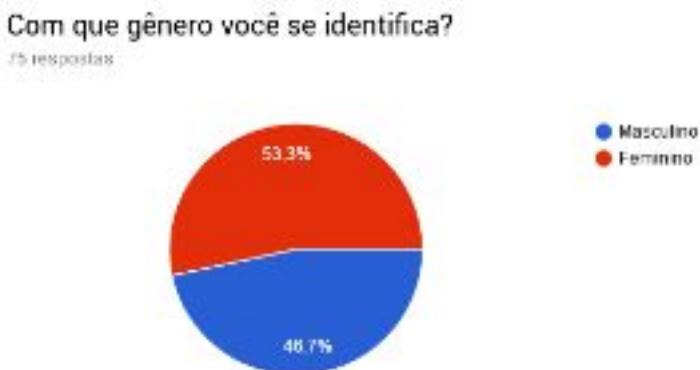
De forma sucinta, o briefing é uma forma de juntar as informações primordiais para o início do projeto (SEIVEWRIGHT, 2015). E neste caso é caracterizado como: Livro impresso interativo e nostálgico, contendo questionamentos e atividades integrados por uma temática visual inspirada nos anos de 1991 à 2010, período da infância e/ou adolescência do público-alvo. É um projeto de finalidade exclusiva acadêmica, com o intuito de aplicar as habilidades adquiridas durante o curso.

2.1.2.1 Questionário

Para definição e validação do público-alvo a ser trabalhado no planejamento e construção do livro referente ao projeto desse PCC, gerou-se um questionário que foi respondido por 75 pessoas durante o período de 25 de maio de 2018 a 11 de junho de 2018. Na sequência serão descritas as perguntas que compunham a pesquisa.

Como forma de identificar o perfil do público atingido pela pesquisa e validá-lo, iniciou-se o questionário com perguntas relacionadas aos dados demográficos, como gênero, escolaridade e renda familiar. Os resultados são apresentados abaixo.

Figura 11 - Primeira pergunta do questionário.

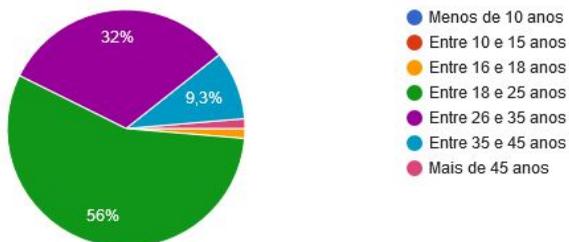


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 12 - Segunda pergunta do questionário.

Qual sua Idade?

75 respostas

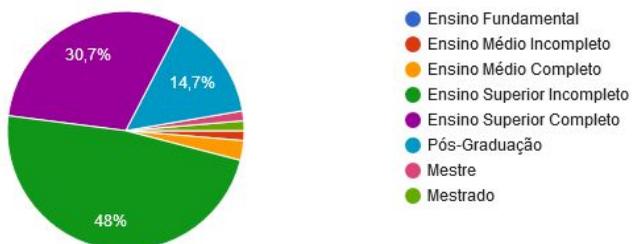


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 13 - Terceira pergunta do questionário.

Qual seu grau de escolaridade?

75 respostas

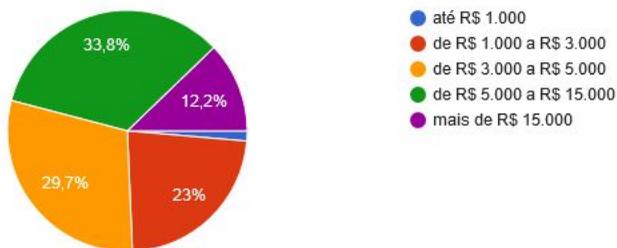


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 14 - Quarta pergunta do questionário.

Qual sua renda familiar?

74 respostas



Fonte: Google Forms(2018)

A primeira e segunda pergunta tiveram os resultados dentro do esperado, praticamente a mesma parte de homens e mulheres, e a maior parte (56%) de 18 a 25 anos, seguido de 32% de 26 a 35 anos ou seja, 88% das pessoas estão na idade de infância e/ou adolescência nos anos 90 e/ou 2000(Alguém de 18 anos tinha 10 quando 2010 acabou, então lembra dos anos finais, já alguém de 35 tinha 10 anos em 1993, lembra de muitos aspectos de ambas as décadas). E o terceiro grupo com mais pessoas (9,3%), é justamente os que foram adolescentes (e, talvez, o final da infância) nos anos 90, de 36 a 45 anos (Quem tem 45 anos tinha 17 em 1990).

A terceira pergunta gerou os seguintes dados: 48% das pessoas que responderam ao questionário possuem Superior Incompleto e 30,7% Superior Completo, esses são os dois perfis mais numerosos, o que já se esperava. Porém há uma boa quantidade de pessoas com Pós-Graduação (14,7%), 2 duas pessoas no Mestrado ou Mestres, e 2 com Ensino Médio Completo e 1 com Ensino Médio Incompleto.

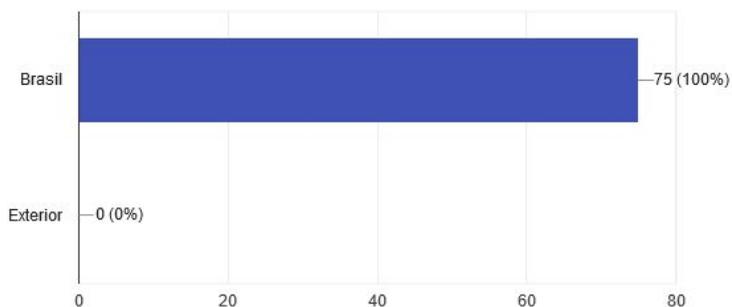
A segunda etapa da pesquisa apresentava um caráter explorativo, ou seja, buscou-se descobrir se os respondentes haviam passado sua infância no Brasil e qual sua relação com a leitura, na infância e atualmente. Esse tipo de pergunta foi importante para se ter uma perspectiva de possível aceitação do livro impresso junto ao público que respondeu o questionário. Foi importante também para determinar se era

possível tomar os livros dos anos 90 e 2000 como referência conceitual e temática para o projeto.

Figura 15 - Quinta pergunta do questionário.

Onde você passou sua infância/adolescência?

75 respostas

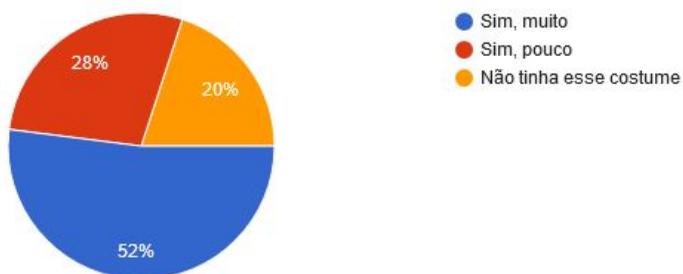


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 16 - Sexta pergunta do questionário.

Você costumava ler na sua infância/adolescência?

75 respostas

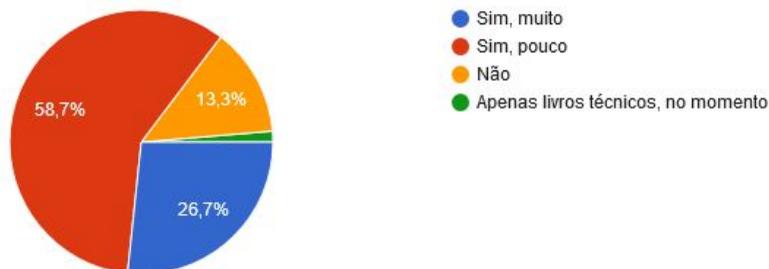


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 17 - Sétima pergunta do questionário.

E hoje, você costuma ler livros?

75 respostas



Fonte: Google Forms(2018)

Após estas respostas, pode-se notar que uma ampla maioria do público respondente apresentava algum hábito de leitura. Fato interessante a ser notado, é a diminuição na quantidade de leitura após o crescimento. Segundo as respostas, a maioria do público lia mais livros na infância se comparado aos dias de hoje. Apenas 10 pessoas responderam não ter o hábito de ler atualmente, 5 do gênero feminino e 5 do gênero masculino, ou seja, 13,3% das pessoas que responderam o questionário.

A leitura destes dados apresenta um cenário aparentemente favorável a geração de um livro, e também valida o restante das respostas uma vez que, trata-se de um público leitor. Com isso, cria-se também um espaço a ser explorado quanto a temática de livros de sucesso nos anos 90 e 2000.

Em seguida, a intenção era iniciar um mapeamento das atividades realizadas pelo possível público-alvo do livro a ser projetado. Para isso questionou-se o que liam (Figura 18), assistiam (Figura 19) e ouviam (Figura 20) na infância e adolescência. O mapeamento das respostas serviu como embasamento para definição das temáticas pertinentes a serem incluídas no livro.

Figura 18 - Oitava pergunta do questionário: “Quais livros mais te marcaram na infância/adolescência? (pode ser também o autor, saga, gibis, mangás, etc.)”.

O que mais liam

21 Harry Potter / JK Rowling

20 Turma da Mônica / Maurício de Sousa

6 Dan Brown

4 Sherlock Holmes

3 O Pequeno Príncipe

Nenhum

Percy Jackson

Ensaio sobre a cegueira / Saramago

Mangás

O Diário da Princesa / Meg Cabot

Paulo Coelho

As Crônicas de Gelo e Fogo

2 Agatha Christie

A Menina que Roubava Livros

As crônicas de Nárnia

Berserk

Capitães da Areia / Jorge Amado

Death Note

Deltora Quest

Dom Casmurro / Machado de Assis

Gibis do X-men

Homem Aranha

O Senhor dos Anéis

Stephen King

Thalita Rebouças

Fonte: A autora(2018)

Figura 19 - Nona pergunta do questionário: “E filmes, séries, animes e desenhos? Quais te marcaram na infância/adolescência?”.

O que mais assistiam

13 Dragon Ball

10 Pokemon

7 Harry Potter

6 Sakura Card Captors

5 As Meninas Super Poderosas
Cavaleiros dos Zodíaco
Digimon

4 As Três Espiãs Demais
Chaves
De Volta Para o Futuro
Disney
Friends
Rei Leão

3 Bob Esponja
Dr. House
Jurassic Park
Looney Tunes
Pica-pau
Tom e Jerry
Yu Yu Hakusho

2 Aladdin

As Crônicas de Nárnia
Bananas de Pijamas
Doctor Who
Eu, a Patroa e as Crianças
He-man
Johnny Bravo
Madelaine
Naruto
O Fantástico Mundo de Bob
O Laboratório de Dexter
O Senhor dos Anéis
O Ursinho Pooh
Os Simpsons
Padrinhos Mágicos
Power Rangers
Punky, a Levada da Breca
Sailor Moon
Smurfs
Sociedade dos Poetas Mortos
Scooby-Doo
Star Wars
Supernatural
Velozes e Furiosos

Fonte: A autora(2018)

Figura 20 - Décima pergunta do questionário: “E quais músicas embalaram sua infância e adolescência? (vale banda, álbum, ritmos...)”.

0 que mais ouviam

12 Sandy e Júnior

7 Rock
Xuxa

6 É o tchan
Linkin Park
Rouge

5 Legião Urbana
Mamonas Assassinas
Pink Floyd
The Beatles

4 Avril Lavigne
Blink 182
Green Day
High School Musical
Lady Gaga
MPB
Rebelde/RBD

3 Angélica
Britney Spears
Cazuza
Charlie Brown Jr.
Eliana
Jazz
Nirvana
Pop
Skank
Trem da Alegria
U2

2 ABBA

Akon
Axé
Balão Mágico
Black Eyed Peas
Blues
Bon Jovi
CPM 22
Floribella
Funk
Iron Maiden
Kelly Key
Música Eletrônica
NX Zero
Pop Rock
Queen
Raimundos
Rihanna
Sertanejo
The Smiths
Titãs

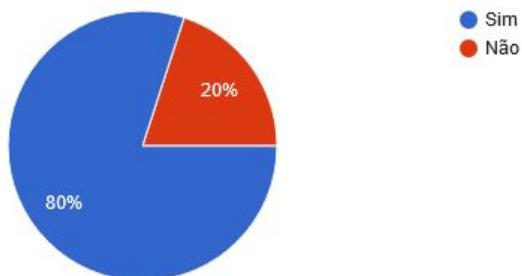
Fonte: A autora(2018)

A décima primeira questão apresentava também um caráter validativo. A questão questiona se a pessoa que está respondendo se considera um pessoas nostálgica ou não.

Figura 21 - Décima primeira pergunta do questionário.

Você se considera uma pessoa nostálgica?

75 respostas



Fonte: Google Forms(2018)

Com uma resposta amplamente positiva, assim como nas questões anteriores, validou-se o termo "nostálgico ou nostalgia" como nomenclatura ideal para situar a temática abordada pelo livro.

Na sequência do questionário, a Décima segunda pergunta era: "Quais opções despertam nostalgia em você?". Era possível marcar mais de uma opção e adicionar outras opções. As opções adicionadas posteriormente são apresentadas abaixo entre aspas. Apresentava-se como objetivo para essa questão, o mapeamento das áreas que o público considerava mais nostálgico, de forma a dar-se mais atenção a esses temas na geração final de alternativas de atividades para o livro. As respostas foram as seguintes:

- 65 pessoas (81,3%) - Música
- 56 pessoas (74,7%) - Desenhos
- 51 pessoas (68%) - Filmes
- 26 pessoas (34,7%) - Programas de TV
- 23 pessoas (30,7%) - Séries

- 21 pessoas (28%) - Quadrinhos
- 7 pessoas (9,3%) - Moda
- 5 pessoas (6,7%) - Eventos
- 2 pessoas (2,7%) - Programas de Rádio
- 1 pessoa (1,3%) - “Cheiros e comidas”
- 1 pessoa (1,3%) - “Encontro com amigos de outras épocas”
- 1 pessoa (1,3%) - “Jogos”
- 1 pessoa (1,3%) - “Comidas, jogos, brinquedos”
- 1 pessoa (1,3%) - “Fotos”
- 1 pessoa (1,3%) - “Lugares, situações”
- 1 pessoa (1,3%) - “Comida”
- 1 pessoa (1,3%) - “Aromas”
- 1 pessoa (1,3%) - “Brincadeiras”
- 1 pessoa (1,3%) - “GAMES, não esqueçam dos GAMES!!! SONIC <3”
- 1 pessoa (1,3%) - “Video Games”

Das 72 pessoas que responderam ser nostálgicas:

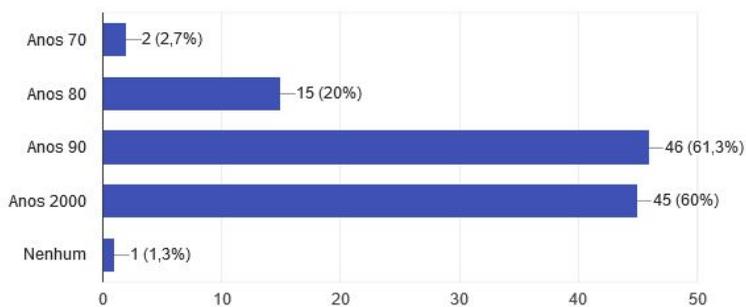
- 1 tem de 16 a 18 anos
- 47 têm de 18 a 25 anos
- 19 têm de 26 a 35 anos
- 5 tem de 36 a 45.

Estas respostas apontaram para um público-alvo com mais força na faixa etária que inicia com 18 e termina com 35 anos. Como forma de validar esses dados, na sequência do questionário os participantes foram convidados a responder questões referentes ao nível de nostalgia frente aos diferentes anos. Com isso torna-se possível a validação de um público com idade definida e determina-se o foco específico em determinadas temáticas a serem apontadas pela pesquisa.

Figura 22 - Décima terceira pergunta do questionário.

Qual período lhe traz mais nostalgia (vontade de voltar ou lembrar coisas do passado?). Pode selecionar mais de uma opção.

75 respostas

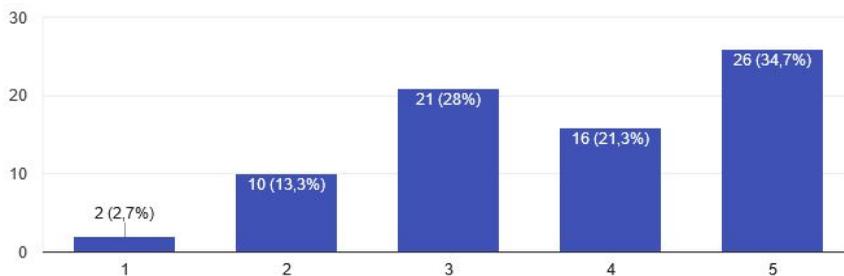


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 23 - Décima quarta pergunta do questionário.

O quão nostálgico você se sente sobre a década de 90

75 respostas

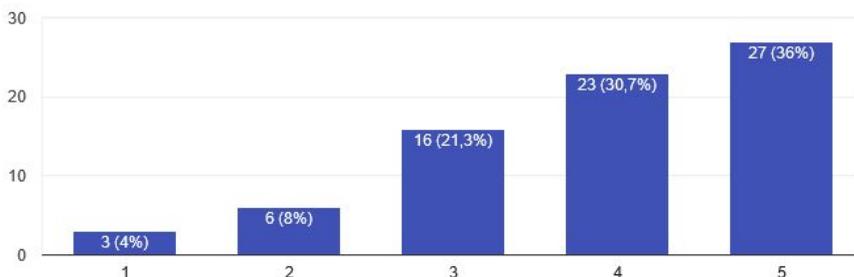


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 24 - Décima quinta pergunta do questionário.

O quão nostálgico você se sente sobre a década de 2000

75 respostas



Fonte: Google Forms(2018)

Com as respostas obtidas, observa-se na Figura 22 que a grande maioria dos participantes apontou os anos de 90 e 2000 como as décadas mais marcantes e nostálgicas, atingindo, se somadas, 91 respostas. Os anos 70 e 80 somados, por sua vez, atingem apenas 17 respostas. Esta resposta evidencia a escolha dos anos mais votados como a melhor opção de temática a guiar a construção do livro interativo aqui proposto.

Na sequência, as Figuras 23 e 24 buscam quantificar a nostalgia dos participantes em cada década. Como é possível observar, a maioria das pessoas que responderam o questionário sentem um alto nível de nostalgia, sendo que os anos 2000 apresentam um maior número de respostas nos dois níveis mais altos (4 e 5) da pesquisa, 50 respostas, frente a 42 respostas sobre os anos 90, que apresentou ainda um número considerável de respostas no setor central ou moderado (nível 3), 21 respostas. Com essa pequena amostra obtida pela pesquisa em questão, tende-se a acreditar que as pessoas que responderam a pesquisa sentem uma "maior saudade" ou foram "mais marcadas" pelos anos 2000, o que não invalida o uso da temática "anos 90" pela pequena diferença apontada.

Observando ainda a idade relacionada a cada voto, nota-se que das 27 pessoas que são "muito nostálgicas" (nível 5), com relação aos anos 90, 14 pessoas têm de 18 a 25 anos, 12 de 26 a 35 anos e 1 de 35 a 45 anos. Em comparação, das 28 pessoas que são "muito nostálgicas"

(nível 5) com relação aos anos 2000, 25 pessoas têm de 18-25 e 3 de 26-35. Com isso, identifica-se que o público que viveu a infância e juventude nos anos 90 e 2000, ou seja, os nascidos após o início dos anos 90 (18 a 25 anos), são mais nostálgicos aos dois períodos. Já as pessoas nascidas no fim dos anos 80 ou início dos anos 90 (26 a 35 anos) acabam sendo mais nostálgicas (nível 5) apenas aos anos 90, provavelmente por terem vivido os anos 2000 já na adolescência ou próximos a idade adulta.

Após essas questões, o foco do questionário é voltado para a exploração e validação da criação de um livro interativo. Com as próximas questões, buscou-se entender se os participantes já haviam tido contato com livros interativos ou se teriam interesse em um livro interativo com a temática proposta (anos 90 e 2000).

A décima sexta pergunta do questionário foi “Você já teve contato com um livro interativo?” E as respostas foram:

- 30 pessoas (40%) - Não e nem sei do que se trata
- 21 pessoas (28%) - Não, mas sei do que se trata
- 16 pessoas (21,3%) - Sim, gosto muito!
- 5 pessoas (6,7%) - Sim, mas não gosto
- 1 pessoa (1,3%) - Sim, gosto muito!
- 1 pessoa (1,3%) - Sim, não tenho costume
- 1 pessoa (1,3%) - Não, mas gostaria
- 1 pessoa (1,3%) - Sim
- 1 pessoa (1,3%) - Só conhecia Termine este livro

Como é possível observar, uma grande parte dos participantes (30 respostas, 40%), não conheciam o conceito de livro interativo. Mas a maioria das pessoas que responderam já conheciam ou haviam tido algum contato com algum tipo de livro interativo (46 respostas). Como a questão não descrevia a definição de livro interativo tomada por essa pesquisa, não foi possível definir exatamente quantas pessoas realmente não conheciam tal conceito e quantas apenas responderam não conhecer por apresentar alguma dúvida sobre a real definição de livro interativo.

Um ponto interessante de ser citado, é que das 26 pessoas que de alguma forma conhecem livros interativos, independente de lerem muito, pouco ou só livros técnicos, todas mantêm o hábito de leitura atualmente. O que possivelmente tenha colaborado com o conhecimento

do conceito, uma vez que o hábito de leitura incentiva a ida a bibliotecas ou livrarias e o conhecimento de diferentes materiais, conceitos e temáticas.

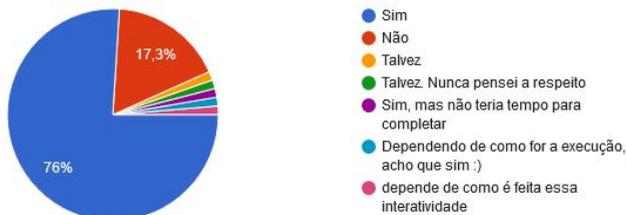
Outro ponto interessante, é que das 15 pessoas que tiveram contato com livros interativos e gostaram, 8 são do gênero feminino e 7 são do gênero masculino, o que demonstra um equilíbrio no público-alvo. Dentre esses, 1 têm mais de 45 anos, 7 têm de 18-25 anos e 7 têm de 25-35 anos, o que reforça novamente que a idade do público-alvo do projeto se concentra entre 18 e 35 anos.

Como forma de aproximar ainda mais o questionário do objeto final do projeto em questão, fez-se duas outras perguntas que buscavam medir o interesse dos participantes, uma quando sabiam a definição de livro interativo desta pesquisa e outra quando sabiam a definição e a temática abordada.

Figura 25 - Décima sétima pergunta do questionário.

Você teria interesse em um livro interativo que o convidasse a interagir com suas páginas (escrever, relembrar, pintar, cortar, listar etc.)?

75 respostas

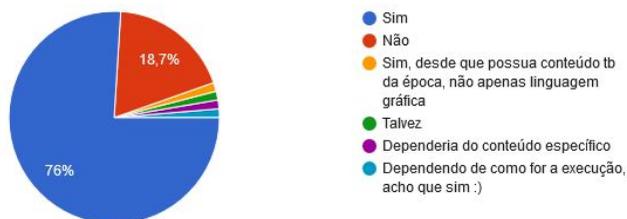


Fonte: Google Forms(2018)

Figura 26 - Décima oitava pergunta do questionário.

Você teria interesse em um livro interativo com uma temática nostálgica dos anos 90 e 2000?

75 respostas



Fonte: Google Forms(2018)

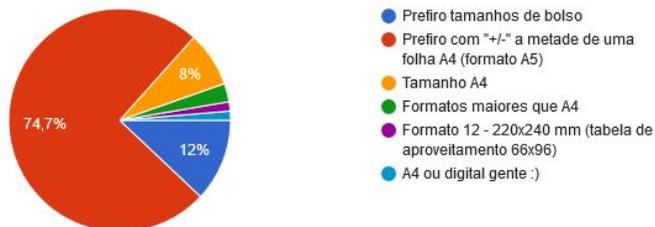
Os resultados foram praticamente iguais nas duas questões e o que se pode destacar é que das 57 pessoas que responderam ter interesse em livros interativos e em um livro interativo com temática nostálgica anos 90 e 2000, 32 delas tem de 18 a 25 anos, 17 tem de 26 a 35 anos, 1 tem de 16 a 18 anos e um tem mais de 45 anos. As duas faixas-etárias que tiveram mais respostas afirmativas, como o esperado, são justamente as que viveram a infância e/ou adolescência nos anos 90 e 2000, reforçando mais uma vez o público desta pesquisa.

Por fim, questionou-se aos participantes sobre o formato de livro que se sentiam mais à vontade. Essa pergunta tinha como objetivo, fazer uma pequena exploração prévia sobre possíveis tamanhos a serem explorados pelo objeto desta pesquisa. O tamanho da página assim como os demais elementos estruturais do livro em questão são melhores abordados e descritos no capítulo 2.2 desta pesquisa.

Figura 27 - Décima nona pergunta do questionário.

E por fim, qual formato de livro você prefere?

75 respostas



Fonte: Google Forms(2018)

Como resultado, observa-se que a grande maioria das pessoas que responderam ao questionário têm uma preferência pelo tamanho A5, como 74,4% dos votos.

Finalizada a etapa de pesquisa, definiu-se o público-alvo e com esta definição geraram-se personas que facilitaram a personificação do público interessado pelo livro gerado por esse projeto. Na sequência, tais informações são apresentadas.

2.1.2.2 Público-Alvo

- **Idade:** 18 a 35 anos, como foco nas pessoas que foram crianças e adolescentes nas décadas de 90 e 2000.
- **Gênero:** Todos os gêneros
- **Nacionalidade:** Brasileiros

2.1.2.3 Personas

Após analisar a fundo o questionário, foram desenvolvidas duas personas, uma correspondendo a metade mais jovem do público-alvo e outra a metade mais velha. Estes são os dois perfis mais evidentes nas respostas do questionário, não só em quantidade, mas em respostas positivas ao maior nível (nível 5) de "sentimento nostalgia" pelos anos 90 e 2000, além de também ser o público que se apresentou como interessados em livros interativos.

2.1.2.3.1 *Persona A*

Figura 28 - Persona A - Aline



Fonte: Tumblr(2018).

- a) **Resumo:** Aline tem 22 anos e está cursando a sexta fase do curso de jornalismo, frequenta os bares perto de sua faculdade, pois também ficam perto de sua residência, dividida com mais duas amigas. Busca manter sua saúde física e mental em dia, por isso, adora coisas com feng shui, signos, a filosofia da yoga, cromoterapia e afins. Para conseguir conciliar seus estudos, estágio e vida social, mantém um *bullet journal*, uma espécie de mistura de agenda e diário escrito à mão em um caderno. Ouve todo tipo de música, mas gosta em especial de música pop, influenciada desde a infância por seu irmão que é fã de Britney Spears, também ouve muito Lady Gaga, Madonna, Taylor Swift e Dua Lipa. Por conta de sua vida agitada acaba restringindo suas leituras as obrigatórias do curso, como Tom Wolfe e Gay Talese. Quando tem tempo livre assiste as séries que via na adolescência, como Friends e Supernatural.
- b) **Infância:** Assistia Xuxa no mundo da Imaginação antes de ir à escola. Também assistia às Três espãs demais, Bob Esponja, Meninas Super Poderosas e Dragon Ball GT. Brincava com

Barbies, bambolê, quebra-cabeça e queimada e gostava de desenhar e assim que aprendeu a ler não largava mais dos livros, com 9 anos conheceu seu livro favorito, o Pequeno Príncipe, que tinha mensagens bonitas e a ensinou a cultivar suas amizades. Na escola brincava de pega-pega, esconde-esconde, polícia e ladrão e elefante colorido, além de brincar no parquinho. Quando voltava da escola, e seu irmão não estava, usava o único computador da casa para conversar no msn com as amigas. Trocavam e-mails e se ajudavam no Neopets. Além de frequentar todos os sites de joguinhos possíveis.

- c) Adolescência: Um dos primeiros livros de mais de 200 páginas que ela leu foi Harry Potter e a Pedra filosofal, após ver o quinto filme no cinema com seu irmão se interessou muito e leu todos antes da estreia do próximo filme. Tinha um tumblr em que publicava crônicas sobre seu cotidiano. Seus gostos musicais passaram por várias fases, ouviu Floribella, High School Musical, NX Zero, Green Day, Rihanna e Lady Gaga.

2.1.2.3.2 *Persona B*

Figura 29 - Persona B - Vitor



Fonte: Tumblr (2018).

- a) **Resumo:** Vitor tem 29 anos, é formado em Psicologia e está pensando em fazer pós. Trabalha no setor privado e já está na mesma empresa faz 3 anos. Namora há 5 anos e moram juntos há 4. Têm um gato chamado Liepard, nome retirado da série Pokémon. Adora maratona séries, filmes, canais do youtube e reality shows de competições culinárias. É fã de Star Wars e Masterchef e, sempre que pode, assiste os filmes da Marvel e da DC no cinema. Gosta de sair pra comer e de reunir os amigos em casa para jogar tanto videogame quanto jogos de tabuleiros e cartas. É o bartender dos amigos e também entende do churrasco.

- b) **Infância:** A maior parte dela, morou só com a mãe, tinha aulas pela manhã. Tinha muitos amigos que amavam jogar bola, mas ele era muito mais dos animes e videogames. Amava assistir especialmente Pokémon, Digimon, Sakura Card Captors, Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball. Tinha um Nintendo 64, e tem até hoje, nele, jogava incessantemente Super Mario.

- c) **Adolescência:** Andava de Skate e bicicleta para todo lado com seus amigos. Ouvia rock, desde metal, grunge até pop rock e emcore. Às vezes ouvia rap e hip hop também. Alugava filmes de terror na locadora nos fins de semana. Lá pelos seus 15 anos dava seus jeitos de entrar em shows de rock com os amigos.

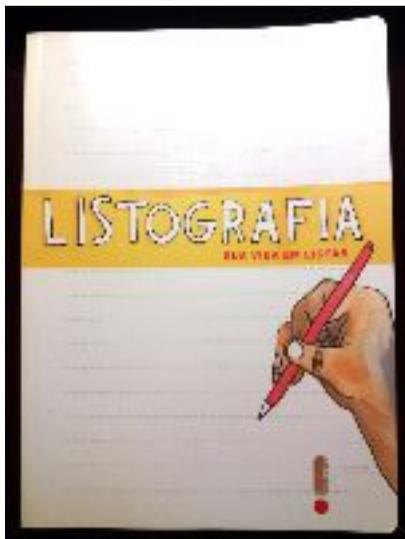
Com as personas estruturadas, deu-se início a uma análise de similares. A ideia era imaginar os possíveis livros que poderiam servir de inspiração para esse projeto.

2.1.3 Análise de Similares

A fim de analisar os similares, foram observados os seguintes aspectos: Resumo geral do livro; Capa; Imagens; Tipo de interatividade; Tipografia; Encadernação/Impressão e Composição/Layout.

2.1.3.1 Análise de “Listografia sua vida em listas”

Figura 30 - Capa do livro Listografia.

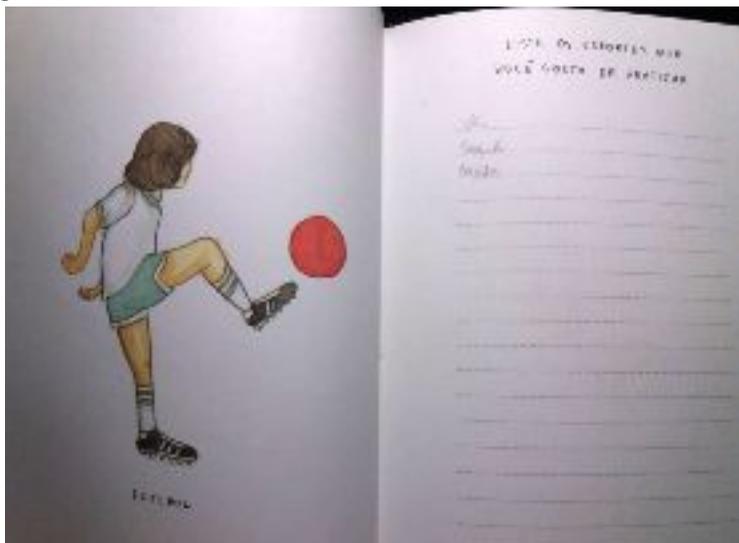


Fonte: A autora (2018).

- a) **Resumo Geral:** O livro, de Lisa Nola, consiste basicamente em o leitor listar alguns fatos de sua vida e desejos no livro.
- b) **Capa:** Na capa do livro há linhas iguais as do lado de dentro, o título é um lettering em caixa-alta, e o subtítulo em uma fonte sem serifas, também em caixa-alta. Há também a ilustração de uma mão segurando um lápis. O logo da editora aparece no canto inferior direito.

- c) Imagens: A cada *spread* há uma ilustração que condiz com a pergunta, como é mostrado na Figura 31. As ilustrações do livro dão, assim como a tipografia, a impressão de terem sido feitas à mão.

Figura 31 - Listografia - “Liste os esportes que você gosta de praticar”



Fonte: A autora (2018).

- d) Interatividade: Baseia-se em pensar sobre as perguntas e escrever as respostas. Também é um livro que funciona como recordação de outras fases da vida do leitor, já que há perguntas como “Liste as pessoas com quem você já morou” ou “Liste as maiores figuras com quem você trabalhou”. No final do livro há linhas em branco para que se crie outras perguntas.
- e) Tipografia: Por ser um livro de listagem, com pouco texto, ele não possui fonte para título e fonte para texto. O texto é manuscrito e todo em caixa alta.
- f) Encadernação/Impressão: Lombada Quadrada, cantos arredondados, a capa possui textura que imita papiro e foi impressa em Cartão Supremo Alta Alvura 250g/m². Já o papel

de miolo é o Print Classic 120g/m². Possui 160 páginas. Seu tamanho é 17 cm x 23,4 cm.

- g) Composição/Layout: A fórmula do livro é bastante simples, a página da esquerda do spread é uma figura centralizada, que responde a pergunta da página ao lado, e a página da direita é a pergunta com linhas para se responder, também centralizadas. Apenas as páginas ímpares são numeradas, de forma bem discreta, centralizado no inferior da folha.

2.1.3.2 Análise de “A Linha”

Figura 32 - Capa do livro “A Linha”.



Fonte: A autora (2018).

- a) Resumo Geral: O livro, de Keri Smith, consiste em fazer linhas e reflexões, página a página.
- b) Capa: Na capa do livro há “setas” iguais as do lado de dentro (>>>), o título é um lettering em caixa-alta, assim como o subtítulo. O logo da editora aparece centralizado no inferior da capa.

- c) Imagens: Estão presentes em algumas páginas, são todas em preto e branco, algumas são fotos, há um mapa, alguns círculos, símbolos, tracejados e desenhos.

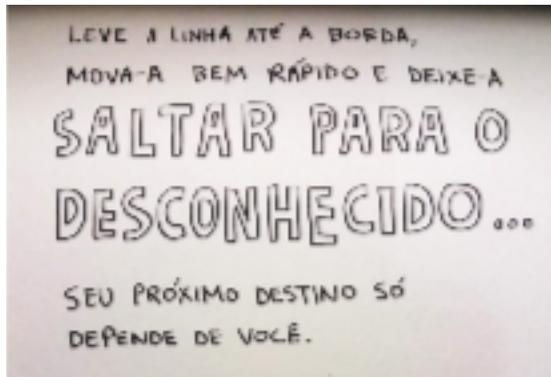
Figura 33 - Foto do livro “A Linha” - Corra pelas colinas.



Fonte: A autora (2018).

- d) Interatividade: Como o título do livro sugere, A Linha é um livro em que se brinca com a linha, pede que a linha seja levada ao centro da página, que se circule algumas palavras e que se vá para a próxima página realizar mais atividades. Mas nem só de linhas esse livro é feito, ele também sugere dobrar as folhas, recortá-las, levá-las consigo, parar e pensar sobre a vida, e no fim sugere que a linha pode ser levada para além do livro (Figura 34).

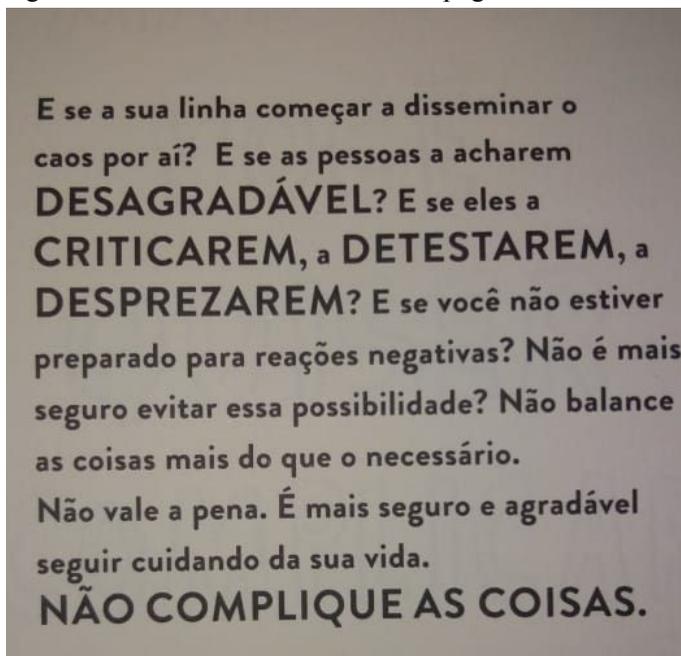
Figura 34 - Foto do livro “A Linha” - A última página.



Fonte: A autora (2018).

- e) Tipografia: O livro possui 3 tipografias, a de texto, é a fonte Kerismith, que leva o nome da autora. As outras duas são de destaques, essa na frase “Saltar para o desconhecido...” da Figura 34 acima, parece ser uma ilustração e não uma fonte. E há uma terceira, que é uma fonte, que foi usada para quebrar o tom descontraído do livro que, como se pode notar na Figura 35 abaixo, é sem serifa, bold, o que gera um impacto em comparação ao resto do livro por ser tão mais séria.

Figura 35 - Foto do livro “A Linha” - tipografia séria.



Fonte: A autora (2018).

- f) Encadernação/Impressão: Lombada quadrada que fica na parte superior do livro. Os cantos das folhas são arredondados. A capa foi impressa em Cartão Supremo Alta Alvura 250g/m² e o miolo em Pólen Bold 90g/m². Seu tamanho é 13,3 cm x 20,4 cm.
- g) Composição/Layout: O livro é diagramado em uma única coluna, com o texto alinhado à esquerda. Como a fonte muda bastante de tamanho, e em algumas páginas aparecem dois tipos, a largura da coluna varia, assim como o layout da página. As páginas não são numeradas, porém quase todas as páginas tem a frase “desça com a linha para a próxima página.” na mesma fonte sem serifa, bold e em caixa alta.

2.1.3.3 Análise de “Caligrafia para relaxar”

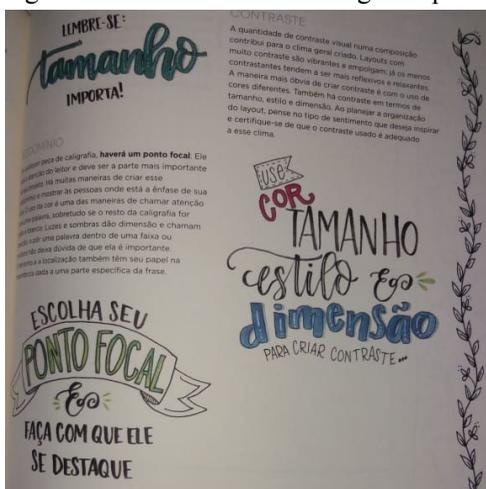
Figura 36 - Capa do livro “Caligrafia para relaxar”.



Fonte: A autora (2018).

- a) Resumo Geral: O livro, de Amy Latta, traz a cada capítulo alguma técnica de caligrafia, lettering, adornos e sugestões de frases e exercício para serem feitos.
- b) Capa: Na capa do livro há um lettering com várias das técnicas explicadas dentro do livro. O logo da editora aparece centralizado no inferior da capa.
- c) Imagens: Há ornamentos por todo o livro, quase todas as páginas tem letterings. A presença de cores é constante no livro, especialmente onde estão as explicações das técnicas de uso de aquarela.

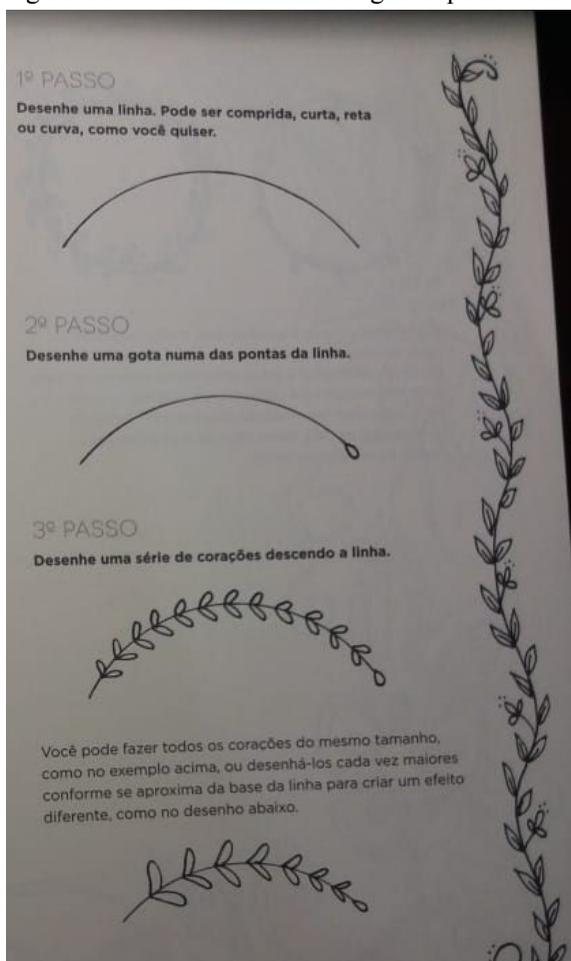
Figura 37 - Foto do livro “Caligrafia para Relaxar” - Pág. 113.



Fonte: A autora (2018).

- d) Interatividade: É um livro de passo a passo, a interatividade está em seguir as propostas do livro até que se execute o lettering de cada capítulo. há uma proximidade com o leitor na forma em que o livro foi escrito, como reflexões sobre ser adulto, se desconectar e espalhar gentileza.

Figura 38 - Foto do livro “Caligrafia para Relaxar” - Pág. 13



Fonte: A autora (2018).

- e) Tipografia: Como o livro possui inúmeras imagens de caligrafias, alfabetos e lettering, as fontes de texto e título são bem discretas, sem serifas, sem variação de espessura, seus pesos variam entre *thin* e regular, e os títulos são em caixa alta. Como é visto na Figura 39.

Figura 39 - Foto do livro “Caligrafia para Relaxar” - Pág. 12



Fonte: A autora (2018).

- f) Encadernação/Impressão: Possui lombada quadrada e orelhas. A capa possui verniz aplicado sobre o lettering. A autora não informa os papéis utilizados na impressão do livro. Seu tamanho é de 24,4 cm x 23 cm.
- g) Composição/Layout: O livro é diagramado em duas colunas com o texto alinhado à esquerda. Exceto as páginas que são deixadas para treino, todas são numeradas, aparentemente na mesma fonte que o título. Adornos de folhagens são bastante recorrentes nas laterais das páginas.

2.1.4 Conceito Editorial e Estratégias de Design

Esse capítulo tem como objetivo, descrever algumas definições e estratégias criativas imaginadas para o livro de acordo com as pesquisas abordadas anteriormente.

De acordo com a proposta idealizada por essa pesquisa, a fonte de texto deve ser sem serifa, pois a fonte serifada dá ao texto um caráter muito formal enquanto uma fonte *script* teria que ser usada em um

tamanho muito grande, o que deixaria menos espaços disponíveis para as interações. Além disso, deve remeter ao conceito nostalgia proposto pelo livro e deve possuir, preferencialmente, uma família grande, pois possibilita diversos usos e desdobramentos para diversos fins, como legendas, descrições, respostas, etc. Já as fontes Display, irão variar de acordo com o tema da interação.

Outra idealização é não possuir sumário, primeiramente, por não ser a proposta do livro a divisão em capítulos, e sim misturar as temáticas e atividades. Um segundo motivo seria o fator surpresa. A listagem característica em um sumário revelaria muitas das surpresas que o leitor teria se simplesmente passasse de página em página.

Definiu-se também que as imagens são parte fundamental do livro, já que se tornam essenciais para exemplificar e caracterizar os elementos e memórias relacionados a desenhos, filmes, artistas e brinquedos das épocas abordadas. Para que o projeto seja viável, serão utilizadas imagem sem licença de uso, uma vez que o projeto não apresenta ambições comerciais, e sim acadêmicas.

Definiu-se também, o tamanho A5 como o tamanho de página. Uma escolha relacionada ao resultado obtido via questionário de pesquisa e que atende perfeitamente o espaço necessário para as interações imaginadas.

Na sequência, inicia-se a descrição da Fase Criativa, momento de construção e aplicação das definições e estratégias de design aqui determinadas.

2.2 FASE CRIATIVA

2.2.1 Criação de Conteúdo

É nesta parte que ocorre a geração, escolha e validação de ideias. Para que a escolha das opções gráficas (imagens, gráficos, ilustrações etc.) se torne mais simples e direta, é importante e necessário ter em mente um planejamento sobre seu uso e aplicação. Desta maneira, inicia-se a fase criativa por uma estruturação conceitual do conteúdo do livro.

Como foi mencionado anteriormente, o livro não terá sumário e para que não se torne monótono, terá as temáticas e tipos de interação mesclados. Os temas foram numerados de 1 a 5, e os tipos de interação

nomeados de A a E. Da seguinte forma:

1. Música;
 2. Filmes, Desenhos;
 3. Brincadeiras, Brinquedos e Jogos;
 4. Videogames;
 5. Diversos (moda, sites, copa do mundo, pessoas,...)
-
- A. Livre (outra forma de interação ou muitas possíveis)
 - B. Desenho
 - C. Responda
 - D. Liste
 - E. Complete

Com essa estrutura definida, os conteúdos foram criados para preencherem, pelo menos duas vezes, cada combinação (1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 3A...). Após a criação dos conteúdos, eles foram organizados de forma a não ficarem em sequência (nem a mesma letra, nem o mesmo número).

Os temas Música - 81,3% e Filmes - 68%, Desenhos - 74,7%, foram os mais votados pelas pessoas no questionário. Brincadeiras Brinquedos, Jogos e Videogames foram, dos com menos de 50% dos votos, os com mais conteúdos a serem explorados, e os demais temas foram contemplados pelo tema Diversos.

Em paralelo a geração de alternativas de estrutura, ocorreu a escolha do nome que batizaria o livro desse projeto. Processo descrito no próximo capítulo.

2.2.2 Naming

O processo de *naming* utilizado para nomeação do livro aqui projetado, utilizou-se de uma adaptação do processo "*brand name process*" (VEIGA, 2017). A metodologia citada foi criada com ênfase no uso de projetos de *branding* para nomeação de marcas e produtos e mostrou-se efetiva na geração de alternativas para o nome do livro em questão.

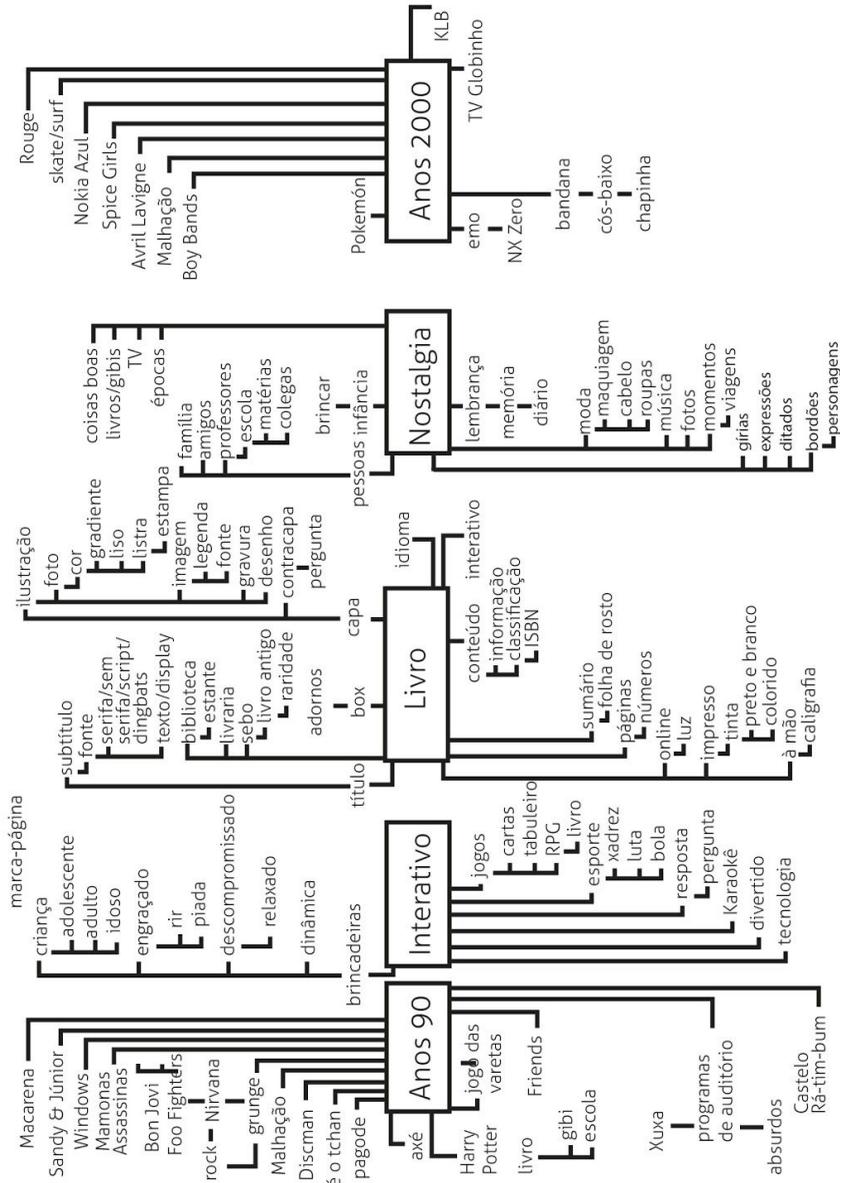
Com a dificuldade de encontrar participantes para o processo, o método precisou ser adaptado, tornando-o mais curto e possível de ser realizado com apenas dois participantes, orientador e orientanda.

Desta maneira, conforme sugerido pelo método proposto, definiu-se 5 termos-chave que guiaram o processo e serviram de norte para os desdobramentos e alternativas geradas. Foram definidos os seguintes conceitos:

- Anos 90
- Anos 2000
- Nostalgia
- Livro
- Interativo

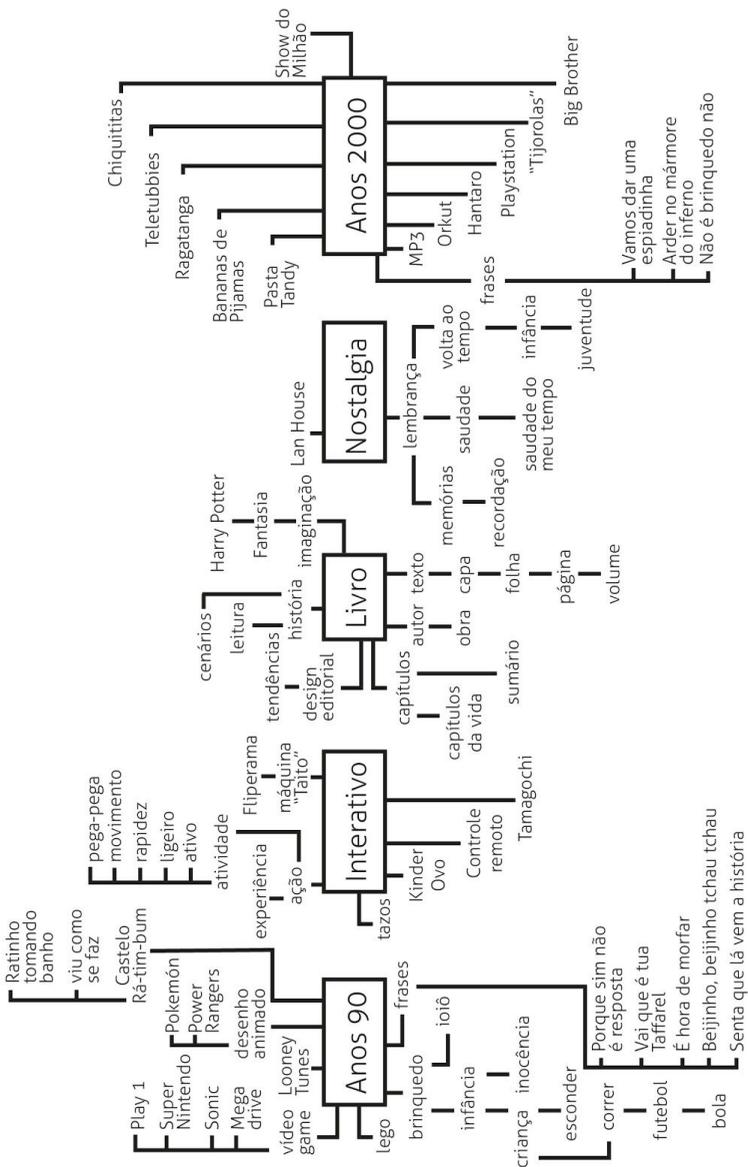
Com os 5 conceitos definidos, propôs-se a geração de um mapa mental que ampliasse o potencial criativo de cada conceito, assim como os conectassem entre si por meio de outras palavras e conexões semânticas. Em um primeiro momento, foi definido o tempo de 6 minutos de foco para ampliar cada conceito, escrevendo palavras que se conectassem semanticamente com cada um deles.

Figura 40 - Mapa 1.



Fonte: A autora (2018).

Figura 41 - Mapa 2



Fonte: A autora (2018).

Obteve-se, então, com 2 mapas com ideias e referências. Em seguida, utilizando-se dos mapas como inspiração, foi gerada uma lista com 36 possíveis títulos para o livro. Após à primeira triagem, refinou-se as opções que apresentavam referências muito específicas, genéricas demais, ou ainda, muito complicadas de falar ou escrever. Com isso obteve-se uma lista menor, com 13 alternativas possíveis.

Após essa etapa, assim como sugere a metodologia, refinou-se ainda mais a lista em busca da chamada "*short list*", uma lista com um número reduzido de 3 a 10 nomes que passarão por uma análise mais criteriosa. Após uma pesquisa mais detalhada sobre as referências, suas datas, popularidade e significado de palavras e expressões, chegou-se a apenas 5 opções. Que eram as seguintes:

- **Rá-tim-book:** Anos 90 e 2000
Remete ao programa infantil dos anos 90 da TV cultura, Castelo Rá-tim-bum e à música “Parabéns pra você”. Mistura rá-tim-bum com a palavra inglesa *book*, que significa livro.
- **M.S.N.(Memórias super nostálgicas):** Anos 90 e 2000
Inspirado no programa de mensagens instantâneas muito comum, foi do final dos anos 90 até o começo dos anos 2010. Para quem não lembra do messenger, soa como as Meninas super poderosas. Já pelo uso em sigla, como muitos sucessos dessa década (KLB, RBD, HSM, JB,...) e com o jeito informal com que se falava no próprio MSN ("td bm?", "nvdds?", "e cm vc?"). Essa opção seria utilizada junto a tagline com seu significado.
- **Vem brincar comigo:** Anos 90 e 2000
Remete, talvez de forma demasiadamente sutil, à música de Sandy & Júnior, Dig-dig-joy (dig-joy-popoy, vem brincar comigo). Porém define bem o propósito do livro.
- **Rebobinar:** Anos 90 e 2000
É o mesmo que voltar a fita para assistir/ouvir de novo. Apesar de bater com a proposta do livro, funcionaria melhor para anos

80/90 do que 90/2000 pela rápida substituição das fitas pelos CDs nesta época.

- **Nostal-guia:** Anos 90 e 2000

É a junção da palavra nostalgia com a palavra guia, que é a função do livro, levar o leitor a voltar para sua infância ou adolescência além de poder ser utilizado como um pequeno material de pesquisa e referência. Observa-se que a palavra guia possa passar uma impressão de ser um almanaque

Como sugere a metodologia citada, os nomes da *short list*, são avaliados perante os seguintes aspectos:

- Facilidade de leitura
- Facilidade de pronúncia e entendimento
- Relação com a concorrência
- Associações
- Pregnância

É importante registrar que a metodologia *brand name process* sugere ainda outros tipos de avaliação mais técnicos como viabilidade de registro junto ao INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial), possibilidade de registro web além de outras avaliações técnicas. Para este projeto, porém, optou-se por não aprofundar a investigação junto a estas outras técnicas avaliativas, uma vez que elas focam em sua essência em aspectos mercadológicos, que não são prioridade deste projeto.

Assim sendo, conforme citado, as opções foram avaliadas em números de 1 a 5, sendo 1 quando não possui a qualidade, e 5 quando a possui, em cada um dos aspectos citados anteriormente. O que resultou no Quadro 1.

Quadro 1 - Validação de Naming.

	Rá-tim-book	M.S.N	Vem Brincar Comigo	Rebobinar	Nostal -Guia
Fácil de ler	4	5	5	5	5
Falar e entender	3	4	5	5	4
Relação com a Concorrência	4	5	3	4	4
Associações	3	4	3	3	5
Pregnância	5	4	3	3	4
TOTAL	19	22	19	20	22

Após a avaliação, houve o empate entre as alternativas MSN (Memórias Super Nostálgicas) e Nostal-Guia. Para chegar em uma única opção, foi observado alguns outros aspectos de cada opção que são descritos na sequência.

O MSN, foi criado em 1999, atingiu um público maior durante os anos 2000. Este título, talvez gerasse uma falsa impressão de uma abordagem sobre o cenário da internet nessas décadas. Além disso, seu subtítulo seria muito grande (Memórias Super Nostálgicas dos Anos 90 e 2000) o que poderia prejudicar a qualidade estética da capa.

Nostal-Guia, por sua vez, não apresenta uma especificidade relacionada fortemente aos anos 90 e 2000. Porém, tal observação não é definida necessariamente como um defeito, já que, o fato de não rotular o livro a uma época específica possibilitaria a continuidade ou replicação desse livro para diferentes épocas. Apesar, de como citado, a palavra guia poder causar uma ideia de almanaque dessas décadas, é um fator facilmente contornado com estratégias de design e composição visual como uma capa divertida e de alguma forma, interativa.

Desta maneira, optou-se por definir como nome do livro interativo em questão, a nomenclatura: **Nostal-Guia**. Com o subtítulo descritivo: “**Anos 90 e 2000**”.

2.2.3 Tipografia

Como havia sido planejado, a tipografia de texto deveria ser uma fonte sem serifa e com uma grande família. Com esse objetivo em mente foram selecionadas 20 fontes para serem impressas e testadas. São elas:

- Aller
- Archivo
- Arial
- Arimo
- Babel Sans
- Cabin
- Calibri
- Chivo
- Clear Sans
- Franklin Gothic
- Helvetica
- Lato
- League Gothic
- Libre Franklin
- Open Sans
- Oswald
- Roboto
- Source Sans Pro
- Tahoma
- Verdana

Após a análise dessas fontes em meio impresso, em 12pts em sua família completa, foi realizado o Quadro 2, com o objetivo de tomar a decisão final somente com as fontes que se adequaram às características necessárias. Na primeira coluna ficaram os nomes das fontes e, na primeira linha, as qualidades: pesos, itálico, versão condensada e um espaço para observações.

Quadro 2 - Validação de Tipografia.

	Pesos	Ítálico	Condensada	Observações
Aller	3*	V (yapggqejf)	Sem versão	*Versão display (um misto de versalete e bold).
Archivo	6*	V (gjfa)	2 versões + ítmlicos	*Contando com as versões condensadas.
Arial	5*	F	2 versões + ítmlicos	*Contando com as versões condensadas.
Cabin	4	V (eajf)	Sem versão	Parecem ser só 3 pesos. (regular e <i>medium</i> parecem iguais com 12pts.). Altura de x baixa.
Calibri	3	V (aevdpqujbf)	Sem versão	As variações e seus ítmlicos combinam bem. Altura de x baixa.
Chivo	4	V (agdf)	Sem versão	Possui esporas bem arredondadas, que a deixam com um aspecto amigável.
Clear Sans	5	V (aj)	Sem versão	
Franklin Gothic	6*	V (g)	2 versões	*Contando com as versões condensadas.
Helvetica	5	Sem versão	1 versão	Muito legível.
Lato	9	V (eapçg)	Sem versão	A versão <i>hairline</i> é ruim de ler
Libre Franklin	9	F	Sem versão	Parecem ser só 7 pesos. (thin, extra light e light parecem iguais com 12pts.).
Open Sans	5	V	Sem versão	As regulares parecem

		(eagf)		mais pesadas que as itálicas do mesmo peso.
Oswald	7	F	Sem versão*	*A fonte é mais longilínea do que larga. Conta com uma versão stencil
Roboto	8*	F	2 versões + itálicos	*Contando com as versões condensadas. As itálicas são pouco diferentes.
Source Sans Pro	6	V (agj)	Sem versão	As regulares parecem mais pesadas que as itálicas do mesmo peso.

Fonte: A autora (2018).

Após esta análise, restaram apenas cinco fontes: Archivo; Arial; Franklin Gothic; Oswald e Roboto. Para definição final, optou-se por testá-las junto a fontes display que condizem com as temáticas do livro.

Figura 42 - Teste de Tipografia 1

**Quem você preferia,
Mario, Sonic, Crash
ou Donkey Kong?**



Mario
Archivo



Donkey Kong
Arial



Crash
Franklin Gothic



Sonic
Oswald

Nenhum deles.
Roboto

Fonte: Google Imagens/a autora.

Nesse primeiro teste, nenhuma tipografia apresentou-se ilegível, porém a Oswald e a Franklin Gothic, não atingiram o conforto de leitura adequado quando aplicadas em tamanhos menores como 6 pontos.

Para que mais conclusões pudessem ser feitas, as fontes foram testadas em interações com mais texto. Como é possível visualizar nas próximas Figuras (43 a 49).

Figura 43 - Teste de Tipografia 2 - Archivo

COMPLETE COM OS FILMES ANIMADOS DA DISNEY

1990	<i>DuckTales, O Filme: O Tesouro da Lâmpada Perdida</i>
1990	<i>Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus</i>
1991	<i>A Bela e a Fera</i>
1992	<i>Aladdin</i>
1993	<i>O Estranho Mundo de Jack</i>
1994	<i>O Retorno de Jafar</i>
1994	<i>O Rei Leão</i>
1995	<i>Pateta - O Filme</i>
1995	<i>Aladdin e os 40 Ladrões</i>
1995	<i>Pocahontas</i>
1995	<i>Toy Story - Um Mundo de Aventuras</i>
1996	<i>O Corcunda de Notre Dame</i>
1997	<i>Hércules</i>
1997	<i>O Natal Encantado da Bela e a Fera</i>

Archivo

Fonte: A autora.

Figura 44 - Teste de Tipografia 2 - Arial.

COMPLETE COM OS FILMES ANIMADOS DA DISNEY

1990	DuckTales, O Filme: O Tesouro da Lâmpada Perdida
1990	Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus
1991	A Bela e a Fera
1992	Aladdin
1993	O Estranho Mundo de Jack
1994	O Retorno de Jafar
1994	O Rei Leão
1995	Pateta - O Filme
1995	Aladdin e os 40 Ladrões
1995	Pocahontas
1995	Toy Story - Um Mundo de Aventuras
1996	O Corcunda de Notre Dame
1997	Hércules
1997	O Natal Encantado da Bela e a Fera

Arial

Fonte: A autora.

Figura 45 - Teste de Tipografia 2 - Franklin Gothic

COMPLETE COM OS FILMES ANIMADOS DA DISNEY

1990	DuckTales, O Filme: O Tesouro da Lâmpada Perdida
1990	Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus
1991	A Bela e a Fera
1992	Aladdin
1993	O Estranho Mundo de Jack
1994	O Retorno de Jafar
1994	O Rei Leão
1995	Pateta - O Filme
1995	Aladdin e os 40 Ladrões
1995	Pocahontas
1995	Toy Story - Um Mundo de Aventuras
1996	O Corcunda de Notre Dame
1997	Hércules
1997	O Natal Encantado da Bela e a Fera

Franklin Gothic

Fonte: A autora.

Figura 46 - Teste de Tipografia 2 - Oswald

COMPLETE COM OS FILMES ANIMADOS DA DISNEY

1990	<i>DuckTales, O Filme: O Tesouro da Lâmpada Perdida</i>
1990	<i>Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus</i>
1991	<i>A Bela e a Fera</i>
1992	<i>Aladdin</i>
1993	<i>O Estranho Mundo de Jack</i>
1994	<i>O Retorno de Jafar</i>
1994	<i>O Rei Leão</i>
1995	<i>Pateta - O Filme</i>
1995	<i>Aladdin e os 40 Ladrões</i>
1995	<i>Pocahontas</i>
1995	<i>Toy Story - Um Mundo de Aventuras</i>
1996	<i>O Corcunda de Notre Dame</i>
1997	<i>Hércules</i>
1997	<i>O Natal Encantado da Bela e a Fera</i>

Oswald

Fonte: A autora.

Figura 47 - Teste de Tipografia 2 - Roboto.

COMPLETE COM OS FILMES ANIMADOS DA DISNEY

1990	DuckTales, O Filme: O Tesouro da Lâmpada Perdida
1990	Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus
1991	A Bela e a Fera
1992	Aladdin
1993	O Estranho Mundo de Jack
1994	O Retorno de Jafar
1994	O Rei Leão
1995	Pateta - O Filme
1995	Aladdin e os 40 Ladrões
1995	Pocahontas
1995	Toy Story - Um Mundo de Aventuras
1996	O Corcunda de Notre Dame
1997	Hércules
1997	O Natal Encantado da Bela e a Fera

Roboto

Fonte: A autora.

A Archivo tem um “a” que não é do tipo humanista, e isso em tamanho reduzido atrapalha a leitura. A Oswald é pouco luminosa, ou seja tem pouco espaço interno, o que também atrapalha a legibilidade. A Franklin Gothic tem ascendentes e descendentes mais curtos e o “g” dela tem orelha, o que a deixa com um visual mais tradicional. Por não apresentarem nenhuma qualidade indesejada, serão testadas, nestes últimos testes, somente as fontes Arial e Roboto.

Figura 48 - Teste de Tipografia 3 - Condensadas e Condensadas Bold - Roboto e Arial.

Los Del Rio - Macarena

**Dale a tu cuerpo alegría Macarena
Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas
Dale a tu cuerpo alegría, Macarena
Hey Macarena**

**Macarena tiene un novio que se llama
Que se llama de apellido Vitorino,
Que en la jura de bandera el muchacho
Se metio con dos amigos**

Macarena tiene un novio que se llama
Que se llama de apellido Vitorino,
Y en la jura de bandera el muchacho
Se metio con dos amigos

Dale a tu cuerpo alegría Macarena
Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas
Dale a tu cuerpo alegría, Macarena
Hey Macarena

**Macarena, Macarena, Macarena
Que le gustan los veranos de Marbella
Macarena, Macarena, Macarena
Que le gusta la movida guerrillera**

**Macarena sueña con El Corte Ingles
Que se compra los modelos mas modernos
Le gustaria vivir en Nueva York
Y ligar un novio nuevo**

Macarena sueña con El Corte Ingles
Que se compra los modelos mas modernos
Le gustaria vivir en Nueva York
Y ligar un novio nuevo

Dale a tu cuerpo alegría Macarena
Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas
Dale a tu cuerpo alegría, Macarena
Hey Macarena

Macarena tiene un novio que se llama
Que se llama de apellido Vitorino,
Que en la jura de bandera el muchacho
Se metio con dos amigos

Macarena tiene un novio que se llama
Que se llama de apellido Vitorino,
Y en la jura de bandera el muchacho
Se metio con dos amigos

Dale a tu cuerpo alegría Macarena
Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas
Dale a tu cuerpo alegría, Macarena
Hey Macarena

**Macarena, Macarena, Macarena
Que le gustan los veranos de Marbella
Macarena, Macarena, Macarena
Que le gusta la movida guerrillera
Macarena sueña con El Corte Ingles
Que se compra los modelos mas modernos
Le gustaria vivir en Nueva York
Y ligar un novio nuevo**

Macarena sueña con El Corte Ingles
Que se compra los modelos mas modernos
Le gustaria vivir en Nueva York
Y ligar un novio nuevo

Roboto

Fonte: A autora.

Arial

Figura 49 - Teste de Tipografia 3 - 8 pontos - Roboto e Arial.

Itálico

<i>Dale a tu cuerpo alegría Macarena</i>	<i>Dale a tu cuerpo alegría Macarena</i>
<i>Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas</i>	<i>Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas</i>
<i>Dale a tu cuerpo alegría, Macarena</i>	<i>Dale a tu cuerpo alegría, Macarena</i>
<i>Hey Macarena</i>	<i>Hey Macarena</i>

Regular

Macarena tiene un novio que se llama	Macarena tiene un novio que se llama
Que se llama de apellido Vitorino,	Que se llama de apellido Vitorino,
Que en la jura de bandera el muchacho	Que en la jura de bandera el muchacho
Se metio con dos amigos	Se metio con dos amigos

Black

Macarena tiene un novio que se llama	Macarena tiene un novio que se llama
Que se llama de apellido Vitorino,	Que se llama de apellido Vitorino,
Y en la jura de bandera el muchacho	Y en la jura de bandera el muchacho
Se metio con dos amigos	Se metio con dos amigos

Condensado Bold Itálico

<i>Dale a tu cuerpo alegría Macarena</i>	<i>Dale a tu cuerpo alegría Macarena</i>
<i>Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas</i>	<i>Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosas buenas</i>
<i>Dale a tu cuerpo alegría, Macarena</i>	<i>Dale a tu cuerpo alegría, Macarena</i>
<i>Hey Macarena</i>	<i>Hey Macarena</i>

Roboto

Arial

Nesse último teste fica visível que a Roboto possui variações mais brandas que a Arial e mais numerosas. É possível notar como a versão *black* da Arial é muito mais pesada que as suas outras versões, e o quanto que a sua largura de alfabeto muda de acordo com a sua variação utilizada.

Desta maneira, levando em consideração os testes realizados, definiu-se que a tipografia escolhida para os textos do livro seria a Roboto, uma fonte criada em 2011 por Christian Robertson.

2.2.4 Definição da Entrelinha

A entrelinha é o espaço entre uma linha de texto e a próxima. Usualmente deve apresentar valores 20% maiores que o tamanho do tipo. Ou seja, uma fonte utilizada no tamanho 10 pts, deve ter uma entrelinha de 12 pts. Porém, em alguns casos, pode facilitar a leitura o uso de uma entrelinha maior ou menor que 20%. Especialmente em fontes sem serifa, já que essas facilitam a visualização da linha base e a diferenciação dos caracteres.

Por isso, foram feitos testes - Figura 50, 51 e 52 - para definir o melhor tamanho de fonte e entrelinha para a roboto neste projeto. Foram testados os tamanhos 9 - 9,5 - 10 - 10,5 - 11 e 11,5 pts. Para a fonte, em sua forma regular, com as entrelinhas correspondentes a 18,5% - 19% - 19,5% - 20% - 20,5% - 21% - 21,5% e 22% a mais do que o tamanho da fonte.

No teste com 9 e 9,5 pontos o texto ficou muito pequeno, o que dificulta a leitura. Já o teste com 11 e 11,5 pontos as letras ficaram grandes demais, com um aspecto infanto-juvenil. Os tamanhos 10 e 10,5 pontos são ambos confortáveis, então optou-se pelo menor tamanho, para que se tivesse mais espaço nas páginas para as atividades. As entrelinhas com menos de 20%(18,5%;19%;19,5%) de acréscimo sobre o tamanho do tipo ficaram ruins de ler, e as com mais de 20,5%(21%;21,5%;22%) de acréscimo sobre o tamanho do tipo ficaram grandes demais, e deixaram o espaço em branco quase mais chamativo que o texto. A entrelinha de 20,5% é ligeiramente mais confortável que a de 20%. Portanto, a melhor das versões foi em 10 pontos. Com entrelinha de 12,3 pontos (20,5%).

2.2.5 Determinação do Módulo

Para definir o módulo continua-se a utilizar o modelo de estruturação do Projeto-Gráfico de Castro e Sousa (2013). O módulo é a menor parte do grid, que é criado para a melhor organização dos conteúdos dentro de uma página ou spread (AMBROSE; HARRIS, 2009). Para que o texto se encaixe com perfeição no grid, o módulo deve possuir altura e largura iguais ao valor da entrelinha (neste caso, 12,3 pts). Porém, o tamanho da página é medido em milímetros, então é necessário fazer uma regra de três para descobrir o valor do módulo, que ficou definido como 4,338825mm.

Então, para que os módulos comecem e terminem juntos com a página são feitas uma segunda e terceira contas para definir quantos módulos cabem na vertical e na horizontal de uma página A5, conforme o tamanho mais apreciado pelo público segundo o questionário, assim como demonstrado na Figura 53.

Figura 53 - Cálculo do módulo e Dimensionamento da página.

1pt – 0,35275mm
12,3pt – X
X=4,338825mm (valor do módulo)

A5

(148mmX 210mm)

HORIZONTAL

148mm/4,338825 =34,11061750589157

34 x 4,338825 = 147,52005mm

VERTICAL

210mm/4,338825 =

48,40020051511642

48x 4,338825 = 208,2636mm

34 X 48 MÓDULOS

(147,52005mm X 208,2636mm)

Fonte: A autora.

2.2.6 Cálculo de Largura de Coluna e Diagramas

Para facilitar o cálculo de largura de coluna Bringhurst (2015) criou uma tabela em que se consulta através da largura do alfabeto em caixa-baixa, os valores satisfatórios e os ideais de largura de coluna, como pode ser observado na Figura 54.

Figura 54 - Tabela de Largura de Coluna

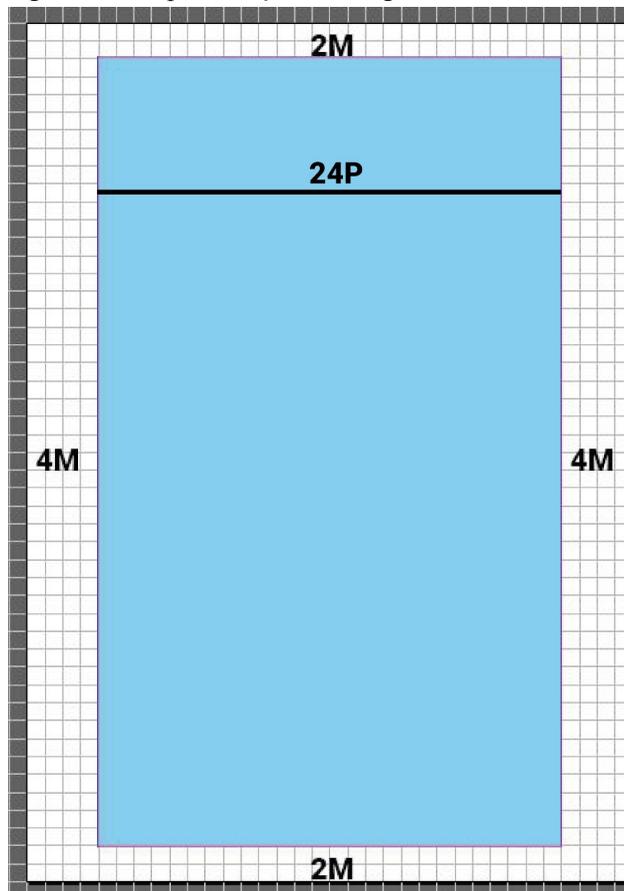
		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA															
LARGURA DA COLUNA (paucas)		10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
COMPRIMENTO DO ALFABETO em caixa-baixa (pontos)	80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160
	85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151
	90	36	43	50	57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

Fonte: Bringhurst (2015).

A largura do alfabeto em caixa-baixa regular com 10 pontos da roboto é de 131,165 pontos. Segundo a tabela, as larguras ideais seriam

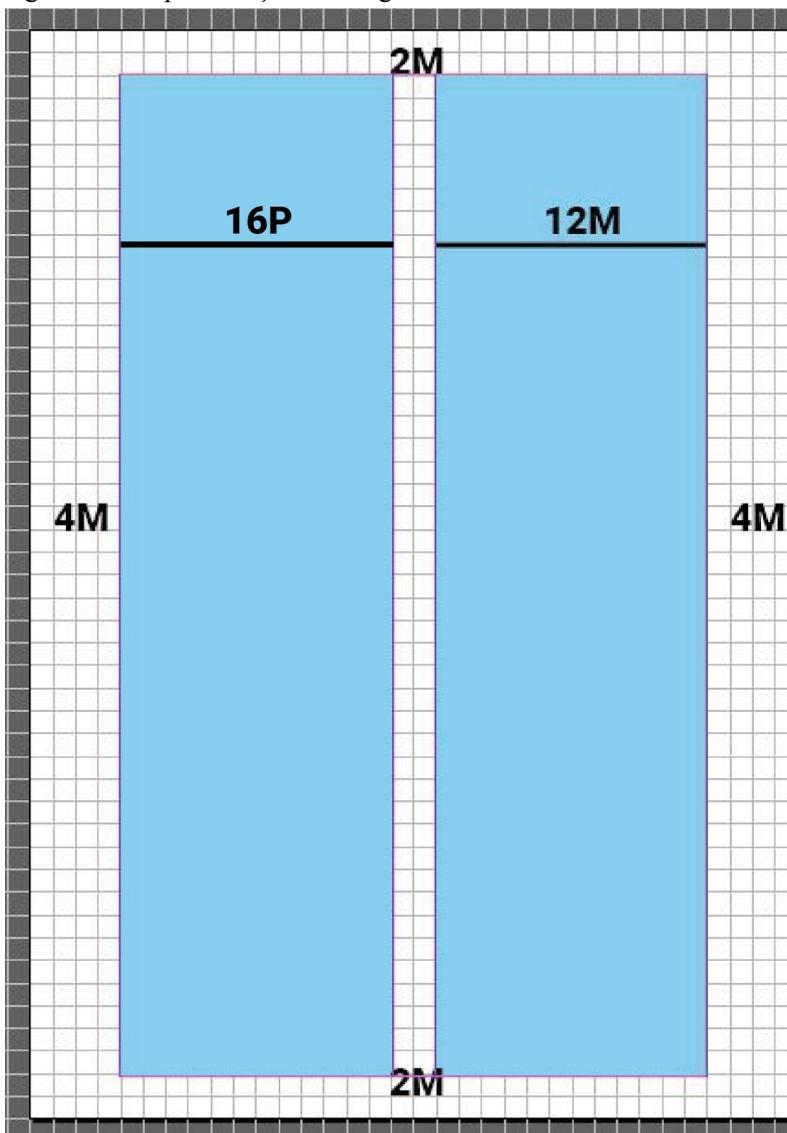
de 24 (109,243mm) e 26 paicas (109,772mm) utilizadas em página com layout retangular, e optou-se pela de 24 paicas. E para páginas com duas colunas optou-se por utilizar a medida de 16 paicas (67,615mm), tido como satisfatório. Esses valores podem ser alterados, dentro dos padrões satisfatórios, para o melhor encaixe dos elementos nas páginas e para que encaixem na grade. Além disso, em muitas das páginas não haverá texto principal, apenas o título e legendas, para que haja espaço para as interações.

Figura 55 - Representação do Diagrama de uma coluna.



Fonte: A autora.

Figura 56 - Representação do Diagrama de duas colunas.



Fonte: A autora.

2.2.7 Elementos Gráficos-Editoriais Textuais

São elementos que facilitam a leitura e tornam mais visíveis as informações mais relevantes. Por este projeto se tratar de um livro interativo, que não tem um texto corrido, serão utilizados menos elementos. O título será em diferentes fontes display, que sejam adequadas ao tema, e será o texto mais destacado de todas as páginas. Legendas e créditos serão em Roboto Condensed 8pt, exceto quando não harmonizarem com os outros elementos da página. Os textos serão em em Roboto regular 10pt.

Figura 57 - Fonte Display - Spread Bob Esponja.

**Vive num abacaxi
e mora no mar!**

Fonte: A autora.

Figura 58 - Fonte Display - Spread Comidas Favoritas.

**GOMIDAS
FAVORITAS**

Fonte: A autora.

Figura 59 - Fonte Display - Spread Padrinhos Mágicos.

**LISTE O QUE VOCÊ PEDIRIA PARA
OS SEUS PADRINHOS MÁGICOS?**

Fonte: A autora.

Figura 60 - Fonte Display - Spread Jogo dos Pontinhos.

Convide alguém para jogar o
jogo dos pontinhos com você!

Fonte: A autora.

2.2.8 Elementos Gráficos-Editoriais Não-Textuais

Nem só com texto é que se comunica informação. Para melhor organizar dados e informações, são necessários o uso de alguns recurso não textuais, tais como linhas, tabelas, boxes, imagens, desenhos, símbolos, etc. Neste projeto foram usadas fontes Dingbats para as setas e algumas ilustrações. Já as linhas foram usadas para darem suporte às respostas escritas do leitor, mas, sempre que adequado à interação, de forma divertida. Para facilitar as interações em que se convida o leitor a desenhar, o grid fica aparente.

Figura 61 - Fonte Dingbat - Spread Mexe a Cadeira.



Fonte: A autora.

Figura 62 - Fonte Dingbat - Spread Controle de Vídeo Game.



Fonte: A autora.

Figura 63 - Fonte Dingbat - Spread Pokémon.



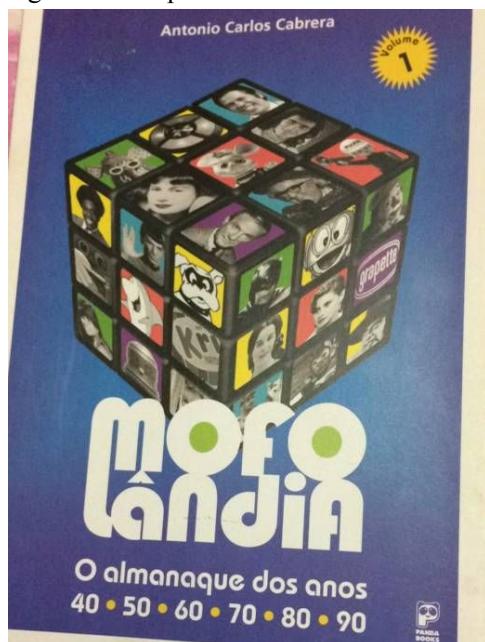
Fonte: A autora.

2.2.9 Capa

2.2.9.1 Similares

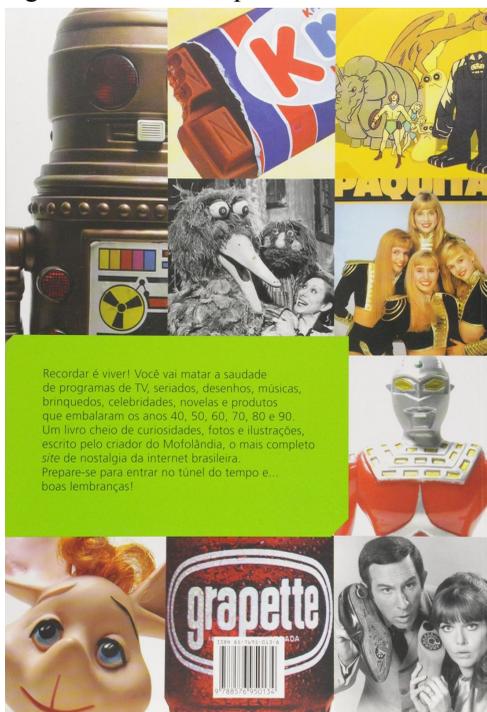
Para a criação da capa, foi necessária uma nova pesquisa de similares, complementar e com íntima relação ao tema e não apenas ao estilo do livro (interação), como a pesquisa anterior. Foram avaliadas as capas de 3 similares. O primeiro deles é o “Mofolândia: O almanaque dos anos 40 - 50 - 60 - 70 - 80 - 90”:

Figura 64 - Capa - Mofolândia.



Fonte: Google Imagens(2018).

Figura 65 - Contracapa - Mofolândia



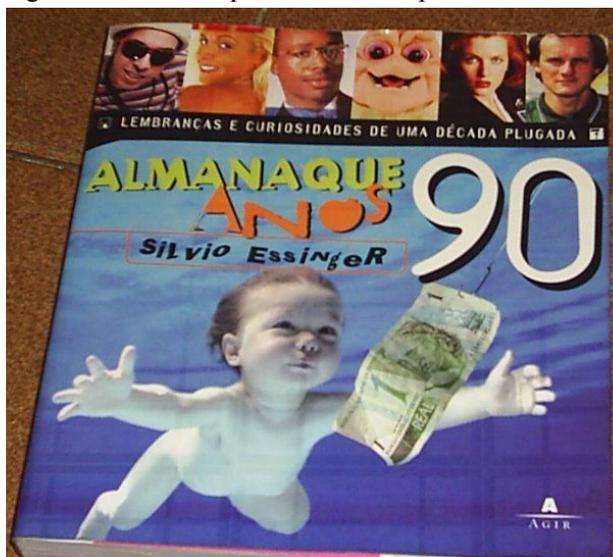
Recordar é viver! Você vai matar a saúde de programas de TV, seriados, desenhos, músicas, brinquedos, celebridades, novelas e produtos que embalaram os anos 40, 50, 60, 70, 80 e 90. Um livro cheio de curiosidades, fotos e ilustrações, escrito pelo criador do Mofolândia, o mais completo site de nostalgia da internet brasileira. Prepare-se para entrar no tunel do tempo e... boas lembranças!

Fonte: Google Imagens(2018).

Na capa e contracapa do livro Mofolândia, de Antonio Carlos Cabrera, há muitas fotos, tanto coloridas quanto em preto e branco. O elemento em destaque na capa é um cubo mágico, brinquedo criado na década de 70 e popularizado nos anos 80. As tipografias usadas para o nome do autor (capa) e para a resenha (contracapa) são sem-serifas e mais básicas. A tipografia usada no título tem um estilo característico dos anos 70 e parece muito a fonte ITC Bauhaus. Quando se observa as cores, na capa se tem cores fortes e vivas como nos anos 80, e no verso fotos com as características das impressões de cada uma das épocas.

O segundo livro a ter a capa analisada é o “Almanaque Anos 90: Lembranças E Curiosidades de Uma Década Plugada”:

Figura 66 - Almanaque Anos 90 - Capa.



Fonte: Google Imagens (2018).

O Almanaque Anos 90, de Silvio Essinger, utiliza imagens de pessoas e personagens icônicos da época e usa uma foto que recria a capa de álbum mais inesquecível do Nirvana, *Nevermind*. Porém, usando a nota de 1 real ao invés da de um dólar.

As tipografias utilizadas são todas características dos anos 90, até mesmo a que foi utilizada no subtítulo, que é mais sóbria. As outras são um misto de letras usadas em testes de “você é um robô”; tipografias comuns em propagandas e embalagens. Toda essa mistura lembra os diários e agendas dos adolescentes da época. As cores também seguem o padrão colorido e poluído típico dos anos 90.

Por fim, o terceiro livro analisado é a “Enciclopédia dos Anos 90: Uma Geração Antenada!”:

Figura 67 - Enciclopédia dos Anos 90 - Capa



Fonte: Google Imagens (2018)

A capa do livro Enciclopédia dos Anos 90, da On Line editora, é repleto de imagens, as com fundo foram encaixadas em molduras redondas roxas e as sem fundo dispostas formando um moldura para a capa, também há um retângulo branco delimitando a área da capa. A cor de fundo é um laranja com uma boa intensidade, porém é possível se ler um texto branco sobre ele.

Há um excelente uso de hierarquia/escolha de fonte no título, “Enciclopédia dos” é a parte que menos emociona, é uma mera

descrição do livro, então está pequena (em comparação com o resto do título), em branco, fonte sem-serifa de texto, caixa-baixa, bold e itálico. Já “anos”, é uma palavra que revela um pouco o conteúdo, está em rosa contornado de branco, caixa-alta, fonte display. E “90” que é a parte que determina com precisão o conteúdo, está enorme ($\frac{1}{4}$ do tamanho da capa), ambos os algarismos tiveram seus eixos alterados para causar impressão de movimento. O Subtítulo vem em seguida, em roxo, com a palavra da capa que mais remete aos anos 90, “antena”, em caixa-alta. Depois se tem um *checklist* de temas abordados, que estão em uma fonte sem serifa de texto, regular, em branco, porque só quem já estava interessado no livro chegou até ali para ler.

2.2.10 Criação da Capa e Contra-capa do Livro

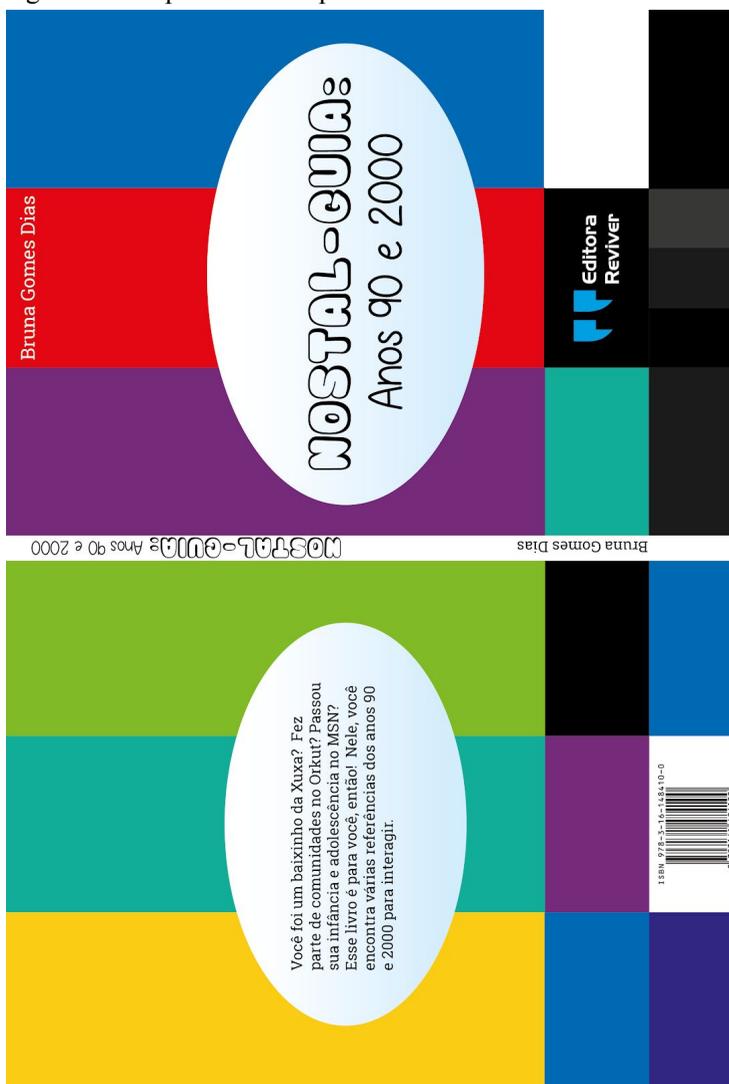
O tamanho da capa e contra capa segue o tamanho das páginas do miolo, já o tamanho da lombada segue a orientação dada pela gráfica, visto que esse, não depende somente da gramatura do papel, mas também do modo como é feita a encadernação. Deste modo, ficou definida com a medida de 6 milímetros.

A fonte escolhida para o título foi a bunny\$ambo, uma fonte display que remete muito a quadrinhos e desenhos animados. E para o subtítulo, foi usada a Georgia Belle, uma fonte script legível porém divertida o suficiente para combinar com a bunny\$ambo.

Como o fundo utilizado é extremamente colorido, foi necessário utilizar um *box* para as partes textuais (título e resenha). Para que não ficasse muito formal, a forma utilizada para essas caixas de texto, foi elíptica. Também remetendo a balões de histórias em quadrinho, e aos logos e embalagens da época.

O fundo utilizado remete à tela de uma televisão antiga sem sinal, já que a TV era onde a maioria dos acontecimentos dos anos 90 e 2000 eram mostrados. E para adaptar estas cores de RGB para CMYK, foram usadas cores dos personagens dos anos 90 e 2000.

Figura 68 - Capa e Contracapa do livro Nostal-Guia



Fonte: A autora (2018).

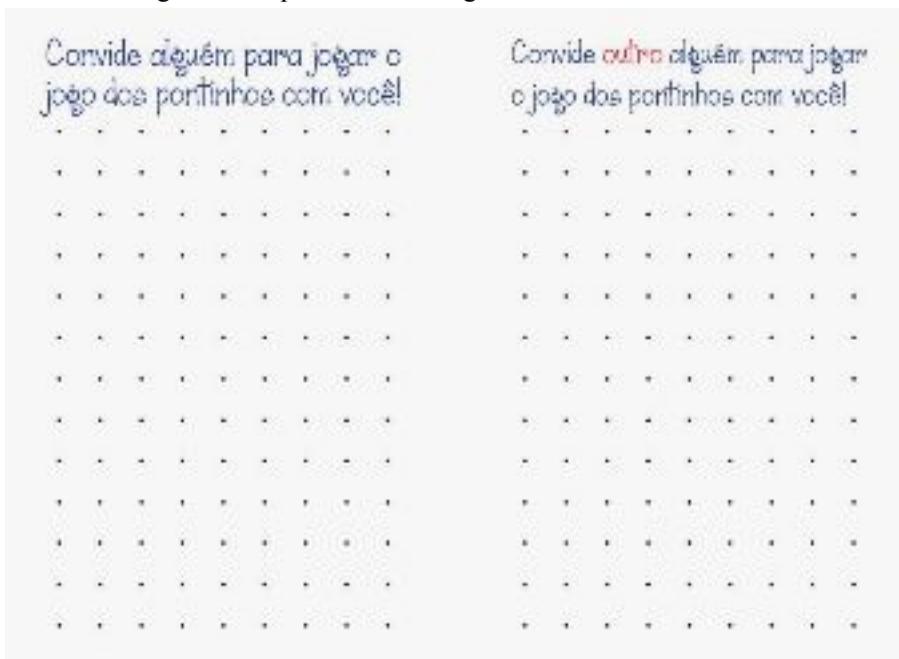
2.3 FASE EXECUTIVA

2.3.1 Diagramação

A diagramação é um processo que, apesar de ser facilitado pela predefinição de layout, fonte, tamanho de página, etc., é majoritariamente experimental.

Na figura 69 abaixo, é mostrado o spread sobre o filme/livro Harry Potter. Para o ilustrar, foi utilizada a fonte do filme como Display. E como legenda, estas páginas foram exceção, foi usada uma fonte cursiva, já que durante os filmes os personagens escrevem com penas e tinteiros. O amarelo foi utilizado como cor de fundo, como um segundo plano. A primeira ideia era ter sido usado roxo ou cinza escuro, mas atrapalhava à leitura e algumas das fotos tornavam-se ilegíveis pela falta de contraste. Desse modo, foi escolhido o amarelo, por oferecer um contraste mais rico se utilizado junto a cores escuras, não apenas por ser mais luminosa mas também por ser o oposto cromático do roxo, e destoar do cinza.

Figura 70 - Spread sobre o Jogo dos Pontinhos



Fonte: A autora (2018).

Na figura 70, acima, foi utilizada uma fonte que é ligada por pontinhos, assim como o jogo fica após seu término. Além de apresentar os pontinhos para que se jogue com outra pessoa.

Já na figura 71, foi utilizado, na página da esquerda, o diagrama de duas colunas, para sustentar a letra da música. A fonte utilizada como display, foi a utilizada no título do álbum dos Mamonas Assassinas. As linhas, para que se liste as respostas para a pergunta, foram dispostas na página para formar um violão. Isso porque, na música, há um trecho em que diz “seu corpão violão”. Usar as linhas como uma forma de ilustrar as páginas, foi o método encontrado para suprir a “falta de espaço” de uma página de aproximadamente 14,7 cm X 20,8 cm.

Figura 71 - Spread sobre a música Pelados em Santos.

Pelados em Santos
Mammas Assassinas, 1995

Quem você amaria pelado em Santos?

Fonte: A autora (2018).

Para deixar a criatividade do leitor acontecer durante a leitura, algumas das interações foram deixadas livres sobre o quê e o como “resolver”. A Figura 72 é um exemplo, por permitir que se escreva sem linhas ou que se circule/sublinhe as alternativas já dispostas na página, sem definir uma regra de como proceder. Já na Figura 73, fica a critério do leitor como será feita a divulgação, pode ser desenho, escrita, colagem, ou qualquer outra ideia.

Figura 72 - Spread sobre a Profissão dos Sonhos na infância.



Fonte: A autora (2018).

Figura 73 - Spread sobre Divulgar o Mario como encanador.



Fonte: A autora (2018).

O livro apresenta alguns elementos pré e pós textuais, como falsa folha de rosto, folha de rosto, verso da folha de rosto e uma página de despedida.

Figura 74 - Falsa folha de rosto.



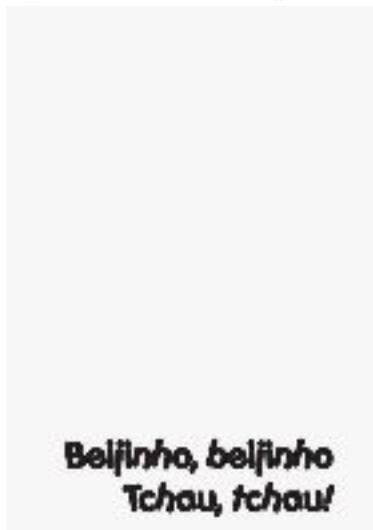
Fonte: A autora (2018).

Figura 75 - Verso da falsa folha de rosto e folha de rosto.



Fonte: A autora (2018).

Figura 76 - Folha de despedida.



Fonte: A autora (2018).

2.3.2 Características Físicas

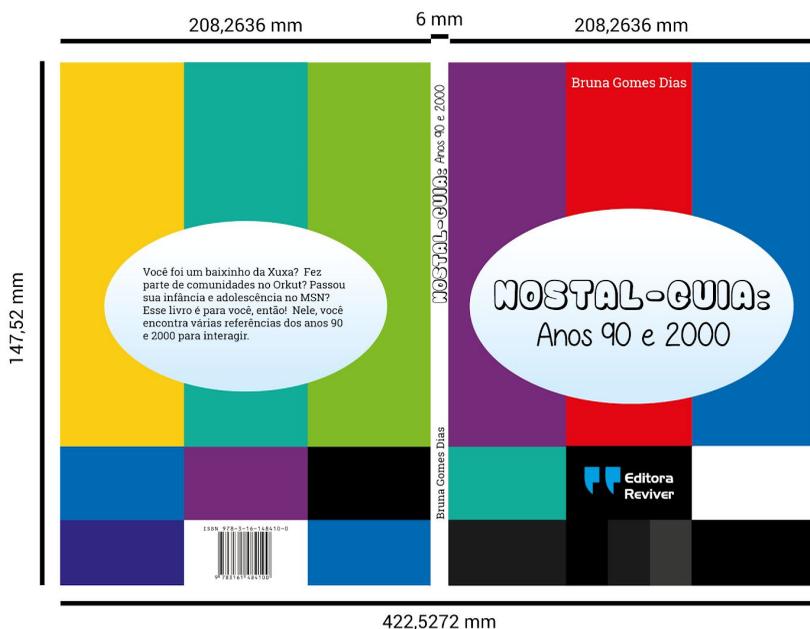
2.3.2.1 Miolo

O livro possui 64 páginas, com aproximadamente 14,752 cm X 20,826 cm. Para que se escolhesse o tipo de papel, foi necessário pensar em um papel que aceitasse canetas e lápis, já que algumas das interações requerem que se risque, desenhe, escreva no livro. Os dois tipos de papel que melhor se enquadram no projeto é offset e pólen, porém por ser mais branco e, por não afetar o contraste ou distorcer as cores impressas em si, foi escolhido o offset de 150g/m².

2.3.2.2 Capa

A capa será impressa em papel Couchê Fosco 250g/m², impressa em 4/4 cores e a encadernação escolhida é em lombada quadrada.

Figura 77 - Capa e Contracapa com medidas.



Fonte: A autora (2018).

3 CONCLUSÃO

Para fazer esse projeto foi fundamental a metodologia. Sem ela, teria sido um processo muito longo, de tentativa e erro, até que se alcançasse o resultado esperado. Porém, não se pode pensar na metodologia de modo linear, conforme o andamento do projeto foi necessário pesquisar mais, durante a parte criativa, criar, durante a parte executiva, e adaptar ferramentas ao tipo de projeto.

Ao se pesquisar sobre a classificação de livros falta alguma explicação, mais específica, sobre a classificação por modo de organizar a informação, ou função do livro, como, “o que difere um dicionário, de uma enciclopédia, de um almanaque, de um flip book, de um livro-jogo, etc.”. As informações encontradas sobre o assunto são, geralmente, na visão da biblioteconomia e literatura. E, quando se encontra algo voltado ao design, é sobre as características físicas do livro, como número de páginas, formato do livro (exemplo: Livro de bolso), capa dura, e outras formas.

Conforme o livro foi sendo feito, foi percebida a possibilidade de outros temas se encaixarem nesse mesmo tipo de livro (outras décadas, filmes, desenhos, livros, jogos, etc.). Ou a possibilidade do tema anos 90 e 2000 proporcionar outros tipos de interação, como preencher gráficos com dados da vida do leitor, estimular a escrita criativa, um livro-jogo envolvendo drinking game, confeccionar origamis, entre outros.

REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Bernardete Martins; ARRUDA, Susana Margareth. **Como fazer referências**: bibliográficas, eletrônicas e demais formas de documento. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Biblioteca Universitária, c2001. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/framerefer.php>>. Acesso em: 11 abr. 2013.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico**: grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p. Tradução de Mariana Belloli.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking: s.m. ação ou prática de pensar o design. BELLOLI, Mariana (Tradutora). Porto Alegre: Bookman, 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024**: informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro, 2012.

BARON, Nick. **O Castelo Dos Mortos Vivos**. São Paulo: Abril, 1995. 194 p. (Você é o Herói).

BAUSSIÉ, Sylvie. **Pequena história da escrita**. São Paulo: Sm, 2005. 80 p

BELO, André. **História & Livro e Leitura**. São Paulo: Autêntica, 2013. 120 p. (História &... Reflexões).

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify. 2005.

BORGES, Vavy Pacheco. **O que é História?** Brasília: Brasiliense, 1981. 60 p. (Primeiros Passos).

CASTRO, Luciano Patrício Souza de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de; **A tipografia como base do projeto gráfico-editorial**. Graphica. v 21, 2013.

CASTRO, L. Projeto 5: Método de Projeto, Bruce Archer. 4 slides. Florianópolis. 2015.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de Tipografia - A História: a Técnica e a Arte**. 2. ed. São Paulo: Bookman, 2008. 400 p

DISNEY, Walt. **Mickey Mouse: The Big Little Book**. Wisconsin: Whitman Publishing Company, 1933

FUENTES, Rodolfo. **A Prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano.

LATTA, Amy. **Caligrafia para relaxar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2017. 204 p. Tradução de Maria Beatriz de Medina.

LIVINGSTONE, Ian; JACKSON, Steve. **A Cidade dos Ladrões**. São Paulo: Marques Saraiva, 1983. 284 p. (Aventuras Fantásticas).

L&PM Editores. **LIVRO DE BOLSO PARA COLORIR E RELAXAR**. São Paulo: L&pm, 2015. 144 p.

MURARO, Cauê. **Livros de colorir: entenda fenômeno em 10 cifras impressionantes**. 2015.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e Design**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. Tradução de Laura Martins.

SILVA, Sabrina et al. A (des)construção da leitura: Uma análise multimodal do livro Destrua este diário. **Muito Além das Palavras: Leituras Multimodais A Partir da Semiótica Social**, São Paulo, v. 1, n. 1, p.112-130, jun. 2016.

SMITH, Keri. **A linha**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017. 224 p. Tradução de Flora Pinheiro.

SMITH, Keri. Destrua este diário. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

STYLE, Potter (Ed.). **UMA PERGUNTA POR DIA**. 2. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017. 368 p

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Biblioteca Universitária. **Trabalho acadêmico: guia fácil para diagramação**: formato A5. Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/GuiaRapido2012.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2013

VEIGA, Patrick Martinelli. **Proposta de ferramenta para o desenvolvimento de nomes de marcas ou produtos apoiado em métodos de design**. 2017. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

APÉNDICE A