

LARA SOUZA BENEDET

**GELATINA GERAL: PROJETO DE UM LIVRO-OBJETO
INFANTIL SOBRE AS MULHERES DO MOVIMENTO TROPICÁLIA**

Relatório final do Projeto de Conclusão de Curso de Graduação em Design do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dra. Cristina Colombo Nunes

Florianópolis
2021

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

Benedet, Lara Souza

Gelatina geral : projeto de um livro-objeto infantil
sobre as mulheres do movimento Tropicália / Lara Souza
Benedet ; orientadora, Cristina Colombo Nunes, 2021.
110 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2021.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design editorial. 3. Literatura infantil.
4. Protagonismo feminino. I. Nunes, Cristina Colombo. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Lara Souza Benedet

**GELATINA GERAL: PROJETO DE UM LIVRO-OBJETO
INFANTIL SOBRE AS MULHERES DO MOVIMENTO TROPICÁLIA**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 24 de setembro de 2021.

Prof^ª. Mary Vonni Meürer de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^ª. Mary Vonni Meürer de Lima, Dra. (UFSC)

Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr. (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Cristina Colombo Nunes

Data: 24/09/2021 13:47:22-0300

CPF: 003.759.569-56

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Orientadora

**Prof^ª Cristina Colombo Nunes, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina**

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo à minha orientadora, Cris, sem a qual esse projeto não teria sido concluído. Nossas orientações sempre foram um momento de leveza e troca de ideias maravilhosas, que me mantiveram motivada a continuar tocando o projeto, mesmo com todos os imprevistos e dúvidas.

Aproveito para agradecer também à banca examinadora, Mary e Doug, por toparem o convite. À Mary, também por proporcionar várias das aulas e projetos que guardo com carinho do curso. E ao Doug, cujo nome corria pelos corredores do CCE e eu ansiava para conhecer, obrigada por propiciar esse momento.

Um muito obrigada as pessoas que toparam participar das entrevistas, e que acabaram por inspirar várias das decisões tomadas ao longo do processo. Um obrigada também para a Rafaela, que com muito carinho disponibilizou a sua tipografia Adoleta para uso no projeto.

Agradeço imensamente à minha família – meus pais, Rosani e Joacir, e minhas irmãs, Ju, Karol e Michelle – pelo constante incentivo, apoio emocional, e por me apresentarem a literatura para infância em um momento que eu nem poderia imaginar a importância que ela teria. Um obrigada especial à Karol por montar e encadernar os livrinhos produzidos no projeto, e à Michelle pela ajuda financeira nos primeiros anos do curso.

Um obrigada cheio de carinho aos meus melhores amigos, Pablo e Nicholas (Sheldon), por todos os "10" e momentos de alívio cômico no dia-a-dia, também por todas as discussões sobre design, refeições divididas, festas compartilhadas, planos malucos bolados... vocês tornaram a minha experiência universitária mil vezes mais divertida e especial, e à mim uma profissional/pessoa/amiga muito melhor.

Também agradeço aos outros tantos amigos e companheiros que dividiram espaços e experiências comigo, colegas do CADe, da organização da 1ª SADe, da Uipi, e do Cine LGBTQIA+, especialmente à Luiza e ao Erichk, que sempre me alegram, motivam, e me fazem acreditar que eu sou a mulher mais inteligente, bonita e massa que poderia existir (risos), eu gostaria de me ver como vocês me vêem.

Um obrigada também aos amigos de escola e de praia - Morgana, André, Sofia, Isabelle, Hérica e Bárbara - aos quais eu falho tanto em manter comunicação mas que levo com carinho onde vou.

À todos os meus colegas do Portal de Periódicos (que saudade de vocês!), por abrirem as portas do meu primeiro estágio e pela constante confiança no meu trabalho, não consigo nem descrever o quanto "cresci" com vocês, obrigada por me tornarem uma profissional muito mais empática, confiante, e realizada.

Um enorme obrigada aos meus queridos colegas de trabalho na "Plaf", por me chamarem pra equipe quando nem sabíamos que uma pandemia nos espreitava, e de surpresa se tornarem a minha maior companhia diária, mesmo que virtual. Agradeço pelos bons momentos, risadas, tretas que é pra ter uma emoção (risos) e abertura à outros mundos – freirianos, participativos, e cheinhos de esperança. Mando um abraço especial para todos os amigos da equipe de Design, que sempre me deixam de sorriso no rosto e coração quentinho, e aos colegas da Supervisão pela parceria e semaninha de "férias" para dar o último gás no projeto.

Agradeço também a Universidade Federal de Santa Catarina, pela oportunidade e estrutura, e a todas as pessoas que mantêm essa estrutura rodando, professoras e professores, funcionárias e funcionários terceirizados, integrantes do Movimento Estudantil, e tantas outras.

Por último, agradeço a todas as músicas que me acompanharam até aqui, com vocês eu nunca estive só.

Os livros são objetos assim, com muitas surpresas dentro. A cultura é feita de surpresas, isto é, daquilo que antes não se sabia, e é preciso estarmos prontos a recebê-las, em vez de rejeitá-las com medo de que o castelo que construímos desabe.

(MUNARI, 2008, p. 226).

RESUMO

Perante a constatação de que o mercado editorial carece de livros infantis sobre protagonismo feminino que explorem seus aspectos materiais, e a presença de diversos pontos de convergência entre o livro-objeto, as necessidades do público infantil, e o movimento tropicalista, foi desenvolvido neste Projeto de Conclusão de Curso um livro-objeto infantil sobre as mulheres do movimento Tropicália, tendo crianças entre 6 e 8 anos como seu público principal. A metodologia utilizada para tal foi uma adaptação da desenvolvida por Bruno Munari, em seu livro *Das coisas nascem coisas*, em que através de onze etapas, foi possível conceituar o formato, o tema, o público-leitor, e materializar o modelo físico da alternativa final. O principal objetivo do projeto foi proporcionar, através das músicas interpretadas por Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee, uma grande brincadeira tropicalista, utilizando jogos e recursos lúdicos para estimular a interação e intervenção do leitor na narrativa, enquanto o aproxima de tópicos da música, política e arte brasileira.

Palavras-chave: Design editorial. Literatura infantil. Protagonismo feminino.

ABSTRACT

Facing the fact that the publishing market lacks children's books about female protagonism that explore their material aspects, and the presence of several points of convergence between the object-book, the needs of the children's audience, and the tropicalist movement, it was developed in this Project of Course Conclusion a children's object-book about the women of the Tropicália movement, with children between 6 and 8 years old as its main audience. The methodology used for this was an adaptation of the one developed by Bruno Munari, in his book *Things are born from things*, in which through eleven stages, it was possible to conceptualize the format, the theme, the readership, and materialize the physical model of the final alternative. The main objective of the project was to provide, through the songs performed by Gal Costa, Nara Leão and Rita Lee, a great tropicalist play, using games and playful resources to promote reader interaction and intervention in the narrative, while approaching topics of Brazilian music, politics and art.

Keywords: Editorial design. Children's literature. Female protagonism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa e <i>spread</i> de livros infantis sobre protagonismo feminino	16
Figura 2 – Adaptação da metodologia	22
Figura 3 – Poemóviles de Julio Plaza e Augusto de Campos	25
Figura 4 – Pré-livros de Bruno Munari	27
Figura 5 – Ilustrações de John Tenniel para o livro Alice no País das Maravilhas ..	29
Figura 6 – <i>Spread</i> do livro Onde vivem os monstros de Maurice Sendak	30
Figura 7 – <i>Spread</i> do livro Quite crazy people de Walter Trier	33
Figura 8 – As mulheres da Tropicália: Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee	36
Figura 9 – Capa e <i>Spread</i> do livro Eu nunca vou comer um tomate	40
Figura 10 – Capa e <i>Spread</i> do livro O livro secreto das fadas: ou como se tornar uma fadinha	41
Figura 11 – Capa e <i>Spread</i> do livro O Pequeno Príncipe: histórias especiais	42
Figura 12 – Capa e <i>Spread</i> do livro O Pequeno Príncipe	43
Figura 13 – Capa e <i>Spread</i> do livro Malala, a menina que queria ir para a escola	46
Figura 14 – Capa e <i>Spread</i> do livro Tarsila do Amaral	47
Figura 15 – Capa e <i>Spread</i> do livro Lina: aventuras de uma arquiteta	48
Figura 16 – Mapa mental dos conceitos	57
Figura 17 – Painel visual de Referências estéticas: conceito Experimental	59
Figura 18 – Painel visual de Soluções editoriais: conceito Experimental	60
Figura 19 – Painel visual de Referências estéticas: conceito Geleia Geral	60
Figura 20 – Painel visual de Soluções editoriais: conceito Geleia Geral	61
Figura 21 – Painel visual de Referências estéticas: conceito Subversivo	61
Figura 22 – Painel visual de Soluções editoriais: conceito Subversivo	62
Figura 23 – Geração de alternativas: formato e encadernação	63
Figura 24 – Geração de alternativas: estilo de ilustração	63
Figura 25 – Materiais: formato e encadernação	65
Figura 26 – Materiais: estilo de ilustração e elementos gráficos	66
Figura 27 – Duplas de técnicas e materiais para a produção das ilustrações	67
Figura 28 – Materiais: carimbos e texturas manuais	68
Figura 29 – Materiais: tipografia personalizada	68
Figura 30 – Testes iniciais de formato e encadernação	69

Figura 31 – Experimentação da 1ª alternativa: sanfonada	70
Figura 32 – Experimentação da 2ª alternativa: <i>zine</i> comum	71
Figura 33 – Experimentação da 3ª alternativa: tridimensional	72
Figura 34 – Segundo teste da alternativa escolhida	73
Figura 35 – Experimentação: carimbos e texturas	74
Figura 36 – Experimentação: tipografia personalizada	75
Figura 37 – Rascunhos dos retratos de Nara Leão, Rita Lee e Gal Costa	76
Figura 38 – Rascunhos dos selos para a música Baby	76
Figura 39 – Rascunhos do papel de carta e da sobremesa mosaico de gelatina	77
Figura 40 – Rascunhos do cenário para a música Panis Et Circenses	77
Figura 41 – Aproveitamento da folha A3	79
Figura 42 – Síntese cromática dos painéis visuais	80
Figura 43 – Paleta de cores do projeto	80
Figura 44 – Espelho da publicação	81
Imagem 45 – Diferenciação entre caracteres similares nas fontes Sassoon Primary, Adoleta e ABeeZee	83
Figura 46 – Tipografia Adoleta	84
Figura 47 – Resultado final da tipografia <i>Sopa de letrinhas</i>	85
Figura 48 – Páginas alinhadas ao diagrama: textual, pré-textual, com ilustração	87
Figura 49 – Painel: Gal Costa	90
Figura 50 – Painel: Nara Leão	90
Figura 51 – Painel: Rita Lee	90
Figura 52 – Painel: Papel de carta Baby	91
Figura 53 – Painel: Selos postais Baby	92
Figura 54 – Painel: Envelope Baby	92
Figura 55 – Molduras da Lindonéia	93
Figura 56 – Boneca Rita Lee	93
Figura 57 – Cenário Panis Et Circenses	94
Figura 58 – Ilustração do disco Panis Et Circenses	94
Figura 59 – Ilustração das mulheres da Tropicália, e do disco Panis Et Circenses	95
Figura 60 – Ilustração da autora e da sobremesa mosaico de gelatina	95
Figura 61 – Painel: capa do livro	96
Figura 62 – Capa e <i>Spread</i> do modelo inicial	96
Figura 63 – <i>Spreads</i> do modelo inicial	97

Figura 64 – Capa e contracapa	100
Figura 65 – Sanfona do livro	100
Figura 66 – Livro e seus elementos adicionais	101
Figura 67 – Capa e contracapa do livro	101
Figura 68 – <i>Spreads</i> iniciais	102
Figura 69 – Páginas da música <i>Baby</i> e retrato da Gal Costa	103
Figura 70 – Páginas da música <i>Lindonéia</i> e retrato da Nara Leão	103
Figura 71 – Páginas da música <i>Panis Et Circenses</i> e retrato da Rita Lee	104
Figura 72 – Páginas pós-textuais e contracapa	104

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Análise de Projetos de Conclusão de Curso similares	20
Quadro 2 – Análise de similares: formato	45
Quadro 3 – Análise de similares: conteúdo	49
Quadro 4 – Matriz de decisão: estilo de ilustração	64
Quadro 5 – Matriz de decisão: técnicas e materiais para ilustração	67
Quadro 6 – Matriz de decisão: alternativas de formato e encadernação	72
Quadro 7 – Matriz de decisão: tipografias	83
Quadro 8 – Parâmetros tipográficos para livros infantis, recomendados por Burt	85
Quadro 9 – Orçamento da impressão de uma unidade do livro	99

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	14
1.2 OBJETIVOS	17
1.2.1 Objetivo geral	17
1.2.2 Objetivos específicos	17
1.3 JUSTIFICATIVA	18
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO	18
1.5 METODOLOGIA PROJETUAL	19
1.5.1 Etapas da metodologia	21
2 DESENVOLVIMENTO	22
2.1 PROBLEMA	22
2.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	23
2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA	23
2.3.1 O livro-objeto	24
2.3.1.1 <i>O livro-objeto infantil</i>	25
2.3.2 A literatura infantil	28
2.3.2.1 <i>O design no livro infantil</i>	30
2.3.2.2 <i>A faixa etária na literatura infantil</i>	31
2.3.3 As mulheres da Tropicália	33
2.4 COLETA DE DADOS	36
2.4.1 Análise de similares	37
2.4.1.2 <i>Similares do formato</i>	40
2.4.1.3 <i>Similares do tema</i>	46
2.4.2 Entrevista com especialistas	50
2.5 ANÁLISE DOS DADOS	54
2.5.1 Requisitos de projeto	54
2.6 DEFINIÇÃO DO CONTEÚDO	55
2.7 CRIATIVIDADE	56
2.7.1 Definição de conceitos	56
2.7.2 Painéis visuais	59
2.7.3 Geração de alternativas	62
2.7.3.1 <i>Formato e encadernação</i>	62
2.7.3.2 <i>Estilo de ilustração e elementos gráficos</i>	63
2.8 MATERIAIS E TECNOLOGIA	64
2.8.1 Formato e encadernação	64

2.8.2 Estilo de ilustração e elementos gráficos	65
2.9 EXPERIMENTAÇÃO	69
2.9.1 Formato e encadernação	69
2.9.2 Estilo de ilustração e elementos gráficos	74
2.10 MODELO	78
2.10.1 Formato e tamanho	78
2.10.2 Proposta cromática	79
2.10.3 Espelho da publicação	80
2.10.4 Escolha tipográfica	82
2.10.4.1 Definição da tipografia	82
2.10.4.2 Definição do tamanho e entrelinha da tipografia	84
2.10.4.3 Alinhamento dos blocos de texto	85
2.10.4.4 Tipografia experimental	85
2.10.5 Diagramação	86
2.10.6 Jogos e recursos lúdicos	88
2.10.7 Ilustrações	89
2.10.7.1 Retratos	89
2.10.7.2 Músicas	91
2.10.7.3 Capa	95
2.10.8 Teste de impressão inicial	96
2.10.9 Aspectos físicos	97
2.10.9.1 Miolo	97
2.10.9.2 Capa	97
2.10.9.3 Fechamento do arquivo	98
2.11 DESENHO DE CONSTRUÇÃO	98
2.11.1 Materiais	98
2.11.2 Montagem	99
2.12 SOLUÇÃO	99
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
REFERÊNCIAS	107

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Objetivamente, o que se busca com este relatório de Projeto de Conclusão de Curso é registrar o desenvolvimento de um livro-objeto infantil focado na história do movimento Tropicália, pela perspectiva do protagonismo feminino. A escolha por esse tema é motivada pelo reconhecimento de pontos de convergência entre o formato livro-objeto, as necessidades do público infantil, e o movimento tropicalista, e também pela constatação da carência no mercado editorial de livros infantis sobre protagonismo feminino que explorem as possibilidades da materialidade em seus projetos gráfico-editoriais.

Primeiramente, é necessário conceituar o formato escolhido para o projeto, ou seja, o livro-objeto. Logo, no contexto deste trabalho, o livro-objeto é compreendido como a categoria de livros que utiliza de experimentos gráficos e instrumentos lúdicos para expansão da interpretação textual, possibilitando aos leitores a construção e intervenção da narrativa.

Através de jogos sinestésicos, jogos de adivinhação, jogos de imagens e jogos com recortes (ROMANI, 2011), o livro-objeto infantil permite que a criança participe ativamente da leitura, e use sua imaginação para a solução de problemas. Gianni Rodari (1982) é um professor, autor de livros infantis, e estudioso da fantasia na infância, que ressalta a importância da imaginação para formar indivíduos completos:

Se uma sociedade baseada no mito da produtividade (e na realidade do lucro) precisa de homens pela metade – fiéis executores, diligentes reprodutores, dóceis instrumentos sem vontade própria – é sinal de que está malfeita, é sinal de que é preciso mudá-la. Para mudá-la, são necessários homens criativos, que saibam usar sua imaginação (RODARI, 1982, p. 163).

Além disso, por ser caracterizado por um projeto-gráfico diferenciado, e por vezes inusitado, o livro-objeto infantil se distancia da estética adotada na grande maioria dos materiais didáticos e leituras indicadas na escola, o que pode instigar e incentivar ainda mais a leitura pelas crianças, pois o ato de ler é vinculado a curiosidade e diversão, e não à alguma imposição. Munari (2008) é um dos autores

que vê o pouco interesse pela leitura na idade adulta, como um reflexo da imposição de livros difíceis e enfadonhos na experiência escolar.

Compreendendo a importância do estímulo à criatividade e imaginação na infância, o movimento Tropicália foi visto como uma das possibilidades de tema para o conteúdo do livro-objeto, já que foi um dos principais movimentos artísticos a representar a criatividade brasileira. Como coloca Rogério Duarte (2003), o designer por trás da estética gráfica tropicalista, a:

essência do Tropicalismo era um desejo amoroso de modernidade para o Brasil. Era todo um ponto de vista que estava, e continua, reprimido e que naquele momento histórico a gente pode veicular. Foi um momento de êxtase, de criatividade real e que alimentou e alimenta até hoje este país (DUARTE, 2003, p. 137).

Também são observados pontos de conexão entre o livro-objeto e o movimento tropicalista, já que no contexto brasileiro, o livro-objeto ganhou força por meio de sua utilização no campo da Poesia Concreta, e

foram os concretistas que apoiaram o movimento à primeira hora. Por meio deles, os compositores chegaram à poesia e à filosofia antropofágica do modernista Oswald de Andrade, autor do *Manifesto Antropófago* e da peça *O Rei da Vela* (OLIVEIRA, 2007, p.1, grifo do autor).

A escolha por retratar a Tropicália pelo viés do protagonismo feminino, surge em um primeiro momento para se distanciar do eixo Caetano Veloso–Gilberto Gil predominantemente utilizado para descrever o grupo, buscando com isso reforçar que os integrantes do movimento eram diversos, assim como suas áreas de atuação. Como coloca Duarte (2003), a marca do tropicalismo era saída inclusive não do trabalho deles (Caetano e Gil), mas do campo das artes plásticas, do artista *Hélio Oiticica*, e de sua respectiva exposição *Tropicália*. Tendo isso em vista, buscou-se criar um recorte que fugisse do senso comum, escolhendo as três mulheres que integravam o movimento tropicalista para isso: Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee.

Outro motivo por trás da escolha pelo recorte de gênero também se relaciona a um aspecto encontrado no campo do design voltado à literatura infantil. Nos últimos anos, tem-se observado um *boom* de livros infantis no mercado editorial em que o conteúdo são biografias de mulheres importantes da história. Apesar desse

movimento ser algo positivo, trazendo visibilidade à mulheres invisibilizadas por décadas, e buscando quebrar os estereótipos de gênero desde a infância, o que tem-se observado pelo ponto de vista do design, é uma pasteurização dos projetos gráficos-editoriais utilizados nesse nicho.



Figura 1 – Capa e *spread* de livros infantis sobre protagonismo feminino.

Fonte: Autora, 2021.

Em sua grande maioria, mesmo que de diferentes editoras e coleções, os livros que trabalham com esse tema, seguem um mesmo padrão gráfico-editorial, como exibido na figura acima. Constituídos por *spreads* em que uma página retrata a mulher através de ilustração, e a outra um grande bloco de texto informativo, esses livros geram o questionamento: *será que não é possível tratar de protagonismo feminino com projetos-gráficos editoriais experimentais, sensoriais, e com uma quantidade de texto mais receptiva a leitores iniciantes?*

A partir desse questionamento, e constatando que o mercado editorial carece de livros infantis sobre protagonismo feminino voltados aos pequenos leitores, optou-se por direcionar o projeto a crianças de 6 a 8 anos. Essa escolha se dá pois o ingresso das crianças no Ensino Fundamental obrigatório acontece aos 6 anos, como pautado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e pela Resolução CEB n.º 6/2010 (BRASIL, 1996; 2010), e é nos primeiros anos do ensino que ocorre o processo de alfabetização. É importante ressaltar que essa definição de faixa etária funciona como um norte para o desenvolvimento do projeto e suas possíveis limitações, mas em nenhum momento acarreta na exclusão de leitores de outras idades.

Tendo introduzido o tema como *protagonismo feminino no movimento Tropicália*, o público principal como crianças de 6 a 8 anos, e o formato do projeto como *livro-objeto*, chega-se ao fim do momento de contextualização. Todavia, muitos dos conceitos e discussões utilizados serão retomados ao longo desse relatório para um melhor embasamento.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver o projeto de um livro-objeto infantil sobre o movimento Tropicália, pela perspectiva do protagonismo feminino.

1.2.2 Objetivos específicos

- ★ Analisar o contexto geral do projeto, conceituando o formato e o tema escolhido através de pesquisa bibliográfica.
- ★ Mapear livros infantis similares ao formato e tema.
- ★ Caracterizar o público leitor e investigar seu repertório visual e imagético.
- ★ Desenvolver as ilustrações e os recursos lúdicos, através de experimentações gráficas, para complementar o conteúdo textual.
- ★ Produzir o modelo físico da alternativa final para apresentação.

1.3 JUSTIFICATIVA

A motivação inicial para este projeto e tema surgiu, principalmente, pelo interesse da autora no estudo e pesquisa dos reflexos e inter-relações do design no universo da música e da literatura infantil. Outro ponto que também influenciou na escolha do produto a ser desenvolvido, foi a possibilidade de aplicar os conhecimentos apreendidos durante o curso, em especial sobre design editorial, área pela qual a autora adquiriu certo favoritismo, principalmente quando vinculada ao público infantil e ao uso de ilustrações.

Além disso, há também o desejo que esse trabalho se una há tantos outros desenvolvidos no curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), relacionados aos temas *feminismo*, *música*, *livro-objeto*, e *livro infantil*, como, por exemplo, os Projetos de Conclusão de Curso *O corpo não é um pedido de desculpas: tradução do poema de Sonya Renee Taylor aplicada como livro-objeto* da Mônica de Souza e *o movimento de um olhar: livro-objeto da companhia “Grão Cia de Dança”* da Natália Beatriz Barreira, que serviram ambos como inspiração para a criação desse projeto.

Por outro lado, há também a possibilidade de contribuir com um material acadêmico que aborda tanto o livro-objeto infantil, tema que carece ainda de bibliografia específica, quanto o protagonismo feminino na Tropicália sob a perspectiva do design, que também se mostra uma combinação pouco abordada nas produções acadêmicas da área. Portanto, espera-se que esse trabalho sirva também como uma inspiração e referência para projetos similares posteriores.

1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Por se tratar de um projeto para público infantil, deve haver a preocupação quanto a produção gráfica do livro-objeto, tomando o devido cuidado para não escolher materiais, acabamentos e objetos adicionais que se desgastam facilmente com o manuseio das crianças, ou sejam considerados perigosos para elas.

Outra limitação do projeto é a questão da língua utilizada, pois neste primeiro momento não é uma prioridade traduzi-lo para outros idiomas. Considerando o

tempo para desenvolvimento do projeto, também não haverá a adaptação dele de forma a atender pessoas com deficiência física, auditiva e/ou visual.

Uma vez que o trabalho se propõe a ter uma quantidade de texto receptiva a leitores iniciantes e considera importante gerar o contato das crianças com a obra das artistas, delimitou-se como conteúdo textual do livro alguns trechos de músicas interpretadas pelas cantoras, e pequenos textos de apoio desenvolvidos pela autora.

Por fim, é necessário considerar que o projeto será desenvolvido tendo o contexto de pandemia, em decorrência da doença do coronavírus (COVID-19), como pano de fundo. Por esse motivo, foram encontradas algumas dificuldades e limitações durante o processo, como a restrição às bibliotecas da Universidade, para consultas de bibliografia, e a maior dificuldade em contatar escolas e crianças, para conversas e verificação do produto final.

1.5 METODOLOGIA PROJETUAL

A metodologia projetual adotada para o desenvolvimento deste projeto foi a criada pelo designer, artista, escritor e ilustrador Bruno Munari, publicada pela primeira vez em seu livro *Das coisas nascem coisas* em 1981.

O processo para escolha dessa metodologia partiu de uma análise de Projetos de Conclusão de Curso similares no curso de Design (UFSC), onde foi registrada o nome do projeto, o(a) autor(a) responsável, o tema principal, o grau de similaridade, e por fim, as metodologias utilizadas para o desenvolvimento de cada um deles. Este levantamento reconheceu como similares 38 projetos, no entanto, é aqui apresentado de forma reduzida, compreendendo apenas os trabalhos com grau de similaridade médio ou alto, como observado na planilha a seguir:

Nome	Autor	Tema	Grau	Tipo	Metodologia
Coleção Rebrincar: Objetos de Exposição com imagens publicitárias, rompendo os estereótipos de gênero	Fantini, Gabriela	Gênero + Infantil	Alto	PCC	Bruno Munari
Estereótipos de gênero: desenvolvimento de coleção de estampas infanto-juvenis com significados neutralizadores	Escudero, Jessica	Gênero + Infantil	Alto	PCC	Bernhard E. Burdek
O corpo não é um pedido de desculpas: tradução do poema de Sonya Renee Taylor aplicada como livro-objeto	Souza, Mônica de	Feminismo + Livro-objeto	Alto	PCC	Bruce Archer
Designometria - Livros-objeto sobre Geometria Sagrada	Carvalho, William de	Livro-objeto	Médio	PCC	Frascara
Vestês: Livro-objeto documental sobre moda e diversidade	Sawada, Gustavo Eger	Livro-objeto	Médio	PCC	Bruce Archer
Atravessamentos: um livro-objeto sobre fotografia abstrata	Rüther, Martina Hötzel	Livro-objeto	Médio	PCC	Frascara
o movimento de um olhar: livro-objeto da companhia “Grão Cia de Dança”	Barreira, Natália Beatriz	Livro-objeto	Médio	PCC	Péon
Desenvolvimento de livro ilustrado autoral para crianças de 8 a 10 anos	Brehm, Ingrid Mitchell	Livro infantil	Médio	PCC	Bruce Archer
projeto editorial de um livro ilustrado infantil com temática natalina em língua inglesa	Koneski, Juliana de Meireles	Livro infantil	Médio	PCC	Bruce Archer
Desenvolvimento de livro autoral ilustrado para crianças de 7 a 11 anos	García, Nadyne Júlia Mendes	Livro infantil	Médio	PCC	<i>Double Diamond</i>
Livro ilustrado com a temática do autismo	Henriques, Catarina Saad	Livro infantil	Médio	PCC	<i>Double Diamond</i>
Desenvolvimento de livro ilustrado de poesia autoral para crianças de 6 a 8 anos	Alves, Laila Langhammer	Livro infantil	Médio	PCC	Frascara, Silva e Zimmermann
Projeto gráfico editorial de um livro infantojuvenil sobre fábulas folclóricas brasileiras	Luz, Matheus Lufiego da	Livro infantil	Médio	PCC	Bruno Munari

Quadro 1 – Análise de Projetos de Conclusão de Curso similares.

Fonte: Autora, 2021.

Para a definição, foi realizada inicialmente uma eliminação rápida das metodologias por número de aparições no levantamento, sendo desconsideradas as que aparecem uma única vez (Burdek, Peón, Silva e Zimmermann), principalmente por se tratarem, em sua grande maioria, de metodologias direcionadas à alguma área específica do design que divergia da escolhida para o projeto. Logo, restaram as metodologias *Double Diamond*, Munari, Frascara e Archer.

Uma breve pesquisa bibliográfica sobre as quatro metodologias foi realizada, na qual o conhecimento de dois pontos foi decisivo para a escolha da metodologia de Munari para o projeto:

- ★ O maior número de etapas e detalhamento, em comparação com as outras metodologias observadas, relativas à materiais, experimentação e construção do modelo, momentos importantes para o projeto, pois se propõe a produzir o modelo físico da alternativa final.
- ★ A proximidade de Munari com projetos de livros-objeto infantis, já tendo escrito, ilustrado e publicado diversos deles, além de projetar brinquedos e jogos, sendo reconhecido por muitos prêmios por seu trabalho na área.

1.5.1 Etapas da metodologia

A metodologia de Munari é composta por doze etapas, tendo como seus dois grandes momentos as etapas de *Problema* e *Solução*, enquanto todas as outras protagonizam o meio para se chegar da primeira à segunda. Algumas adaptações foram feitas, porém, considerando que Munari (2008) não vê o esquema do método como fixo, nem completo, único ou tampouco definitivo, podendo ser alterado caso alguém seja capaz de demonstrar objetivamente que o é necessário. Portanto, a seguir são apresentadas as etapas da metodologia original:

- 1. Problema**
- 2. Definição do Problema**
- 3. Componentes do Problema**
- 4. Coleta de dados**
- 5. Análise dos dados**
- 6. Criatividade**

7. Materiais e tecnologia
8. Experimentação
9. Modelo
10. Verificação
11. Desenho de construção
12. Solução

Apenas uma adaptação foi necessária na metodologia para se adequar às necessidades do projeto, a remoção da etapa de Verificação. Apesar de ser uma etapa importante e desejada, optou-se por não entrar em contato com crianças e escolas para verificar o produto final, em decorrência do contexto de pandemia e isolamento social em que o projeto foi desenvolvido. Algumas subetapas também foram inseridas, resultando na metodologia adaptada exibida na figura abaixo.

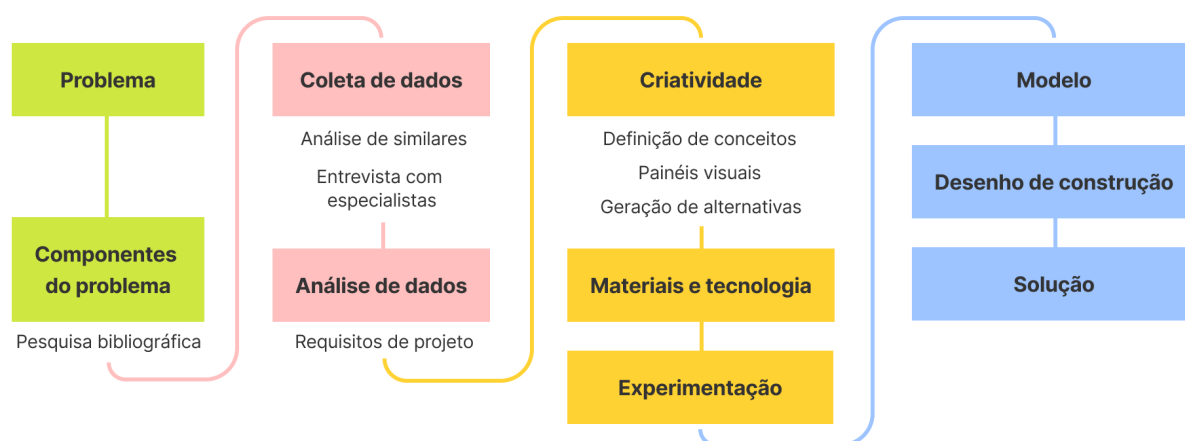


Figura 2 – Adaptação da metodologia.

Fonte: Autora, 2021.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 PROBLEMA

A primeira grande etapa da metodologia consiste em apresentar o problema a ser solucionado, e distinguir se ele é realmente solucionável ou não. Segundo Munari, "esses problemas podem ser especificados pelo designer e propostos à

indústria, ou pode ser a indústria a propor ao designer a resolução de algum problema" (2008, p. 30).

Considerando a contextualização feita anteriormente, a questão que irá direcionar o desenvolvimento do projeto é: *de que maneira o design gráfico pode estimular a interação e intervenção das crianças na leitura, enquanto as aproxima da história do movimento Tropicália, pela perspectiva do protagonismo feminino?*

2.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Na etapa de definição, o problema apresentado anteriormente é aprofundado, procurando estabelecer os limites em que o designer deverá trabalhar e o tipo de solução que poderá ser adotado. Algumas das delimitações do projeto já foram apresentadas anteriormente, no entanto, serão expressas aqui novamente.

Iniciando pelo público escolhido, a faixa etária principal do projeto já foi definida como crianças de 6 a 8 anos, sem distinções quanto a gênero. Em relação à materialização do livro-objeto, também foi definido o meio físico para tal. Apesar de haver a possibilidade de disponibilizar o arquivo digital do livro para visualização e consulta, o seu melhor resultado e experiência só pode ser obtido pelo manuseio físico. Isso se dá por conta de suas experimentações lúdicas, que utilizam de diferentes tipos de dobraduras, aberturas, e papéis, necessitando do contato sensorial para atingir o efeito desejado.

2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA

Durante a etapa de componentes, o problema é dividido em partes para uma melhor compreensão de todas as suas facetas. Este processo é importante, pois "o problema não se resolve por si só; no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução. É necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução" (MUNARI, 2008, p. 31).

Como proposto, neste momento o problema é dividido em três componentes: o livro-objeto (formato), a literatura infantil (área e público) e as mulheres do movimento Tropicália (tema principal do livro).

2.3.1 O livro-objeto

Antes de compreender melhor o livro-objeto, formato escolhido para este projeto, é importante compreender o livro. Como coloca Haslam, o livro é "um suporte portátil que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço" (2007, p.9).

A invenção da imprensa é considerada um momento de virada na história do livro, assim como um marco na história do design gráfico, pois foi a partir desse momento que se tornou possível a reprodução de um maior número de livros em um menor espaço de tempo, facilitando sua transmissão e aquisição. Apesar de controvérsias, a invenção é geralmente atribuída a *Johannes Gutenberg*, que publicou através da técnica, a Bíblia, durante o século XV.

Desde então, o livro se tornou um objeto cotidiano, ramificando-se em inúmeros gêneros literários, formatos, e propósitos, explorando suas diferentes possibilidades. Uma dessas possibilidades se concretizou no livro-objeto, espécie de junção entre a literatura e as artes plásticas, compreendido aqui como

Todo objeto de transfiguração da leitura que materialize o sensório, o plástico, a originalidade na concepção, intervenções poéticas, jogos gráficos e visuais. Objetos que estabeleçam uma nova emoção ao leitor – informando, estimulando, intrigando, comovendo e entretendo (PAIVA, 2010, p.91).

Logo, o livro-objeto extrapola as barreiras das formas e funções que são esperadas de um livro comum, sendo visto também como uma obra artística por conta de suas experimentações poético-visuais. Alguns pesquisadores o classificam, inclusive, como uma ramificação do livro de artista, como pontua Veneroso:

Livro de artista designa um grande campo artístico, no sentido lato, em que o autor se envolve na construção do livro como obra de arte (livro-objeto, livro ilustrado, livro de arte, livro-poema, poema-livro, livro-arte, arte-livro, livro-obra etc) (VENEROSO, 2012, p.91).

No cenário brasileiro, o livro-objeto ganha destaque nos movimentos artísticos *Concreto* e *Neoconcreto* dos anos 50 e 60, especialmente no campo da poesia concreta. Segundo Miranda (2016), a experimentação desse período foi uma

comunhão verbo/visual entre literatura e arte, onde os artistas deslocaram a sintaxe tradicional e formularam uma poética visual para o texto, explorando a forma enquanto narrativa.

O *Poemóviles* (1974/2010), apresentado na Figura 1, é uma coleção de poemas-objeto gerados pela parceria entre o poeta *Augusto de Campos* e o artista visual *Julio Plaza*, considerado um dos mais importantes livros-objeto brasileiros. Como descreve Mattar (2020), o livro é formado por 12 cartões em folha dupla, que apresentam poemas visuais, tridimensionais e interativos, necessitando da manipulação do leitor para que o ato da leitura seja concebido.



Figura 3 – Poemóviles de Julio Plaza e Augusto de Campos.

Fonte: Arremate arte, 2020.

Neste contexto, o que pode ser constatado na dinâmica do livro-objeto é uma subversão do livro convencional e sua linearidade, assim como uma quebra da passividade do leitor, que neste contexto não apenas lê e manuseia o livro, mas também o revela, o cria, o experimenta.

2.3.1.1 O livro-objeto infantil

Enquanto o livro-objeto explora as fronteiras entre o livro e a obra de arte, o livro-objeto infantil está mais interessado em explorar as fronteiras entre o livro e

o brinquedo, e por este motivo, podem ser observadas especificidades entre os dois campos. Apesar de ser um recurso utilizado nos livros-objeto como um todo, os instrumentos lúdicos são especialmente importantes para os livros-objeto infantis, pois instigam o jogo e a brincadeira.

No contexto deste projeto, a brincadeira é compreendida como uma atividade livre, sem propósito determinado, que permite a liberdade criativa daquele que brinca. O jogo, por outro lado, é visto como uma atividade conduzida por um sistema de regras de utilização, que buscam atingir algum propósito ao final.

A classificação de jogo adotada para o projeto foi a sugerida por Romani (2011), que o divide nas categorias:

- ★ **Jogo sinestésico:** aborda a exploração dos sentidos como a visão, audição, tato e olfato, e é geralmente utilizado para crianças ainda não alfabetizadas.
- ★ **Jogo de humor:** procura ajudar a criança a relaxar, seja pelo uso de ilustrações absurdas ou pelo uso de textos que fogem da realidade comum e esperada.
- ★ **Jogo de adivinhação:** estimula a diversão e curiosidade da criança, através de jogos de esconde-esconde e quebra-cabeça de informações, que dão pistas do rumo que a história irá tomar para o leitor.
- ★ **Jogo de imagens:** utiliza a imagem como um elemento estrutural, onde a sequência narrativa é imposta pelo ritmo e dinâmica entre as imagens.
- ★ **Jogo com recortes:** é um dos instrumentos interativos mais antigos e utilizados nos livros infantis, geralmente envolvendo projetos gráficos mais sofisticados, com recursos *pop-up*, facas especiais, encadernação diferenciada, etc.

Um exemplo de utilização de jogo sinestésico aplicado ao livro-objeto, são os chamados *pré-livros* (Figura 2), desenvolvidos por Bruno Munari e publicados pela primeira vez em 1980. O conjunto de 12 pequenos livrinhos, que cabem confortavelmente na mão de uma criança de três anos, são confeccionados por diferentes materiais, encadernações e cores, proporcionando diferentes experimentos sinestésicos à criança. Ao descrevê-los, Munari pontua que eles

devem dar a impressão de que os livros são objetos assim, com muitas surpresas dentro. A cultura é feita de surpresas, isto é, daquilo que antes não se sabia, e é preciso estarmos prontos a recebê-las, em vez de rejeitá-las com medo de que o castelo que construímos desabe (MUNARI, 2008, p. 226).



Figura 4 – Pré-livros de Bruno Munari.

Fonte: Moon Picnic, 2021.

Munari (2008) defendia a ideia de que tudo aquilo que a criança memoriza em sua mais tenra idade permanecerá para toda sua vida, por isso, via nos jogos e brinquedos um instrumento capaz de formar indivíduos criativos e não repetitivos:

Assim, um designer pode projetar um jogo ou brinquedo que comunique à criança, ao indivíduo em formação, o máximo de informações compatíveis com ela, sendo, ao mesmo tempo, um instrumento para o desenvolvimento de uma mentalidade elástica e dinâmica – não estática, repetitiva, fossilizada (MUNARI, 2008, p. 240-241).

Como coloca Romani (2011), "o livro por si só não é considerado um jogo, e terá sentido lúdico de acordo com o meio pelo qual o usuário faz uso dele", mas é extremamente interessante que o usuário o faça, pois, o lúdico, aqui abarcando também o jogo e a brincadeira, oferece às crianças o suporte à imaginação, à fantasia, à autonomia, à valorização da leitura pelo prazer, em contraponto a leitura

mecânica, e ao desenvolvimento da criança, gerando aprendizados necessários à idade adulta.

2.3.2 A literatura infantil

A infância não é (e nem nunca foi) um conceito estável, como afirma Hunt (2010). O conceito de infância do passado não é o mesmo de hoje, assim como não é o mesmo deste lado do globo ou do outro, e também não é o mesmo quando duas crianças num mesmo espaço-tempo, diferem uma da outra quanto aos seus contextos e classes sociais. Por esse motivo, não se pode esperar que a literatura para crianças também o seja.

Logo, o que se pretende com este tópico é compreender a literatura infantil através de um panorama histórico, reconhecendo as suas singularidades conforme o contexto social, político e cultural de cada época. Necyk (2007) aborda que aquilo que veio a se tornar a literatura infantil, não era no início unicamente direcionada às crianças. As origens das narrativas infantis situam-se em um tempo onde ambos, crianças e adultos, participavam de eventos em que narrativas orais eram transmitidas.

Obras francesas como as *Fábulas de La Fontaine* (1668 e 1694) e os *Contos da Mamãe Gansa de Charles Perrault* (1697), são exemplos de narrativas voltadas ao público geral que caíram no gosto das crianças, passando por um processo de simplificação e adaptação para o público infantil ao decorrer do tempo, até o ponto de serem consideradas livros símbolo do gênero.

Segundo Freitas e Zimmermann (2007), a literatura infantil ganha importância, como produto de consumo, com a consolidação da burguesia no contexto da Revolução Industrial (1760–1840). A família burguesa é estabelecida, e com ela são estipulados papéis na sociedade para cada membro familiar, cabendo às crianças características como fragilidade e dependência, o que acabou "motivando o aparecimento de objetos industrializados (o brinquedo) e culturais (o livro) ou novos ramos da ciência (a psicologia infantil, a pedagogia ou a pediatria)" (LAJOLO E ZILBERMAN, 2006 *apud* FREITAS E ZIMMERMANN, 2007, p.332).

Ainda nesse período, houve o fortalecimento da escola como instituição, o que levou o livro infantil a se tornar um aliado do ensino, adotando uma postura pedagógica, e por vezes, moralizadora. Atualmente, os livros infantis moralizadores são vistos como uma das problemáticas da literatura infantil, pois é comum a aversão das crianças ao tom moralizador das histórias, e a consequente recusa à leitura.

Já no século XIX, a literatura infantil se consolida com a coleção de contos de fadas dos *irmãos Grimm* (1812), que obteve enorme aceitação pelo público infantil, abrindo caminho para as *histórias fantásticas* que se seguiram, como *Alice no País das Maravilhas* (1863) de *Lewis Carroll*, e os *Contos* (1833) de *Hans Christian Andersen*.

O livro *Alice no País das Maravilhas* (Figura 3) também foi um dos principais representantes da *Idade de Ouro da Ilustração*, período entre a segunda metade do século XIX e início do século XX (SILVA, 2016). Impulsionado pelos avanços nas tecnologias de impressão, esse período foi caracterizado pelo fortalecimento da parceria entre artistas/ilustradores e escritores de livros infantis, assim como o aumento dos escritores-ilustradores, que desempenham ambas as funções.

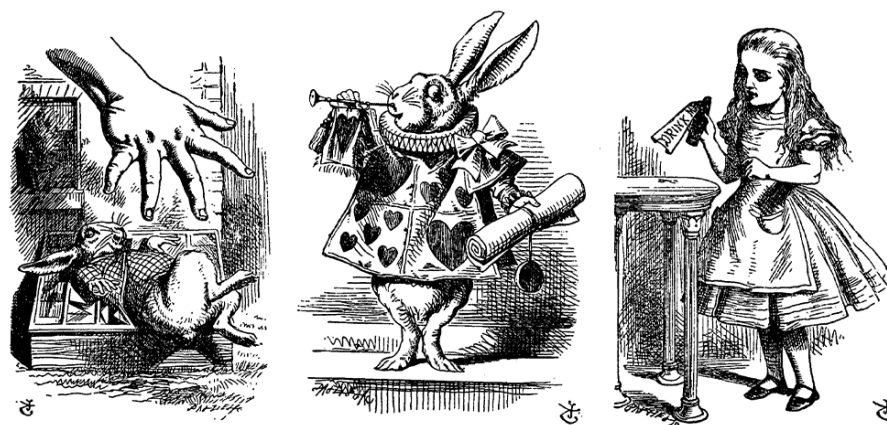


Figura 5 – Ilustrações de John Tenniel para o livro *Alice no País das Maravilhas*.

Fonte: Darkside Blog, [2019?].

Já em 1963, o livro *Onde vivem os monstros* de *Maurice Sendak* foi lançado e se tornou um marco na história do livro infantil contemporâneo. De acordo com Linden (2018) e Colomer (2003), a inovação do livro se deu ao criar uma narrativa psicológica pelo viés da criança, onde os monstros são metáforas sutis de questões emocionais.



e proclamaram-no o rei de todos os monstros.

- E agora - gritou Max - vamos à festa!

Figura 6 – Spread do livro Onde vivem os monstros de Maurice Sendak.

Fonte: Issuu, 2012.

No Brasil, como descrevem Freitas e Zimmermann (2007), os primeiros livros infantis a surgirem foram traduções e adaptações de histórias europeias, que pouco conversavam com o contexto do país. Somente no século XX é que pode ser considerado o início da produção literária infantil brasileira, no entanto, ainda muito ligada ao processo de industrialização do país, e a institucionalização da escola, transmitindo principalmente valores sociais e morais de modo didático. Esta perspectiva só muda quando *Monteiro Lobato* publica *Narizinho Arrebitado* em 1912, livro considerado revolucionário na época, pois cria um universo e narrativa própria, através do folclore nacional.

Avançando para a década de 70, acontece no país o *boom* da literatura para crianças, gerando um aumento na quantidade e qualidade editorial dos livros infantis. *Ana Maria Machado*, *Ruth Rocha*, *Ziraldo* e *Eva Furnari*, são alguns dos autores que atuam em posição de destaque no gênero, desde os anos 70 até os dias de hoje (SILVA, 2016).

2.3.2.1 O design no livro infantil

Atualmente, é muito raro encontrar livros infantis que não utilizem da junção entre texto e ilustração, modalidade também chamada de *livro ilustrado infantil*, *álbum* (advindo do francês), e *picture book* (advindo do inglês), em que "o

leitor é a ponte das imagens e das palavras, cada elemento não funciona isoladamente (ROMANI, 2011, p.15)."

Quando a união de texto–imagem se torna a norma do livro infantil, é que se consolida o design gráfico no processo, ajudando a amarrar a narrativa textual às ilustrações e outros elementos gráficos. O livro para infância materializa-se agora na mão de três criadores: o escritor, o ilustrador e o designer, em alguns casos sendo todos eles condensados em uma única pessoa, como é o caso do autor Ziraldo, conhecido por desenvolver texto, ilustração e projeto gráfico de seus livros.

O projeto gráfico de um livro envolve todo o planejamento para sua produção, considerando as escolhas de tipografia, relação texto–imagem, estilo de ilustração, composição da página, paleta de cores, acabamento, técnica de impressão, entre outras. Como coloca Silva (2010), a importância do design no livro infantil está na aproximação da criança pela aparência:

O primeiro elemento que atrai a criança em um livro é seu visual, podendo instigá-la a investigar o conteúdo da leitura após essa aproximação. O contato com livros de boa qualidade gráfica é crucial para a construção de seu repertório tanto cultural quanto visual (SILVA, 2010, p.16).

Por esse motivo, o designer deve considerar na diagramação e construção do projeto gráfico, as especificidades do público leitor, e também as singularidades de cada um dos elementos gráficos envolvidos. Esses elementos serão melhor abordados posteriormente, na etapa de *análise de similares*, e também no projeto gráfico a ser desenvolvido.

2.3.2.2 A faixa etária na literatura infantil

Sentiu-se a necessidade de adicionar aqui um breve tópico sobre a questão da faixa etária na literatura infantil, por conta de sua complexidade e suas problemáticas. A questão norteadora para este tópico é a investigada por Silva, Freitas e Bertolotti (2006) no artigo "A questão da faixa etária na literatura infantil": *há uma correlação direta e obrigatória entre faixa etária do leitor e o livro de literatura infantil?*

Pergunta que, nessa mesma pesquisa, após uma dinâmica com crianças de 4 a 6 anos, chegou à seguinte conclusão:

a de que a faixa etária não é uma regra, mas uma exceção; crianças escolheram seus livros, não de acordo com sua idade, mas vários outros fatores influenciam na escolha do livro, como as ilustrações da capa, as cores vibrantes e os interesses comuns a elas, no entanto, a faixa etária determina a produção dos livros de literatura infantil e direciona o mercado editorial (SILVA, FREITAS E BERTOLETTI, 2006, p.72).

Compreender isso nos faz questionar os estudos que relacionam a faixa etária ao gosto por determinada temática, narrativa, ou estética, amplamente utilizados e adotados sem grandes questionamentos críticos, principalmente pelo mercado editorial, mas também por mães e pais, criadores de livros infantis, entre outros. O que se pretende aqui, no entanto, não é um descarte de estudos do tipo, mas um convite a repensá-los e adaptá-los para a realidade e as singularidades das crianças com que se pretende trabalhar.

Além disso, é preciso considerar que alguns desses estudos foram publicados há décadas atrás, e que muitas foram as transformações que ocorreram no universo das crianças desde então. Como coloca Lins (2002), o público infantil contemporâneo pensa, lê e vê o mundo de um modo diferente das crianças de antigamente, logo, os livros direcionados a elas devem atualizar-se e adaptar-se às suas necessidades, pois é para elas que eles são elaborados.

Logo, considerar que todas as crianças passam pelos mesmos processos, geram os mesmos gostos, e criam os mesmos interesses, em uma idade específica, ou até que essa definição permaneça por décadas, é um ato ingênuo, além de desconsiderar o contexto em que vivem cada uma delas. Ricardo Azevedo, sobre o assunto, afirma:

É preciso lembrar o óbvio: uma criança é um ser humano e não uma categoria abstrata e lógica. Logo, está exposta a inúmeros fatores: contextos sociais e familiares, seu próprio temperamento, acasos e acidentes, sentimentos, experiências concretas de vida, traumas, concepções culturais, entre outros fatores (AZEVEDO, 2003, p.5-6).

É por este motivo que o recorte de faixa etária estabelecido no projeto, surge neste contexto, apenas como um facilitador e critério para escolhas gráfico-editoriais, porém em nenhum momento é o intuito da autora que o livro produzido seja lido

apenas por crianças de 6 a 8 anos, assim como não se espera que todas as crianças dessa faixa etária sejam atraídas por ele. O direcionamento aqui adotado é em muito contemplado pela frase escrita na contracapa do livro *Quite crazy people* de Walter Trier (Figura 5): "For children from 5 and under to 75 and over", em tradução livre para o português, *Para crianças de 5 a 75 anos ou mais*.

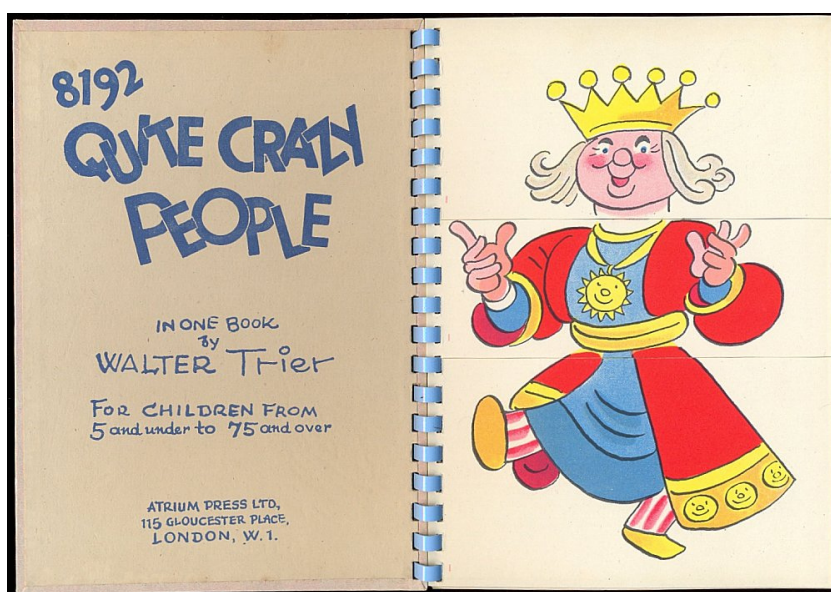


Figura 7 – Spread do livro *Quite crazy people* de Walter Trier.

Fonte: *Blog i before e*, 2012.

Nesse sentido, a etapa de *entrevista com especialistas* apresentada no tópico 2.4.2, considera todos esses questionamentos, surgindo como uma alternativa para compreender melhor o público infantil atual, assim como o contexto em que está inserido, para que não se caiam em concepções ultrapassadas, estereotipadas e/ou limitantes.

2.3.3 As mulheres da Tropicália

Antes de apresentar as mulheres que integravam o movimento tropicalista, torna-se necessária a contextualização do que foi exatamente a Tropicália. Como descreve Oliveira (2007),

o Tropicalismo foi um movimento de ruptura que sacudiu o ambiente da música popular e da cultura brasileira entre 1967 e 1968. Seus participantes formaram um grande coletivo, cujos destaques foram os cantores-compositores Caetano Veloso e Gilberto Gil, além das participações da cantora Gal Costa e do cantor-compositor Tom Zé, da banda Mutantes, e do maestro Rogério Duprat. A cantora Nara Leão e os letristas José Carlos Capinan e Torquato Neto completaram o grupo, que teve também o artista gráfico, compositor e poeta Rogério Duarte como um de seus principais mentores intelectuais (OLIVEIRA, 2007, p.1).

O diferencial do movimento se deu na mistura, unindo ritmos populares brasileiros e estrangeiros, a guitarra elétrica ao berimbau, o pop ao folclore, a alta cultura a cultura de massas, e a tradição a vanguarda, seus integrantes romperam com o que era esperado da Música Popular Brasileira, "impulsionando a modernização não só da música, mas da própria cultura nacional" (OLIVEIRA, 2007, p.1).

Por outro lado, o contexto político e social em que a Tropicália se desenvolveu não era favorável, desde 1964 o País vivia sob a ditadura militar (1964–1985), e pouco mais de um ano depois da criação do movimento, ele foi reprimido pelo governo. Seu fim iniciou com a prisão de Gilberto Gil e Caetano Veloso, em 1968. Rogério Duarte (2003), o designer por trás da estética gráfica tropicalista, fala sobre os tempos sombrios que podaram o movimento:

Acho que o verdadeiro Tropicalismo está para ser inventado ainda, porque nós sabemos que a vocação do país é uma coisa continuamente bloqueada e a gente vê que há surtos de luz que se revezam com décadas obscuras, e a escuridão impede que a gente realmente tome esse poder, ou seja, chegue à nossa possibilidade plena (DUARTE, 2003, p. 143).

Apesar de breve, as repercussões e influências do tropicalismo podem ser vistas até os dias de hoje. De acordo com Oliveira (2007, p.1), a quebra de fronteiras entre gêneros influenciou direta e indiretamente as gerações seguintes, possibilitando uma maior liberdade aos músicos que se seguiram. Alguns dos artistas e grupos que herdaram aspectos tropicalistas, foram a banda *Nação Zumbi*, e conseqüentemente o movimento *Mangue-beat*, o trio musical *Tribalistas*, o músico *Arnaldo Antunes*, entre outros.

Introduzida a Tropicália, é possível partir para a apresentação das mulheres que integravam o grupo, sendo elas: Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee. Todas elas

participaram do disco que foi a suma tropicalista, *Tropicalia ou Panis Et Circensis*, que segundo Favaretto (2000, p. 78) integrou e atualizou o projeto estético e o exercício da linguagem tropicalista, tornando evidente os diversos efeitos da mistura característica do movimento.

Gal Costa viu na Tropicália o seu momento de virada, antes conhecida como *Gracinha*, a cantora e compositora baiana lançou algumas das músicas mais clássicas do movimento, como *Baby* e *Divino, Maravilhoso*, e liderou a resistência artística do grupo após o exílio de Caetano Veloso e Gilberto Gil. Grande parte da sua carreira é solo, mas em 1976 também participou do grupo *Doces Bárbaros* com os amigos tropicalistas Gilberto Gil e Caetano Veloso, e a cantora Maria Bethânia. Aos 75 anos, Gal continua ativa no cenário da música brasileira, sendo seu último álbum, *Nenhuma dor*, lançado neste ano (2021).

Nara Leão, natural de Vitória, era a *Musa da Bossa Nova* e sua casa no Rio de Janeiro ficou conhecida como a sede desse estilo musical. Por conta disso, sua adesão ao Tropicalismo causou surpresa no meio musical. Caetano Veloso (1997), em seu livro *Verdade Tropical*, coloca Nara como a representante da bossa nova que liderou a virada para a música participante, tornando-se a música brasileira moderna em pessoa. Conforme Oliveira (2007, p.1), a artista era inquieta e criativa, não se conformando com títulos e confortos estéticos. Em 1989, aos 47 anos, Nara infelizmente faleceu por conta de um câncer no cérebro.

Rita Lee, vocalista e multi-instrumentista, é conhecida como a *Rainha do rock brasileiro*, e influenciou fortemente o uso da guitarra pelas mulheres no País. Integrante da Tropicália através da banda Os Mutantes, Rita, junto dos colegas Arnaldo Baptista e Sérgio Dias, inovou com o uso de microfônias, distorções, truques de estúdio, e com a combinação do rock com temas brasileiros (MACHADO; SALINET, 2008, p.10).

Em sua autobiografia, ela comenta sobre o machismo do *rock* na época, e como isso a motivou a compor suas próprias músicas:

O clube do Bolinha afirmava que para fazer rock "precisava ter culhão", eu queria provar a mim mesma que rock também se fazia com útero, ovários e sem sotaque feminista clichê. Pois é, entre tantas intérpretes brasileiras extraordinárias, de mulheres compositoras eu só conhecia Chiquinha Gonzaga, Dolores Duran e Maysa. Pensando nisso, resolvi investir em músicas de minha autoria para meu próprio consumo, uma vez que sabia não ser uma cantora de calibre (LEE, 2016, p. 127).

Após ser expulsa dos Mutantes pelos colegas, Rita Lee integrou a dupla *Cilibrinas do Éden*, e posteriormente o grupo *Tutti Frutti*. Todavia, foi na carreira solo que chegou ao auge do sucesso. Em parceria com Roberto de Carvalho, seu companheiro no trabalho e na vida, ela manteve viva a mistura tropicalista do *rock* ao pop, ao bolero, à bossa, etc, e lançou sucesso atrás de sucesso, escandalizando a sociedade ao falar sobre tópicos como o prazer feminino, a menstruação e a liberdade da mulher.

Portanto, para o desenvolvimento do conteúdo do livro-objeto, serão trabalhadas as histórias dessas três mulheres – Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee – procurando vincular as músicas que interpretaram e produziram durante o período tropicalista, e ressaltar a grande contribuição que tiveram na formação da estética, linguagem, e continuidade do movimento.



Figura 8 – As mulheres da Tropicália: Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee.

Fonte: Music on the Run, 2019; Cachoeira do Macaco, 2013; Last.fm, 2018.

2.4 COLETA DE DADOS

Com o problema já bem embasado, é realizada a *análise de similares*, de modo a conhecer produtos e iniciativas já existentes na área. Aqui, a autora sentiu a necessidade de adicionar o método de *entrevista com especialistas*. Desse modo, são

coletados dados acerca do contexto mercadológico, e também sobre o contexto do público e campo a que se dirige o projeto.

2.4.1 Análise de similares

Além de verificar se já foram produzidos projetos e produtos semelhantes ao pensado, a etapa de análise de similares permite um maior entendimento do mercado em que o livro produzido se inserirá, assim como ajuda a perceber boas práticas que poderão servir como uma inspiração para o produto final.

Os critérios utilizados para análise de similares foram os seguintes:

Tipo de Jogo: como já apresentado no tópico 2.3.1.1, o jogo é um elemento especialmente importante para os livros-objeto infantis, pois explora o sentido lúdico, que por conseguinte oferece às crianças o suporte à imaginação, à autonomia, à valorização da leitura pelo prazer, entre outras coisas. A classificação de jogo adotada para o projeto foi a sugerida por Romani (2011), que o divide nas categorias: jogo sinestésico, jogo de humor, jogo de adivinhação, jogo de imagens e jogo com recortes.

Recursos lúdicos: dando continuidade ao último critério, os recursos lúdicos desempenham o papel de especificar a partir de quais elementos o jogo se dá, se é a partir de recursos *pop-up*, de aberturas no papel, de diferentes materiais, etc.

Nível de interação: dividido entre baixo, médio e alto, o critério de nível de interação busca analisar se os livros infantis necessitam da interação ou personalização do leitor na grande maioria, minoria, ou de forma equilibrada nas suas páginas.

Tipografia: neste critério, além de diferenciar as tipografias em suas categorias mais comuns: serifadas, não serifadas e *displays*, é importante considerar as particularidades do público infantil. Segundo Silva (2010), para as crianças em fase de alfabetização, o mais comum é o uso do texto em letra de forma (caixa alta), pois é a primeira letra a ser aprendida por elas. Lourenço (2015) também ressalta a existência dos caracteres infantis, projetados para as necessidades das crianças, por vezes procurando se assemelhar às letras manuscritas, e por vezes se

preocupando com a diferenciação entre letras similares, como o “a” e “g”, e o “l” minúsculo e o “i” maiúsculo. Logo, este critério busca analisar como essas particularidades se dão em alguns dos livros disponíveis no mercado.

Cores: responsáveis por despertar diferentes sensações e associações, de acordo com o contexto cultural de quem as vê, as cores podem acabar atraindo ou repelindo o possível leitor. Por exemplo, as cores quentes são comumente vistas como estimulantes e alegres, por conta da associação ao verão e aos dias de sol, já as cores frias são vistas como tranquilizantes e melancólicas, pela associação ao inverno e aos dias nublados. Por este motivo, a diferenciação feita na análise diz respeito à predominância de cores frias, cores quentes, ou do equilíbrio entre ambas nos livros escolhidos.

Formato: segundo Romani (2011), o formato do livro gera uma expectativa ao leitor do que será encontrado na narrativa, por exemplo, os formatos menores costumam transmitir charme e delicadeza, ao contrário dos formatos maiores. Relacionando a altura e largura da página, geram-se os três formatos padrões, que serviram como classificação para a análise: o retrato, com altura maior que largura, a paisagem, com altura menor que largura, e o quadrado, em que a altura e largura se igualam.

Capa: para além de proteger o miolo do livro, a capa assume um papel muito maior, o de convencer a criança, em segundos, que o livro merece ser lido. Como coloca Silva (2010, p.17), "a capa está para o livro assim como a embalagem para um produto de supermercado". É levando isso em conta, que a maioria das composições de capa para livros infantis é formada pelo título aliado a ilustrações condizentes às que se encontram no miolo, para que não haja uma quebra de expectativa do leitor. Desse modo, o que será analisado é se a capa utiliza ou foge a esta norma, e também o material que a forma (papel, papelão, etc).

Encadernação: a união das páginas pelo processo de encadernação pode se dar por meio de grampos, técnica também chamada de canoa, por meio de acessórios metálicos ou plásticos, como o *wire-o* e os parafusos, por meio de dobraduras, como a sanfona, e também por meio de costura, cola, adesivos térmicos (*hot melt*), entre outras técnicas, que serão sinalizadas na análise.

Acabamento: é a última etapa do processo gráfico, geralmente objetivando tornar o livro mais atraente e diferenciá-lo dos concorrentes, e amplamente utilizada na produção de livros infantis. A análise deste processo busca especificar as técnicas utilizadas, como recortes especiais, impressão em relevo, aplicação de verniz, *hot stamping*, aplicação de textura e/ou cheiro, etc.

Relação texto–imagem: deve haver uma sinergia entre a narrativa textual e imagética para que o livro seja compreendido pelos leitores, e é por isso que essa relação deve ser planejada no projeto gráfico–editorial. Para critério de análise, será utilizada a classificação formulada por Linden (2018):

- ★ Relação de redundância: imagem e texto expressam a mesma ideia, logo, as duas narrativas se sobrepõem.
- ★ Relação de colaboração: imagem e texto trabalham em conjunto, gerando o sentido da narrativa a partir da relação entre os dois.
- ★ Relação de disjunção: imagem e texto se contradizem, possibilitando uma dinâmica paralela entre as narrativas.

Estilo de ilustração: a importância da escolha do estilo de ilustração nos livros infantis se dá, pois muitas vezes são eles o primeiro contato das crianças com a arte. Atualmente há uma diversidade enorme de estilos e técnicas de ilustração, tornando-se impossível citá-los todos aqui, por isso, serão utilizadas apenas algumas das categorias definidas por Linden (2018):

- ★ Tradicional: representação convencional e harmoniosa da realidade.
- ★ *Cartoon* e Caricatural: caracterizado por desenhos e/ou formas estilizadas e expressivas.
- ★ Materialista: utilização de diferentes técnicas e acúmulo de materiais.
- ★ Minimalista: marcado pelo uso de poucas cores, simplicidade das ilustrações e espontaneidade do traço.

Além disso, quando for possível a identificação, será especificado na análise os materiais utilizados para a criação das ilustrações.

2.4.1.2 Similares do formato

Para a análise de similares do formato, foram observados quatro livros-objeto infantis, em que os critérios para a escolha foram a disponibilidade no acervo pessoal da autora, e a busca por livros que diferem entre si quanto ao nível de interação e tipos de jogos e recursos lúdicos utilizados. Para uma melhor visualização das páginas, foram disponibilizados *links* de vídeos que mostram o miolo de cada um dos livros analisados. Ao final do tópico é apresentado também um quadro comparativo dos quatro livros (Quadro 2), que descreve de forma direta os resultados obtidos.

1. Eu nunca vou comer um tomate

Editora: Ática

Autora/Ilustradora: Lauren Child.

Ano da edição: 2009.

Vídeo: youtu.be/oLqUulQivAY



Figura 9 – Capa e Spread do livro *Eu nunca vou comer um tomate*.

Fonte: Autora, 2021.

Acompanhando a dupla de irmãos *Charlie e Lola*, que foi também transformada em uma série televisiva, *Eu nunca vou comer um tomate* descreve o processo do Charlie em convencer Lola a comer alimentos que ela odeia, ao afirmar que esses são iguarias de lugares distantes e com nomes inusitados. Com um nível de interação alto, o livro usa jogos de recorte, humor, imagens e adivinhação, através de recursos *pop-ups*, abas, aberturas e roletas de papel que precisam ser abertas/puxadas/giradas para mostrarem conteúdos geralmente inesperados e cômicos, gerando momentos bem-humorados.

As tipografias utilizadas são uma serifada para o corpo de texto e uma *display* não-serifada para palavras de destaque, ambas em caixa alta e baixa, porém no caso da *display* não há uma boa diferenciação entre as letras *l* e *i*. Além disso, o livro é constituído por ilustrações materialistas e complementares ao texto, onde há o predomínio das cores quentes. Quanto a materialidade, o formato do livro é quadrado, e a encadernação feita através de dobradura em sanfona e cola na capa. Já a capa, em papelão, segue a norma título-ilustração e tem um acabamento especial em verniz.

2. O Livro Secreto das Fadas: ou como se tornar uma fadinha

Editora: Melhoramentos.

Autora/Ilustradora: Penny Dann.

Ano da edição: 2007.

Vídeo: youtu.be/KGDI8Kl9BQk



Figura 10–Capa e *Spread* do livro *O livro secreto das fadas: ou como se tornar uma fadinha*.

Fonte: Autora, 2021.

A história do livro acompanha a fadinha Mimosa e suas amigas, nos preparativos para o Baile da Rainha das Fadas, permitindo através de jogos de recorte, adivinhação e de imagens, que o leitor as ajude. Todas as páginas do livro possuem algum recurso lúdico, seja ele *pop-up*, cartas e livros que se abrem, aberturas, presentes, ou atividades que necessitam da interação do leitor, como montar pulseiras e colares, usar um espelho para ler uma receita de perfume, seguir uma receita de refresco e vestir a fadinha Mimosa através de roupas de papel.

As ilustrações, caricaturais, delicadas e coloridas, são desenvolvidas em aquarela e lápis de cor, desempenhando papel essencial para o desenrolar da narrativa. O formato do livro remete a um diário, principalmente pela faixa que o fecha através de velcro, já a capa (Figura 9) segue a norma título-ilustração, e é preenchida para ficar estufada e fofa ao toque. São utilizadas duas tipografias, uma serifada em negrito para os textos descritivos, e uma *display* cursiva para as falas dos personagens, ambas utilizam caixa baixa e alta e possuem boa diferenciação entre os caracteres. Há o predomínio na maioria das páginas das cores quentes, representando principalmente cenários de fundo primaveris e diurnos.

3. O Pequeno Príncipe: histórias especiais

Editora: Ciranda Cultural.

Autor/Ilustrador: adaptado de Antoine de Saint-Exupéry.

Ano da edição: 2018.

Vídeo: youtu.be/rqtdIX1Y_AI



Figura 11 – Capa e Spread do livro O Pequeno Príncipe: histórias especiais.

Fonte: Autora, 2021.

Nesta edição, uma das histórias mais clássicas e traduzidas da literatura, é adaptada e compactada em pequenos livrinhos, que quando colocados lado a lado formam uma ilustração. A narrativa acompanha um avião que após cair no deserto do Saara, encontra um pequeno Príncipe, e inicia com ele uma jornada poética e sensível por diversos planetas. As ilustrações originais, minimalistas e

feitas em aquarela, são nessa edição vetorizadas e estabelecem na maioria das páginas uma relação de redundância ao texto. O leitor interage unicamente com o "quebra-cabeça" dos livrinhos, considerado nesta análise como um jogo de recortes e imagens, logo, sua interação é considerada baixa.

A tipografia utilizada nos livrinhos é uma não-serifada em caixa alta, já a embalagem utiliza uma tipografia *display* cursiva para o título e subtítulo, em ambos os casos há uma boa diferenciação entre os caracteres. Em relação à materialidade, os livrinhos são quadrados, possuem cantos arredondados, e a encadernação é feita através de uma dobra sanfonada das páginas, que é posteriormente colada na capa de papelão. Já a embalagem é em formato retrato, fechada por um ímã, e possui um recorte especial com aplicação de acetato, para visualização do interior. A capa dos livros segue a norma título-ilustração, e predomina no projeto-gráfico o uso das cores frias.

4. O Pequeno Príncipe

Editora: Agir.

Autor/Ilustrador: Antoine de Saint-Exupéry.

Ano da edição: 2009.

Vídeo: youtu.be/ZvU7uyXvuns



Figura 12 – Capa e *Spread* do livro *O Pequeno Príncipe*.

Fonte: Autora, 2021.

Nesta edição, a mesma narrativa presente no livro *O Pequeno Príncipe: histórias especiais* analisado anteriormente se mantém, mas é aqui apresentada de forma integral. As ilustrações utilizadas são as originais do autor, em aquarela, estilo minimalista, e na maioria das páginas redundantes ao texto. Os jogos utilizados são o de recortes, adivinhação e imagens, caracterizado por recursos lúdicos em *pop-up*, abas que precisam ser abertas ou puxadas, e roletas de papel que precisam ser manuseadas para que haja a mudança do conteúdo, gerando um nível de interação alto.

As tipografias utilizadas são uma *display* cursiva para o título e uma não-serifada para o corpo de texto, ambas em caixa alta e baixa e com boa diferenciação entre caracteres. O formato do livro é retangular, e a encadernação costurada e colada na capa, que é constituída por papelão e papel impresso, segue a norma título-ilustração, e possui uma aplicação de *hot-stamping* dourado. Em relação à escolha cromática, há o predomínio das cores frias.

	Eu nunca vou comer um tomate	O livro secreto das fadas	O Pequeno Príncipe: histórias especiais	O Pequeno Príncipe
Tipo de jogo	Recorte, de humor, imagens e adivinhação	Recorte, adivinhação e de imagens	Recorte e de imagens	Recorte, adivinhação e de imagens
Recursos lúdicos	<i>Pop-ups</i> , abas que precisam ser abertas/puxadas, roletas de papel	<i>Pop-ups</i> , cartas que se abrem, abas que escondem "presentes"	Divisão da história em pequenos livrinhos que unidos formam uma ilustração	<i>Pop-ups</i> , abas que precisam ser abertas/puxadas, e roletas de papel
Nível de interação	Alto (todas as páginas necessitam da interação do leitor)	Alto (todas as páginas necessitam da interação do leitor)	Baixo (a interação só se dá no ato de juntar os livrinhos)	Alto (grande maioria das páginas necessita da interação do leitor)
Tipografia	Serifada e <i>display</i> sem serifa, caixa baixa/alta e pouca diferenciação entre as letras l e i na <i>display</i>	Serifada <i>bold</i> (textos) e <i>display</i> cursiva (falas), caixa baixa/alta, boa diferenciação entre caracteres	<i>Display</i> cursiva em caixa baixa/alta (títulos) e não-serifada em caixa alta (corpo), boa diferenciação entre caracteres	<i>Display</i> cursiva (títulos) e não-serifada (corpo), caixa alta/baixa e boa diferenciação entre caracteres
Cores	Predomínio de cores quentes	Predomínio de cores quentes	Predomínio de cores frias	Predomínio de cores frias
Formato	Quadrado	Retrato	Retrato (embalagem) e quadrado (livrinhos)	Retrato
Capa	Segue a norma; papelão e papel	Segue a norma; papel com preenchimento	Segue a norma; papelão	Segue a norma; papelão e papel
Encadernação	Sanfonada e colada na capa	Costurada e colada na capa	Sanfonada e colada na capa	Costurada e colada na capa
Acabamento	Aplicação de verniz e recortes especiais	Faixa com velcro e recortes especiais	Embalagem com recorte especial, aplicação de acetato e fechamento com ímã, os livrinhos possuem cantos arredondados	Aplicação de <i>hot stamping</i> e recortes especiais
Relação texto – imagem	Colaboração	Colaboração	Redundância	Redundância
Estilo de ilustração	Materialista; colagem	Caricatural; aquarela e lápis de cor	Minimalista; vetorial/digital.	Minimalista; aquarela

Quadro 2 – Análise de similares: formato.

Fonte: Autora, 2021.

2.4.1.3 Similares do tema

No processo de procura por similares ao tema *mulheres da Tropicália*, ou *história da Tropicália*, não foram encontrados livros infantis disponíveis no mercado brasileiro, por esse motivo, a análise focou em livros infantis que apresentam biografias de mulheres importantes para a história, independente do campo de atuação. Três livros foram escolhidos, e como nenhum utilizava recursos lúdicos e interativos, jogos, ou acabamento diferenciado, alguns critérios foram retirados (Tipo de jogo, Recursos lúdicos, Nível de interação e Acabamento), assim como o vídeo demonstrativo, pois neste caso todos os elementos referenciados na análise podem ser observados nas imagens de apoio. Ao final, também é apresentado no Quadro 3, uma comparação rápida entre os três livros analisados.

1. Malala, a menina que queria ir para a escola

Editora: Companhia das Letrinhas.

Autora: Adriana Carranca.

Ilustradora: Bruna Assis Brasil.

Ano da edição: 2020.



Figura 13 – Capa e *Spread* do livro *Malala, a menina que queria ir para a escola*.

Fonte: Autora, 2021.

O livro narra a história de *Malala Yousafzai*, garota paquistanesa que lutou pelo direito de continuar estudando, mesmo quando o grupo extremista Talibã determinou que somente os meninos poderiam estudar. As ilustrações do livro são constituídas por uma grande variedade de técnicas e materiais, logo materialistas, e também estabelecem uma relação de colaboração com o texto. Sobre a paleta cromática, há o equilíbrio entre as cores quentes e frias ao longo do livro.

A tipografia utilizada é uma serifada, em caixa alta e baixa, que possui pouca diferenciação entre as letras *l* e *i*, fato que talvez se dê pois o livro é direcionado à crianças maiores, que geralmente não precisam de tanta diferenciação nos caracteres quanto as crianças em processo de alfabetização. Em relação à materialidade, o formato escolhido para o livro foi o retrato, e a encadernação se dá através de costura e cola. Por fim, a capa segue a norma título-ilustração e é constituída por papel impresso.

2. Tarsila do Amaral

Editora: Moderna.

Autoras: Angela Braga e Lígia Rego.

Ano da edição: 1998.



Figura 14 – Capa e Spread do livro Tarsila do Amaral.

Fonte: Autora, 2021.

O livro *Tarsila do Amaral*, que acompanha um pôster das obras *A negra* e *Morro da Favela*, conta a história de Tarsila, artista plástica e símbolo da *Arte Moderna*

Brasileira. O projeto gráfico valoriza principalmente fotografias e obras da artista (óleo sobre tela, nanquim sobre papel, entre outras técnicas) que contribuem com o texto, não possuindo ilustrações feitas especificamente para o livro. As tipografias utilizadas são uma *display* cursiva para os títulos, e uma não-serifada para o corpo do texto, ambas em caixa alta e baixa, e com boa diferenciação entre os caracteres.

O formato do livro é o retrato, e a encadernação costurada e colada. A capa é composta pelo título e a reprodução de uma das obras da Tarsila, logo seguindo a norma, e o material que a constitui é um papel impresso. Considerando o conteúdo como um todo, há o predomínio das cores frias.

3. Lina: aventuras de uma arquiteta

Editora: Pequena Zahar.

Autora/Ilustradora: Ángela León.

Ano da edição: 2020.



Figura 15 – Capa e Spread do livro *Lina: aventuras de uma arquiteta*.

Fonte: Autora, 2021.

O livro se autoapresenta como uma homenagem ao legado e à originalidade de *Lina Bo Bardi*, considerada um dos maiores nomes da arquitetura mundial. Arquiteta ítalo-brasileira, Lina ficou conhecida no Brasil pelos projetos do *Museu de Arte Moderna de São Paulo (MASP)*, do *SESC Pompeia*, e vários outros.

As ilustrações podem ser consideradas um misto de caricatural e realista, principalmente nos cenários, pois apesar de haver uma abstração da realidade, os desenhos se preocupam com o detalhamento dos objetos, permitindo o reconhecimento rápido. Já os personagens podem ser considerados caricaturais, pois não há um grande detalhamento nas expressões faciais e anatomia. De qualquer modo, todas as ilustrações estabelecem uma relação de colaboração com o texto, e são produzidas principalmente por aquarela, mas também por lápis e giz. Num geral, há o predomínio das cores frias nas composições de página.

As tipografias utilizadas são uma serifada (em *regular* e *bold*) e outra escrita à mão para frases de destaque, ambas em caixa baixa e alta, e com boa diferenciação entre caracteres. O formato do livro é o retrato, e a encadernação costurada e colada. A capa, composta por papel impresso, segue a norma título-ilustração.

	Malala, a menina que queria ir para a escola	Tarsila do Amaral	Lina: aventuras de uma arquiteta
Tipografia	Serifada, caixa alta/baixa, pouca diferenciação entre l e i	<i>Display</i> cursiva (títulos), não-serifada (corpo), caixa alta/baixa, boa diferenciação entre caracteres	Mistura de serifada (<i>regular</i> e <i>bold</i>) e cursiva, caixa baixa/alta, boa diferenciação entre caracteres
Cores	Equilíbrio entre cores quentes e frias	Predomínio de cores frias	Predomínio de cores frias
Formato	Retrato	Retrato	Retrato
Capa	Segue a norma; papel	Segue a norma; papel	Segue a norma; papel
Encadernação	Costurada e colada	Costurada e colada	Costurada e colada
Relação texto-imagem	Colaboração	Colaboração	Colaboração
Estilo de ilustração	Materialista; colagem de diversos materiais	As imagens que ilustram o livro são as próprias obras de arte produzidas por Tarsila, pintadas com óleo sobre tela	União de realista e caricatural; aquarela, lápis, giz

Quadro 3 – Análise de similares: conteúdo.

Fonte: Autora, 2021.

2.4.2 Entrevista com especialistas

A entrevista com especialistas, com objetivo de entender melhor o campo da literatura infantil e o público leitor do projeto, foi realizada por videoconferência através da Plataforma *Meet*, com duração em torno de 1h–1h30, e de forma anônima assegurada por um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Para uma melhor contextualização, os 4 entrevistados serão apresentados através dos seguintes perfis:

- ★ Entrevistado 1: designer, ilustrador e investigador do livro para infância.
- ★ Entrevistada 2: bibliotecária, biblioterapeuta e mãe de uma criança de 6 anos.
- ★ Entrevistada 3: designer, ilustradora e investigadora do livro para infância.
- ★ Entrevistada 4: educadora e professora de turmas da Educação Infantil.

Alguns dos assuntos discutidos nas entrevistas foram a relação da literatura infantil com a divisão por faixa-etária e gênero, a relação das crianças com a tecnologia, e o livro-objeto enquanto categoria, além de possibilitar um momento para indicação de livros infantis similares, e dicas do que fazer e não fazer no projeto. A seguir, será apresentada uma síntese dos tópicos discutidos.

A maioria dos entrevistados adotou um posicionamento questionador e crítico à questão da divisão da infância em faixa-etária como uma diretriz para a literatura infantil, alguns dos pontos levantados foram que o livro infantil é lido por pessoas de várias idades, pais, mães, crianças, irmãos de diferentes idades, etc, e também precisa ser revisitado, logo, não faz sentido atribuí-lo uma "data de validade". Também foi defendida a ideia de que todo livro pode ser associado a qualquer idade, assim como pode ser até mais interessante apresentar um certo desafio no texto para as crianças, pois mesmo que elas possam não entender palavras complexas, elas entendem ideias complexas.

Todos os entrevistados também indicaram que notam e rejeitam a divisão por gênero na literatura infantil, e destacaram que esse tipo de divisão ocorre principalmente nos livros mais voltados ao interesse comercial. Foi colocado pela entrevistada 3 que não há problema em existirem livros de princesas trancadas em um castelo e passivas ao mundo, o problema se dá quando esse tipo de livro é o

único ofertado, portanto, no momento em que se tem uma grande variedade de narrativas, que representam diferentes papéis sociais exercidos pelas mulheres, os livros de princesa deixam de ser um problema.

As entrevistadas 2 e 4 também relataram, que em suas experiências, a influência dos papéis de gênero sob as crianças começa a aparecer mais fortemente por volta dos 3 e 4 anos, quando elas adquirem uma maior compreensão de mundo e das discussões ao seu redor, já por volta dos 4, 5, e 6 anos, elas começam a criar pequenos subgrupos geralmente organizados por gênero, e se estabelece mais concretamente a divisão entre "coisas de menino" e "coisas de menina".

Quando questionado se algo mudou no campo da literatura infantil após a ascensão da tecnologia e das mídias sociais, a maioria dos entrevistados afirmou que vê o meio digital e o meio impresso como linguagens diferentes, e não excludentes uma da outra. Foi pontuado que o próprio livro impresso já foi considerado uma tecnologia, e que o livro digital não irá acabar, desmerecer ou tirar o crédito do impresso, mas sim abrir caminho para mais uma possibilidade de aproximação com a leitura, que desde que feita com qualidade é muito bem-vinda. Por outro lado, a entrevistada 2 apontou que se preocupa com o aspecto viciante da tecnologia e a influência que isso terá no comportamento do seu filho, procurando por este motivo, limitar o uso dos meios digitais (TV, computador, *videogame*) e incentivar as atividades manuais.

A ideia de que há uma preferência ou recusa por determinado tema, narrativa ou estilo de ilustração pelas crianças foi considerada equivocada por alguns dos entrevistados, pois muitos são os aspectos que influenciam as crianças e adultos a gostarem ou não de um livro. O argumento defendido é que não há apenas uma forma de fazer livros infantis, e que o mais interessante a se fazer é construir uma biblioteca variada, com diversos estilos de ilustração e temáticas, assim ampliando o repertório e incentivando o papel do livro infantil como a primeira galeria de arte das crianças.

Sobre os critérios dos entrevistados para a escolha de livros infantis, notou-se a preferência por livros em que a narrativa fuja de adaptações simplistas, redutoras e moralizantes, livros que possam ser lidos por todas as idades, livros que apresentem diferentes contextos locais, nacionais e mundiais, se distanciando do

eixo comum da cultura européia, livros em que há o diálogo entre texto e ilustração, de forma que não se tenha apenas uma pura repetição da imagem em relação ao texto, e por fim, livros que ofereçam mais perguntas do que respostas, que mobilizem, que perguntem, que deixem espaço para o leitor se encontrar na narrativa e se inserir nela também.

O livro-objeto como categoria repercutiu opiniões divididas, a entrevistada 3 demonstrou receio ao termo, pois o considera uma maneira de desvalorizar os livros que não possuem recursos diferenciados na etapa de produção gráfica, como se neles também não houvesse a preocupação com o objeto do mesmo modo. Já a entrevistada 4 vê no livro-objeto um dos exemplos mais interessantes da literatura infantil, pois nele há a união de três aspectos, o texto, a imagem e a materialidade, todos centrados em compor o objeto e gerar maiores possibilidades de diálogo com a criança, sendo especialmente interessante para as crianças menores (0 a 3 anos), pois nelas o corpo é leitor, então é importante estimular todos os sentidos.

Algumas dicas para o processo de desenvolvimento do livro foram sugeridas, como por exemplo, ler muitas vezes a história, e dessa história fazer muitas perguntas, em seguida, achar nessas perguntas coisas que o texto não diz e colocar na ilustração, para que ela não seja apenas decorativa. Além disso, foi sugerido contar e ilustrar a história de um jeito que até então não foi contado, produzir um livro que agrade a si mesmo e a criança que foi no passado, realizar a prototipação manual, e se arriscar.

Um ponto que ressoou bastante com o projeto pensado, por remeter a cultura do *faça você mesmo*, foi a ideia do livro infantil como um despertador do potencial criativo da criança, seja pelas ilustrações ou pelas histórias, que permitem à criança pensar que ela poderia escrever e desenhar algo parecido também. Outra ideia levantada foi a do livro como um elemento brincante, o que ultrapassa o livro-objeto, pois todos os livros podem ser considerados brincantes pelo seu despertar da capacidade imaginativa, como defendido pelo autor *Walter Benjamin* (citado por duas entrevistadas).

Todos os entrevistados sinalizaram rejeição aos livros "Disney", também pela estética, mas principalmente pelo conteúdo simplista e moralista. Como dicas do que não fazer, foram citadas: não se preocupar demais se os outros vão gostar do

livro, não facilitar, simplificar ou moralizar o texto, não ilustrar personagens apenas posando e não escrever/ilustrar livros que se encerram em si mesmos.

Alguns dos livros infantis indicados, seja pela relação com a quebra do estereótipo de gênero ou com a música foram, *A pior princesa do mundo* - Anna Kemp, *Selvagem* - Emily Hughes, *Se os tubarões fossem homens* - Bertolt Brecht, *Antonieta de Barros* - Eliane Debus, *Malala a menina que queria ir para a escola* - Adriana Carrança, *Frida Kahlo: uma biografia* - Maria Hesse, entre muitos outros.

Algumas perguntas foram feitas especificamente para a entrevistada 2, procurando entender melhor a relação entre mãe e filho com a leitura, no entanto, é importante ressaltar que essa entrevista representa o contexto de apenas uma criança, não sendo possível e nem desejado considerá-la como uma generalização do público. Logo, na experiência da entrevistada, o movimento de inserir a leitura e o objeto livro ao seu filho surgiu no fato de ela mesma ser leitora, sendo os primeiros livros que ela o apresentou os livros de banho, de pano e de fantoches, já logo nos primeiros anos de vida.

Atualmente, ela nota que seu filho de 6 anos, começou a se interessar principalmente pelas histórias bem-humoradas, como as histórias em quadrinhos do *Calvin e Haroldo*, e também o desenho animado *Bob Esponja*. Durante o período de pandemia, ela também começou a introduzir a prática de produzir os próprios livros, e percebe que seu filho se interessa ainda mais pelos livros que ele sente que pode recriar por meio de ilustrações, funcionando como um *start* para a brincadeira.

Como critérios de escolha para livros infantis, a entrevistada disse que procura fugir de histórias com discursos heteronormativos, gosta dos livros que despertem o potencial criativo e a brincadeira para a criança, se importa com um projeto gráfico de qualidade, e nunca se lembrou de olhar para a faixa-etária recomendada. Em relação ao ato de leitura, informou que seu filho costuma ler diariamente, tanto sozinho quanto acompanhado, e geralmente pela noite.

Por fim, o que pode ser concluído sobre o público, após este momento de entrevistas, é que não há uma predileção da faixa-etária por determinado tema ou estilo de ilustração, e que a própria ideia de faixa-etária é algo muito flexível. Porém, ficou claro que o público de 6 a 8 anos já tem conhecimento e até repercute

alguns estereótipos e papéis sociais de gênero, assim como também já tem contato com a tecnologia, mas essa não deve ser tratada como um impedimento ou concorrente à literatura. Também surgiram nas conversas algumas ideias de caminhos a se seguir, principalmente nas experiências da entrevistada 2 com seu filho, como o interesse por histórias bem-humoradas e livros que despertem o potencial criativo e a prática do *faça você mesmo*.

2.5 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados coletados na etapa anterior são aqui analisados em relação às suas qualidades e fraquezas, servindo como um referencial do que se fazer e não fazer no projeto. Nessa etapa foi adicionada pela autora a técnica de *definição de requisitos de projeto*, de forma a obter uma melhor visualização e síntese dos dados analisados.

2.5.1 Requisitos de projeto

Para o desenvolvimento do projeto foram definidos alguns requisitos obrigatórios e desejáveis, de forma a direcionar decisões gráfico-editoriais. São eles:

Requisitos obrigatórios

- ★ Estimular a interação, intervenção e personalização do leitor, através de jogos e recursos lúdicos.
- ★ O manuseio do livro não deve causar danos à saúde da criança.
- ★ Ser constituído de material durável e resistente ao manuseio.
- ★ Utilizar tipografias com boa diferenciação entre caracteres e legibilidade para o público leitor (crianças de 6 a 8 anos).
- ★ Uso de textos curtos e simples, possibilitando a leitura por crianças em processo de alfabetização.

Requisitos desejáveis

- ★ Utilizar o formato máximo do livro aberto de uma A3 para que, sendo disponibilizado o arquivo, qualquer pessoa possa imprimir o livro em gráficas rápidas.
- ★ Ser constituído por encadernações simples, que fazem uso principalmente de cortes e dobras.
- ★ Dar preferência a ilustrações simples, que passam a sensação para a criança leitora de que ela poderia fazer um desenho similar também.
- ★ Disponibilizar *link* ou *QR code* para uma playlist de músicas relacionadas ao conteúdo.

2.6 DEFINIÇÃO DO CONTEÚDO

O conteúdo textual do livro-objeto tem como base as músicas presentes no álbum *Tropicalia ou Panis et Circencis* (1968), sendo escolhidas três das músicas interpretadas por mulheres para compor a narrativa:

- ★ *Panis et Circenses*

Interpretada por: Os Mutantes (Rita Lee, Arnaldo Dias Baptista e Sérgio Dias Baptista). Composta por: Caetano Veloso e Gilberto Gil.

- ★ *Lindonéia*

Interpretada por: Nara Leão. Composta por: Caetano Veloso e Gilberto Gil.

- ★ *Baby*

Interpretada por: Caetano Veloso e Gal Costa. Composta por: Caetano Veloso.

Além disso, foram desenvolvidos pequenos textos de apoio sobre o movimento Tropicalia, sobre as mulheres envolvidas no álbum, e também pequenas frases orientando alguns dos recursos lúdicos. O título escolhido para o livro foi *Gelatina Geral: uma brincadeira tropicalista*. A inspiração por trás do nome vem do termo Geleia Geral, utilizado pelos tropicalistas:

A “geleia geral”, expressão do poeta Décio Pignatari que virou título da canção-manifesto de Torquato Neto e Gilberto Gil, apresentava-se na forma de um País cuja sociedade dividida e contraditória vivia no limiar da modernidade (formiplac, televisão, Jornal do Brasil), mas ainda presa à tradição (bumba-meu-boi, mangueira, céu de anil) (OLIVEIRA, 2007, p.1).

Procurando trazer o termo para o universo do público infantil, optou-se por trocar a *Geleia* para outro alimento mais presente na rotina das crianças, ainda assim mantendo a sonoridade da palavra parecida, chegando por fim ao título *Gelatina Geral*.

2.7 CRIATIVIDADE

Do ponto de vista de Munari, a criatividade não significa improvisação sem método, para ele "a série de operações do método de projeto é formada de valores objetivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projetista criativo" (2008, p. 11). Nesse sentido, aqui é proposto pela autora três processos, procurando tornar essa etapa mais técnica e menos intuitiva. O primeiro deles é a *definição de conceitos*, objetivando definir três elementos norteadores para as futuras decisões necessárias no projeto; o segundo é a construção de *painéis visuais*, desse modo transformando os conceitos escolhidos anteriormente em representações imagéticas; por fim, o terceiro processo é a *geração de alternativas*, visando levantar possíveis caminhos, de formato e ilustração, para a solução do problema.

2.7.1 Definição de conceitos

Para a definição dos conceitos foi realizada uma tempestade de ideias (*brainstorming*) individual da autora, tendo como base todo o processo de pesquisa realizado até aqui e alguns tópicos norteadores (Tropicália, Livro-objeto e Livro infantil), para gerar os conceitos do projeto.

A tempestade de ideias é uma técnica de criatividade que consiste em gerar um grande número de palavras ou ideias, em um curto espaço de tempo, procurando evitar discussões e julgamentos acerca das ideias levantadas em um primeiro momento. Apesar de ser uma técnica predominantemente grupal, ela também pode

ser realizada individualmente, e por se tratar de um projeto pessoal desenvolvido em um contexto de pandemia, optou-se por realizá-la dessa maneira.

Nesse processo, 159 palavras foram geradas, em sua grande maioria adjetivos. Em seguida, foram destacadas as com maior potencial e relevância, e depois agrupadas por similaridade a fim de gerar três grupos de palavras que abarcam diferentes aspectos do projeto. Por fim, foi escolhida uma palavra para representar cada grupo, resultando nos seguintes conceitos: *Experimental*, *Geleia Geral* e *Subversivo*.

Além disso, foram escolhidas quatro palavras secundárias para cada um dos conceitos, auxiliando a explicitar o caminho e significado que a autora pretendeu trazer ao escolhê-los. O mapa mental abaixo busca mostrar essa relação:

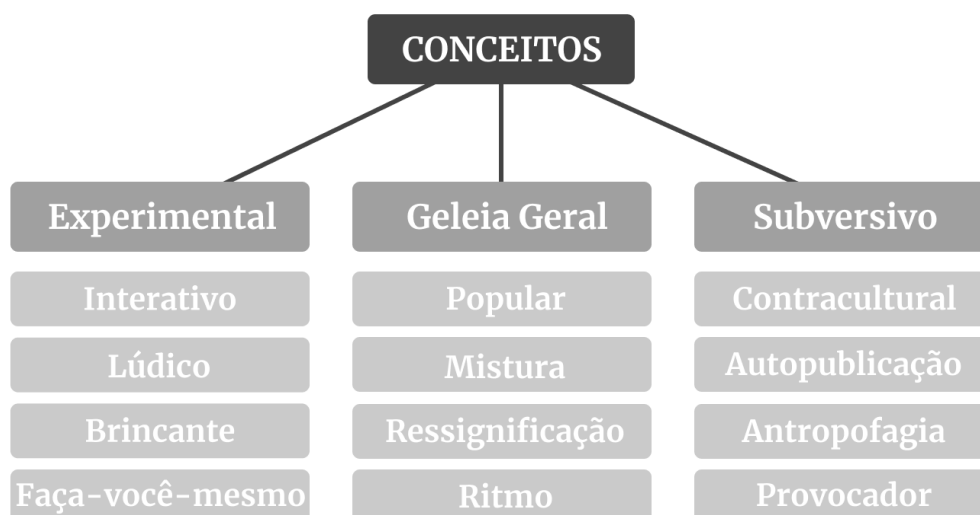


Figura 16 – Mapa mental dos conceitos.

Fonte: Autora, 2021.

A seguir, são apresentados breves textos de apoio para cada um dos conceitos, descrevendo o motivo da escolha por essas palavras:

★ **Experimental**

Palavras secundárias: Interativo, Lúdico, Brincante, Faça-você-mesmo.

O conceito Experimental foi escolhido por representar, principalmente, a dinâmica do livro-objeto, especialmente o livro-objeto infantil e sua característica de não ser um livro somente para ser lido, mas também para ser experimentado. Para além do ponto de vista do leitor enquanto pessoa que experimenta esse objeto,

há também o ponto de vista da autora e designer que experimenta as diferentes possibilidades do livro-objeto para desenvolver o produto final, tanto por meio do formato, quanto pelos jogos e recursos lúdicos, e também pelo estilo de ilustração. Além disso, pode ser considerada como uma influência para a escolha do conceito, a vontade de representar a experimentação do mundo tão presente na infância, através do contato sensorial, das brincadeiras, e dos recursos lúdicos que as crianças entram em contato.

★ Geleia Geral

Palavras secundárias: Popular, Mistura, Ressignificação, Ritmo.

Além de inspirar o título do livro-objeto, como descrito no tópico 2.6, o termo *Geleia Geral* também foi escolhido como um dos conceitos. A palavra, que representa a dualidade entre a modernidade e a tradição presente no contexto social da década de 60 no País, refletia também a mistura que os tropicalistas criaram quando uniram influências tradicionais e modernas, nacionais e internacionais, populares e eruditas em suas músicas e modo de ser. Sendo assim, o conceito foi escolhido por caracterizar esse caldeirão de influências tropicalistas, por vezes até conflituosas entre si mesmas, tornando-se interessante trazer no projeto essa ideia de dualidade.

★ Subversivo

Palavras secundárias: Contracultural, Autopublicação, Antropofagia, Provocador.

O conceito Subversivo desponta como uma união da subversão do livro-objeto com a subversão do movimento Tropicália. Enquanto o livro-objeto subverte a linearidade da leitura do livro comum, ao brincar e explorar com as possibilidades de seus aspectos materiais e físicos, o movimento Tropicália subverte a música popular brasileira, ao introduzir instrumentos elétricos, como a guitarra e o baixo em suas músicas, e também ao misturar referências nacionais e internacionais no modo de vestir, performar, compor e cantar de seus integrantes.

2.7.2 Painéis visuais

Os painéis visuais auxiliam na representação e tradução visual dos conceitos definidos na etapa anterior. Para o projeto, foram criados dois painéis para cada um dos conceitos. O primeiro reúne *Referências estéticas*, como fotografias e ilustrações, formando um repertório visual que pode inspirar elementos gráficos, ilustrações, composições, etc. As imagens desses painéis foram encontradas principalmente em bancos de imagem, como o *Unsplash* e *Pexels*, e também nas plataformas *Google* e *Pinterest*. Já o segundo painel apresenta *Soluções editoriais*, ou seja, imagens de projetos gráficos que por conta de alguma característica, como diagramação, paleta de cores, formato, etc, trazem à tona algum dos conceitos. As imagens desses painéis foram encontradas em plataformas como o *Behance* e *Pinterest*, e também nos sites das próprias editoras dos livros mostrados.

O painel de referências estéticas do conceito *Experimental* (Figura 17) apresenta imagens de interação das crianças com livros, brinquedos, brincadeiras, e interfaces digitais, assim como comidas presentes na infância, como a gelatina e o macarrão de letrinhas. Já o painel de soluções editoriais (Figura 18) apresenta livros que experimentam a sua materialidade, como os criados por Bruno Munari, Květa Pacovská, Enzo Mari, Irena Freitas, entre outros autores e ilustradores.



Figura 17 – Painel visual de Referências estéticas: conceito Experimental.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 20 – Painel visual de Soluções editoriais: conceito Geleia Geral.

Fonte: Autora, 2021.

O painel de referências estéticas do conceito *Subversivo* (Figura 21) reúne imagens de diferentes contextos subversivos, como as culturas *hippie* e *punk*, a *Marginália*, a antropofagia, a pixação, entre outros. Já as soluções editoriais (Figura 22) apresentam publicações ligadas a cultura do faça-você-mesmo, como os zines.



Figura 21 – Painel visual de Referências estéticas: conceito Subversivo.

Fonte: Autora, 2021.

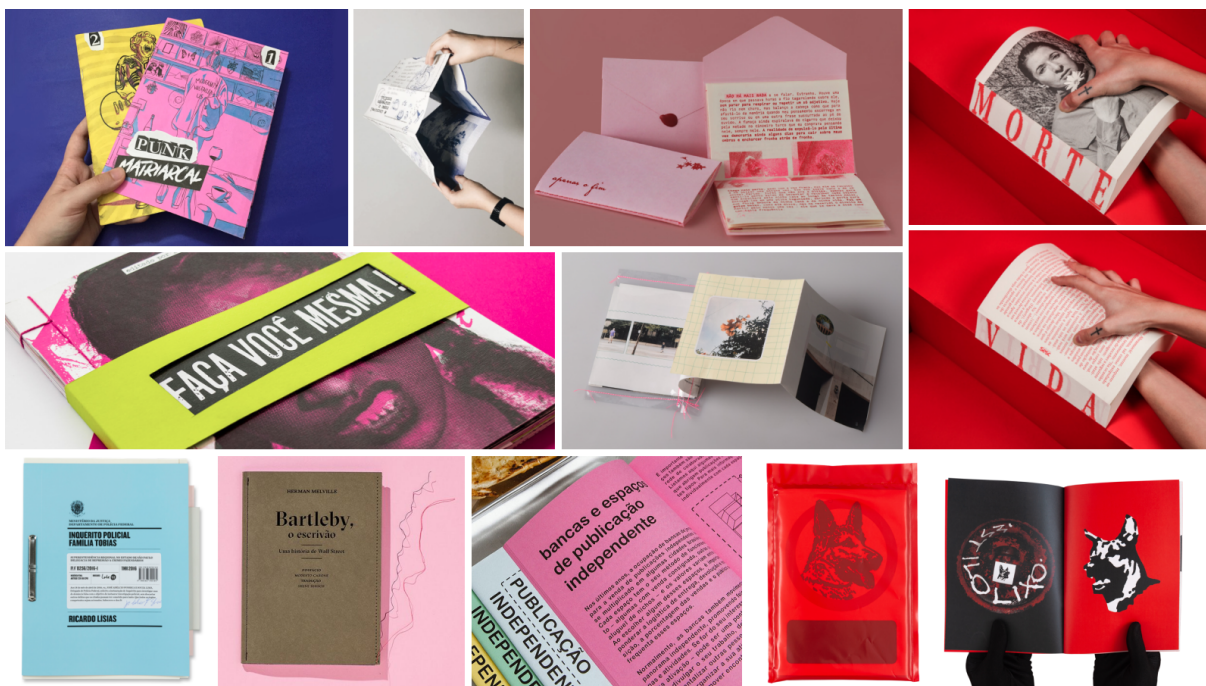


Figura 22 – Painel visual de Soluções editoriais: conceito Subversivo.

Fonte: Autora, 2021.

2.7.3 Geração de alternativas

A etapa de geração de alternativas tem como objetivo levantar diferentes possibilidades e caminhos para a materialização do produto final. Os principais subsídios para esse levantamento são a análise de similares, os requisitos de projeto, os conceitos, e os painéis visuais, todos construídos nas etapas anteriores.

Por se tratar de uma proposta de livro-objeto ilustrado, a Geração de alternativas, assim como as duas próximas etapas (*Materiais e tecnologia*, e *Experimentação*) foram divididas em dois tópicos, o primeiro, *Formato e encadernação*, apresenta o processo de criação e produção dos aspectos materiais e físicos, e o segundo, *Estilo de ilustração e elementos gráficos*, apresenta a geração dos aspectos visuais e gráficos do livro.

2.7.3.1 Formato e encadernação

Tendo como referência, principalmente, os painéis visuais de *Soluções editoriais*, foram levantadas três alternativas para o formato do livro: o **sanfonado**, aqui inspirado pelo livro infantil *Manaus* da Irena Freitas, o **zine comum**, inspirado

pelo zine *Jealousy in fairy tales* da Emily Liu, e o **tridimensional**, inspirado pelo *Crime zine* do Trevor Yardley-Jones.

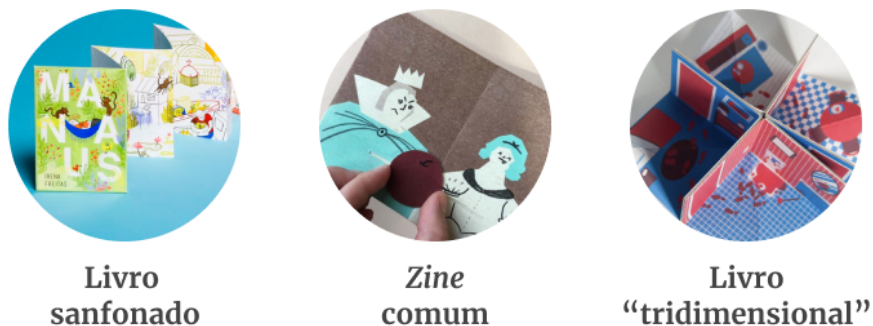


Figura 23 – Geração de alternativas: formato e encadernação.

Fonte: Autora, 2021.

Neste primeiro momento, não houve a necessidade de escolher uma das alternativas, pois a viabilidade também é um dos critérios para a escolha, e as três alternativas ainda serão testadas na etapa de Experimentação, assim confirmando quais delas são possíveis de serem materializadas no contexto deste projeto.

2.7.3.2 *Estilo de ilustração e elementos gráficos*

Para gerar as alternativas de estilo de ilustração foi utilizada principalmente a Análise de similares, desenvolvida no tópico 2.4.1. As categorias definidas por Linden (2018), *Tradicional*, *Caricatural*, *Materialista* e *Minimalista*, agora retornam como alternativas de estilo de ilustração. Na figura abaixo, são utilizados como referência dos estilos o trabalho dos ilustradores Akiko Hayashi, Natali Fortier, Christian Voltz e Delphine Perret, respectivamente.



Figura 24 – Geração de alternativas: estilo de ilustração.

Fonte: Autora, 2021.

Por conta do curto tempo para a realização das ilustrações, optou-se por escolher apenas uma das alternativas para seguir com a Experimentação. Para definir uma dentre as quatro opções, foi utilizada uma matriz de decisão em que os conceitos se transformam em critérios, todos com o mesmo peso, e avaliados com notas de 1 a 5:

Critérios	Tradicional	Caricatural	Materialista	Minimalista
Experimental	1	3	5	2
Geleia Geral	2	4	5	0
Subversivo	0	3	4	2
TOTAL	3	10	14	4

Quadro 4 – Matriz de decisão: estilo de ilustração.

Fonte: Autora, 2021.

De acordo com a matriz, o estilo de ilustração Materialista é o mais adequado aos conceitos. Isso se dá, pois sendo caracterizado pelo uso de diferentes técnicas em uma mesma ilustração, ele se mostra o mais propenso à Experimentação e é, de certa forma, uma mistura, o que se relaciona ao conceito de Geleia Geral. Logo, definido um caminho a ser seguido nas ilustrações, prossegue-se para o estudo de materiais e tecnologias necessárias para a materialização das mesmas.

2.8 MATERIAIS E TECNOLOGIA

A partir das alternativas desenvolvidas, se tem agora um momento de pesquisa sobre os materiais e tecnologias à disposição da designer para o desenvolvimento do projeto.

2.8.1 Formato e encadernação

Para os primeiros testes de formato e encadernação do livro-objeto foram utilizados os seguintes materiais: papéis coloridos em tamanho A4, mesa de corte, tesoura, estilete, régua, lapiseira, cola e uma dobradeira plástica. Para o segundo teste de formato e encadernação foi utilizada uma folha de papel sulfite A3, estilete, mesa de corte, lapiseira, linha, e uma máquina de costura. Os materiais e

tecnologias utilizados na construção do produto final serão especificados no tópico 2.11.1, que trata do Desenho de construção do projeto.



Figura 25 – Materiais: formato e encadernação.

Fonte: Autora, 2021.

2.8.2 Estilo de ilustração e elementos gráficos

Definido o estilo da ilustração como materialista, tornou-se necessário escolher o conjunto de técnicas e materiais que será utilizado para a construção das ilustrações. Para isso, a autora reuniu diversos materiais de desenho que já possuía para analisar as possibilidades, sendo eles: aquarela, pincéis, lápis de cor, giz de cera, nanquim, canetinhas, cola glitter, tinta guache e lantejoulas. Além desses materiais, também se tinha à disposição um *notebook* com programas de ilustração digital, como o *Photoshop* e *Illustrator*, ambos da marca *Adobe*.

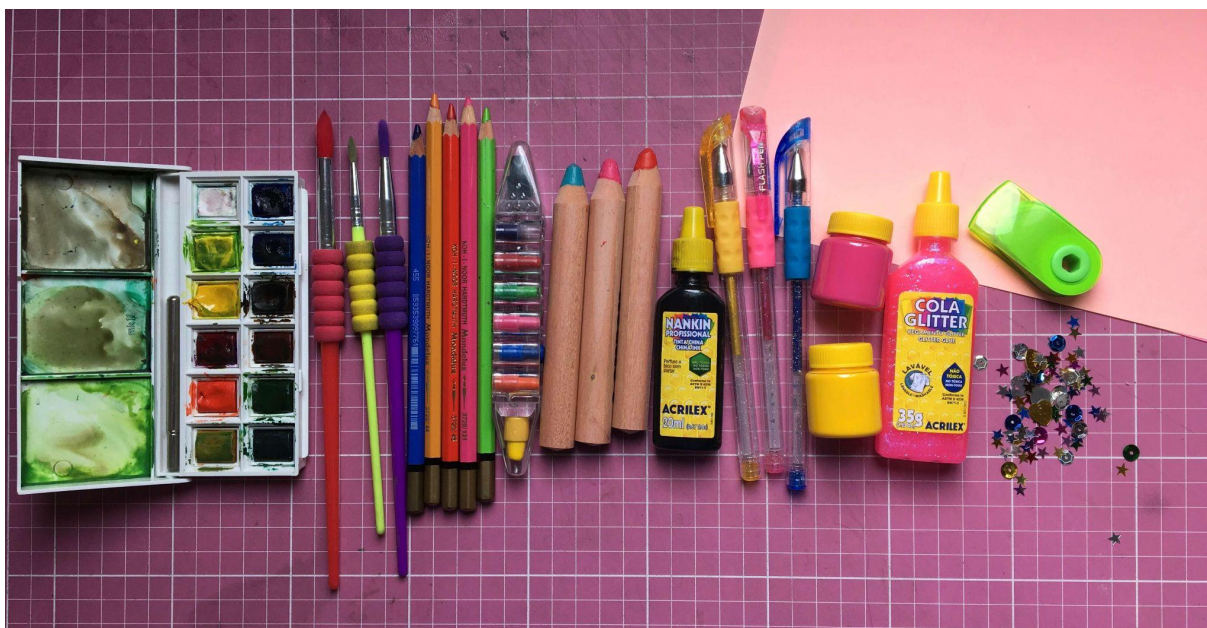


Figura 26 – Materiais: estilo de ilustração e elementos gráficos.

Fonte: Autora, 2021.

Por conta do curto prazo para produção das ilustrações, não seria possível experimentar as ilustrações com todos esses materiais, por isso foram levantadas três duplas de técnicas mistas para a produção das ilustrações, *Aquarela + Lápis de cor*, *Colagem + Canetinhas*, e *Carimbos e texturas manuais + Ilustração digital*, a fim de escolher uma delas para prosseguir com a etapa de Experimentação. O motivo da escolha por essas técnicas foi o domínio básico delas pela autora, e também pelo conhecimento de outras ilustradoras que as utilizam. A mistura de Aquarela com Lápis de cor foi inspirada pelo trabalho da ilustradora Sha'an d'Anthes (@furrylittlepeach), a mistura de Colagem com Canetinhas pelo trabalho da ilustradora Maria Ramos (@maria_ramosbravo), e a mistura de Carimbos e texturas manuais com Ilustração digital pelo trabalho da ilustradora Ana Matsusaki (@anamatsusaki).



Figura 27 – Duplas de técnicas e materiais para a produção das ilustrações.

Fonte: Autora, 2021.

Para escolher uma das alternativas, foi novamente utilizada uma matriz de decisão, aplicando os conceitos como critérios.

Crítérios	Aquarela + Lápis de cor	Colagem + Canetinhas	Carimbos e texturas manuais + Ilustração digital
Experimental	3	3	4
Geleia Geral	2	2	5
Subversivo	1	3	3
TOTAL	6	8	12

Quadro 5 – Matriz de decisão: técnicas e materiais para ilustração.

Fonte: Autora, 2021.

A alternativa *Carimbos e texturas manuais + Ilustração digital*, se mostrou a mais adequada aos conceitos. O principal diferencial foi a união de uma técnica manual e tradicional (carimbos) com uma técnica digital e atual (ilustração digital), representando a união do tradicional e moderno que o conceito Geleia geral representa.

Definida a utilização de carimbos e texturas manuais, também foi feito um levantamento de materiais que poderiam ser utilizados para esse fim. Alguns dos materiais encontrados foram: pincéis, escova de dente, plástico bolha, rolhas, giz de cera, giz pastel oleoso e seco, recortes de E.V.A, plantas, e batedor de espuma.



Figura 28 – Materiais: carimbos e texturas manuais.

Fonte: Autora, 2021.

Durante o processo, surgiu a ideia de criar uma tipografia personalizada para o título do livro-objeto também utilizando carimbos. O material escolhido para a essa produção foi um pacote de macarrão de letrinhas, pedaços de madeira, cola, e uma pinça para auxiliar o manuseio do macarrão.

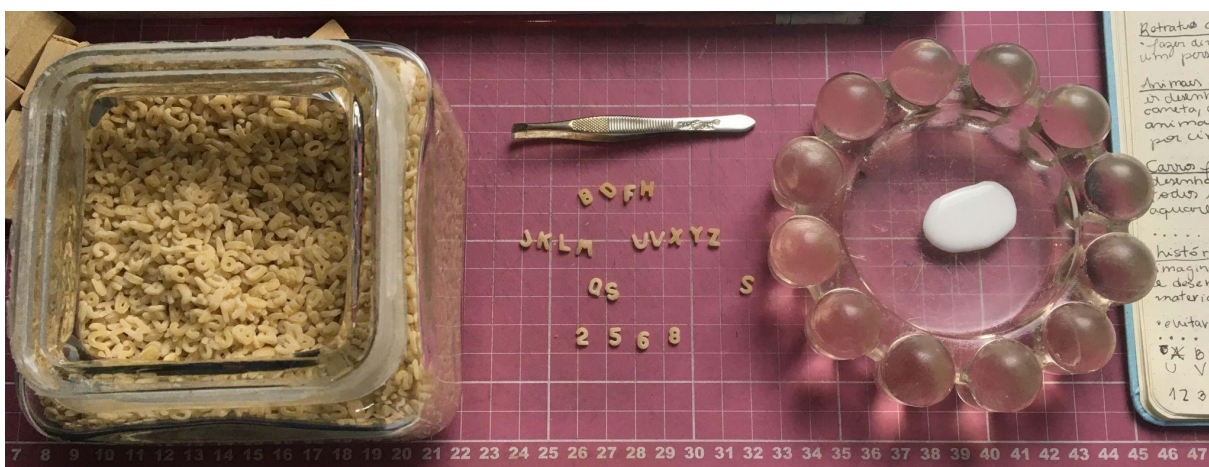


Figura 29 – Materiais: tipografia personalizada.

Fonte: Autora, 2021.

2.9 EXPERIMENTAÇÃO

Aqui os materiais e tecnologias encontrados são experimentados e testados, pois como coloca Munari (2008), pela experimentação podem ser descobertas novas utilizações de um material ou instrumento.

2.9.1 Formato e encadernação

Retomando a etapa de geração de alternativas, três possibilidades de formato e encadernação foram levantadas para a experimentação: o sanfonado, o zine comum, e o tridimensional. Através de tutoriais nas plataformas *Youtube* e *Pinterest*, foi possível testar as alternativas, utilizando para cada uma delas uma folha sulfite colorida em formato A4.



Figura 30 – Testes iniciais de formato e encadernação.

Fonte: Autora, 2021.

A primeira alternativa experimentada foi a sanfonada. A autora nunca havia experimentado esse tipo de dobradura, mas seguindo um tutorial *online* a produção se deu com poucas dificuldades. Das três alternativas, essa é a que possibilita um maior número de páginas, 12 na frente, e 6 no verso, além da capa e contracapa. Um diferencial observado foi que em dois pontos de dobras diferentes é possível formar dois "bolsos" ao costurar a parte esquerda, e superior ou inferior, o que poderia ser utilizado para algum tipo de recurso lúdico. Ao final, as medidas do livro fechado foram de 7cm de altura, e 7,5cm de largura.

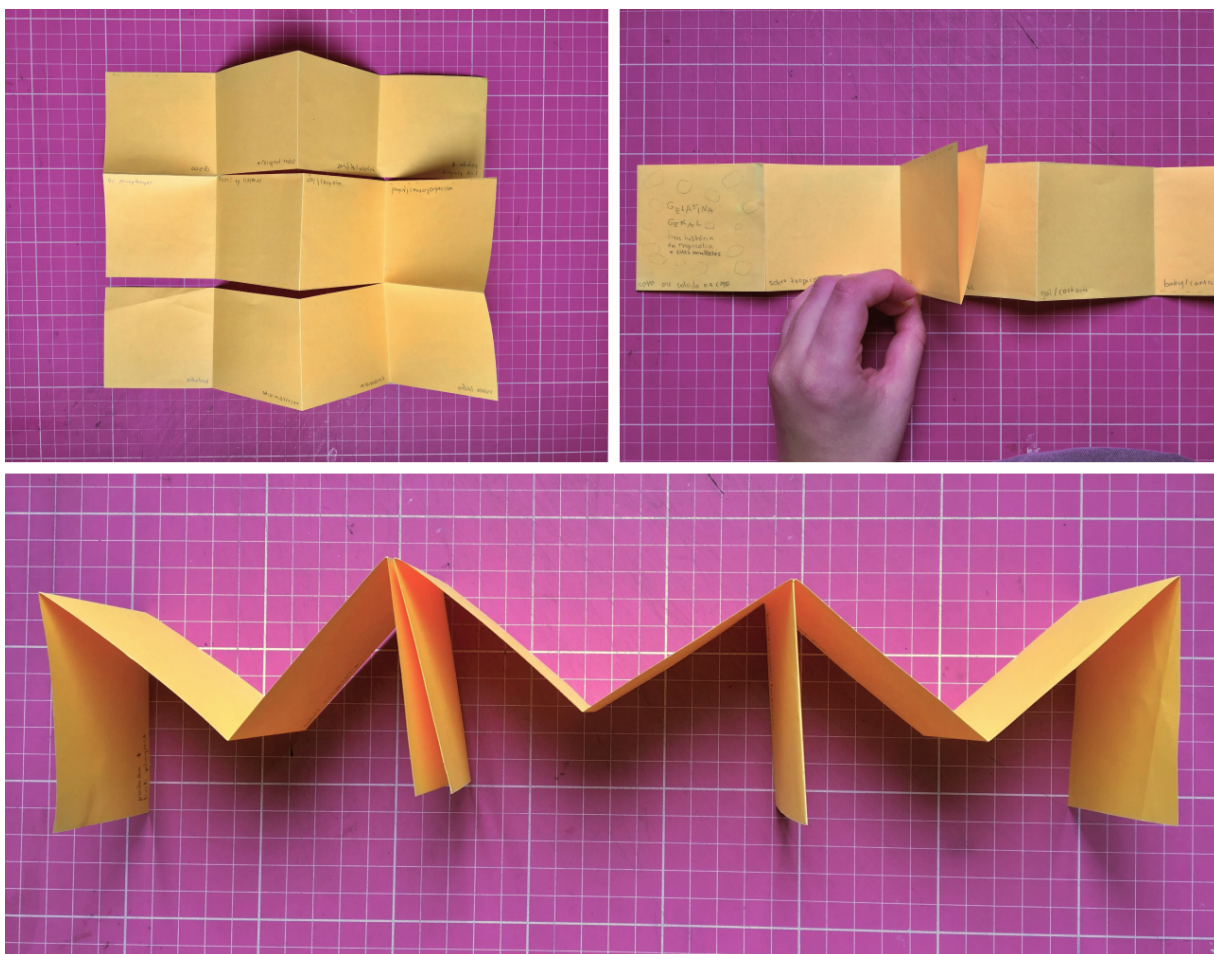


Figura 31 – Experimentação da 1ª alternativa: sanfonada.

Fonte: Autora, 2021.

A segunda alternativa experimentada foi o *zine* comum. Como a autora já tinha experiência com esse tipo de dobradura, a produção foi a mais fácil dentre as três alternativas. Essa alternativa proporciona 6 páginas, além da capa e contracapa. Um diferencial é poder trabalhar com o seu formato aberto, o utilizando para algum recurso lúdico, como o desenho de um mapa ou pôster, por exemplo. Após o processo de corte e dobra, o livro termina com a altura maior que a largura, porém a autora optou por cortá-lo gerando um formato de 7cm de altura por 7,5cm de largura.

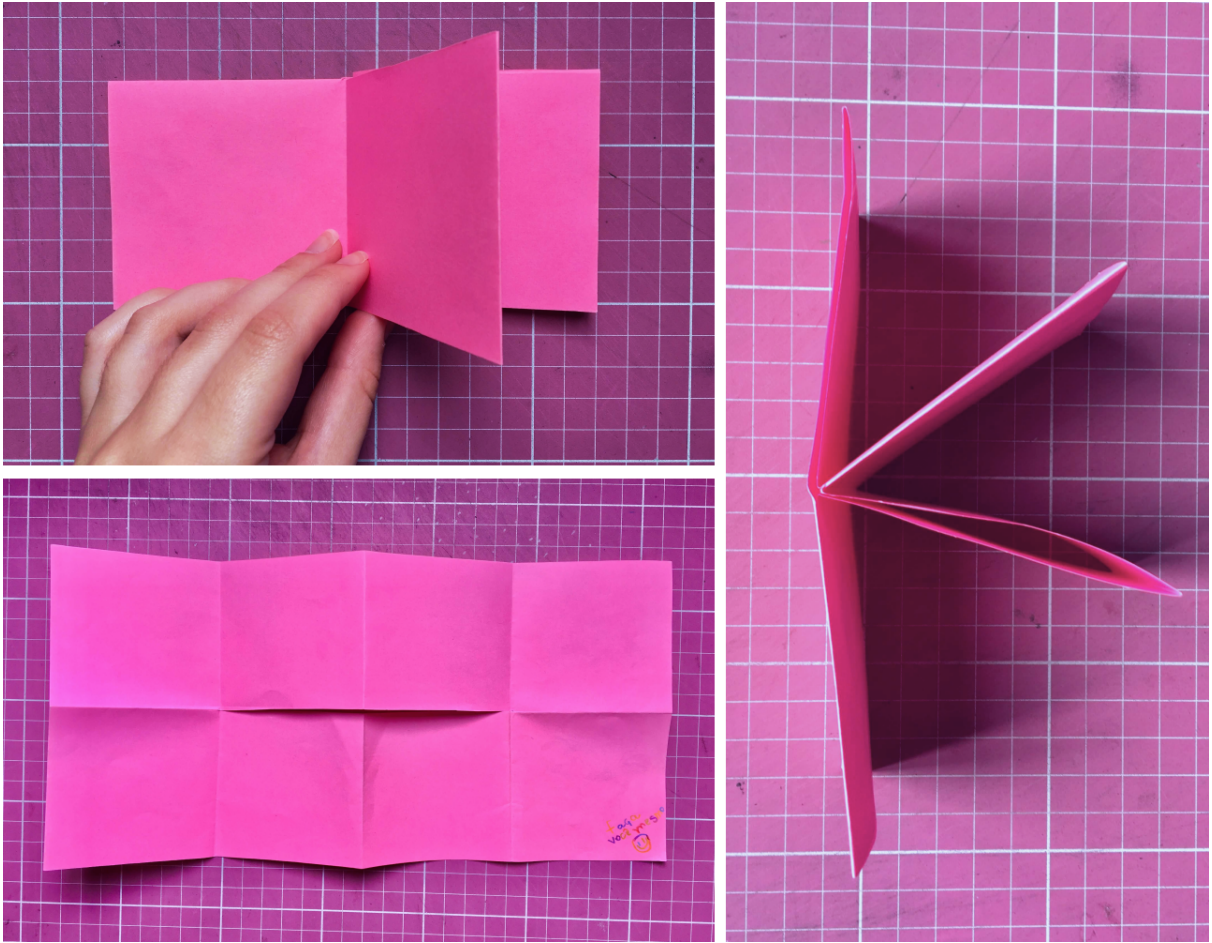


Figura 32 – Experimentação da 2ª alternativa: *zine* comum.

Fonte: Autora, 2021.

A terceira e última alternativa experimentada foi a tridimensional. Das três alternativas, essa foi a com maior dificuldade para produção, inclusive não conseguindo atingir o resultado esperado em uma primeira tentativa. Seu diferencial está na possibilidade de trabalhar com o formato para gerar diferentes cenários em cada uma das divisões do papel, no entanto, após as dificuldades encontradas na execução, observou-se que essa dinâmica seria complexa. A medida do livro fechado, ao final, foi de 7cm de altura por 7cm de largura.

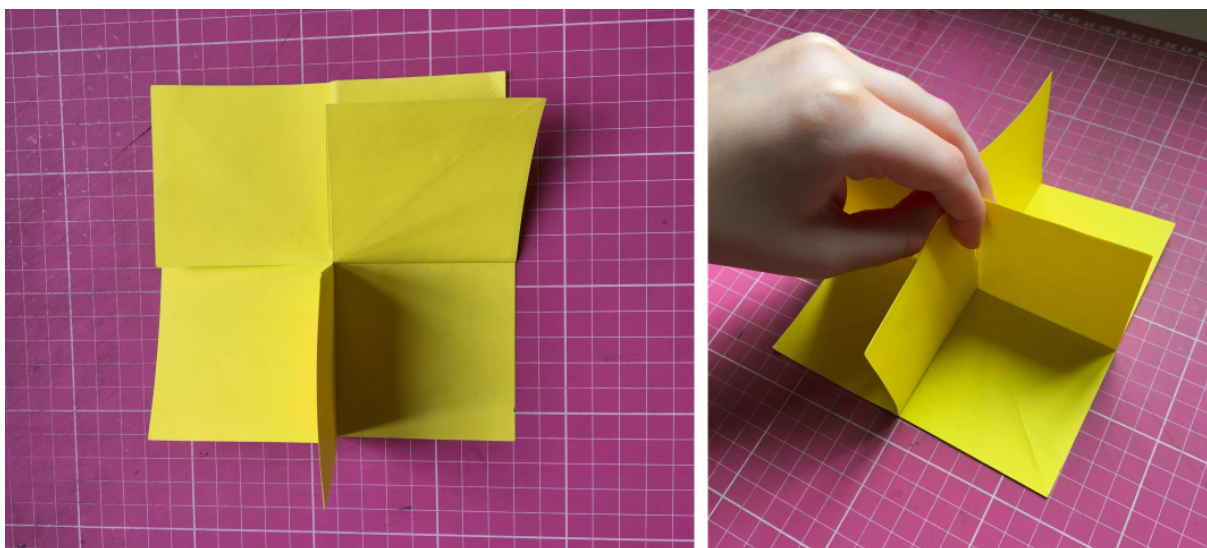


Figura 33 – Experimentação da 3ª alternativa: tridimensional.

Fonte: Autora, 2021.

Para auxiliar no processo de escolha entre as três alternativas foi utilizada uma matriz de decisão, considerando os aspectos mais relevantes. Foram definidos três critérios de avaliação, sendo eles: Adequação aos conceitos, Viabilidade, e a Possibilidade de aproveitar o formato para incluir recursos lúdicos. Todos os critérios foram classificados com o mesmo peso, e as alternativas avaliadas com notas de 1 a 5.

Crítérios	Sanfonada	Zine comum	Tridimensional
Adequação aos conceitos	4	4	2
Viabilidade	5	5	1
Possibilidade de recursos lúdicos	4	3	3
TOTAL	13	12	6

Quadro 6 – Matriz de decisão: alternativas de formato e encadernação.

Fonte: Autora, 2021.

De acordo com a matriz, a 1ª alternativa, sanfonada, é a ideal para o projeto. Apesar de empatar com a 2ª alternativa nos critérios Adequação de conceitos e Viabilidade, ela se destacou no critério de Possibilidade de recursos lúdicos pelos dois "bolsos", e também pelo maior número de páginas, que proporciona um espaço maior para adicionar outros recursos.

Definida a alternativa Sanfonada para o formato, foi realizado um segundo teste, agora em folha sulfite tamanho A3, possibilitando a visualização do formato máximo final do livro. Também foi testada a costura dos dois "bolsos", utilizando uma máquina de costura, e comprovando que é realmente possível utilizá-los para guardar elementos "surpresa".

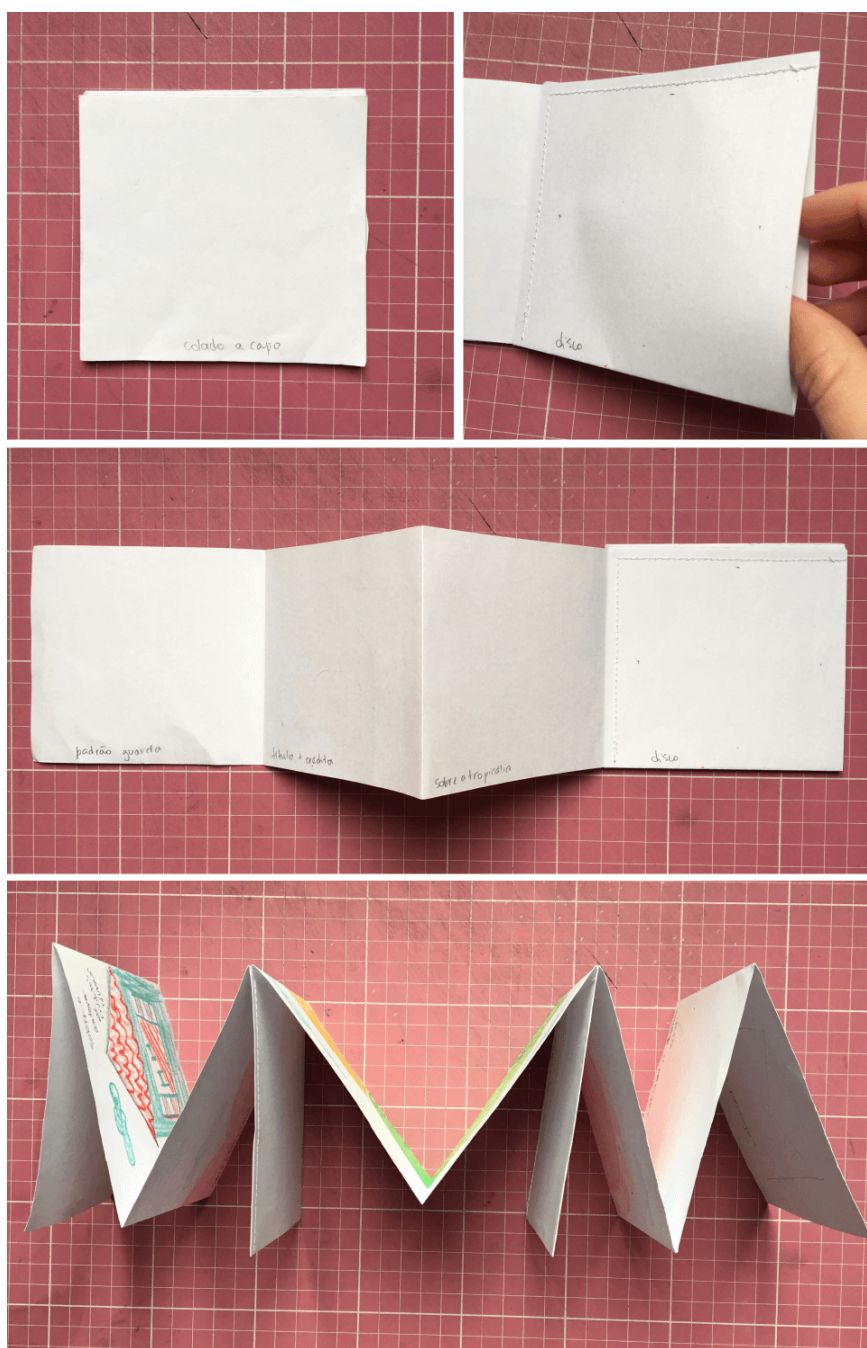


Figura 34 – Segundo teste da alternativa escolhida.

Fonte: Autora, 2021.

2.9.2 Estilo de ilustração e elementos gráficos

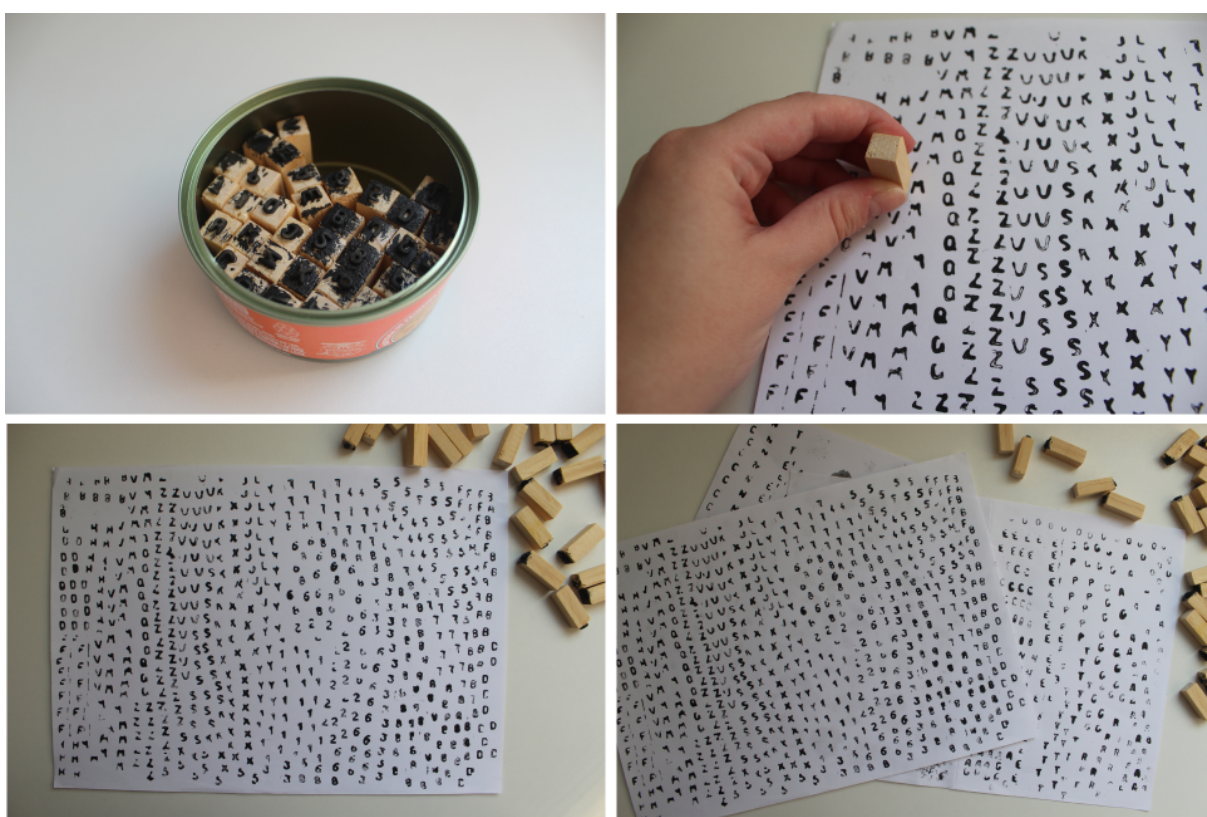
O primeiro passo da Experimentação das ilustrações foi a produção dos carimbos e texturas, com os materiais já citados no tópico 2.8.2. Todos os carimbos utilizaram tinta nanquim para marcar as folhas sulfite de tamanho A4. Ao todo, foram produzidas 15 páginas de texturas, que foram posteriormente escaneadas, digitalizadas, e separadas do fundo branco no programa *Photoshop*. Os arquivos em formato *psd* e *png* das texturas produzidas podem ser encontrados neste link, e estão disponíveis para uso por quem desejar: encurtador.com.br/dgvDL.



Figura 35 – Experimentação: carimbos e texturas.

Fonte: Autora, 2021.

Em um segundo momento, também foram produzidos os carimbos de macarrão de letrinhas, colando cada uma das letras em um pedaço de madeira, e em seguida os utilizando com tinta nanquim sobre o papel sulfite. Por conta da irregularidade do macarrão, foram feitas várias tentativas por letra, preenchendo três folhas de papel ao todo, que posteriormente foram escaneadas, digitalizadas e separadas do fundo branco no programa *Photoshop*, onde também foi feito um primeiro teste de composição. Um segundo teste foi feito no programa *Illustrator*, e por conta da facilidade em manusear vetores, optou-se por seguir com o resultado desse segundo teste.



**GELATINA
GERAL** **GELATINA
GERAL**

Figura 36 – Experimentação: tipografia personalizada.
Fonte: Autora, 2021.

O último processo da Experimentação foi a produção dos rascunhos das ilustrações. Inspirados pelas músicas e mulheres da Tropicália, foram desenhados retratos da Nara Leão, Rita Lee e Gal Costa, a composição de um papel de carta e selos para a música Baby, um cenário para a música Panis Et Circenses, e o rascunho de uma sobremesa conhecida como *mosaico de gelatina*.

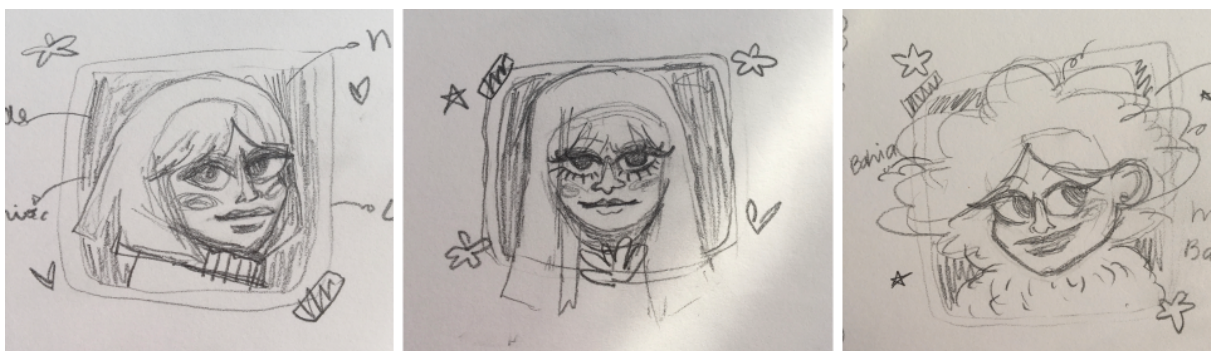


Figura 37 – Rascunhos dos retratos de Nara Leão, Rita Lee e Gal Costa.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 38 – Rascunhos dos selos para a música Baby.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 39 – Rascunhos do papel de carta e da sobremesa mosaico de gelatina.
Fonte: Autora, 2021.

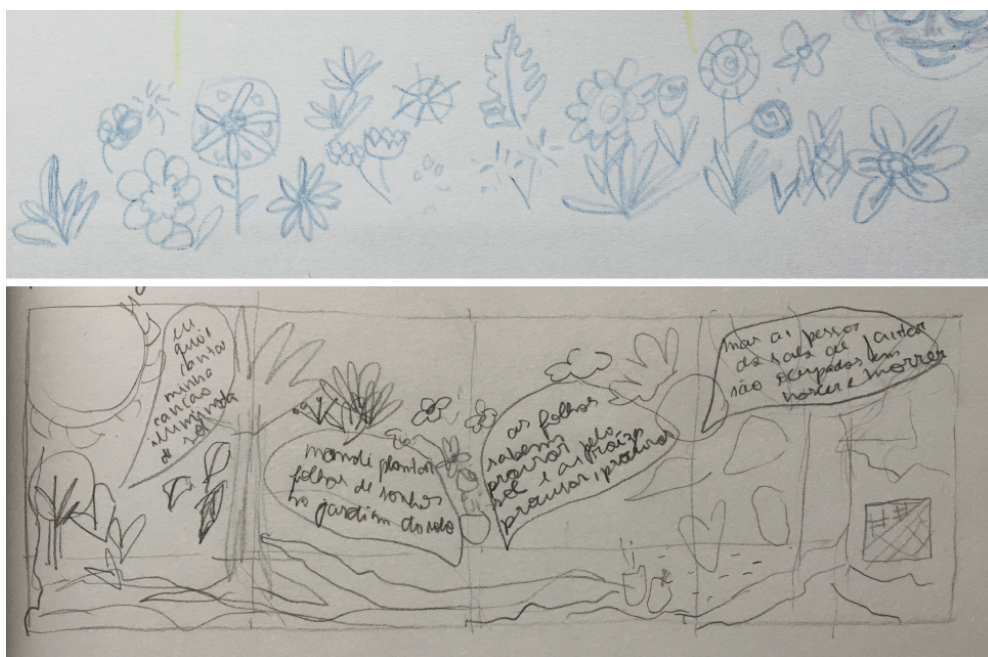


Figura 40 – Rascunhos do cenário para a música Panis Et Circenses.
Fonte: Autora, 2021.

2.10 MODELO

Nesse momento, as amostras e conclusões provenientes da etapa de experimentação levam o designer à construção de modelos demonstrativos, que por conseguinte o conduzem à resolução de subproblemas e o encaminham para a solução (MUNARI, 2008).

2.10.1 Formato e tamanho

O formato escolhido para o projeto, através da experimentação e matriz de decisão mostrada no tópico 2.9.1, foi o sanfonado, também chamado de acordeão. Linden (2018), sobre o formato acordeão, destaca que através das dobraduras horizontais à maneira dos cadernos chineses, cria-se um jogo entre a separação em página duplas e a sequência da tira de papel.

Também conforme Linden (2018), os manuais de diagramação separam os livros em três categorias de tamanho em função da mão do leitor:

livros que abertos são segurados facilmente com uma mão, como os de bolso; livros que podem ser pegos com uma mão quando fechados, mas que seguramos com as duas durante a leitura; livros que pegamos com as duas mãos e devem ser lidos com algum suporte (LINDEN, 2018, p. 55).

Como no formato acordeão as páginas não são presas por uma lombada, ele exige um manuseio diferente, logo pertencente à segunda categoria, *livros que podem ser pegos com uma mão quando fechados, mas que seguramos com as duas durante a leitura*. Por conta do público principal do livro ser constituído por crianças de 6 a 8 anos, e a interação, intervenção e personalização do livro pela criança ser um dos requisitos obrigatórios do projeto, também foi necessário adequar o tamanho do livro as mãos pequenas das crianças, estabelecendo um limite de aproximadamente 10 centímetros em seu formato fechado.

Para definir o tamanho exato do livro foi feito um estudo do tamanho da folha A3, por conta do requisito desejável de projeto *Utilizar o formato máximo do livro aberto de uma A3 para que, sendo disponibilizado o arquivo, qualquer pessoa possa imprimir o livro em gráficas rápidas*. Logo, dividindo o tamanho da A3 (297 x 420mm) pelos 12

quadrados necessários para formar o livro acordeão, e mantendo uma margem de segurança, o formato final do livro fechado foi de 94 mm x 94 mm. O aproveitamento da folha A3 é o mostrado na figura abaixo:

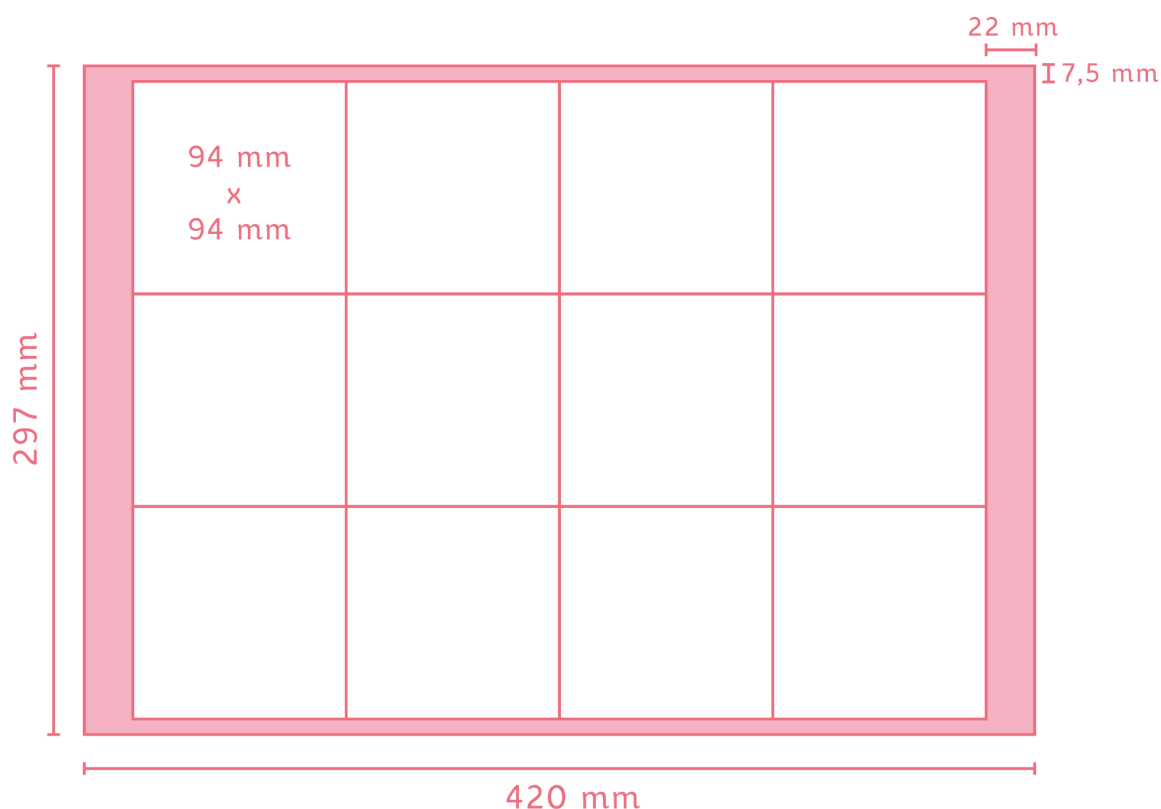


Figura 41 – Aproveitamento da folha A3.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.2 Proposta cromática

A paleta de cores do projeto foi baseada, principalmente, em uma seleção de cores feita a partir dos painéis visuais, desenvolvidos no tópico 2.7.2. Com os painéis visuais prontos, foi utilizado o programa *Illustrator* para abri-los, e através da ferramenta *conta-gotas* coletadas as cores das imagens, gerando ao final um gráfico que representa as cores mais recorrentes no repertório visual do projeto. Após analisar esta síntese cromática dos painéis, mostrada na figura 36, ficou visível que as cores predominantes são o amarelo, o vermelho, o verde, o azul e o rosa.

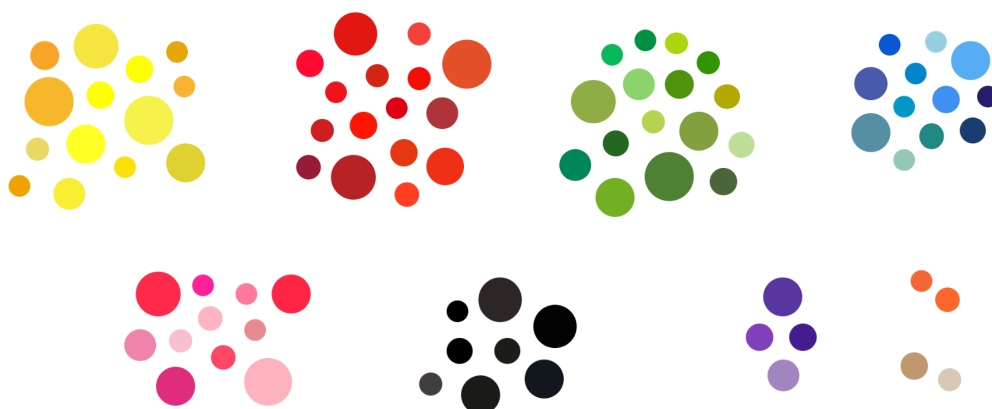


Figura 42 – Síntese cromática dos painéis visuais.

Fonte: Autora, 2021.

Definidas as cinco cores principais, foram realizados testes para observar como elas se comportam umas com as outras. Os tons foram levemente modificados para gerar identificação com o público-alvo, buscando deixá-los similares às cores encontradas em materiais artísticos escolares, como lápis de cor, giz de cera e tinta guache, muito presentes no cotidiano das crianças.

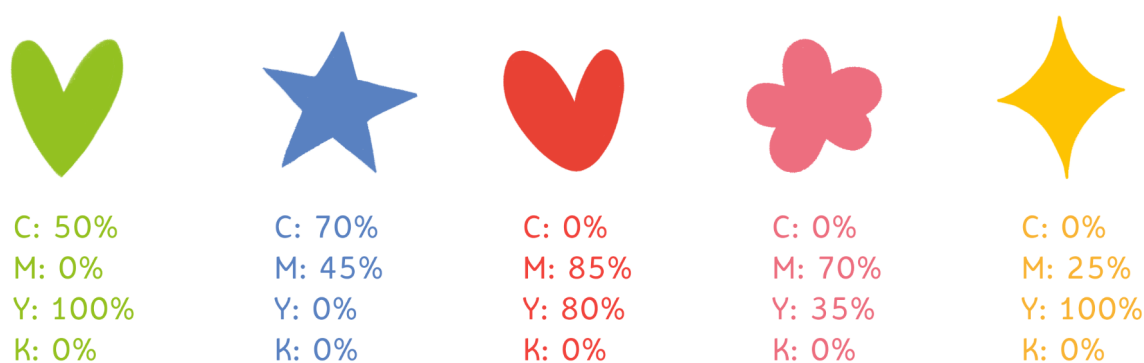


Figura 43 – Paleta de cores do projeto.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.3 Espelho da publicação

Para visualizar e determinar o posicionamento das páginas do livro foi criado um espelho da publicação, que pode ser observado na Figura 38. O projeto é constituído por 12 páginas na frente, e 6 páginas no verso, totalizando 18 páginas. Dentro desse número, 2 páginas são pré-textuais (guarda e folha de rosto), e 3 são

pós-textuais (biografia da autora, colofão e segunda guarda). Em alguns *spreads*, uma página contém o texto e a outra a ilustração, enquanto em outros o texto se encontra integrado à ilustração em uma mesma página.

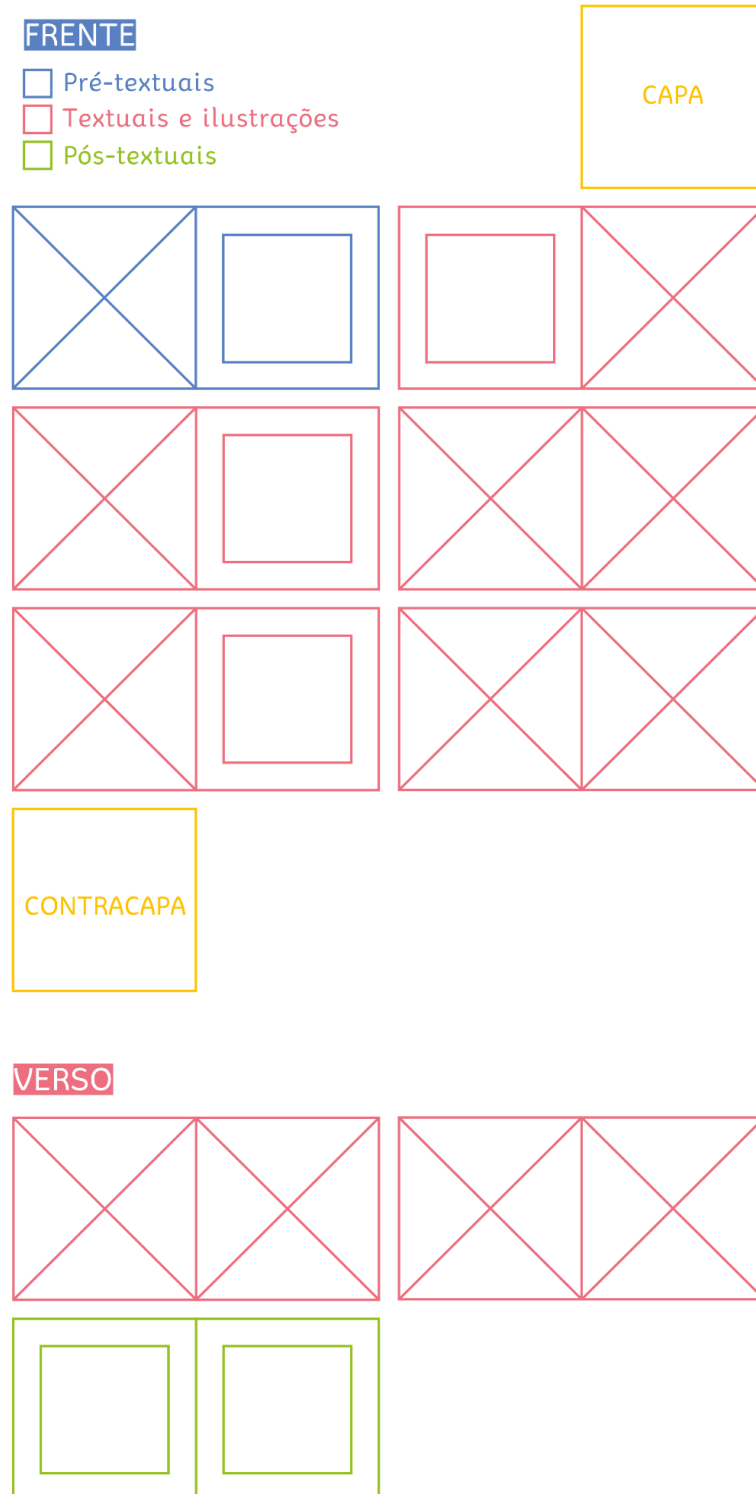


Figura 44 – Espelho da publicação.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.4 Escolha tipográfica

Para realizar as escolhas tipográficas do projeto, tornou-se necessário considerar as particularidades e necessidades do público infantil. As informações, tipografias, e desafios encontrados neste processo serão descritas nos subtópicos a seguir.

2.10.4.1 Definição da tipografia

O pré-requisito inicial para a busca de tipografias foi a presença dos chamados *caracteres infantis*, que como coloca Lourenço (2015), são projetados especificamente para as necessidades das crianças, costumando se preocupar com a diferenciação entre letras similares, e remeter às letras manuscritas.

Foram encontradas três tipografias que cumprem com esse pré-requisito, a *Sassoon Primary*, a *Adoleta*, e a *ABeeZee*. A fonte tipográfica *Sassoon Primary*, desenvolvida pela designer Rosemary Sassoon, foi pesquisada com crianças, para crianças e desenvolvida especialmente para o uso em livros infantis. A tipografia *Adoleta*, projetada pela designer Rafaela de Conto em seu Projeto de Conclusão de Curso, é uma fonte gratuita de uso educacional, voltada a crianças na faixa dos 6 a 7 anos. E a tipografia *ABeeZee*, criada pela designer Anja Meiners, usa formas abertas, amigáveis e simples para auxiliar o processo de aprender a ler e escrever das crianças.

Para escolher uma das tipografias, foi utilizada uma matriz de decisão, em que foram estabelecidos três critérios de avaliação. O primeiro diz respeito à *Legibilidade* da fonte, para isso considerando as especificidades do público infantil, como as apontadas por Lourenço (2015): a clara diferenciação entre caracteres como o "l" minúsculo e o "i" maiúsculo, as letras "a", "g" e "o", e as letras "i" e "j"; evitar que dois caracteres se fundam formando outro caractere; e espaçamentos maiores entreletras e entrepalavras.

O segundo critério trata da *Identificação com o projeto*, avaliando pontos de convergência entre o projeto desenvolvido e as tipografias, como a similaridade entre a faixa etária a que se destinam, a presença de protagonismo feminino e/ou brasileiro no desenvolvimento da tipografia, e a existência de alguma relação com o universo da literatura infantil e/ou da música. Por fim, o terceiro critério avalia a

questão do *Licenciamento* da tipografia, observando a sua licença de uso, permissões, e se está disponível gratuitamente.

Critérios	Sassoon	Abeezee	Adoleta
Legibilidade	3	2	4
Identificação com o projeto	3	3	5
Licenciamento	0	5	5
TOTAL	8	11	13

Quadro 7 – Matriz de decisão: tipografias.

Fonte: Autora, 2021.

De acordo com a matriz de decisão, a tipografia ideal para o projeto é a Adoleta. A nota maior no critério de Legibilidade se dá pois dentre as três, ela é a que apresentou maior diferenciação entre os caracteres similares, especialmente o l minúsculo e o I maiúsculo, um maior espaçamento entreletras e entrepalavras, e a ausência de caracteres que se fundem.

Sassoon Primary Regular		l l a g o i j
Adoleta Regular		l I a g o i j
ABeeZee Regular		l l a g o i j

Imagem 45 – Diferenciação entre caracteres similares nas fontes Sassoon Primary, Adoleta e ABeeZee.

Fonte: Autora, 2021.

No critério de Identificação com o projeto, todas as fontes se destacaram pelo protagonismo feminino, porém a Adoleta se diferenciou por ser voltada a praticamente a mesma faixa etária do projeto, por ser uma fonte brasileira, e também por ter sido desenvolvida em um Projeto de Conclusão de Curso, algo interessante pois possibilita a divulgação da produção acadêmica da área do design.

Quanto ao critério de licenciamento, a fonte *Sassoon Primary* não foi encontrada gratuitamente, enquanto a fonte *ABeezee* foi encontrada de forma gratuita na

plataforma *Google Fonts*, e a fonte Adoleta disponibilizada pela própria designer que a criou para o uso no projeto de forma gratuita.

Tipografia Adoleta

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Figura 46 – Tipografia Adoleta.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.4.2 Definição do tamanho e entrelinha da tipografia

Um dos desafios encontrados no projeto foi encontrar padrões tipográficos que considerassem livros infantis de tamanho pequeno. Como um exemplo, é mostrado no quadro abaixo os Parâmetros tipográficos para livros infantis, recomendados por Burt (COUTINHO E SILVA, 2006 *apud* LOURENÇO, 2015). Considerando o público principal do projeto como 6 a 8 anos, o tamanho de coluna ideal seria entre 10.16 cm e 12.7 cm, porém esse tamanho é maior até que o formato do livro produzido, que mede 9,4 cm de largura e altura.

Por se tratar de um livro pequeno, também não foi possível utilizar o tamanho de corpo recomendado, que seria entre 18 e 24 pt, pois os blocos de texto ultrapassaram a página em ambos os casos. Desse modo, após vários testes, o tamanho de corpo máximo ficou definido em 12 pt, que seria mais adequado para crianças de 10 a 12 anos. Já o tamanho da coluna ficou em torno de 6,7 cm. O valor da entrelinha foi o único que atingiu os padrões ideais, em pontos mede 14,8 (24% maior que o tamanho da tipografia), e em centímetros mede 0.52, valor que se encontra entre os 0.66 e 0.432 estabelecidos por Burt para o público-alvo.

Idade (anos)	Corpo (pontos)	Número de letras por linha (linha 10.16 cm)	Coluna (cm)	Entrelinha (cm)
Menor que 7	24	32	12.7	0.66
7-8	18	38	10.16	0.432
8-9	16	45	8.89	0.406
9-10	14	52	9.52	0.33
10-12	12	58	10.16	0.305
Maior que 12	11	60	11.43	0.254

Quadro 8 – Parâmetros tipográficos para livros infantis, recomendados por Burt.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.4.3 Alinhamento dos blocos de texto

Segundo Sassoon e Willians (SASSOON E WILLIANS, 2000 *apud* LOURENÇO, 2015), para o público infantil, deve-se levar em consideração o espaçamento das palavras (entrepalavras) e justificar um texto somente se for absolutamente necessário. Por conta disso, foi escolhido o alinhamento à esquerda e não-justificado para os blocos de texto, assim facilitando o reconhecimento das palavras pelas crianças.

2.10.4.4 Tipografia experimental



Figura 47 – Resultado final da tipografia Sopa de letrinhas.

Fonte: Autora, 2021.

O resultado final da tipografia experimental produzida para o título do livro, com carimbos de macarrão de letrinhas, é o da figura acima. Após os testes da etapa de Experimentação, foram feitos pequenos refinamentos no programa *Illustrator*, e aplicadas as cores da paleta cromática definida para o projeto. Ao final, a tipografia foi apelidada com o nome *Sopa de letrinhas*.

2.10.5 Diagramação

Para a realização da diagramação do projeto foi utilizado o programa da Adobe, *InDesign*. Por se tratar de um livro-objeto ilustrado, o projeto possui poucas páginas textuais e um grande número de ilustrações, o que exige uma maior liberdade na composição dos elementos da página. Ainda assim, foi construído um *grid* básico e dinâmico, para orientar principalmente as páginas textuais.

Para a definição do *grid*, foi utilizado o método desenvolvido por Castro e Perassi (2018), que se baseia na tipografia para a construção do diagrama da página. Suas oito etapas de desenvolvimento são:

- ★ Predefinição da forma da página;
- ★ Definição da tipografia;
- ★ Estabelecimento da entrelinha;
- ★ Determinação do módulo;
- ★ Dimensionamento da forma da página e construção da grade;
- ★ Representação do diagrama (largura de colunas e margens);
- ★ Configuração e ativação da linha de base;
- ★ Distribuição de textos e imagens para compor a mancha gráfica.

Como já se tem o formato da página definido em 94 mm x 94 mm, a tipografia definida em tamanho 12 pt, e entrelinha em 14,8 pt, o primeiro passo é determinar o tamanho do módulo. O módulo é definido pelo valor da entrelinha em milímetros. Considerando que 1 pontos equivale a 0,35275 milímetros, 14,8 pontos são iguais a 5,220 milímetros, sendo esse o valor do módulo que servirá de base para construir o diagrama. Considerando esse valor, não foi necessário o dimensionamento da forma da página pois 94mm dividido por 5,220, resulta no número 18,007, exato o

bastante para ser arredondado para 18. Logo, o grid será constituído por 18 módulos de 5,220 mm.

O diagrama, ou seja a largura das colunas e margens, foi definido da seguinte forma:

- ★ Páginas textuais: uma coluna de 13 x 14 módulos (67,86mm x 73,08mm), margem esquerda de 3 módulos (15,66mm), e margens direita, inferior e superior de 2 módulos (10,44mm).
- ★ Páginas pré-textuais e pós-textuais: uma coluna de 14 x 14 módulos (73,08mm x 73,08mm), margens esquerda, direita, inferior e superior de 2 módulos (10,44mm).
- ★ Páginas com ilustrações: sem coluna, margens esquerda, direita, inferior e superior de 1 módulo (5,220mm), onde procurou-se evitar textos e partes importantes da ilustração.

Em seguida, foi configurada a linha de base, que é responsável por alinhar os blocos de texto ao *grid*. Seu valor consiste na entrelinha escolhida para a tipografia da publicação, então foi configurada para começar a cada 5,220 mm (valor da entrelinha em mm) e para se repetir a cada 14,8pt (valor da entrelinha em pontos).

Por fim os textos e ilustrações foram distribuídos para compor a mancha gráfica. Na figura abaixo podem ser observadas uma página textual, uma página pré-textual e uma página com ilustração, todas alinhadas ao diagrama.



Figura 48 – Páginas alinhadas ao diagrama: textual, pré-textual, com ilustração.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.6 Jogos e recursos lúdicos

As músicas Baby, Lindonéia e Panis Et Circensis, são o fio condutor do livro-objeto e ditam os jogos e recursos lúdicos utilizados. Procurou-se trabalhar principalmente com as músicas para fugir do senso comum dos livros disponibilizados no mercado sobre protagonismo feminino, que costumam focar apenas nas biografias das mulheres e não geram interação com as produções das mesmas.

Um dos objetivos de trabalhar com as músicas também foi o de transformar letras com pano de fundo político, por vezes até sombrias, em uma grande brincadeira tropicalista, aproximando a criança de tópicos da história da música, da política e da arte brasileira de uma forma leve, livre e sensorial. Para isso, foram utilizados os seguintes jogos e recursos lúdicos:

Baby: para acompanhar a letra amorosa e delicada de Baby, foi criado um jogo de recortes e imagens, em que uma abertura na encadernação do livro é utilizada como envelope para uma cartinha de amor. O conteúdo do envelope é constituído por um papel de carta com trechos da letra escritos, e cinco adesivos em formato de selos postais que o leitor pode usar para personalizar seu próprio livro.

Lindonéia: um jogo de adivinhação é utilizado para fazer a ponte entre as mulheres da Tropicália e as mulheres da arte brasileira. Isso é possível por conta da motivação por trás da criação da música, contada por Caetano Veloso em seu livro Verdade Tropical:

Nara Leão [...] encomendou-nos, a mim e a Gil, uma música que tivesse como tema ou inspiração um quadro do pintor Rubens Gerchman chamado Lindonéia, o qual representava, em traços distorcidos com dolorosa pureza, o que parecia ser a ampliação de um retrato três-por-quatro de uma moça pobre que – dizia o texto-título – fora dada por perdida, emoldurada, à maneira kitsch dos retratos de sala de visitas suburbanas, por vidro espelhado com decoração floral (VELOSO, 1997, p. 222).

Assim, foi criado um jogo de adivinhação através de uma colagem com diversas obras de arte brasileiras, predominantemente feitas por mulheres, em que o leitor deve adivinhar qual delas inspirou a música. Além disso, também é disponibilizada

uma moldura em branco, onde o leitor pode desenhar como imagina a Lindonéia, possibilitando assim outro tipo de interação com o livro.

Panis Et Circenses: são propostos jogos de recorte e imagens, através de uma boneca de papel e um cenário no verso do livro. A boneca, que representa a Rita Lee, é construída de forma que possa ficar "em pé", possibilitando que o leitor a leve para o verso do livro e a utilize para brincar no cenário, onde são encontrados também trechos da letra da música dentro de balões de fala.

Para além das músicas, também é proposto um jogo sinestésico na terceira e quarta página do livro, onde uma abertura é utilizada para imitar o encarte de um disco de vinil, mais especificamente o disco *Tropicalia ou Panis Et Circensis*. Dentro deste encarte se encontra um disquinho de papel, com um *QR Code* impresso que encaminha o leitor para escutar o álbum na plataforma de *streaming Spotify*. A ideia é que o leitor faça a leitura enquanto ouve as músicas, assim proporcionando uma experiência sensorial e outro tipo de interação com o livro.

Visualizando o todo, percebe-se que os jogos e recursos lúdicos utilizados no livro-objeto buscam unir elementos nostálgicos (papéis de carta, selos postais, bonecas de papel) a elementos atuais (*QR Code*), assim representando o conceito *Geleia geral*.

2.10.7 Ilustrações

Como já descrito no tópico 2.7.3.2, o estilo de ilustração definido para o projeto foi o Materialista, caracterizado pela mistura de diferentes materiais e técnicas em uma mesma ilustração. Para a produção das ilustrações foi utilizado o programa *Photoshop*. Os rascunhos, mostrados no tópico 2.9.2, foram fotografados e abertos no programa, onde através da ferramenta *Pincel* foram redesenhados, pintados, e finalizados com a inserção das texturas e carimbos produzidos.

2.10.7.1 Retratos

As primeiras ilustrações produzidas foram os retratos das artistas Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee. Algumas das inspirações e referências por trás dessas ilustrações, podem ser observadas nos painéis abaixo:



Figura 49 – Pannel: Gal Costa.

Fonte: Autora, 2021.

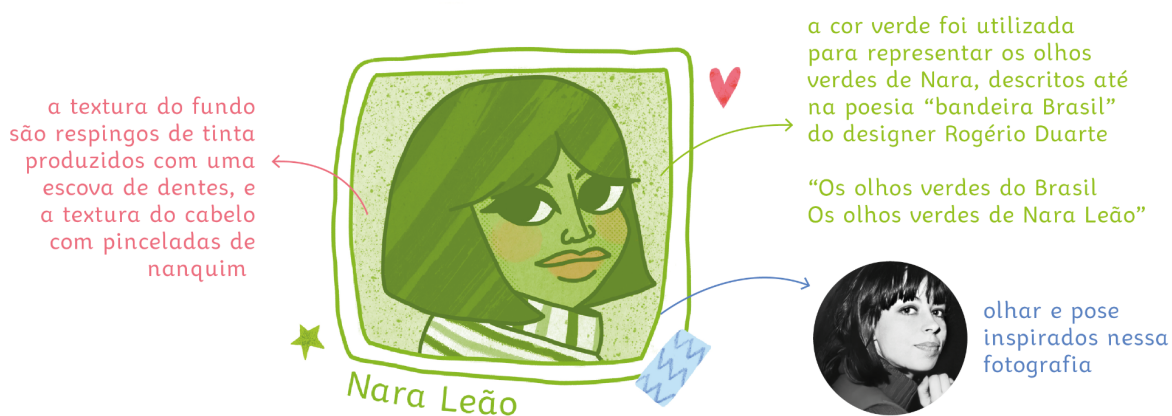


Figura 50 – Pannel: Nara Leão.

Fonte: Autora, 2021.

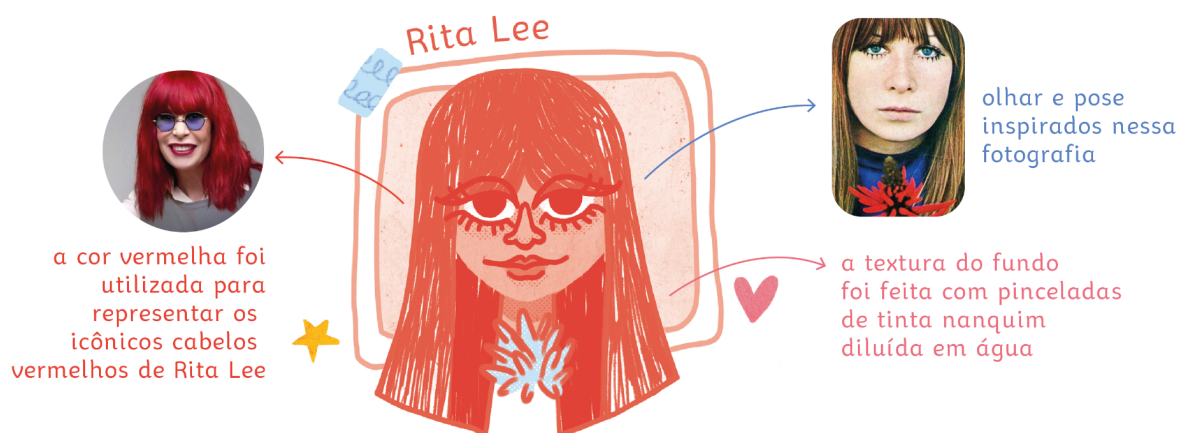


Figura 51 – Pannel: Rita Lee.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.7.2 Músicas

A primeira música trabalhada com ilustrações foi **Baby**, interpretada por Gal Costa e Caetano Veloso. Para representar o tom amoroso e delicado da letra, os elementos gráficos buscam remeter à uma carta de amor, composta por envelope, selos postais, e um papel de carta. Outro aspecto por trás dessa ideia foi homenagear as coleções de selos, adesivos e papéis de carta, presentes na infância há gerações, o que proporciona um clima nostálgico às ilustrações.

Os selos postais buscam inspiração em elementos da letra da música, como a piscina, a margarina, a América do Sul, o sorvete e um aparelho de som para representar a frase *Ouvir uma canção do Roberto*. Abaixo, são encontrados painéis que explicitam um pouco mais as referências utilizadas nas ilustrações.

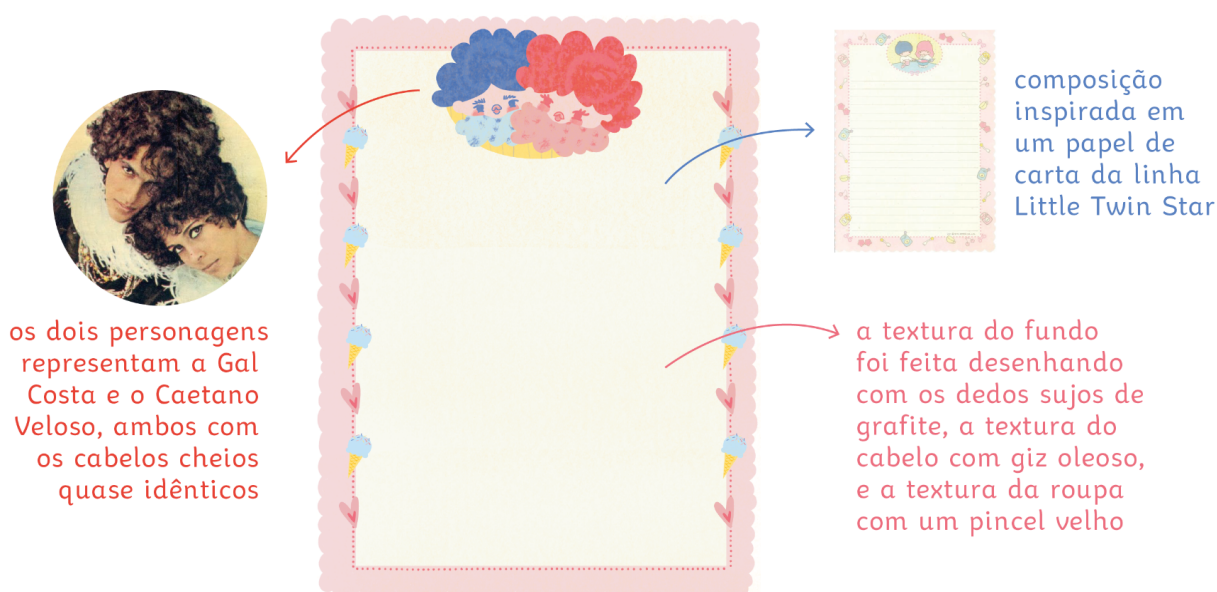


Figura 52 – Painel: Papel de carta Baby.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 53 – Paineis: Selos postais Baby.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 54 – Paineis: Envelope Baby.

Fonte: Autora, 2021.

A segunda música trabalhada foi **Lindonéia**, interpretada por Nara Leão. Para ilustrar o jogo de adivinhação constituído pelas obras de arte, foram desenhadas molduras para cada um dos quadros. Além disso, uma moldura foi deixada com o fundo branco para a criança realizar seu próprio desenho.

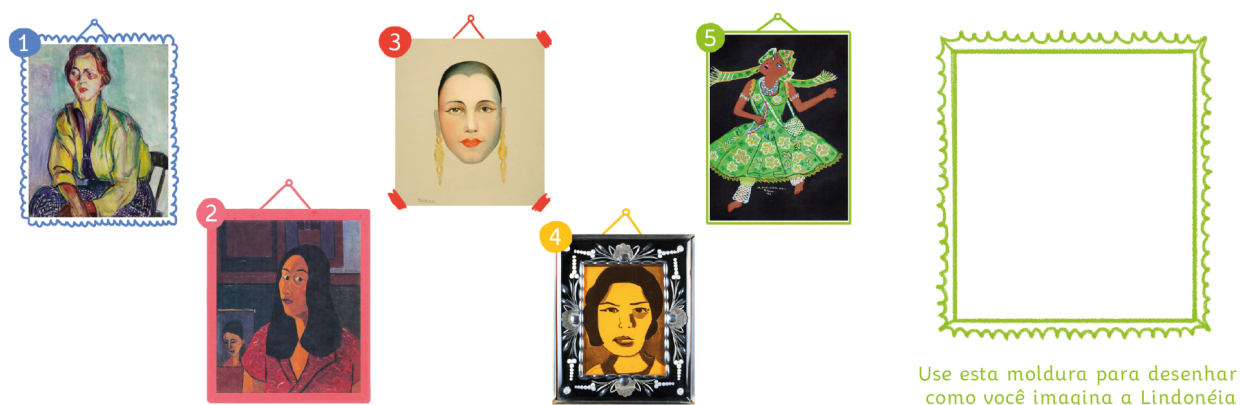


Figura 55 – Molduras da Lindonéia.

Fonte: Autora, 2021.

A terceira e última música ilustrada foi **Panis Et Circenses**, interpretada por Os Mutantes, banda da qual Rita Lee fazia parte. As ilustrações feitas foram uma boneca de papel, representando a Rita Lee com roupa de "bruxa", e um cenário para brincar com a mesma



Figura 56 – Boneca Rita Lee.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 57 – Cenário Panis Et Circenses.

Fonte: Autora, 2021.

Algumas outras ilustrações feitas foram o desenho da capa do disco *Tropicalia ou Panis Et Circensis*, que também foi adaptado para destacar apenas as três mulheres, uma ilustração do disco em si, o retrato da autora do livro, e o desenho da sobremesa *mosaico de gelatina*.



Figura 58 – Ilustração do disco Panis Et Circenses.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 59 – Ilustração das mulheres da Tropicália, e do disco Panis Et Circenses.
Fonte: Autora, 2021.

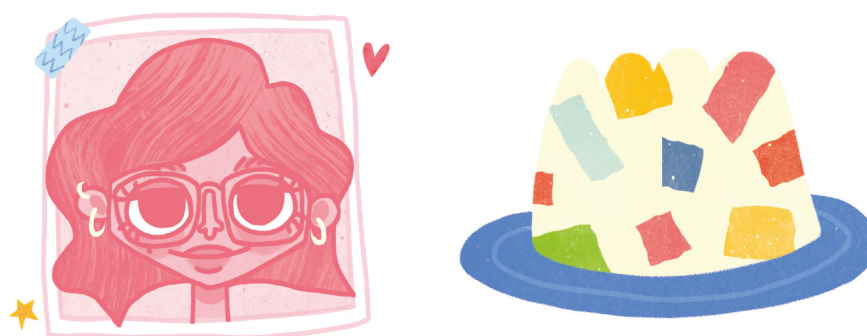


Figura 60 – Ilustração da autora e da sobremesa mosaico de gelatina.
Fonte: Autora, 2021.

2.10.7.3 Capa

A capa produzida para o livro-objeto segue o padrão da maioria das composições de capa para livros infantis, sendo formada pelo título aliado a ilustrações condizentes às que se encontram no miolo, para que não haja uma quebra de expectativa do leitor. A ideia da composição é também remeter a sobremesa *mosaico de gelatina*, inserindo as mulheres da Tropicália como pedaços desse mosaico, como mostra a figura 59.



Figura 61 – Pannel: capa do livro.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.8 Teste de impressão inicial

Assim que o processo de criação das ilustrações e diagramação do conteúdo foi concluído, realizou-se um teste de impressão e montagem inicial do livro-objeto. Nele foi possível notar algumas coisas que poderiam ser melhoradas, como por exemplo aumentar o contraste entre algumas cores, diminuir o tamanho da tipografia dos elementos pós-textuais, colocar alguns destaques no texto imitando o efeito de uma caneta marca-texto, entre outras. Abaixo se encontram algumas fotos desse modelo inicial:



Figura 62 – Capa e Spread do modelo inicial.

Fonte: Autora, 2021.

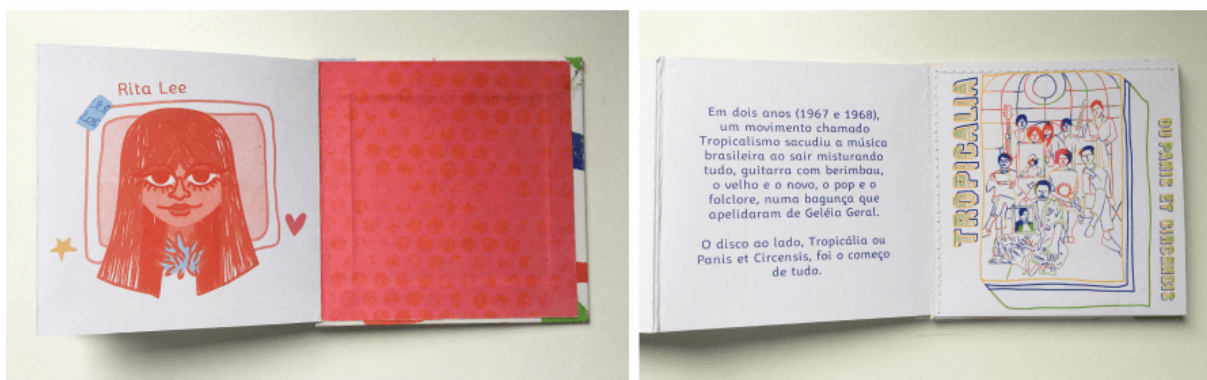


Figura 63 – Spreads do modelo inicial.

Fonte: Autora, 2021.

2.10.9 Aspectos físicos

2.10.9.1 Miolo

O miolo do livro apresentou 18 páginas, suas medidas em formato *spread* são de 188 mm x 94 mm, em formato fechado de 94 mm x 94 mm, e com todas as páginas esticadas em formato sanfona de 752 mm x 94 mm. As medidas dos elementos adicionais são: Disco: 75 mm x 75 mm; Adesivos: em torno de 30 mm x 40 mm; Boneca de papel: 60 mm x 30 mm; Papel de carta: 160 mm x 125 mm; Páginas sanfonadas da Lindonéia: 94 mm x 376 mm.

Tanto o miolo quanto os elementos adicionais, são impressos em papel offset 180g de forma digital. Os acabamentos necessários são a costura de dois bolsos, e a construção e cola de um envelope em papel vegetal na segunda guarda.

2.10.9.2 Capa

A publicação não possui lombada, e sua capa é constituída por dois quadrados de 96 mm x 96 mm de papelão couro gramatura 50 (1,3 mm de espessura), revestidos por papel offset impresso de forma digital, e posteriormente colados nas guardas.

2.10.9.3 Fechamento do arquivo

A sangria foi projetada na distância de 5 mm, o suficiente para atuar como margem de segurança. As ilustrações foram incorporadas no arquivo do *InDesign* em resolução de 300dpi e configuração de cor CMYK. O arquivo para impressão foi exportado em formato PDF/X-1a.

2.11 DESENHO DE CONSTRUÇÃO

Finalizadas as alterações no modelo, iniciou-se o preparo dos desenhos de construção, que estabelecem todas as informações necessárias para a confecção do protótipo, por uma pessoa não envolvida no projeto.

A tiragem pensada para o projeto é pequena, pois a intenção é que sua produção se dê de forma caseira e artesanal, aos moldes da cultura da autopublicação e do faça-você-mesmo, assim coerente ao conceito *Subversivo* definido para o projeto.

Por conta disso, foram pensadas estratégias para facilitar a produção do livro-objeto de forma artesanal por pessoas não envolvidas no projeto, como a produção de tutoriais e o uso de materiais acessíveis. Essas especificações são todas encontradas nos próximos tópicos.

2.11.1 Materiais

Os principais materiais necessários para construção do livro-objeto são as folhas impressas. Procurou-se distribuir os elementos de forma a aproveitar ao máximo o tamanho das folhas, assim barateando a produção. Os arquivos em pdf fechados para impressão estão disponíveis e livres para uso no seguinte link: encurtador.com.br/kJNQ3. Logo, as impressões necessárias para formar uma unidade do livro são as seguintes:

- ★ 2 folhas A3 em papel offset 180g, 4x4 cores
- ★ 1 folha A4 em papel offset 180g, 4x0 cores.
- ★ 1 folha A4 em papel adesivo, 4x0 cores.

Para demonstrar a viabilidade financeira do projeto, foi solicitado um orçamento à gráfica ArtCópia, situada na cidade de Tubarão, em Santa Catarina. Os valores das impressões estão expressos no quadro abaixo:

Quantidade	Descrição	Unidade	Total
4	A3 Offset 180g	4,00	16,00
1	A4 Offset 180g	2,00	2,00
1	A4 Papel adesivo	2,00	2,00
TOTAL			R\$20,00

Quadro 9 – Orçamento da impressão de uma unidade do livro.

Fonte: Autora, 2021.

Além das impressões, são necessários alguns outros materiais para a produção do livro-objeto: 1 folha de papelão couro gramatura 50 (1,3 mm de espessura); 1 folha A4 de papel vegetal 90g; Cola; Estilete; Tesoura; Réguas; Pincel; Lapiseira; Máquina de costura; Linha branca; 1 agulhão para encadernação, Fita dupla-face.

2.11.2 Montagem

Para orientar e facilitar o entendimento da montagem, foi desenvolvido um vídeo-tutorial, dessa forma possibilitando que pessoas não envolvidas no projeto possam confeccionar o livro-objeto. Filmado, editado e postado na plataforma *Youtube* pela autora, ele se encontra disponível no seguinte *link*:

youtu.be/-Lgqjd-bVHU

2.12 SOLUÇÃO

Por fim, é apresentada a solução para o problema inicial. O resultado do modelo final, em escala real, e com as especificações corretas de papel, gramatura e acabamento é o das fotografias abaixo. Para promover uma visualização mais fidedigna do produto final, também foi criado um vídeo mostrando o passar das páginas e a dinâmica do formato sanfonado, o *link* para acesso ao vídeo é esse:

youtu.be/RlxQgOKwIpU



Figura 64 – Capa e contracapa.
Fonte: Autora, 2021.



Figura 65 – Sanfona do livro.
Fonte: Autora, 2021.



Figura 66 – Livro e seus elementos adicionais.
Fonte: Autora, 2021.



Figura 67 – Capa e contracapa do livro.
Fonte: Autora, 2021.



Figura 68 – Spreads iniciais.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 69 – Páginas da música *Baby* e retrato da Gal Costa.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 70 – Páginas da música *Lindonéia* e retrato da Nara Leão.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 71 – Páginas da música *Panis Et Circenses* e retrato da Rita Lee.

Fonte: Autora, 2021.



Figura 72 – Páginas pós-textuais e contracapa.

Fonte: Autora, 2021.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando o projeto em sua totalidade, acredita-se que seus objetivos e requisitos foram contemplados. O livro-objeto infantil desenvolvido introduz o movimento Tropicália e suas mulheres, enquanto estimula a interação, intervenção e personalização do leitor, o que era a sua proposta desde o início.

Seus conceitos – Experimental, Geleia Geral e Subversivo – também foram contemplados em diferentes aspectos do projeto. O Experimental esteve presente na produção dos elementos gráficos manuais, como os carimbos e a criação da tipografia Sopa de Letrinhas, o conceito Geleia Geral através da mistura de técnicas das ilustrações e no contraste do antigo e novo nos jogos e recursos lúdicos, e o conceito Subversivo através da produção gráfica do projeto, em muito inspirada pela cultura da autopublicação e do faça-você-mesmo.

Mesmo constatando que o produto final alcançou os objetivos propostos, ficou claro que as possibilidades e caminhos que o livro-objeto poderia ter tomado eram diversos, o que por vezes se tornou um motivo de ansiedade da autora perante as várias escolhas que precisavam ser feitas, sendo a metodologia e os instrumentos utilizados essenciais para o andamento do processo criativo.

A adaptação da metodologia, com a inserção de processos de pesquisa e criativos, se mostrou bastante rica para projetos gráfico-editoriais voltados à infância. Através da pesquisa bibliográfica, da análise de similares, e das entrevistas com especialistas, foi possível investigar e conceituar o formato, o tema, e o público-leitor, de forma sistematizada. Enquanto através das etapas de criatividade e experimentação foi possível materializar o modelo físico da alternativa final.

As informações adquiridas pelas entrevistas ressoaram ao longo de todo o projeto, inspirando e norteando as decisões feitas posteriormente a elas. No entanto, para projetos futuros, mostrou-se importante estabelecer um contato mais direto com as crianças ao longo do processo, evitando ficar refém de uma visão especializada, porém adultocêntrica.

Algo que pode ser aprimorado futuramente é simplificar a montagem do livro-objeto, indicando algumas possíveis substituições, como retirar a capa de papelão e trocar a costura pelo uso de fita dupla-face. Dessa forma, a própria

construção do livro pode ser feita em conjunto com as crianças. Ainda nesse sentido, também poderia ser produzido um vídeo-tutorial da montagem mais detalhado e instrutivo, assim facilitando a compreensão de cada etapa.

Uma das contribuições do trabalho é o incentivo à disponibilização gratuita e não-comercial de grande parte dos resultados gráfico-visuais obtidos, incluindo os arquivos de impressão para a reprodução caseira do produto final. Espera-se que essa decisão inspire outros trabalhos a levarem seus projetos para fora da Universidade, compreendendo o papel e função social da produção acadêmica.

Outra contribuição que pode inspirar trabalhos posteriores é a produção e utilização de vídeos, para proporcionar uma melhor visualização de processos e resultados aos leitores do relatório. Essa solução se torna possível pois o trabalho será disponibilizado apenas virtualmente, o que abre um leque de possibilidades multimídia bastante interessantes, principalmente, para projetos visuais e gráficos.

Por fim, fica o desejo de que o projeto continue repercutindo, tanto por meio das pessoas que experimentem a montagem do livro com as próprias mãos, quanto pelos futuros leitores deste relatório que encontrem nele uma referência para os seus próprios projetos.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Ricardo. A didatização e a precária divisão de pessoas em faixas etárias: dois fatores no processo de (não) formação de leitores. *In*: PAIVA, Aparecida; MARTINS, Aracy; PAULINO, Graça; VERSIANI, Zélia. **Literatura e Letramento – Espaços, suportes e interfaces**. 1. ed. Belo Horizonte: 2003. Disponível em: <http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/A-didatizacao-e-a-p-recaria-divisao-de-pessoas-em-faixas-etarias.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2021.
- BARREIRA, Natália Beatriz. **O MOVIMENTO DE UM OLHAR: LIVRO-OBJETO DA COMPANHIA “GRÃO CIA DE DANÇA”**. 2017. Projeto de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/208900>. Acesso em: 16 mar. 2021.
- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 20 fev. 2021.
- BRASIL. **Resolução nº 6, de 20 de outubro de 2010**. Define Diretrizes Operacionais para a matrícula no Ensino Fundamental e na Educação Infantil. Brasília, DF: Câmara de Educação Básica, 2010. Disponível em: <http://www.ceepi.pro.br/Norma%20CNE%20MEC/2010%20Res%20CNE%20CEB%2006%20-%20Novas%20diretrizes%20operacionais%20para%20EF%209%20anos.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- CASTRO, Luciano Patrício Souza de; PERASSI, Richard. **Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- COLOMER, Teresa. **A formação do leitor literário: narrativa infantil e juvenil atual**. São Paulo: Global, 2003.
- DUARTE, Rogério. **Tropicaos**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2003.
- FREITAS, Neli Klix; ZIMMERMANN, Anelise. A ilustração de livros infantis – uma retrospectiva histórica. *DAPesquisa*, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 330-337, 2019. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/16605/10736>. Acesso em: 13 mar. 2021.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. Trad. Juliana A. Saad e Sergio Rossi Filho. São Paulo: Edições Rosari, 2007.
- HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- LEE, Rita. **Uma autobiografia**. 1. ed. São Paulo: Globo, 2016.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. 1. ed. São Paulo: SESI-SP editora, 2018.
- LINS, Guto. **Livro infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Rosari, 2002.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil : desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para para designers**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/26092>. Acesso em: 29 mar. 2021.

MACHADO, Ana Cristina; SALINET, Maria Fernanda Somenzi. **Elas resistem – Mulheres nordestinas no rock**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/189479>. Acesso em: 16 mar. 2021.

MATTAR, Marina Ribeiro. Poemóviles: o livro além do livro. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Brasília, n. 59, e5911, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/29313/25079>. Acesso em: 13 mar. 2021.

MIRANDA, Luís Henrique Nobre. **LIVROS-OBJETO FALA-FORMA**. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciência da Literatura) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: http://www.posciencialit.letras.ufrj.br/images/Posciencialit/td/2006/13-luishenrique_livros.pdf. Acesso em: 13 mar. 2021.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**. Portugal: Edições 70, 2007.

NECYK, Barbara Jane. **Texto e Imagem: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo**. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=10052@1>. Acesso em: 13 mar. 2021.

OLIVEIRA, Ana de. **Tropicália: um projeto de Ana de Oliveira**. Tropicália, 2007. Disponível em: <http://tropicalia.com.br/>. Acesso em: 16 mar. 2021.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

RODARI, Gianni. **Gramática da Fantasia**. São Paulo: Summus, 1982.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. 2011. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-11012012-115004/publico/DISSERTACAO_DESIGN_DO_LIVRO_OBJETO.pdf. Acesso em: 20 fev. 2021.

SILVA, Amanda Pereira do Nascimento. **A palavra bem almoçada - design de um livro-objeto lúdico infantil**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em

Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em: <https://monografias.ufrn.br/jspui/handle/123456789/2940>. Acesso em: 23 mar. 2021.

SILVA, Elaine Aparecida Rodrigues da; FREITAS, Lucinéia Silva de; BERTOLETTI, Estela Natalina Mantovani. A QUESTÃO DA FAIXA ETÁRIA NA LITERATURA INFANTIL. In: Sciencult, 3., 2006, Paranaíba. *Anais [...]*. Paranaíba: UEMS, 2005, p. 68-73. Disponível em: <https://anaisonline.uems.br/index.php/sciencult/article/view/3313/3286>. Acesso em: 13 mar. 2021.

SILVA, Fernanda Ozilak Nunes. **Desenvolvimento de projeto gráfico para o livro infantil “A Arca de Noé” de Vinícius de Moraes**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.fau.usp.br/fauforma/2016/assets/fernanda_ozilak.pdf. Acesso em: 13 mar. 2021.

SOUZA, Mônica de. **O CORPO NÃO É UM PEDIDO DE DESCULPAS: TRADUÇÃO DO POEMA DE SONYA RENEE TAYLOR APLICADA COMO LIVRO-OBJETO**. 2019. Projeto de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/197804>. Acesso em: 16 mar. 2021.

VELOSO, Caetano. **Verdade Tropical**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. Palavras e imagens em livros de artista. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 82-103, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15432/12289>. Acesso em: 13 mar. 2021.

IMAGENS

ARREIMATE ARTE. **Julio Plaza e Augusto de Campos**. 2020. 1 fotografia. Disponível em: <https://www.arrematearte.com.br/tnt/59/lote/51>. Acesso em: 21 abr. 2021.

CACHOEIRA DO MACACO. **Rita Lee**. 2013. 1 fotografia. Disponível em: <http://cachoeiradomacaco.blogspot.com/2013/05/rita-lee.html>. Acesso em: 29 ago. 2021.

DARK BLOG. **Perfil: quem era John Tenniel, o ilustrador de Alice no país das maravilhas**. [2019?]. 1 gravura. Disponível em: <https://darkside.blog.br/perfil-quem-era-john-tenniel-o-ilustrador-de-alice-no-pais-das-maravilhas/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FAMA, Susan. **Quite crazy**. 2012. 1 página escaneada. Disponível em: <http://susan-fama.blogspot.com/2012/06/quite-crazy.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

ISSUU. **Onde vivem os monstros**. 2012. 1 captura de tela. Disponível em: <https://issuu.com/kalandraka.com/docs/onde-vivem-os-monstros-pt>. Acesso em: 21 abr. 2021.

LAST.FM. **Nara Leão**. 2018. 1 fotografia. Disponível em: <https://www.last.fm/music/Nara+Le%C3%A3o/+images/578b1ee7f20075c547930c48b3f89cfa>. Acesso em: 29 ago. 2021.

MUSIC ON THE RUN. **Discos para história: Gal Costa, de Gal Costa (1969)**. 2019. 1 fotografia. Disponível em: <https://www.musicontherun.net/2019/03/discos-para-historia-gal-costa-gal-costa-1969.html>. Acesso em: 29 ago. 2021.

MOON PICNIC. **Prebooks/I Prelibri**. 2021. 1 fotografia. Disponível em: <https://moonpicnic.com/product/prebooks-i-prelibri/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

LIVROS INFANTIS ANALISADOS

BRAGA, Angela; REGO, Lígia. **Tarsila do Amaral**. São Paulo: Moderna, 1998.

CARRANCA, Adriana. **Malala, a menina que queria ir para a escola**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2015.

CHILD, Lauren. **Eu nunca vou comer um tomate**. São Paulo: Ática, 2009.

DANN, Penny. **O Livro Secreto das Fadas: ou como se tornar uma fadinha**. São Paulo: Melhoramentos, 2003.

LEÓN, Ángela. **Lina: aventuras de uma arquiteta**. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2020.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O Pequeno Príncipe: histórias especiais**. Jandira: Ciranda Cultural, 2017.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O Pequeno Príncipe: o grande livro pop-up**. Rio de Janeiro: Agir, 2009.