



A Lenda do Caldeirão

Esburrasante:

Design e ilustração do livro
infantojuvenil híbrido

Gabriel Nemer Neves

**Graduação em Design
Universidade Federal de
Santa Catarina 2022**

Gabriel Nemer Neves

A Lenda do Caldeirão Esburrassante: Design e ilustração do livro infantojuvenil híbrido

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Design Gráfico do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design

Orientadora: Profa, Dra. Cristina Colombo Nunes

Florianópolis, 2022

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

Neves, Gabriel Nemer

A lenda do caldeirão esburrassante: design e ilustração
do livro infantojuvenil híbrido / Gabriel Nemer Neves ;
orientadora, Cristina Colombo Nunes, 2022.
116 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. ilustração. 3. design gráfico. 4. livro
infantil. 5. multimídia ilustrado. I. Nunes, Cristina
Colombo. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Design. III. Título.

Gabriel Nemer Neves

A Lenda do Caldeirão Esburrassante: Design e ilustração do livro infantojuvenil híbrido

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Design Gráfico do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design

Orientadora: Profa, Dra. Cristina Colombo Nunes

Florianópolis, 10 de Março de 2022

Gabriel Nemer Neves

A Lenda do Caldeirão Esburrassante: Design e ilustração do livro infantojuvenil híbrido

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

Florianópolis, 10 de Março de 2022

Prof . Mary Vonni Meüres de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora

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

Prof. Patrick Martinelli Veiga Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

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



Documento assinado digitalmente

Cristina Colombo Nunes

Data: 21/03/2022 18:50:09-0300

CPF: 003.759.569-56

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

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

Agradecimentos

Obrigado a UFSC, por seu ensino público, gratuito e de excelência. Desde o primeiro dia que pisei, até o último que sai, foram os melhores da minha vida

Obrigado à Cris, Doug, Patrick e Kanarek por me mostrarem como professores que amam a profissão, podem mudar a vida de seus alunos.

Obrigado a meus pais, pelo amor incondicional e por me ensinarem o valor do que nos é dado. De nada temos mérito, pois dependemos sempre dos outros.

E Rooca, obrigado por ter vindo nessa comigo.

Resumo

Nesse trabalho são desenvolvidos o projeto gráfico editorial, as ilustrações e os elementos interativos do livro híbrido infanto-juvenil “A Lenda do Caldeirão Esburrassante”, de Gabriel Nemer Neves. As metodologias utilizadas são o Método Frascara, Domiciano para o design e Zimmermann para as ilustrações. Além disso, sofreu o apoio na metodologia Castro e Perassi para desenvolvimento do projeto gráfico. Outrossim, foram pensados e desenvolvidos um universo narrativo com elementos para haver uma aplicação híbrida consistente. O resultado é um livro completo prototipado com arquivos gráficos finalizados, prontos para a publicação junto à editoras.

Palavras Chaves: Ilustração. Design Gráfico. Livro Infantil. multimídia Ilustrado. QR Code

ABSTRACT

This paper aims at presenting the development of an editorial graphic project, the illustrations and the interactive elements of the hybrid children’s book “A Lenda do Caldeirão Esburrassante”, by Gabriel Nemer Neves. The methodologies used are the Frascara Method, Domitian for the design and Zimmermann for the illustrations. In addition to this, it was supported by the Castro & Perassi methodology for the development of the editorial project. Furthermore, it was developed and created a narrative universe with elements to create a consistent hybrid book. The result is a complete prototyped book with print-ready graphic files, ready to be published.

Keywords: Illustration. Graphic design. Children’s book. Multimedia. Illustrated. QR Code

Tabela de Imagens

Figura 1. Diagrama Metodologia.....	21
Figura 2. Estilo Tradicional - “Aya e sua irmãzinha” – Akiko Hayashi, 1988.....	27
Figura 4. Estilo Materialista - “Manual de boas maneiras – para crianças de todas as idades” – Guto Lins, 2013.....	27
Figura 3. Estilo Cartoon - “Led e o Monstro Zork”, Adriana Krauss, 2020	27
Figura 5. Estilo Minimalista - “Oh, What a Busy Day!” , Gyo Fujikawa, 1976.....	27
Figura 6. Imagens isoladas - “O que as meninas fazem?”, Nikolaus Heidelbach, 1993...30	
Figura 8. Imagens Associadas - “O Mar e ele”, Henri Meunier, 2004.....	30
Figura 7. Imagens Sequenciais - “Niac Niac!”, Lionel Le Néouanic, 2002.	30
Figura 9. Dissociação - “Menina Nina”, Ziraldo, 2002.....	31
Figura 10. Associação - “Cat in the hat”, Dr.Seuss, 1957	31
Figura 11. Compartimentação - “Oh, What a Busy Day!” , Gyo Fujikawa, 1976	32
Figura 12. Conjução - “Oh, What a Busy Day!” , Gyo Fujikawa, 1976.....	32
Figura 13. Interfaces multimodais e recursos multimídias dos livros infantis digitais....	36
Figura 14. Workshop Ilustrado. Feito com crianças de 8 a 11 anos	39
Figura 15. <i>Fidget Pop it</i>	39
Figura 16. Persona 1, Criança	40
Figura 17. Persona 2, Pedagoga	41
Figura 18. Palavras ao Mar – Claudia Nina, 2021	42
Figura 19. How things were in the 1990s – Trang Neko, 2021	43
Figura 20. The Caterpillar, the Chrysalis and the Butterfly – Tom Haugomat, 2021	43
Figura 21. Favorite Poems. Vol. 2– Vários Autores, 2021	44
Figura 22. They Say Blue de Jilian Tamaki, 2018.....	44
Figura 23. Capa de Palavras ao Mar	45
Figura 24. Exemplo de página em Palavras ao Mar.....	45
Figura 25. Instruções para uso do aplicativo de realidade aumentada	45
Figura 26. Capa do livro Como as Coisas eram na década de 90	46
Figura 27. Ilustração do livro	46
Figura 28. Imagem do miolo do livro.....	46
Figura 29. Ilustração do livro	47
Figura 30. Ilustração do livro	47
Figura 31. Capa do livro.....	47
Figura 32. Contracapa elaborada.....	47
Figura 33. Capa do livro Favorite Poems. Vol. 2	48
Figura 34. Ilustrações complexas e cheias de detalhes.	48
Figura 35. Página do livro.....	48
Figura 36. Ilustração do livro	48
Figura 37. Capa do livro They Say Blue.....	49
Figura 38. Miolo do Livro.....	49
Figura 39. As linhas criam fluxo e sentimento nas ilustrações	49
Figura 40. Spread do livro	49
Figura 41. Mapa mental com as palavras geradas	54
Figura 42. Painel Visual Aventura	57
Figura 43. Painel Editorial Aventura.....	57
Figura 44. Painel Visual Infância.....	58
Figura 45. Painel Editorial Infância.....	58
Figura 46. Painel Visual Infância.....	59
Figura 47. Painel Editorial Infância.....	59
Figura 48. O Manacá -Tarcila do Amaral	61
Figura 49. Marias - Candido Portinari.....	61
Figura 50. O Pescador -Tarcila do Amaral	61
Figura 51. Religião Brasileira -Tarcila do Amaral.....	61
Figura 52. O Farol - Anita Malfati.....	61
Figura 53. A Estudante - Anita Malfati	61
Figura 54. Linha de tensão narrativa	62
Figura 55. Painel da Vila Ribeirinha apoia-se bastante no imagético real do povo Amazônico, com barcos de pesca e tipografia feitas pelos Abridores de Letras. Os prédios contam com obras de Renzo Piano, buscando uma mistura entre um futurismo que faça sentido pelo uso da madeira.....	63
Figura 56. Painel feito para englobar o vesturário e a diversidade do povo ribeirinho. Formado por descendentes de índios, brancos e negros, há uma grande diversidade de cores. As roupas foram pensadas a fim de facilitar a pesca e os trabalhos feitos nos rios. Assim, são largas, frescas, abertas e presas por amarras.....	64
Figura 57. O painel de arquitetura das fadas conta com um imagético orgânico e moderno, ao tempo que integrado à natureza. Foram usados obras de Zaha Hadid e Oscar Niemayer.....	64
Figura 64. O painel visual das fadas busca referências em que as roupas são largas e	

inspiradas em materiais naturais. Como as fadas são baseadas em flores, suas roupas e cabelos tem cores vibrantes que assemelham à pétalas.	65
Figura 58. Ao lado, rascunhos iniciais da Carranca, em um tom bem mais amigável	65
Figura 59. Primeiras ideias da abayomi pela visão do autor. Uma criança bem mais nova	65
Figura 65. Fotos da etapa de ilustração. Encima do espelho, faz-se o rascunho, após as manchas dos objetos são feitas e renderizadas.....	66
Figura 60. Uma outra visão da carranca, mais perigosa e ameaçadora.....	66
Figura 61. Rascunhos iniciais feitos por Veronica. Uma Abayomi mais velha e esperta.....	66
Figura 62. Concepts iniciais dos cenários da vila ribeirinha	66
Figura 63. Concepts iniciais das Agulhas Negras	66
Figura 66. Topo, design final da ABayomi, com seu cabelo característico lembrando uma flor de vitória régia. Concept feito por Veronica Lorraine	67
Figura 67. Abaixo, designs preliminares, explorando a roupa e suas amarrações, bem como em um cabelo preso de uma maneira diferente.	67
Figura 68. Um dos primeiros desenhos, mostra uma abayomi mais tímida e insegura.	67
Figura 69. Versões conceituais feitas por Veronica, explorando diversas formas, idades de silhuetas.....	67
Figura 71. Saldanha a ovelha cinzenta é a amiga tímida, mas esperta de Abayomi, ambas são inseparáveis. Em nenhum momento da história isso fica explícito, mas todas as crianças usam gorro amarelos, Abayomi, contudo, escolheu vestir a sua ovelha com ele.	68
Figura 72. Variações de formas, muito fofas, mas diminuem o caráter altivo da ovelha.	68
Figura 70. Grande Guardiã com sua túnica e bastão. As roupas foram pensadas sempre de maneira a fazer sentido no contexto da vila. Nesse caso, são mais extensas significando sua influência na vila. Nesse concept foi pensado um bastão é mais cerimonial. Para o uso diário, o grande ancião usaria um outro com uma mandioca na ponta, fazendo seu jabuti se mover.	68
Figura 73. Baseada primeiramente nas flores de lavanda, a Grande Anciã possui um cabelo esvoaçante e espetado, suas formas eram ainda muito “perigosas” para a sua personalidade calma na história.	69
Figura 74. Flor de Lavanda.....	69
Figura 75. Concept feito em Pastel a óleo. Tinha-se uma ideia mais tradicional de fadas, com roupas feita de plantas.....	69
Figura 76. Concept final da Lavanda, a Grande Anciã. Suas roupas são largas e escorrem pelo chão. Os caimentos são baseados no vestuário conforme o painel de referências. Suas formas mais são mais arredondadas e amigáveis, condizendo com a descrição na história.	69
Figura 80. Primeiro esboço feito da carranca com pastel a óleo.....	70
Figura 81. Versão final da carranca, com o disco de pedras do centro do peito, seu colar no pescoço. Suas feições buscam se aproxima às das carrancas protetora das embarcações. Na mão, abayomi, para dar escala. As cores foram escolhidas para se assimilare à vila por motivos de narrativa.	70
Figura 77. Diagrama mostrando a escala e detalhes de cada aparição da Carranca	70
Figura 78. Concept da Carranquinha, versão final do guardião.	70
Figura 79. Desenvolvimento do personagem, acrescentando detalhes e para remeter melhor a algo mais Brasileiro.....	70
Figura 85. Concept final com feições mais amigáveis e as cores das roupas típicas da vila.....	71
Figura 82. Primeiros esboços feitos por Veronica para o pai de Abayomi. Pescador e forte, ele era grande e com um formato mais de barril.	71
Figura 83. Segunda proposta com a túnica mais típica da vila.	71
Figura 84. Primeira ideia do rosto do pai de Abayomi. Ainda muito sério e sóbrio.....	71
Figura 86. Tela do celular em interação de realidade aumentada.	72
Figura 87. Spread com instruções para interagir com os QR Codes no decorrer do livro.	72
Figura 88. Aplicação em spread do livro.	72
Figura 89. Exemplo de QR encontrado no livro.	72
Figura 90. Primeira alternativa da capa. Estava muito assustador.	73
Figura 91. Segunda alternativa, mais mistério, mais ainda parecia terror.....	73
Figura 92. Terceira alternativa com implementação de composição de aventura e desafios a serem enfrentados.....	73
Figura 93. Pequeno esboço para a confecção da padronagem.....	74
Figura 94. Guarda do livro.	74
Figura 95. Representação do formato do livro, Pentágo virado (22,9cm x 24,4 cm).....	74
Figura 96. Representação do formato do livro, Pentágo virado (22,9cm x 24,4 cm).....	75
Figura 97. Representação do formato do livro, Pentágo virado (26,9cm x 28,6 cm).....	75
Figura 98. Teste de proporções, livro fechado.....	75

Figura 99. Teste com as folhas abertas.....	75
Figura 100. Teste da tipografia.....	76
Figura 101. Detalhe da fonte Monarcha.....	77
Figura 102. Logotipo desenvolvida para o livro.....	78
Figura 103. Exemplo de desenvolvidas para o livro.....	78
Figura 104. Fonte Abridor e Madre Scrip, respectivamente.....	78
Figura 106. Tabela de média de caracteres por linha.....	79
Figura 107. Ao lado, diagrama do livro.....	79
Figura 108. Tamanho do alfabeto Monarcha Book.....	79
Figura 109. Abaixo, espelho do livro.....	79
Figura 110. Espelho do livro. Foi impresso cada página com o grid e a mancha de texto. Após cada página foi escaneada. Foram colocados post-it para indicar o local dos QR Codes.....	80
Figura 111. Exemplo de página finalizada no livro com elemento híbrido.....	82
Figura 112. Fotos das provas de cor impressas em folhas A3 em gráfica rápida.....	83

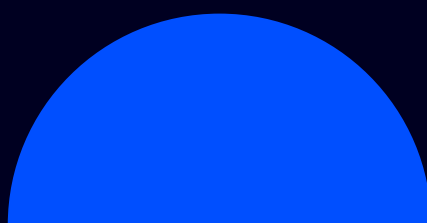
Lista de Tabelas

Tabela 1. Metodologia Frascara.....	18
Tabela 2. Parâmetros Tipográficos para Livros Infantis recomendados por idade.....	33
Tabela 3. A Relação da Leitura com o Desenvolvimento Cognitivo Infante-Juvenil.....	38
Tabela 4. Matriz de Análise de Similares.....	51
Tabela 5. Lista das Palavras escolhidas.....	55
Tabela 6. Cruzamento de informações conceituais.....	60
Tabela 7. Matriz de seleção tipográfica proposta por Meürer (2017).....	77

Sumário

1.Introdução	14
1.1.APRESENTAÇÃO DO TEMA	14
1.2.Problematização	15
1.3.Objetivos.....	16
1.3.1. Objetivos Gerais.....	16
1.3.2. Objetivos Gerais.....	16
1.4.DELIMITAÇÃO DO PROJETO	16
1.5.JUSTIFICATIVA.....	16
2.Metodologia.....	17
3.DESCRICÃO DAS ETAPAS DO MÉTODO	23
3.1.Definições do Problema.....	23
3.2.Coleta de Informações	23
3.2.1. O Design do Livro	23
3.2.2. O livro ilustrado	24
3.2.3. Relação verbal x imagem.....	25
3.2.4. Estilos de Ilustração.....	26
3.2.5. Capa	28
3.2.6. Cor	29
3.2.7. Composição da página.....	30
3.2.8. Tipografia.....	32
3.2.9. Aspectos Técnicos.....	34
3.2.10. Conto.....	36
3.2.11. Público-Alvo.....	37
3.2.12. Seleção de similares.....	42
3.3.Análise e organização das informações	45
3.3.1. Análise dos similares selecionados.....	45
3.3.1. Matriz de avaliação dos similares.....	50
4.Definição das diretrizes do projeto, requisitos e restrições	53
5.Geração de alternativas.....	54
5.1.A história.....	54
5.2.Definição de Conceitos	54
5.3.Painéis visuais	56
5.4.Cruzamento de informações.....	60

5.5.Linha do tempo da curva de tensão da narrativa e paleta de cores.....	61
5.6.Painéis de referências da construção do universo do livro	63
5.7.Geração de alternativas.....	65
5.7.2. Solução.....	66
5.7.3. Estilo.....	66
5.7.4. Personagens.....	67
5.7.5. Elementos Multimodais.....	72
5.7.6. Capa.....	73
5.7.7. Guarda.....	74
5.8.Estruturação do Projeto gráfico.....	74
5.8.8. Anatomia da Página.....	74
5.8.9. Tipografia.....	76
5.8.10. Módulo e Grid.....	78
5.8.11. Diagrama.....	78
5.8.12. Espelho Do Livro.....	79
6.Fase Executiva	82
6.9.Ilustrações	82
6.10.Protótipo (Boneco)	83
6.11.Especificações do Projeto	83
7.Considerações finais.....	85
8.Referências Bibliográficas	86
9.Apêndice A - Livro Completo	90



"A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes."

**Trecho de
Design Para um Mundo Complexo
Rafael Cardoso**

Este material pode estar protegido por copyright.

1. Introdução

1.1. APRESENTAÇÃO DO TEMA

Ao observar o atual mercado literário, é possível se deparar com uma grande amplitude de obras infantis dotadas dos mais diversos tipos de apoios, como os tradicionais impressos e os digitais, em formato e-pub ou aplicativo. Algumas obras mais simples seguem o formato tradicional do livro, contendo capa - geralmente mais rígida - e um miolo impresso. Essas obras, utilizam desse meio físico a fim de contar as histórias por meio de ilustrações e texto. Em alguns outros casos, opta-se por livros-objetos, que para González (2019, p. 5) seria “ suas características e potencialidades de leitura, determinadas fundamentalmente pela materialidade ”, e que se situa como “[...] um campo experimental que abrange um amplo universo em torno do álbum ilustrado, dos livros interativos tridimensionais, nos quais os bens materiais, do design e das diferentes linguagens, mantenha um diálogo criativo constante”.(GONZÁLEZ, 2019)

Nesse sentido, o convite a interação com o livro remete, segundo Gonzalez, ao livro-objeto, convidando a criança a participar da história. Contudo, com a crescente informatização e presença dos livros digitais, muitos têm optado pela leitura por meio de e-books. Segundo Larrauri, CEO da Librandia, distribuidora de conteúdos digitais da Espanha,

A terrível pandemia da covid-19 e o consequente confinamento em que estamos imersos favorecem naturalmente o consumo de entretenimento digital, bem como a leitura digital, tanto do ponto de vista da demanda quanto da oferta. (HERRERO, 2020).

Somado a isso, surge o nativo digital (PRENSKY, 2014), pessoas que já nasceram imersas à tecnologia, tem tendências a multitarefas, à linguagem digital, jogos e à internet. Todos esses fatores levam a

uma maior possibilidade de um projeto de livro híbrido (MORGAN, 2013), uma vez que “combina convenções usadas em livros ilustrados impressos, design de jogos (SARGEANT, 2015, p. 461).

A fim de atender essa definição, esse PCC irá contemplar um projeto editorial de livro híbrido para público infantil, que trata de dilemas morais e éticos complexos. Isso a fim de fomentar pensamento acerca de temas complexos e pouco discutidos nessa faixa etária. O projeto será feito por meio de um projeto editorial e ilustrações ricas – pelo autor deste PCC -e um curta animado – feito por Veronica L. O. Paulo, aumentando a dimensão literária dessa obra.

É importante ressaltar que devido ao caráter híbrido, em vários momentos haverá trocas de experiências, rascunhos e ideias entre ambas as partes a fim de se estabelecer um projeto coeso e que contemple todos os objetivos aqui estipulados.

1.2. PROBLEMATIZAÇÃO

Um dos maiores problemas enfrentados pelas editoras atualmente é o custo de se publicar um livro visto que existem muitos impostos e taxas que tornam a obra menos acessível. O alto preço somado ao baixo incentivo à leitura, tem levado a um número menor de leitores todos os anos no Brasil (G1, 2021). Com o baixo estímulo e altos preços, muitas editoras ainda optam por livros bem simples, de qualidade técnica questionável e ilustrações rápidas e baratas, perdendo qualidade literária.

Além disso, um grande problema enfrentado atualmente é a dificuldade de se abordar temas mais complexos para o público infantil. Ainda há um expressivo número de analfabetos funcionais no Brasil e as escolas ainda ter formado alunos incapazes de interpretar textos (LOURENÇO, T., 2020). Temas morais e éticos, muitas vezes, são pouco discutidos pelas famílias e nas escolas, abrindo margem para que a literatura possa contribuir formando leitores mais conscientes e curiosos no mundo a sua volta. A história em questão, nesse projeto se chama, A Lenda do Caldeirão Esburrassante, que aborda uma aventura de uma pequena menina em busca de uma lenda onde ninguém mais passaria fome. Por meio de temas abordados como a fome de seu povo, dilemas éticos enfrentados e empatia, a personagem faz face a questões presentes na infância de muitos brasileiros, mas que nem sempre são abordados em casa.

Esse projeto, portanto, se situa em meio a uma realidade o qual há a necessidade de criar uma experiência memorável para o leitor sem que isso seja uma experiência exclusiva devido aos altos preços. O

designer tem papel fundamental nesse processo, viabilizando a construção de um projeto gráfico sólido, bem estruturado e que atenda às necessidades do público alvo. Além disso, o livro híbrido pode ser um fator determinante ao incentivar a leitura da obra e o enriquecimento da experiência do leitor

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVOS GERAIS

Desenvolver o projeto Gráfico editorial, incluindo ilustrações do livro infantil “A Lenda do Caldeirão Esburrassante”, escrito pelo autor deste projeto, para público infanto-juvenil, em um formato híbrido.

1.3.2. OBJETIVOS GERAIS

- Apontar e analisar elementos que compõem o livro ilustrado infantil.
- Categorizar tipos de relação entre texto visual e verbal.
- Apontar e justificar elementos de composição utilizados na ilustração.
- Desenvolver um livro híbrido para tratar de dilemas éticos para um público infantil

1.4. DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Este Projeto de Conclusão de Curso tem como delimitação o desenvolvimento das ilustrações, seleção da tipografia, diagramação e definição das determinações técnicas para a produção de um livro ilustrado infantil resultando na construção de um protótipo do mesmo. Esse projeto não contempla a animação empregada, já que esta será desenvolvida por Veronica Lorraine Oliveira de Paulo, dupla do autor desse projeto.

1.5. JUSTIFICATIVA

O livro infantil ilustrado é uma ferramenta muito importante no processo de aprendizagem bem como na formação da habilidade de escrita. Logo, estimular a leitura pode ajudar na formação da personalidade e hábitos importantes, desde as idades mais precoces. (COLOMBO, 2006)

Gerar o gosto pela leitura nas crianças pode ser um grande desafio, principalmente quando se equaciona as novas necessidades dos nativos-digitais. Histórias envolventes e ilustrações ricas podem ser potencializadas por meio dos processos técnicos do Design (DEBUS et al., 2020), para tanto existe um módulo projetual dedicado exclusivamente a isso no Curso de Design UFSC. Nessas obras, há a possibilidade de expandir os conhecimentos obtidos no curso, a ponto de serem utilizadas em cada página. Na ilustração, há um grande planejamento a fim de estabelecer composição, formas e cores. Outro grande desafio é o de contar a história, estabelecendo uma ligação com o texto escrito e “articular aspectos que não podem ser facilmente comunicados com palavras” (HALL, 2012, p. 112)

Assim, esse projeto visa também servir de registro para futuras pesquisas acerca do livro híbrido e os nativos-digitais. O registro dos processos aqui utilizados, bibliografias referenciadas e metodologia poderão ser empregados em novos projetos e pesquisas. Isso visa fortalecer o conhecimento acerca deste tema e ajudar futuros ilustradores e designers a criar um projeto com excelência e solidez.

2. Metodologia

A metodologia-base deste projeto é a proposta por Frascara (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2015, pp. 7–8) que apresenta seu processo de design em 3 fases, conforme o Quadro 1.

Na primeira fase da metodologia, é possível observar 3 etapas: definição do problema, coleta de informações e análise e organização das informações. A definição do problema, na etapa 1, é classificada por Frascara (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2015, pp. 7–8) como a solicitação do projeto pelo cliente e, no caso desse Projeto, equivale à escolha temática projetual. Após, ocorre a coleta de informações acerca do público-alvo, cliente, produto e concorrência na etapa 2. Com essas informações, ocorre a análise e organização na etapa 3, criando a 2ª definição do problema. Essa coleta de informações para o projeto envolverá pesquisa bibliográfica sobre o tema, definição do público-alvo, seleção de similares e uma entrevista informal com o público para análise e organização projetual.

A segunda fase da metodologia projetual de Frascara (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2015, pp. 7–8) possui seis etapas que estão relacionadas diretamente à produção. Na primeira, são definidos os objetivos por meio da relação das diretrizes do projeto, requisitos e restrições para a realização do mesmo. Após, ocorre a geração de alternativas (etapa 2), em seguida há a especificação das ações com desenvolvimento das versões (etapa 3). Na próxima etapa (etapa 4),

Fase	Etapas
1	<ul style="list-style-type: none"> • Definição do problema (solicitação do projeto pelo cliente) - 1ª definição do problema • Coleta de Informações (público-alvo, cliente, produto e concorrência) • Análise e organização das informações (2ª definição do problema)
2	<ul style="list-style-type: none"> • Definição de objetivos (diretrizes do projeto, requisitos e restrições) • Geração de alternativas • Especificação das ações e desenvolvimento das versões (3ª definição do problema) • Refinamento da alternativa • Apresentação ao cliente • Especificação técnica e produção (arte-final)
3	<ul style="list-style-type: none"> • Implementação • Mediação de resultados (validação)

Tabela 1. Metodologia Frascara.

Fonte: Adaptado de Freitas, Coutinho e Waechter (2015)

ocorre o refinamento da alternativa, apresenta-se ao cliente (etapa 5) e por fim se realiza a especificação técnica, com a produção da arte final (etapa 6). Neste PCC, a etapa de apresentação ao cliente será excluída por se tratar de um projeto autoral. Assim, as etapas da segunda fase desta metodologia serão adaptadas à necessidade do projeto, resultando na seguinte sequência.

1. Definição das diretrizes do projeto, requisitos e restrições
2. Geração de alternativas
3. Especificação das ações e desenvolvimento das versões
4. Refinamento da alternativa
5. Produção da arte-final

Durante essa fase projetual, serão utilizadas simultaneamente a metodologia proposta por (DOMICIANO et al., 2010) - para a criação e execução do projeto gráfico editorial - e a de Zimmermann (NARDI; LINDNER, 2013) para o desenvolvimento das ilustrações presentes no projeto.

Para (DOMICIANO et al., 2010, p. 126) “ o designer de livros deve primeiramente conhecer bem o texto”. Os autores apontam também que, após levantar dados importantes sobre o público leitor e limitações técnicas e econômicas de produção, o processo de criação e execução do projeto deve percorrer cinco etapas (DOMICIANO et al., 2010) que são:

1. Escolha do formato
2. Determinação da mancha gráfica
3. Escolhas Tipográficas
4. As imagens
5. A capa

Ao escolher o formato, dois fatores devem ser considerados: “condizer com o teor da obra” e “econômico” (DOMICIANO et al., 2010). O primeiro diz respeito à capacidade de o formato editorial ajudar na interpretação do texto enquanto o segundo tem um viés de sustentabilidade.. A escolha da gramatura do papel bem como o aproveitamento das folhas durante a impressão deve ser considerada.

Na construção da mancha gráfica, deve-se considerar a harmonia entre as ilustrações e os espaços brancos. Estabelece também aqui os padrões de margem para a diagramação

A seguir, na escolha tipográfica, deve-se manter uma relação com o teor da obra e legibilidade a fim de garantir uma boa experiência de leitura. Além disso, o público alvo é um fator determinante na escolha da fonte, respeitando as diferentes faixas etárias. O corpo do texto e suas variações devem ser consideradas e a hierarquia das informações deve ficar clara pela variação tipográfica empregada.

Na literatura infanto-juvenil, Domiciano e outros (2010, p. 128) afirma que “a ilustração passa a ter um papel de grande destaque, muitas vezes sobressaindo-se ao texto”. Assim, a técnica de ilustração empregada surtirá um grande efeito sobre a história e é necessário que o designer esteja atento em como as imagens acrescentam valor ao texto escrito. Composição, cores e formas não podem ser “óbvias” as custas de “diluir o fator de imaginação presente à literatura”(-DOMICIANO et al., 2010).

Na capa é onde o leitor tem o primeiro contato com a obra e, dessa forma, possui um caráter mais apelativo e publicitário, afere Domiciano e outros (2010). Assim, a possibilidade de experimentação acaba sendo potencializada nessa etapa, mas o designer precisa estar atento a unidade visual proposta no resto da obra e não criar um resultado totalmente desconexo do livro.

Para (DOMICIANO et al., 2010, p. 128), “o designer tem que projetar a peça gráfica de modo que ela seja reproduzível”. Deste modo, escolhas acerca da materialidade, tipos de papéis, gramaturas e processos devem ser considerados de maneira garantir a reproduzibilidade do projeto.

A metodologia de ilustração proposta por Zimmermann (NARDI; LINDNER, 2013, pp. 86–87) possui 8 etapas bem definidas que vão desde a concepção da ideia até a finalização das ilustrações, descritas a seguir.

1. Análise e criação do storyboard do texto escrito, hierarquizando a informação.
2. Criação de um storyboard para as imagens, verificando como a ilustração pode ser composta junto com o texto.
3. Estudo de referências, através da criação de um painel semântico de similares, público-alvo e de elementos relacionados à história do livro.
4. Construção dos personagens.
5. Realização de estudos dos materiais e técnicas a serem empregadas na ilustração, de forma a descobrir as vantagens e limitações de cada um.
6. Definição da paleta de cores principal e secundária.
7. Desenvolvimento de testes de técnica e do conjunto texto imagem para a construção das páginas.
8. Finalização de todas as ilustrações presentes no livro.

Após completar as metodologias de Domiciano et al. (2010) e Zimmermann (NARDI; LINDNER, 2013), retorna-se a Frascara (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2015) para a terceira e última fase de sua metodologia que envolve a implementação (1ª etapa) e mediação dos resultados (2ª etapa). Essa combinação de metodologias foi primeiramente proposta por Alves (2017) e será utilizada nesse PCC.

Para este Projeto de Conclusão de Curso a etapa de mediação dos resultados não será utilizada pois não se aplica a este trabalho. Portanto, a última fase e etapa deste Projeto consistirá apenas na produção do boneco do livro para a avaliação da Banca.

Enfim, neste projeto serão utilizadas uma metodologia global (FRASCARA, 1988) e outras duas para produção do design do livro (DOMICIANO et al., 2010) e ilustração (ZIMMERMANN, 2012) que estão sintetizadas na figura a seguir:

DIAGRAMA METODOLOGIA

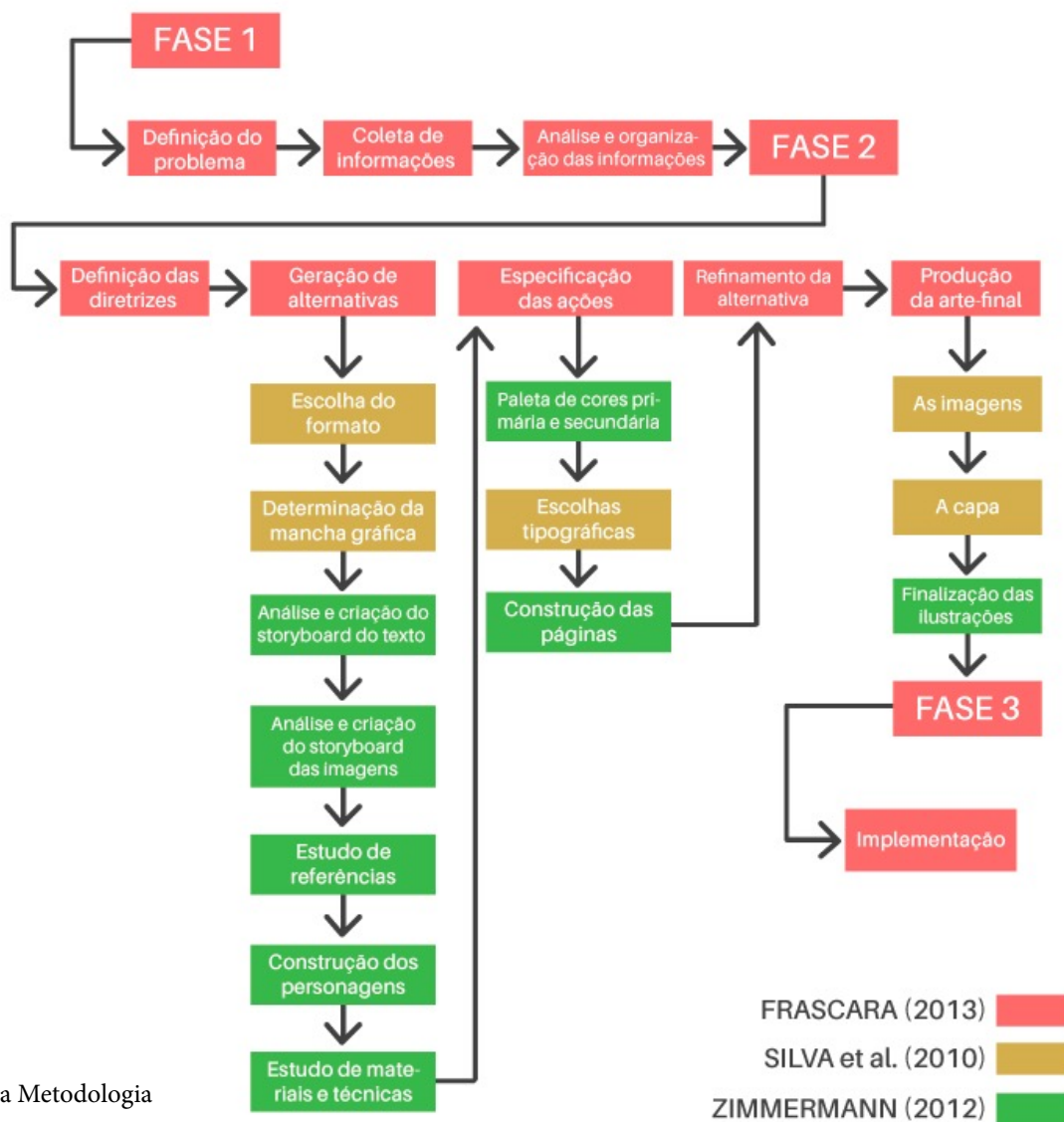
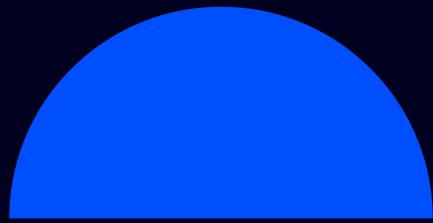


Figura 1. Diagrama Metodologia
 Fonte: (ALVES, 2017)



Fase 1

3. DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO MÉTODO

Nessa fase ocorre a coleta de informações que servirão de base para o desenvolvimento deste Projeto de Conclusão de curso. Além de compor um repertório semântico, consiste em uma base para amparar as decisões posteriores, durante a fase 2.

3.1. DEFINIÇÕES DO PROBLEMA

A definição do problema, classificada por Frascara (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2015) como a solicitação do projeto pelo cliente, nesse projeto de conclusão de curso equivale à escolha do tema de projeto e definição dos objetivos geral e específicos, já mencionados em tópicos anteriores.

Para tanto, para fins de problematização, busca-se desenvolver um livro híbrido, que corresponda à faixa etária proposta pela história. Além disso, o projeto gráfico

3.2. COLETA DE INFORMAÇÕES

3.2.1. O DESIGN DO LIVRO

Em um mundo complexo, o design exerce papel fundamental em várias áreas do conhecimento. Seu escopo multidisciplinar permite se engajar com os mais diversos problemas e projetos. Desde a sistemas de sinalização para escritórios até a diagramação de livros, o designer trabalha na valorização das experiências “todas as vezes que as pessoas fazem uso de um objeto material para prover interações de ordem social ou conceitual” (CARDOSO, 2013).

Não obstante, ao se desenvolver um livro, há vários conceitos a serem empregados a fim de influenciar a experiência do usuário para com a leitura. Dessa forma, a maneira como o designer arranja os elementos e coordena as informações tem um impacto direto na experiência de leitura, seja com adultos ou crianças. Assim, o Design Gráfico pode contribuir, entre muitas outras coisas, no processo de aprendizagem infantil (CHINEN, 2014).

Ao se conceber um livro o designer deve realizar o projeto gráfico do mesmo, que se refere a todo o planejamento da produção. Isso se estende às escolhas tipográficas e de ilustração até especificações sobre o acabamento e processos de impressão a fim de materializar a ideia (DOMICIANO et al., 2010). Isso reafirma a ideia da importância do designer na concepção de um projeto mais eficiente na valorização das experiências.

Em um livro ilustrado, procura-se guiar a narrativa textual por meio das ilustrações e outros elementos gráficos empregados pois “A mídia livro, como resultado de um projeto de design também faz parte do processo de significação da narrativa verbo visual” (NECYK, 2007, p. 83). O design do livro, portanto, torna-se o meio pelo qual o leitor entra em contato com a narrativa, o que transforma os elementos gráficos presentes responsáveis pela leitura e interpretação do texto Ibid.

3.2.2. O LIVRO ILUSTRADO

O livro ilustrado consiste em uma das várias formas dentro o universo de livros infantis e, sendo o formato mais comum no mercado editorial infantil, não deve ser considerado apenas “ um objeto cujas mensagens contribuem para a produção de sentido, mas um conjunto coerente de interações entre textos, imagens e suportes” (LINDEN, 2011, p. 9).

O que ocorre, contudo é a consideração errônea em atribuir o livro ilustrado somente a crianças não alfabetizadas, uma vez que é uma mídia com muito potencial que não se resume em apenas ler texto e imagem. Essa modalidade de livro possui uma grande gama de sentidos, sensações e formas possíveis, uma vez que evoca as linguagens de texto e imagem, criando uma significação articulada e conjunta da narrativa (LINDEN, 2011). Silva (2010, p. 131) complementa que “Há um complexo e amplo processo de aprendizado que se desencadeia daí: leitura da palavra, leitura da imagem e seus estilos, leitura das texturas, dos volumes, das cores”.

A forma o qual os elementos estão dispostos na página, por meio da diagramação, relação entre texto e ilustração, tipografia, cores e estilo evidenciam a dependência entre todos estes elementos no livro ilustrado. Todos estes precisam estar bem orquestrados a fim de se alcançar uma harmonia narrativa e visual. Todavia, a ilustração também possui características próprias e independente do texto (DALCIN, 2012). Necyk também afirma que:

A ilustração no livro infantil não tem apenas uma, mas várias funções. Uma das principais é a de trabalhar de forma narrativa: a ilustração está intrinsecamente relacionada ao texto, e ambos contam a narrativa do livro infantil.(NECYK, 2007, p. 156).

1. Apesar de imagem ser normalmente compreendida enquanto ilustração quando falamos de livro ilustrado, o estilo pode variar desde a pintura tradicional, desenho ou até colagem fotográfica (LINDEN, 2011).

As imagens ¹ nos livros ilustrados ainda podem receber interpretações diferentes do texto, criando outras histórias e estimulando a capacidade imaginativa e criativa do leitor (NARDI; LINDNER, 2013)

Dessa forma, mais do que representar o texto escrito por meio de imagens, é preciso desenvolver ilustrações que acrescentem novas ideias, experiências ou sensações à narrativa verbal. Assim, o livro ilustrado desempenha um papel de construir novos conceitos por meio dessa interação entre leitor e a obra com seus vários elementos e significados, despertando o interesse pela leitura e literatura.

3.2.3. RELAÇÃO VERBAL X IMAGEM

Ao trabalhar a relação de texto e imagem no livro infantil, é importante que o autor da obra entenda a importância de se estabelecer um bom planejamento desde as fases mais precoces do projeto, visto que ambos se unem com o propósito de construir a narrativa (SILVA, F. O. N. da, 2010). A imagem, em um livro infantil, desempenha um papel primordial e, como o próprio texto escrito, deve ser pensado e considerado de maneira cuidadosa por meio de códigos adequados e que sejam possíveis de carregar interpretações. Sobre isso Dalcin (2012, pp. 10–12) comenta:

Quando a imagem não é redundante ao texto e propõe uma significação articulada, o processo de criação solicita apreensão conjunta do que será escrito e do que será mostrado, aspecto este que requer do autor, no ato da escrita, a não ignorância das imagens. O mesmo se dá com o leitor.

Dessa forma, a fim de haver uma boa compreensão para com o livro ilustrado, ambos – autor e leitor – precisam entender os códigos que lhe são próprios. O processo de alfabetização visual, certas vezes negligenciadas durante a formação da criança, pode ajudar na formação de

“leitores não só na literatura, mas também, de outras artes como as plásticas, o cinema, o teatro e, cidadãos críticos, formadores de opinião e participativos, também, do universo icônico de que estamos cercados” (VIANNA, 2015, p. 561).

Por isso torna-se imprescindível para o ilustrador conceber imagens que chamem a atenção e exijam reflexão por parte do leitor ao passo que fazem parte da narrativa, alterando ou mesmo reescrevendo o texto (JARDÍ, 2014).

Linden (2011) discorre a relação entre texto e imagem em um livro ilustrado por meio de três formas possíveis:

- Relação de redundância: Tanto imagem quanto texto dizem a mesma coisa, ou seja, “os conteúdos narrativos se encontram – total ou parcialmente – sobrepostos” (LINDEN, 2011, p. 120).
- Relação de colaboração: Nesta relação texto e imagem trabalham em conjunto para o entendimento da narrativa, fazendo com que o sentido surja da relação entre os dois.
- Relação de disjunção: Ao contrário da relação de redundância, a relação de disjunção ocorre quando texto e imagem se contradizem, podendo “assumir a forma de histórias ou narrações paralelas” (LINDEN, 2011, p. 121).

Dessa forma, essas três relações servem de amparo à ilustradores ao desenvolver suas ilustrações e o projeto gráfico a fim de potencializar a leitura do livro infantil.

3.2.4. ESTILOS DE ILUSTRAÇÃO

2. Guto Lins é designer gráfico, escritor e ilustrador premiado de diversos livros infantis e infanto-juvenis. Também é o autor do livro “Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade” que aborda aspectos da produção de livros infantis sob a ótica do design gráfico.

Na atualidade no mercado editorial de livros ilustrados existem um grande volume de estilos e técnicas variadas, que geram muita diversidade e riqueza visual. O fato de que as crianças de hoje têm contato com uma grande quantidade de informação visual é um dos motivos dessa pluralidade, afirma Guto Lins ² em entrevista ao site do RIO MÍDIA (TAVARES, 2016). Essa riqueza de informações visuais, que muitas vezes competem entre si, que reforçam a necessidade dos livros infantis se reinventarem dia após dia.

Ramos e Nunes (2013) enfatizam que ilustrações muito literais ou meramente decorativas não representam mais a diversidade e pluralidade da sociedade no qual vivemos. Outrossim, uma ilustração que apenas reproduz a realidade de maneira literal não é provocativa e dificilmente exigiria a compreensão por parte do leitor (NUNES; RAMOS, 2013). Contudo, ter ciência dos estilos de ilustração conhecidos se torna essencial a fim de ampliar o conhecimento sobre o assunto e edificar bases concretas para o desenvolvimento de um livro ilustrado.

Existem as mais variadas possibilidades de estilos para serem empregados em livros ilustrados, principalmente ao levar em consideração a gama de softwares digitais de desenhos utilizados por designers e ilustradores. Linden (2011) comenta esses estilos, alguns deles citados a seguir:



Figura 2. Estilo Tradicional - “Aya e sua irmãzinha” – Akiko Hayashi, 1988.

Fonte: Linden (2011, p. 39).



Figura 3. Estilo Cartoon - “Led e o Monstro Zork”, Adriana Krauss, 2020

Fonte: Autor (2021)



Figura 4. Estilo Materialista - “Manual de boas maneiras – para crianças de todas as idades” – Guto Lins, 2013.

Fonte: Lins (2013).



Figura 5. Estilo Minimaslista - “Oh, What a Busy Day!”, Gyo Fujikawa, 1976

Fonte: Autor (2021)

Tradicional: representação convencional e harmoniosa da realidade (fig. 2). Cartoon e Caricatural: desenhos ou formas estilizadas e expressivas (fig. 3). Materialista: diferentes técnicas e acúmulo de materiais (fig. 4). Minimalista: simplicidade, poucas cores e espontaneidade do traço (fig. 5).

Essa diversidade pode ao mesmo tempo encantar quanto confundir ilustradores. Assim, a escolha do estilo não deve apenas refletir o gosto pessoal do artista e como ele vê a história, mas também deve representar o tema e as intenções pedagógicas ou lúdicas, expressando os valores presentes na obra (NECYK, 2007).

Menegazzi (201, p. 21) ainda afirma que “o estilo da ilustração no livro infantil pode contribuir para ampliar ou restringir a capacidade cognitiva da criança na interpretação da história”. Isso reforça a necessidade de conhecer e aprofundar-se no público leitor, uma vez que:

O estilo da ilustração se relaciona com o texto como uma espécie de entoação, ou seja, a ilustração dá o tom da palavra escrita, no intuito de ambas se unirem numa congruência narrativa. O estilo da ilustração é responsável por guiar os leitores por meio de determinado sentimento que configura predisposição emocional pela narrativa (NECYK, 2007, p. 121).

Dessa forma, o ilustrador produz uma visão própria por meio de suas ilustrações, um ponto de vista pessoal e que convida o leitor a ingressar na história. Assim, deve-se desenvolver ilustrações que estimulem os leitores a construírem novos sentidos e significados e não apenas reproduzir a realidade como ela é para, dessa forma, provocar uma experiência de leitura estética única (NUNES; RAMOS, 2013).

3.2.5. CAPA

Durante a última edição da Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, foi constatado que aspectos como o título do livro e a capa estão entre os itens mais relevantes e decisivos na escolha de uma obra por crianças e adolescentes (FAILLA, 2016). Linden (2011, p. 57) destaca também que é a capa que estabelece o pacto de leitura pois “transmite informações que permitem aprender o tipo de discurso, o estilo de ilustração, o gênero... situando assim o leitor numa certa expectativa”

A capa do livro, portanto, se torna o primeiro contato do leitor com a obra. Esta pode ser decisiva na escolha do livro pois é por meio desta que caminhos são abertos para uma avaliação mais profunda que pode partir tanto de crianças quanto de adultos.

Ao se produzir uma capa para um livro ilustrado, além de todos os fatores mencionados, é necessário compreender que esta, por vezes, pode ganhar novas interpretações e ir além do comum (VIANNA, 2015). Contudo, uma capa bem elaborada não é sinônimo de sucesso e acesso da obra. A criança possui diversos critérios de escolhas que se diferenciam dos adultos, os quais vão além da ilustração e do design do livro (NECYK, 2007). Dessa forma a pesquisa sobre o público infantil e a faixa etária a que se destina o livro é essencial.

Vianna (2015) define que a literatura infantil possui um duplo destinatário que está sempre presente: a criança a quem o livro é destinado e o adulto-mediador, que possui o poder de compra ou de escolha do livro. Dessa forma, a capa do livro é fundamental na captação desses leitores pois tem a função tanto de informar quanto de ser atrativa e interessante.

3.2.6. COR

Para Dondis (1997, p. 30) classifica a cor como um elemento básico da comunicação visual e define que compreender a “construção elementar das formas visuais oferece ao visualizador maior liberdade e diversidade de opções compositivas, as quais são fundamentais para o comunicador visual”. Dessa forma, ter conhecimento de todas as possibilidades e funções que uma cor representa em um projeto gráfico, torna-se imprescindível para uma boa execução do mesmo.

As diversas maneiras de uso de cor, tonalidade, saturação, brilho na realização de um projeto gráfico são inúmeras, dessa forma, a fim de escolher corretamente o uso, deve-se levar em consideração o seu público e o propósito da mensagem a ser transmitida (CHINEN, 2014). Nardi e Lindner (2013) apontam que a cor possui a capacidade de comunicar, atrair e até mesmo despertar a emoção. Portanto utilizá-la como recurso de atração para a ilustração e, conseqüentemente, para o próprio livro, se faz necessário.

Desse modo, a cor emprega papel fundamental e deve ser muito bem planejado e avaliado pelo ilustrador, já que frequentemente apenas esta consegue transmitir sensações e expressar um estado de espírito, assim como acrescentar profundidade e se constituir como o elemento central da narrativa (MCCLLOUD, 1995).

Alem de levar em consideração as características próprias de cada cor, como matiz valor e saturaçãõ, Chinen (2014) comenta que o fator psicológico das cores e como ele afeta a percepção e comportamento das pessoas também deve ser considerado. Outrossim, “um fator determinante são as experiências sensoriais das pessoas que são influenciadas pela cultura e também por aspectos emocionais e instintivos (CHINEN, 2014, p. 32). Sobre isso Dondis afirma:

Como a percepção da cor é o mais emocional dos elementos específicos do processo visual, ela tem grande força e pode ser usada com muito proveito para expressar e intensificar a informação visual. A cor não apenas tem um significado universalmente compartilhado através da experiência, como também um valor informativo específico, que se dá através dos significados simbólicos a ela vinculados. (DONDIS; CAMARGO, 1997, p. 69)

Assim, se torna evidente o papel ocupado pela cor em um projeto gráfico e como a responsabilidade do designer, ou ilustrador, em selecionar as cores mais adequadas para cada público e mensagem, levando em consideração as características próprias de cada cor como as experiências sensoriais – e emocionais – que elas provocam.

3.2.7. COMPOSIÇÃO DA PÁGINA

A composição da página de um livro ilustrado é estabelecida através da relação do texto com a imagem, pois, conforme Linden (2011, p. 44) “as imagens no livro ilustrado estão necessariamente ligadas umas às outras, seja diretamente no espaço da página dupla, seja no âmbito do livro”.

Dessa forma, o grid em um livro infantil ilustrado se dará a partir do modo como a imagem e texto se relacionam e estão dispostos na composição. Para Linden (2011) a imagem possui a o menos três diferentes status dentro de um livro ilustrado. São eles:

- **Imagens Isoladas:** São imagens autônomas que não possuem vínculo de continuidade umas com as outras e que geralmente são apresentadas em uma página separada.
- **Imagens Sequenciais:** São imagens que se relacionam e que, através de seu encadeamento e sequência, dão o sentido da história.
- **Imagens Associadas:** São imagens que se encontram num meio caminho entre as isoladas e as sequenciais, uma vez que não são “nem totalmente independentes nem solidárias por completo” e estão ligadas por uma continuidade narrativa ou estilística (LINDEN, 2011, p. 45).



Figura 6. Imagens isoladas - “O que as meninas fazem?”, Nikolaus Heidelbach, 1993.

Fonte: Linden (2011)

Figura 7. Imagens Sequenciais - “Niac Niac!”, Lionel Le Néouanic, 2002.

Fonte: Linden (2011)



Figura 8. Imagens Associadas - “O Mar e ele”, Henri Meunier, 2004.

Fonte: Linden (2011)

Por meio desses três status de relação que a imagem adquiri em um livro ilustrado, Menegazzi (2015, p. 28) afirma que “é importante que o bom uso das imagens possa colaborar no sentido da narrativa, sabendo, é claro, que há ainda uma restrita relação com o texto e na forma como ambos se apresentam no próprio suporte editorial”. Assim, Linden (2011) infere alguns de diagramação possíveis e que podem servir de base para o ilustrador no momento de realizar a página. São eles:

- **Dissociação:** A máxima separação entre o texto e a imagem, cada um em uma página individual, o que pode resultar em um ritmo de leitura mais lento.

Figura 9. Dissociação
- “Menina Nina”,
Ziraldo, 2002

Fonte: Autor (2021)



- **Associação:** O tipo de diagramação mais comum que rompe a dissociação entre texto e imagem das páginas. Pode ocorrer de diversas formas, como a imagem ocupar o espaço principal da página e o texto se situar acima ou abaixo dela ou ainda ocupar a totalidade da página e o texto se inserir num espaço da própria imagem. A escolha da melhor forma vai depender principalmente da intenção narrativa. Essa escolha torna a leitura mais animada devido à rápida sucessão de imagens e textos curtos.

Figura 10. Associação - “Cat in the hat”, Dr.Seuss, 1957

Fonte: Autor (2021)

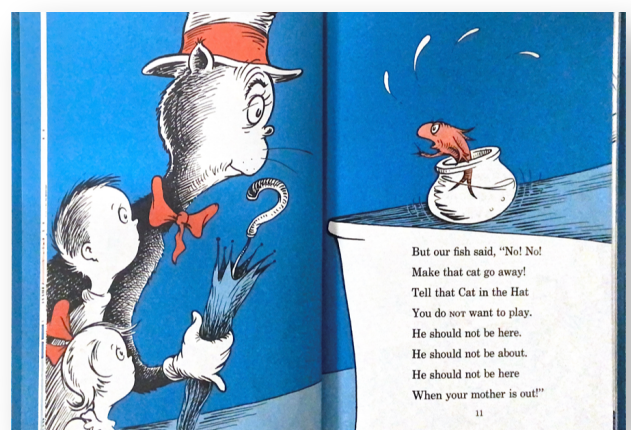




Figura 11. Compartimentação - “Oh, What a Busy Day!”, Gyo Fujikawa, 1976

Fonte: Fonte: Autor (2021)



Figura 12. Conjunção - “Oh, What a Busy Day!”, Gyo Fujikawa, 1976

Fonte: Fonte: Autor (2021)

- **Compartimentação:** Essa diagramação é muito parecida e próxima da utilizada em histórias em quadrinhos em que a imagem se organiza na página a partir de molduras, enquanto os textos se apresentam inseridos em quadros, balões ou mesmo não aparecem.
- **Conjunção:** Se classifica como o contrário da diagramação dissociativa, uma vez que texto e imagens se encontram articulados numa composição geral em que tanto mensagens visuais quanto verbais são lidas e percebidas como uma só.

3.2.8. TIPOGRAFIA

Ao desenvolver um projeto de livro infantil, os elementos presentes durante a execução devem ser considerados com bastante esmero pelo designer. A tipografia, contudo, merece um cuidado redobrado, uma vez que e por meio desta que a criança entra em contato com a escrita e a escolha pode ser decisiva no desenvolvimento do gosto pela leitura e aprendizagem infantil (LOURENÇO, T., 2020).

A legibilidade e leiturabilidade devem ser considerados pelo designer a fim de auxiliar na escolha da melhor tipografia a ser empregada no projeto e nas definições de espaçamento e entrelinhas, por exemplo.

Strunck (1999 apud LOURENÇO, D. A., 2011, p. 85) define legibilidade como a facilidade de “identificação correta de um grupo de caracteres pelo leitor”. Para públicos mais velhos ou para crianças, uma série de fatores devem ser considerados a fim de gerar essa boa leibilidade.

Segundo Lourenço (2011; MENEGAZZI, 2015) a melhor escolha para o público leitor infantil são os caracteres infantis que levam em consideração as necessidades percebidas nas crianças. Assim, Menegazzi (2015) completa:

Os caracteres infantis são compostos de letras mais simplificadas que caracteres adultos, pois é a condição de se assemelharem ao próprio estilo de letra que a criança aprende a escrever que as torna mais fáceis de serem lidas. Por isso são fontes com menos detalhamento, formas mais simplificadas, mas que precisam ter diferenciação entre si, para não gerar confusões, principalmente, entre letras que se assemelham, como o “a” e “g”, ou o “l” minúsculo e o “i” maiúsculo.

Idade (anos)	Corpo (pontos)	Número de letras por linha (linha 10.16cm)	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

Tabela 2. Parâmetros
Tipográficos para Livros Infantis
recomendados por idade

Fonte: Burt (LOURENÇO,
D. A., 2011, p. 1959 apud)

Outro fator importante é a legibilidade, presente no texto, que diz respeito “à qualidade como estão diagramadas as linhas e colunas, e na composição do texto com os outros elementos gráficos, como as imagens e ilustrações” (MENEGAZZI, 2015, p. 37). Dessa forma, legibilidade está relacionado a aspectos cognitivos e perceptivos na compreensão de um texto que pode ser alta ou baixa, dependendo da organização das informações (LOURENÇO, D. A., 2011).

Por meio da leiturabilidade em livros infantis, torna-se importante construir unidades de folego de leitura que auxiliem no ritmo de interpretação da narrativa (MENEGAZZI, 2015). Essas unidades correspondem aos tamanhos dos trechos de texto que, de acordo com Lourenço (2011), devem amparar e facilitar a leitura. A entrelinha do texto também tem relação com a faixa etária, segundo o estudo feito por Burt (1959 apud LOURENÇO, D. A., 2011) observado no Quadro a seguir:

Desta maneira, Lourenço (LOURENÇO, D. A., 2011, p. 137) completa que “As crianças apresentam necessidades específicas que devem ser levadas em consideração na escolha tipográfica” assim toda definição tipográfica do projeto gráfico ilustrado, seja do corpo do texto, fonte ou tamanho da entrelinha, deve ser com base no público leitor. Ao ter ciência dessas necessidades e níveis cognitivo do público, pode-se utilizar a tipografia de maneira a potencializar o entendimento da narrativa e contribuir de forma positiva na leitura e aprendizagem das crianças (LOURENÇO, D. A., 2011).

3.2.9. ASPECTOS TÉCNICOS

Ao se conceber um projeto gráfico de um livro ilustrado, aspectos técnicos devem ser considerados tanto quanto os aspectos editoriais e de design, uma vez que conhecer o formato mais adequado, modos de impressão e mesmo a gramatura do papel é significativo no desenvolvimento de uma peça gráfica reproduzível (DOMICIANO et al., 2010).

A. IMPRESSÃO

Os atuais tipos de impressão são muito mais variados que no passado e a escolha deve ser pautada também no suporte a ser escolhido. No caso deste projeto é o papel. Cada impressão apresenta características únicas que muitas vezes não são somente visuais, mas também táteis e olfativas, ampliando o repertório de possibilidades.

Em livros ilustrados, além de pesquisar o suporte o qual será impresso – visando conceitos e os objetivos da narrativa presentes – aspectos como legibilidade e custo são fatores determinantes.

B. PAPEL

Da mesma forma que as modalidades de impressão podem ser variadas, existem papéis para as mais diversas aplicações que servem para aumentar a experiência do livro ilustrado. Os tipos mais comuns utilizados estão nas categorias a seguir. (AMBROSE, 2009; OLIVEIRA, 2002 apud SILVA, 2010, p. 30)

- Papel-jornal: papel de baixa qualidade, ideal para grandes tiragens e processos de baixo custo. É pouco durável, e é o mais barato a suportar processos convencionais de impressão.
- Papel não-revestido: é o tipo de papel utilizado na escrita e na impressão, incluindo todas as gramaturas de papel offset e de escritório.
- Papel-cartão supremo: é o papel-cartão não revestido utilizado como suporte para capas de livros.
- Papel couché: possui alta qualidade, é tratado com substâncias minerais para apresentar boa superfície de impressão, além de possuir alto brilho e lustro. É amplamente utilizado na impressão em cores e em revistas.

Oliveira (2002 apud SILVA, 2010, p. 32–33) ressalta que certas propriedades do papel devem ser observadas: gramatura, opacidade, grau de colagem, revestimento, lisura e textura, alcalinidade, alvura e cor, direção das fibras e formato de fábrica. Para este Projeto de Conclusão de Curso, destacam-se algumas a seguir:

- Gramatura: indica a espessura do papel e pode ser subdividida nas categorias baixa gramatura (até 60g/m²), média gramatura (de 60 a 130 g/m²) e alta gramatura (acima de 130 g/m²). A gramatura geralmente é a responsável por determinar o processo de impressão a ser empregado no livro pois a escolha de uma gramatura baixa pode acarretar na perda da legibilidade.
- Revestimento: confere ao material melhor opacidade, brilho, qualidade de impressão e uniformidade de sua superfície.
- Lisura e textura: quanto mais liso o papel, melhor será a impressão em quesitos como nitidez e vivacidade daquilo que for reproduzido.
- Alvura e cor: quanto maior a alvura do papel, maior a valorização do produto final, sendo o seu preço mais elevado do que o dos papéis amarelados.

É importante lembrar que a escolha do papel, além dos fatores técnicos, também deve refletir a capacidade do suporte de transmitir os valores ou ainda destacar aspectos importantes presentes no livro (SILVA, 2010)

C. MULTIMODALIDADE

Conforme anteriormente definido, a multimodalidade combina convenções usadas em livros ilustrados impressos, design de jogos a fim de gerar uma nova experiência de leitura. Tal conceito se aplica a livros digitais e livro aplicativos. Segundo Menegazzi (2018), é possível compreender várias formas de gerar engajamento em um livro multimodal. Por meio de seu mapeamento, são várias a maneiras de se estabelecer uma relação entre o Livro digital e outra mídia que venha a acrescentar na leitura. (figura 13)



Figura 13. Interfaces multimodais e recursos multimídias dos livros infantis digitais

Fonte: Menegazzi (2018)

3.2.10. CONTO

Dentro dos gêneros narrativos, o conto possui um foco mais voltado ao personagem e sua vida (COELHO, 1997). Novaes (1997) ainda afirma que essa visão é feita por meio de fragmentos que vão revelando ao leitor uma imagem maior e, por consequência, leva a uma interpretação dessa personagem conforme o juízo de valores do próprio leitor.

A fim de explorar essa fragmentação, não raro o conto se estrutura de maneira simples: “há uma unidade dramática ou um motivo central, um conflito, uma situação, um acontecimento desenvolvido através de situações breves, rigorosamente dependentes daquele motivo”(COELHO, 1997).

Nesse projeto, a aventura de uma pequena garotinha em busca de um caldeirão mágico – fonte de comida ilimitada – se encaixa dentro dos critérios de um conto. Durante a narrativa, vários acontecimentos vão formando uma imagem de quem é essa personagem. Além disso, por meio da repetição de três desafios, ela finalmente chega a seu objetivo. A história pode ser encontrada no Apêndice A e é de autoria de Gabriel N. Neves, Veronica Lorraine O. Paulo e Andréia Klock

Seu estudo abrange o a multimodalidade em livros digitais, mas nada impede que os mesmos princípios sejam aplicados em livros físicos. Por meio de tecnologias como QR codes e realidade aumentada, é possível inserir um grande gama de recursos, podendo gerar novas possibilidades devido a mistura entre físico e virtual, tornando um livro híbrido. Outro benefício é a capacidade de se estabelecer uma compreensão mais facilitada na história, uma vez que textos aliados à narração reduzem a carga cognitiva sobre a criança (CAHILL; MCGILL-FRANZEN, 2013)

Este projeto tem como princípio a colaboração entre artistas e meios a fim de alcançar um livro mais rico e plural. A multimodalidade serve, assim, para possibilitar que várias vozes e pontos de vistas possam ser percebidos pela criança. Uma cena imaginada pelo ilustrador, pode ser vista de outra forma por meio de uma animação incorporada à página por QR code. Um dilema proposto no livro pode ser reinterpretado e inserido por meio de um pequeno jogo.

3.2.11. PÚBLICO-ALVO

A importância de se delimitar um público alvo e compreendê-lo já foi reafirmada ao longo desse projeto. Em livros ilustrados infantis, essa pesquisa se torna ainda mais indispensável, uma vez que o gosto estético do público não é menos importante do que ao nível cognitivo de compreensão das imagens. Carelli e Aquino (2012) afirmam também que:

Os profissionais que constroem e/ou utilizam da ilustração em livros infantis devem possuir conhecimentos acerca de todos esses aspectos e sobre as fases da compreensão e desenvolvimento infantil para que seja mais bem aproveitado pelas crianças, pois as crianças utilizam mais fantasias que um adulto, observam e percebem os desenhos de maneiras diferentes dos mais velhos.

Assim, se faz necessário adequar os elementos gráficos à idade cognitiva da criança, uma vez que além da importância educativa, o mercado editorial é direcionado através desse parâmetro e é determinante na produção dos livros de literatura infantil (SILVA; FREITAS; BERTOLETTI, 2010).

Freitas, Silva e Bertolotti. (2010) inferem, portanto, o modelo de Piaget para averiguar as etapas do desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil, determinando qual livro é indicado para a criança de acordo com sua idade e estágio, conforme o quadro a seguir.

Desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil		Desenvolvimento da leitura	
Idade	Estágio de desenvolvimento da personalidade	Estágio de desenvolvimento	Tipo de leitura
3 e 6 anos	Pensamento pre-conceitual- Construção dos símbolos. Mentalidade mágica. Indistinção eu/mundo.	Pré-leitura- Desenvolvimento da linguagem oral. Percepção e relacionamento entre imagens e palavras: som, ritmo.	Livros de gravuras, rimas infantis, cenas individualizadas.
6 a 8 anos	Pensamento intuitivo- Aquisição de conceitos de espaço, tempo e causa. Ainda mentalidade mágica. Autoestima. Fantasia como instrumento para compreensão e adaptação ao real.	Leitura compreensiva -Textos curtos. Leitura silábica e de palavras. Ilustração necessária: facilita associação entre o que é lido e o pensamento a que o texto remete.	Aventuras no ambiente próximo: família, escola, comunidade, histórias de animais, fantasias, e problemas infantis

Desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil		Desenvolvimento da leitura	
Idade	Estágio de desenvolvimento da personalidade	Estágio de desenvolvimento	Tipo de leitura
8 a 11 anos	Operações concretas - Pensamentos descentrados da percepção e ação. Capacidade de classificar, numerar e ordenar.	Leitura interpretativa - Desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler e compreender textos curtos e de leitura fácil, com menor dependência da ilustração. Orientação para o mundo. Fantasia	Contos fantásticos, contos de fadas, folclore, histórias de humor, animismo.
11 a 13 anos	Operações formais - Domínio das estruturas lógicas do pensamento abstrato. Maior orientação para o real. Permanência eventual da fantasia.	Leitura informativa, ou factual - Desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler textos mais extensos e complexos quanto à ideia, estrutura e linguagem. Introdução à leitura crítica.	Aventuras sensacionalistas: detetives, fantasmas, ficção científica, temas da atualidade, história de amor.
13 a 15 anos	Operações formais - Descoberta do mundo interior. Formação de juízos de valor.	Leitura crítica -Capacidade de assimilar idéias Confrontá-las com sua própria experiência e reelaborá - las em confronto com material de leitura.	Aventuras intelectualizadas, narrativas de viagens, conflitos psicológicos, conflitos sociais, crônicas, contos.

Tabela 3. A Relação da Leitura com o Desenvolvimento Cognitivo Infanto-Juvenil.

Fonte: Piaget (apud SILVA; FREITAS; BERTOLETTI, 2010, p. 70)

Conforme o quadro e nos estudos de Piaget (SILVA; FREITAS; BERTOLETTI, 2010), podemos assumir que a faixa etária determina qual o tipo de livro indicado para a criança conforme com a sua idade, estágio de desenvolvimento da personalidade e desenvolvimento da leitura. O público escolhido para o projeto do livro de conto infantil ilustrado possui a faixa etária de 8 a 11 anos.

Dessa forma, foi desenvolvido uma breve pesquisa informal com dois grupos de crianças entre 8 a 11 anos. Essa pesquisa foi realizada durante o Workshop Ilustrado, que ocorreu na Cultura Inglesa nos dias 27 e 28 de julho, com duas turmas de 15 alunos cada, com um número equilibrado de meninos e meninas. O workshop foi ministrado pelo autor deste Projeto de Conclusão de Curso (Gabriel N. Neves) e teve o auxílio de Veronica L. O de Paulo.

Durante o Workshop foram realizadas perguntas previamente estabelecidas com a Orientadora e a pedagoga, Andréia Klock, a fim de conhecer melhor o público-leitor deste projeto. As perguntas foram:

- Qual o desenho preferido de vocês?
- Gostam de ler? Quais os livros preferidos de vocês?
- Assistem desenho animado? Qual é o que vocês mais gostam?

Ao realizarmos as perguntas acerca da leitura, foram entregues vários livros ilustrados, de diversos tamanhos, autores e formas a fim de avaliar a reação das crianças. Foi observado que havia mais interesse pelos livros maiores, com mais de 30cm. Livros bastante ilustrados foram os preferidos e causaram curiosidade nas crianças, uma vez que ficaram folheando por vários minutos e não entregaram quando foram pedidas. Livros com texturas físicas nas páginas causava grande atração nas crianças, uma vez que elas tinham grande curiosidade pela tatilidade. Foi observado também que ao menos três crianças levaram para sala um brinquedo conhecido como *Fidget Pop it*. (Figura 14)

Além disso, foi observado que a grande maioria das crianças liam algum tipo de livro. Já das 15, 12 levantaram as mãos. Dos livros citados, haviam *Menino maluquinho*, *Pequeno príncipe* e *Eragon*. Estes livros demonstram que esse público está na “Fase de consolidação da técnica de leitura” já que demonstram domínio nos mecanismos da leitura, a história passa a ser mais contada pelo texto, que se torna mais denso (COELHO, 1997).

Conforme as respostas dadas pelas crianças em ambos os dias dos workshops, foi montado duas personas que refletem o público-leitor da obra que este Projeto de Conclusão de curso propõe: Uma criança (Figura 15) e uma pedagoga (Figura 16).



Figura 14. Workshop Ilustrado.
Feito com crianças de 8 a 11 anos
Fonte: Autor (2021)



Figura 15. *Fidget Pop it*.
Fonte: Magazine Luiza (2021)

Persona 1

Gabriel N. Neves
Veronica Lorraine O. de Paulo

Projeto de Conclusão de Curso

Pesquisa realizada em Agosto de 2021 durante oficina de desenho com crianças de 9 a 12 anos.



Ana Caroline Almeida

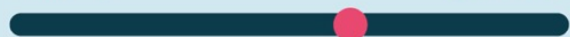
Idade 9 anos
Ocupação Estudante
Classe B

Pais Divorciados
Escola Particular
Cidade Cachoeiro do Itapemirim- ES

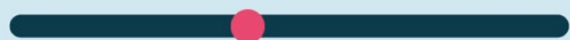
Personalidade

Curiosa Aventureira Enérgica Dedicada

Introversa Extroversa



Racional Emocional



Pensar Intuição



Julgar Tolerar



Sobre

Todo dia vai à escola e gosta de prestar atenção na aula. Quando ela crescer quer se tornar uma astronauta. Ama suas melhores amigas, Carol e Bianca. Juntas elas falam dos filmes que assistiram, focam e marcam dias para dançar Just Dance. Ela ama ler, desde cedo seus pais a ensinaram o gosto pela leitura e hoje é uma devoradora de livros.

Livros que gosta



Menino Maluquinho



Pequeno Príncipe



Histórias para não dormir



Diário de um Banana



Eragon



Lolo Barnabé

Desenhos que assiste



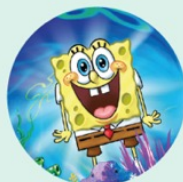
Hora de Aventura



Incrível Mundo de Gumball



Hora de Aventura



Bob Esponja

Tecnologias que possui



iPhone 10



Computador próprio



Tablet próprio



Xbox 360

Filmes que assiste



Viagem de Chihiro



Luca



Wolfwalkers



Pequeno Príncipe



Mitchells vs. the Machines

Figura 16. Persona 1, Criança
Fonte: Autor (2021)

Persona 2

Gabriel N. Neves
Veronica Lorraine O. de Paulo

Projeto de Conclusão de Curso

Pesquisa realizada em Agosto de 2021 durante oficina de desenho com crianças de 9 a 12 anos.



Simone Rocha

Idade 35 anos
Ocupação Professora
Classe C

Pais Casados
Escolaridade Superior Completo
Cidade Cachoeiro do Itapemirim - ES

Personalidade

Astuta

Criativa

Empática

Centrada

Introversa

Extroversa

Racional

Emocional

Pensar

Intuição

Julgar

Tolerar

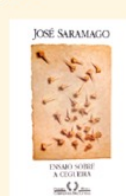
Sobre

Ama seu trabalho e dedica muito do seu tempo a criar atividades que agucem o pensamento crítico de seus alunos. Ama estar em família, passeios ao ar livre e assistir à filmes aos finais de semana com sua esposa Lisa. Seu hobbie favorito é reassistir novelas antigas.

Livros que gosta



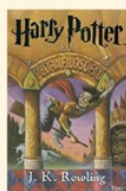
Pedagogia do oprimido



Ensaio sobre a cegueira



Pais Brilhantes Professores Fascinantes



Harry Potter



Marley & Eu



Dom Casmurro

Séries que assiste



Annie with an E



Strange Things



Bown Away



Outlander

Tecnologias que possui



Samsung A71



Computador próprio



Sem tablet



Sem videogame

Filmes que assiste



Capitão Fantastico



Gone Girl



Orgulho e Preconceito



Hatiko



Mitchells vs. the Machines

Figura 17. Persona 2, Pedagoga
Fonte: Autor (2021)

3.2.12. SELEÇÃO DE SIMILARES

Ao escolher os similares para a análise, foi levado em consideração a faixa etária indicada ou percebida nos livros conforme o público-leitor. Além disso, os diferentes estilos e como eles acrescentam à história em questão, bem como a materialidade e o projeto gráfico. Como um bônus, foram buscadas obras que apoiassem da tecnologia para criar uma camada de imersão na história – Livro híbrido - seja por animações, jogos ou dinâmicas. Dessa forma foram selecionadas estas obras: *Palavras ao Mar*, *How things were in the 1990s*, *The Caterpillar, the Chrysalis and the Butterfly*, *Favorite Poems. Vol. 2*, *They Say Blue* e *Muganga*.

Em *Palavras ao Mar* (Figura 17), de Claudia Nina com ilustrações e diagramação de Laura Athayde, conta várias curiosidades e histórias do Brasil e da América Latina, por meio de ilustrações cheias de cor e personalidade. Foi planejado para crianças de 10 anos, contém textos mais longos e densos que permitem mais detalhes e complexidades na história. O livro conta com jogos interativos bem como animações que aparecem ao apontar ler o livro com um aplicativo.



Figura 18. Palavras ao Mar
– Claudia Nina, 2021
Fonte: Laura Athayde(2021)

How things were in the 1990s (Figura 18) – Como as coisas era na década de 90 (tradução livre) – de Trang Neko com ilustrações de X.Lan, remete a infância das autoras em Hanoi, Vietnã. Há textos densos que ocupam páginas inteiras, com ilustrações mais espaçadas. A impressão, feita em poucos tons, por meio da rizografia somado ao papel reciclado, enriquece a leitura ao fugir do lugar comum.



Figura 19. How things were in the 1990s – Trang Neko, 2021
 Fonte: X.Lan (2021)



Figura 20. The Caterpillar, the Chrysalis and the Butterfly – Tom Haugomat, 2021
 Fonte: Tom Haugomat (2015)

The Caterpillar, the Chrysalis and the Butterfly (Figura 19) é um livro escrito e ilustrado por Tom Haugomat que usa da simplicidade para contar uma pequena história de uma borboleta. A forma que ele usa de paletas limitadas e com cores vibrantes traz grande riqueza à narrativa. Mesmo com ilustrações minimalistas, o autor alcança textura por meio da impressão, simulando a falha presente em processos manuais – como a rizografia – diminuindo a artificialidade.

Em *Favorite Poems. Vol. 2*, de vários autores (Figura 10) e ilustrado por Ivan Suliman, a ilustração representa as poesias ali contadas. Mesmo não sendo um conto, esse livro conta com ilustrações ricas e detalhadas que buscam acrescentar ao que é escrito. Dessa forma, o ilustrador consegue criar uma camada de significado que aguça a imaginação da criança.



Figura 21. Favorite Poems.
Vol. 2– Vários Autores, 2021
Fonte: Ivan Sulima (2015)



Figura 22. They Say Blue
de Jillian Tamaki, 2018
Fonte: ABRAM Books (2018)

No livro *They Say Blue* (Figura 11), ilustrado e escrito por Jillian Tamaki, uma pequena garota vive seu dia e é muito curiosa pelas cores que a cerca. Com uma técnica de aquarela bem delicada, a autora consegue transmitir sentimentos que a garota sente ao se deparar com cada cor. O uso de formas, texturas e repetições cria uma dança visual que lembra bastante os quadros impressionistas. Voltado para um público mais novo, de 5 a 7 anos, existem poucas frases nas páginas, deixando espaço para que a ilustração tome conta de ambas as páginas durante a leitura.



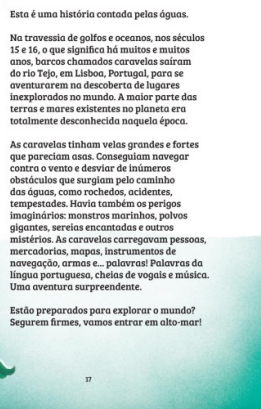
3.3. ANÁLISE E ORGANIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES

3.3.1. ANÁLISE DOS SIMILARES SELECIONADOS

Nesta etapa, a última da primeira fase da Metodologia adaptada de Frascara utilizada neste PCC, será feita a análise de três livros similares já mencionados anteriormente: *Palavras ao Mar*, *How things were in the 1990s*, *the Caterpillar*, *Favorite Poems. Vol. 2* e *They Say Blue*.

1. Palavras ao Mar

O livro *Palavras ao Mar* (Figura 22), conta com uma capa colorida em tons pastéis e com elementos da fauna marinha. Ainda que não revele nenhum personagem principal, pode gerar uma curiosidade na criança. Isso porque, mesmo sendo um livro infantil, esta obra conta histórias e curiosidades sobre países do mundo, não havendo um foco em algum personagem. Ainda sim, as cores e texturas utilizadas trazem bastante apelo visual.



Por ter sido feita em parceria com o Centro Cultural Brasil- Finlândia, foi disponibilizado tanto uma versão física, quanto uma virtual e em PDF para impressão, potencializando o alcance da obra. Pensado para o público de 10 anos, o livro conta bastante texto, em blocos grandes e mais densos (Figura 23), cheios de conteúdo.

Um dos grandes diferenciais nesta obra é o seu caráter híbrido, com uma camada a mais de imersão por meio da tecnologia. No começo do livro (Figura 24), existem instruções de como o leitor deve utilizar do celular para aumentar a experiência de leitura. No decorrer da obra, por exemplo, existem vários jogos que podem ser acessados ao ler a página pelo celular e também existem animações que são somente vistas por meio da tela do aparelho.

Essa experiência vai de acordo com o que este Projeto de Conclusão de Curso propõe, uma história principal feita por meio do livro físico e uma camada a mais que pode ser acessada por meio do celular ou qualquer outro dispositivo móvel. Como em *Palavras ao Mar*, este projeto visa realizar isto de maneira que ambas as partes não sejam comprometidas pela ausência da animação ou do livro físico. Ou seja, o livro funciona de maneira independente à animação e vice-versa.

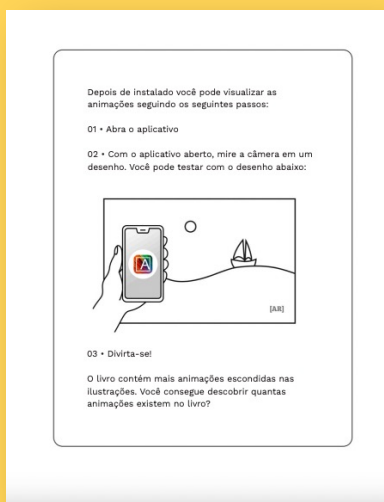


Figura 23. Capa de *Palavras ao Mar*

Figura 24. Exemplo de página em *Palavras ao Mar*

Figura 25. Instruções para uso do aplicativo de realidade aumentada

Fonte: Laura Athayde (2021)

2. How things were in the 1990s

Ao se deparar com a capa do livro *Como as Coisas eram na Década de 90* (Figura 25), percebemos de imediato o tom e a apresentação dos personagens. A começar pelo estilo, percebe-se o uso em estilo cartoon em nanquim, com personagens apelativos e cenários bem construídos. A riqueza na construção dessa ambientação – com moveis e aparelhos antigos – bem como o uso de personagens infantis, deixa claro que se trata da infância.

Além do estilo empregado, a construção do livro se dá em papel reciclado, que remete ao jornal e aos gibis, que muitas crianças tiveram na infância. O uso de cores mais limitadas e chapadas também é fruto da limitação econômica em se imprimir com grande variedade de cores no passado. Isso, contudo, só acrescenta à experiência do leitor, ao proporcionar uma leitura mais imersiva e única.

Outro fator importante é como as ilustrações possuem textura, mesmo sob paleta limitada e um estilo mais simples. Primeiramente, o traço mais solto do artista permite uma grande naturalidade e espontaneidade das ilustrações. Em segundo lugar, utiliza-se uma textura nas áreas de cor que remete à impressão em rizografia, por meio de falhas características desse processo.

Por fim, percebemos um miolo mais denso (Figura 27), com bastante texto e imagens mais espaçadas. Isso é característica de uma obra para leitores mais críticos, de 11 a 13 anos, conforme Piaget (apud SILVA; FREITAS; BERTOLETTI, 2010, p. 70)



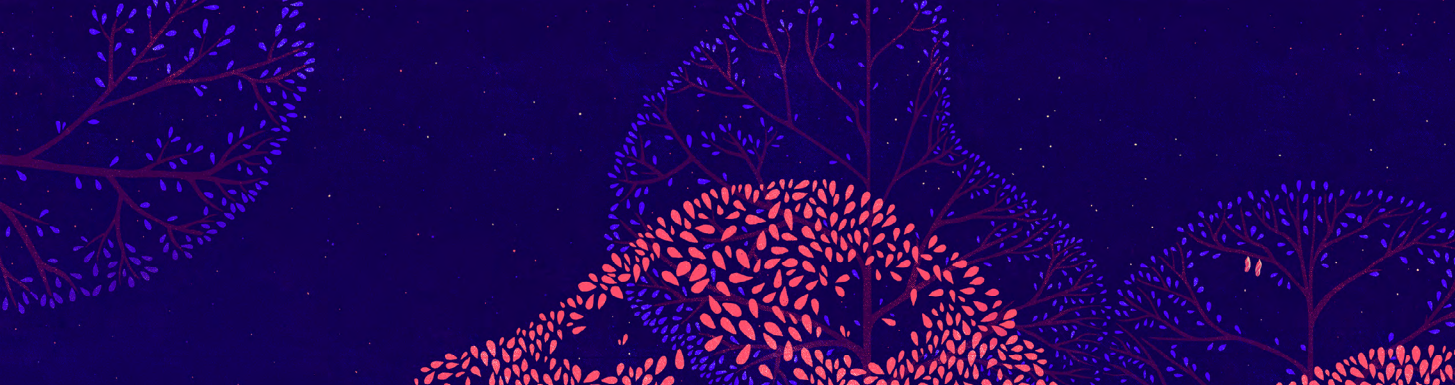
Figura 26. Capa do livro *Como as Coisas eram na década de 90*

Figura 27. Ilustração do livro

Figura 28. Imagem do miolo do livro

Fonte: X.Lan (2021)





3. the Caterpillar, the Chrysalis and the Butterfly

Neste livro de Tom Hougomat, com o nome de *the Caterpillar, the Chrysalis and the Butterfly*, vemos uma abordagem bastante minimalista (Figura 30). Desde a capa percebemos que há poucos elementos, a tal nível, que chega à beira da abstração. As cores fortes criam pontos focais que convidam o leitor a desvendar do que se trata a obra.

Sendo um livro de ilustrações minimalistas em estilo flat, com cores sólidas e formas orgânicas, o livro não passa o tom de brincadeira ou ludicidade dos livros infantis. O que ocorre, contudo, é um tom mais sério e mais distante, que compreende uma leitura de todas as idades. Mesmo pela simplicidade, o autor pensa nas formas e nas cores de maneira a ressaltar os planos e guiar o olhar do autor (Figura 29).

As formas e cores, ainda que sólidas, carregam um pouco de textura e falhas para agregarem valor estético e mitigar a artificialidade da ilustração digital. Isso aproxima mais o livro de técnicas de impressão mais onde a falha é bem vinda, como serigrafia ou rizografia, ainda mantendo as vantagens da impressão em offset.

Por fim, o projeto gráfico que destaca o livro. Seu formato, nada ortodoxo, faz o manuseio ser mais interessante. As paisagens e cenas tomam outras proporções nesse formato, valorizando a horizontalidade. Outros detalhes, como a contracapa, possuem um tratamento com estampa que agrega valor à obra (Figura 31)



Figura 29. Ilustração do livro

Figura 30. Ilustração do livro

Figura 31. Capa do livro

Figura 32. Contracapa elaborada

Fonte: Tom Hougomat (2015)

4. Favorite Poems. Vol. 2

Ao contrário dos outros similares, essa obra vai para um caminho bem diferente. No ucraniano livro *Favorite Poems Vol. 2* (Figura 32) narra-se famosos poemas do país. No lugar de ilustrações simples e mais minimalistas, temos um uso de técnica muito mais naturalista, com textura que buscam a realidade. A forma, contudo, é muito mais exagerada, quase ao ponto de um surrealismo.

Percebe-se ao longo do livro personagens e cenários ricos em detalhes, que convidam o leitor a se debruçar em busca de minúcias e histórias ocultas pelo ilustrador. Esse tipo de experiência é muito rico e possibilita a quem lê criar histórias paralelas e diferentes do que o texto escrito propõe (Figura 33).

Por fim, no quesito do projeto gráfico (Figura 35), é perceptível uma grande massa de texto. Os poemas longos e com letra serifada não são de fácil leitura para o público mais novo. Além disso, ainda que as ilustrações sejam criativas e brinquem bastante com as formas, o texto é bem estático e não interage com a ilustração.

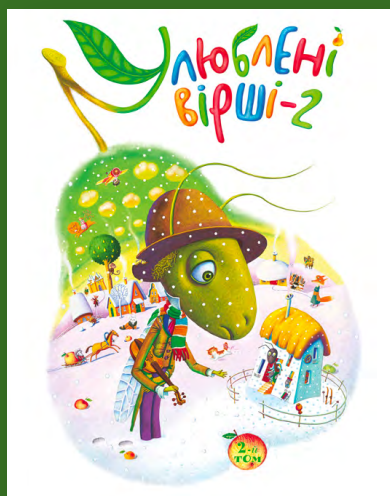


Figura 33. Capa do livro Favorite Poems. Vol. 2

Figura 34. Ilustrações complexas e cheias de detalhes.

Figura 35. Página do livro
Figura 36. Ilustração do livro

Fonte: Ivan Sulima (2015)





Figura 37. Capa do livro *They Say Blue*

Figura 38. Miolo do Livro

Figura 39. As linhas criam fluxo e sentimento nas ilustrações

Figura 40. Spread do livro

Fonte: ABRAM Books (2018)

5. They Say Blue.

Esse livro, *They Say Blue* é a respeito de uma pequena garota e como ela vai percebendo as cores ao seu entorno durante sua rotina (Figura 24). Dessa forma, a maneira como as cores são representadas tornam-se cruciais para a narrativa. Isso é percebido desde a capa, onde o céu adquire formas e sentidos, tal como uma pintura expressionista.

No decorrer do livro, este mesmo tratamento é percebido, uma vez que cada página possui uma forma diferente de ilustrar o sentimento que a pequena garotinha tem com relação a cada cor que vai encontrando. (Figura 25). Essa maneira de ilustração, aliado ao nanquin e à aquarela, trazem uma sutileza e personalidade à obra, ressaltando o aspecto infantil e curioso da garotinha.

Por fim, podemos perceber que o texto busca criar ritmo de leitura ao se integrar mais com a ilustração. Raramente este estará em um único bloco no canto da página, mas sim em vários lugares, guiando a leitura pelos elementos e pelo próprio ritmo da narrativa. Isso é muito bem vindo, criando fluidez na leitura e criando uma maneira mais imersiva para com a história.

3.3.1. MATRIZ DE AVALIAÇÃO DOS SIMILARES

Dessa forma, com todos os similares analisados, foi montado uma tabela comparativa a fim de quantificar o desempenho de cada obra em certos critérios. Isso possibilita uma visão mais objetiva sobre conceitos mais subjetivos, auxiliando na tomada de decisões no decorrer deste PCC. Esses pontos a serem analisados foram escolhidos com base no peso que possuem na experiência do leitor conforme apontado na fase de Coleta de Informações.

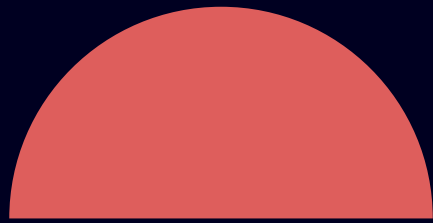
Os critérios escolhidos foram: Capa, uso das cores, Projeto gráfico, estilização e formato híbrido. Cada um destes recebeu uma nota de 0 – não possui/ inexistente – até 5 – aplicado de maneira exemplar – representando a intensidade o qual o livro atende o critério. Para a capa, foi avaliado a composição, o uso de cores, bem como a adequação ao público alvo. No uso de cores, foi avaliado como a paleta cromática foi utilizada no decorrer do livro para enriquecer a história, personagens e a narrativa. No projeto gráfico, foi avaliado a adequação da tipografia ao público alvo, a maneira que foi utilizado o apoio para aumentar a experiência do usuário, a diagramação e o formato do livro. A estilização foi avaliada a fim de verificar a potencialidade do estilo em transmitir o conceito da história e aumentar o texto escrito. Por fim, o caráter híbrido é avaliado de maneira binária – possui ou não possui – a fim de evidenciar as obras que optaram por essa outra camada narrativa.

Por fim, a análise dos similares evidencia a importância de um projeto coeso e completo. A ilustração e a estilização somente não conseguem contemplar todas as necessidades do público leitor, como a legibilidade da fonte, ou composição da página. Camadas novas de experiência, como no caso de *Palavras ao Mar*, enriquecem a leitura e tornam-se mais uma opção para o leitor. Em *They Say Blue*, a rica estilização da ilustração, somada à diagramação, guiam a leitura e transmitem sensações, por meio da forma e cor. Em todos os livros foram usadas fontes serifadas, que podem comprometer a leitura do público mais jovem.

Cr�terios	Sub Cr�terios	Palavras ao Mar	Como era na d�cada de 90	A Borboleta	Favorite Poems Vol.2	They Say Blue
Capa (m�dia)	Composi�o	4	4	3	3	5
	Uso das cores	5	4	4	4	5
	Adequa�o ao p�blico	3	4	2	4	5
Uso das Cores	-	4	4	5	3	5
Projeto gr�fico	Tipografia	3	3	3	3	2
	Uso do apoio	3	5	4	2	3
	Diagrama�o	3	2	3	3	5
Estiliza�o	-	3	3	4	5	5
Livro H�brido (nota multiplicada por 5)	-	1	0	0	0	0
Total	-	33	29	28	27	35

Tabela 4. Matriz de An lise de Similares

Fonte: Autor (2021)



Fase 2

4. Definição das diretrizes do projeto, requisitos e restrições

A pesquisa realizada ao longo deste PCC possibilitou a coleta de vários conhecimentos a cerca de vários assuntos que servirão de base na prática que se seguirá. Assim, alguns fatores obrigatórios e opcionais foram descobertos para a elaboração de um livro ilustrado multimodal que cumpra sua função didática e experiencial além de agradar o público leitor. Para tanto, é vital que se siga as etapas de desenvolvimento conforme as metodologias selecionadas, utilizando os autores, as análises de similares e o estudo do público-leitor como guia nesse processo. Dessa forma, para garantir a boa execução de um livro ilustrado, alguns requisitos se fazem necessários. São eles:

1. Obrigatórios

- Definir uma paleta de cores que agrade, desperte a imaginação e criatividade do público leitor, ao mesmo tempo em que não canse sua visão ou prejudique a leitura;
- Desenvolver uma capa atrativa que dê o tom da narrativa, além de apresentar o estilo e personagens;
- Pensar na diagramação como parte conjunta da ilustração, com menos relações de dissociação para que o ritmo de leitura seja dinâmico e divertido;
- Utilizar caracteres infantis, com diferenciação entre si e que auxiliem na leitura;
- Desenvolver ilustrações visando a narrativa gráfica além do que está escrito no texto, evitando a redundância;
- Desenvolver o personagem de maneira que seja traduzido para a animação e não perca suas características principais, a fim de não causar confusão no público leitor;
- Projetar em conjunto com a animadora o desenvolvimento dos cenários e dos personagens;
- Criar 01 (um) protótipo do livro ilustrado desenvolvido com capa, contracapa e ilustrações internas;
- Vincular animações por meio de QR codes aplicados o elemento híbrido ao livro, criando uma interação que possibilite assistir à versão animada da história.

2. Opcionais

- Explorar a tipografia, ousando em relação à sua forma e localização;
- Seguir a tabela de definições tipográficas de Burt;
- Introduzir textura nas ilustrações, seja pelo uso de foto colagem ou uso dos pincéis, evitando o estilo “flat”;
- Páginas de respiro e contemplação, com pouco ou nenhum texto.

5. Geração de alternativas

5.1. A HISTÓRIA

A história foi feita integralmente pelo autor, juntamente com Veronica Lorraine e Andréia Klogg e busca tratar de temas complexos para o público infantil por meio de desafios éticos e morais. Além disso, por meio da ambientação e universo, visa valorizar a cultura e a geografia brasileira. A seguir segue a sinopse do livro e, no Anexo do relatório, segue a história completa:

Uma pequena ribeirinha chamada Abayomi vai em busca do lendário caldeirão esburrassante. Dizem que é capaz de trazer comida sem limites! Se as lendas forem verdadeiras, o povo da pequena guerreira jamais passará fome novamente. Para isso ela precisa desvendar os três enigmas do grande guardião. Será que Abayomi conseguirá cumprir o seu destino? (Autor 2022)

5.2. DEFINIÇÃO DE CONCEITOS

A fim de realizar a definição do conceito, foi realizado uma tempestade de ideias (*brainstorming*) individual do autor, tendo como base a pesquisa realizada até o momento e alguns tópicos base a fim de direcionar melhor a conceituação.

Esse processo de tempestade de ideias é um método utilizado a fim de gerar o máximo de alternativas em um espaço curto de tempo. Ao evitar discussões e troca de ideias, este processo se torna muito efetivo, mesmo quando feito em grupo. Mesmo

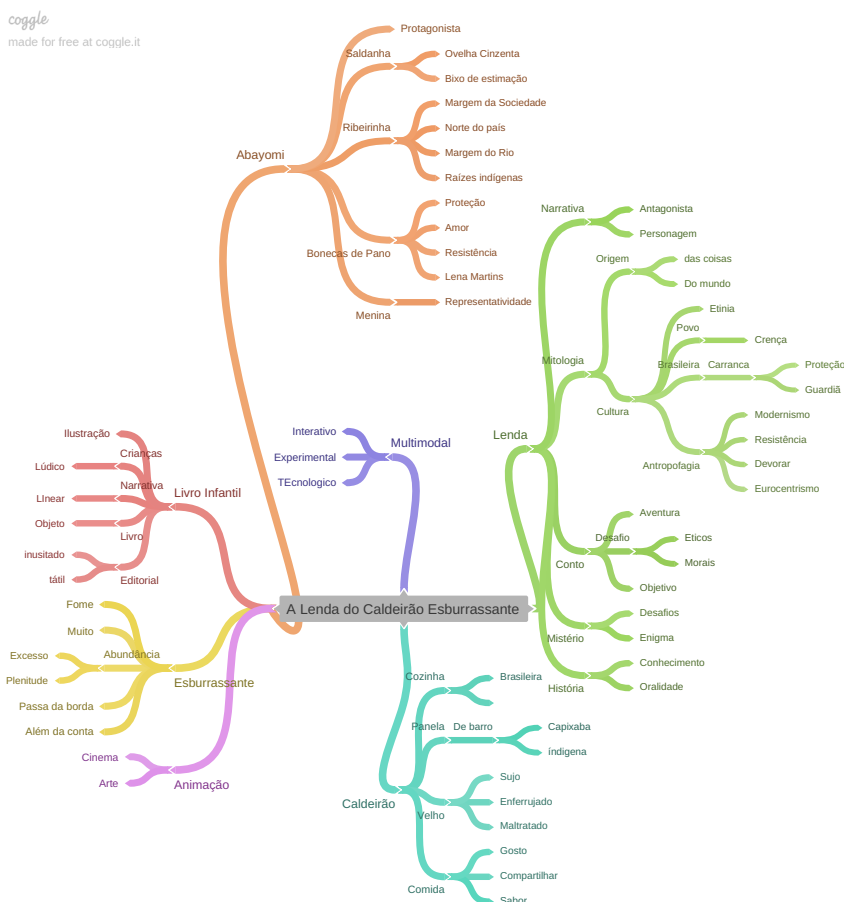


Figura 41. Mapa mental com as palavras geradas
Fonte: Autor (2021)

Aventura	Infância	Inusitado
Enigmas	Inocência	Experimental
Desafios	Brincadeira	Antropofágico
Mistério	Amor	Faminto
Jornada	Proteção	Interativo
Descoberta	História	Lúdico

Tabela 5. Lista das Palavras escolhidas

Fonte: Autor (2021)

podendo ser realizado com varias pessoas, ele é efetivo quando feito individualmente, e por ser um projeto autoral e individual, foi realizado dessa forma. Ao finalizar, foi realizado uma validação com a autora das animações do projeto – Veronica Lorraine – a fim de alinhar com a visão de projeto da mesma.

Foi gerado um mapa mental com mais de 70 palavras por meio da ferramenta *Coggle*. Adjetivos e substantivos relevante ao tema foram gerados e organizador por grupos de categorias que englobam diferentes aspectos do projeto. Após essa etapa, foram escolhidos três conceitos fundamentais que foram julgados como mais representativos do projeto. Dessa forma, chegou-se a estes conceitos: Aventura, infância e Inusitado.

Por fim, foram escolhidas mais cinco palavras para cada conceito, auxiliando a construir o raciocínio e a lógica que precedem cada uma das três definições principais. O mapa mental abaixo busca mostrar essa relação.

Em seguida, seguem textos de apoio para cada um dos conceitos alcançados, caracterizando os motivos da escolha dessa palavra.

1. Aventura

Palavras de apoio: Enigmas, desafios, mistério, jornada e descoberta

A aventura permeia toda a historia, por isso foi escolhida como conceito. Como já estava finalizada, tornou mais fácil essa definição. Assim como em contos clássicos, havia uma jornada a ser trilhada,

com desafios e descobertas que iriam engrandecer o herói. Nesse caso, há um foco ainda maior nesse mistério que permeia a carranca e seus enigmas, tal como o conto da esfinge. A heroína, Abayomi, precisa vencer todos eles para, ao fim, alcançar o grande tesouro: o caldeirão esburrassante.

2. Infância

Palavras de apoio: Inocência, brincadeira, amor, proteção e história

O conceito da infância é subjetivo em cada cultura, mas em todas, percebemos alguns aspectos em comum, afinal, todos já foram crianças em algum momento da vida. Aboyomi é uma criança curiosa e ativa, suas motivações e desejos não se conformam à perspectiva adulta, ela vive por si e por seus sonhos, ainda que seja pura inocência. Mesmo sob uma realidade de fome em sua tribo, ela não deixa de ser criança. Por fim, sente muita falta de seus pais, já que eram muito carinhosos e a amavam muito.

3. Inusitado

Palavras de apoio: Experimental, antropofágico, faminto, interativo, lúdico

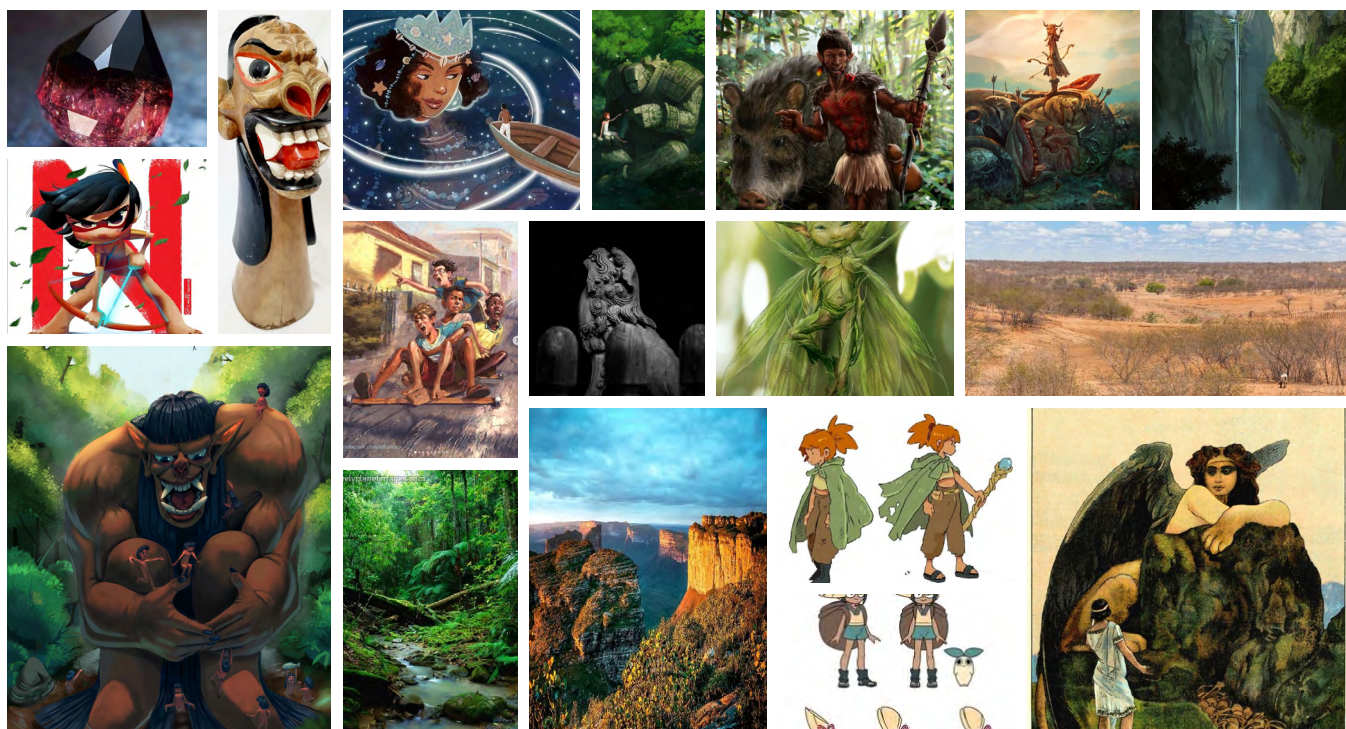
1. Palavra capixaba usada para denominar algo que esteja transbordando pelas bordas.

Desde as respostas da pequena Abayomi para os desafios, até o caldeirão que “esburra”¹ comida, encontra-se o inusitado. A história em si busca sair do lugar comum, passeando por várias geografias do Brasil e resgatando alguns elementos culturais pouco utilizados na literatura, como a figura da carranca. Ao invés de se apoiar no figurativo europeu, a história visa se apropriar desses elementos, devorá-los, e cuspir algo que condiz com o contexto nacional.

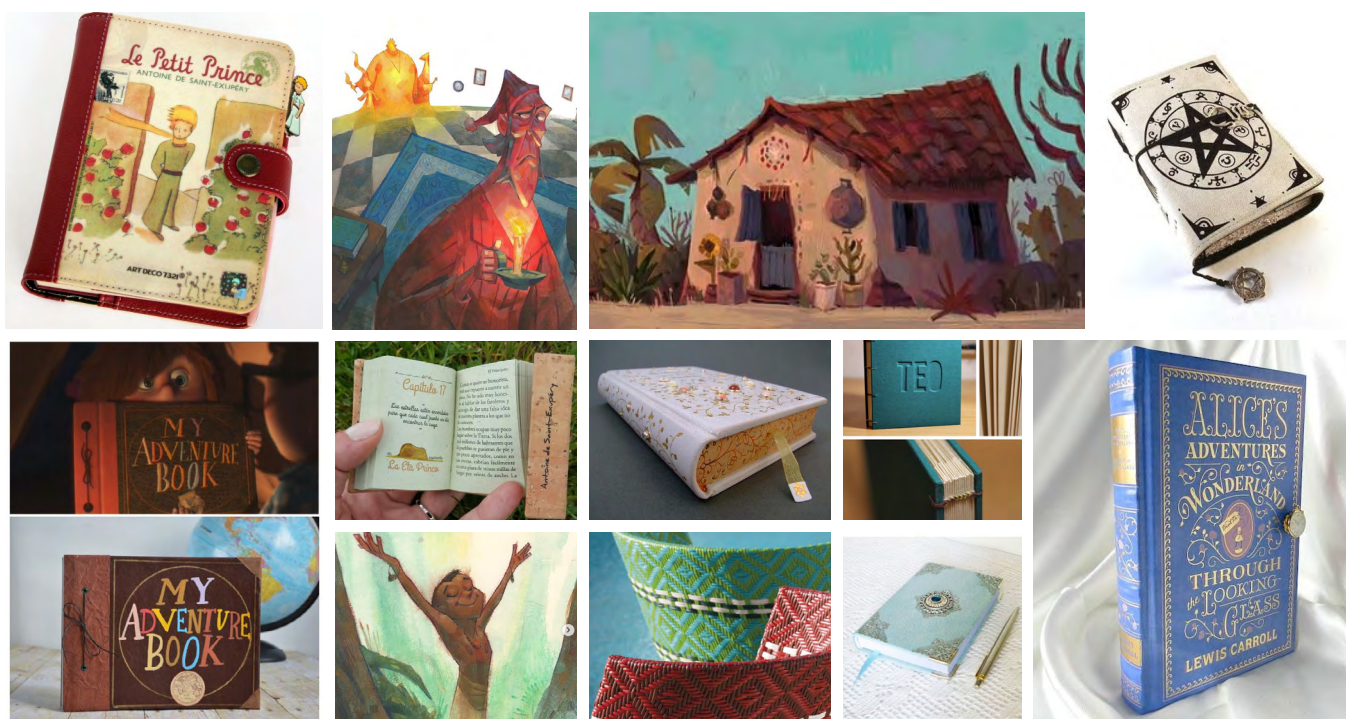
5.3. PAINÉIS VISUAIS

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 fotografia 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 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 nos sites das próprias

Aventura



Painel Visual



Painel Editorial

Figura 42. Painel Visual Aventura

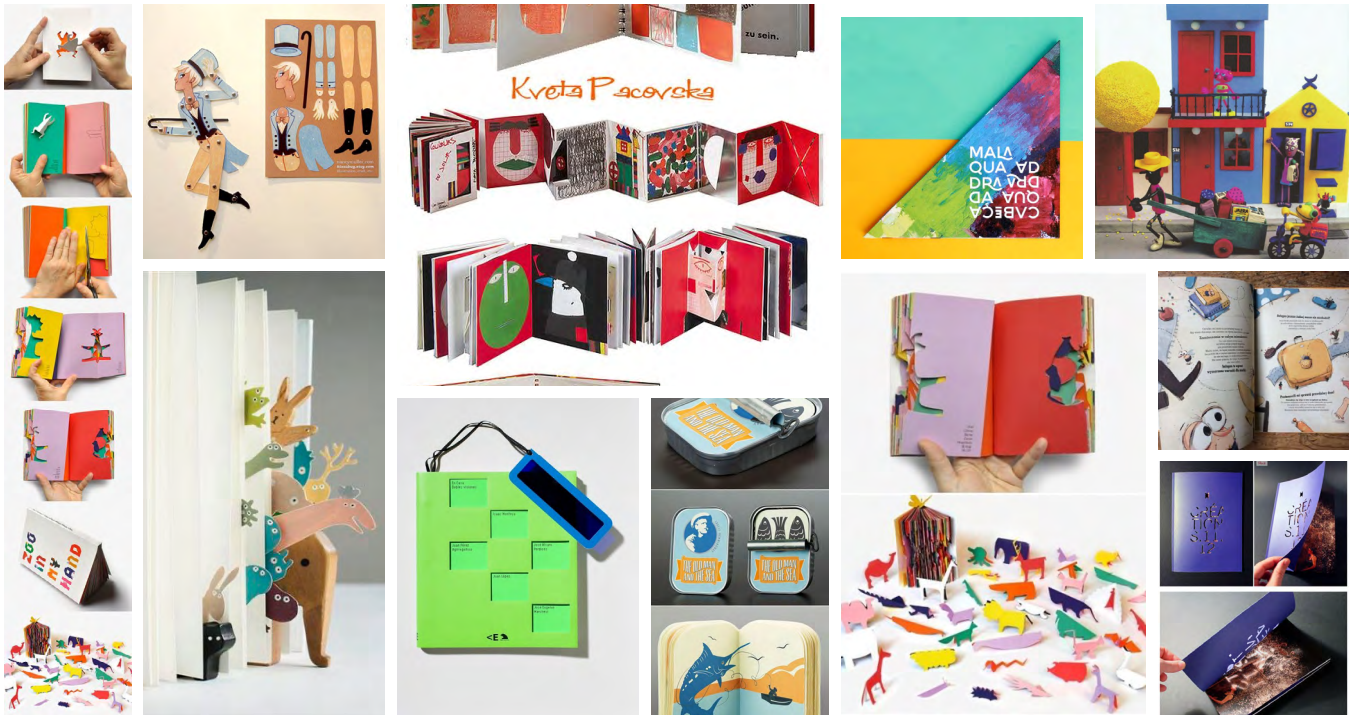
Figura 43. Painel Editorial Aventura

Fonte: Autor (2021)

Infância



Painel Visual



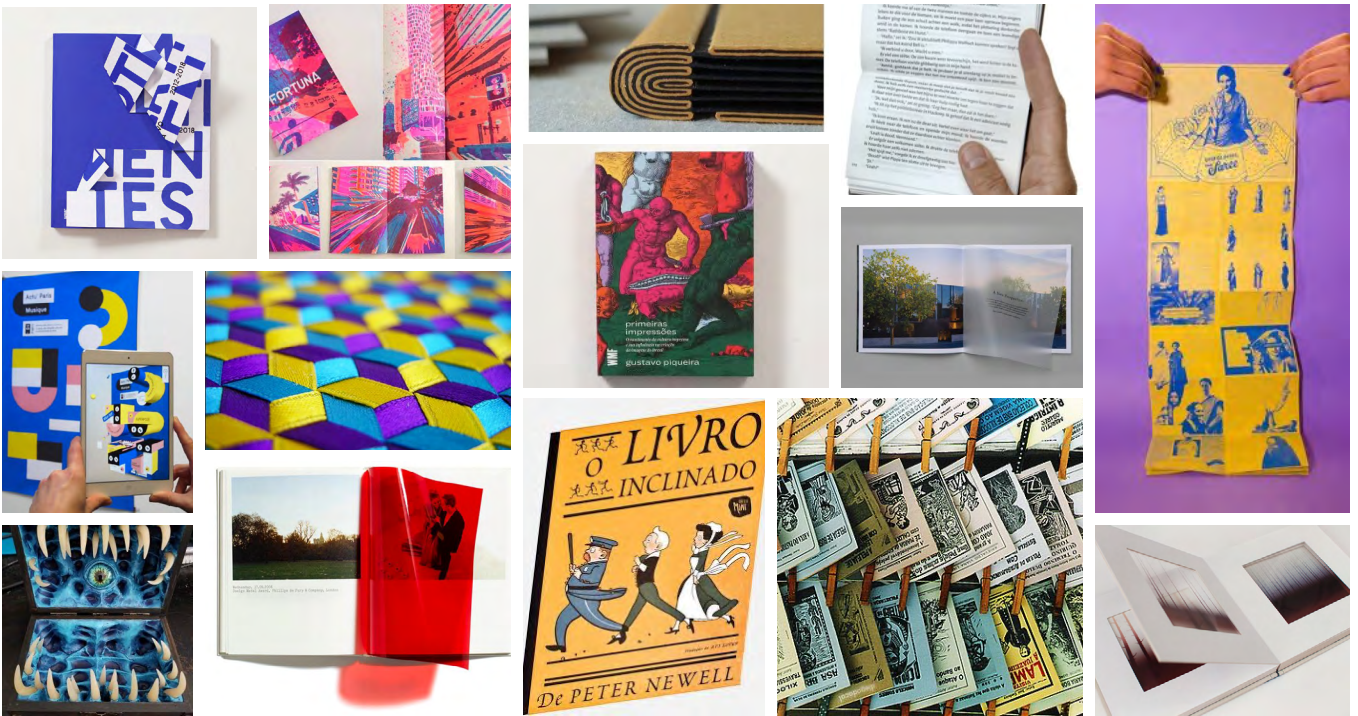
Painel Editorial

Figura 44. Painel Visual Infância
 Figura 45. Painel Editorial Infância
 Fonte: Autor (2021)

Inusitado



Painel Visual



Painel Editorial

Figura 46. Painel Visual Infância
 Figura 47. Painel Editorial Infância
 Fonte: Autor (2021)

editoras dos livros mostrados.

5.4. CRUZAMENTO DE INFORMAÇÕES

Após realizar os painéis, foi avaliado a necessidade de estabelecer uma melhor relação entre os conceito, painéis visuais e a aplicabilidade no projeto. A ideia é determinar soluções dentro do projeto gráfico que contemplem as informações coletadas bem como os conceitos estabelecidos. A fim melhor visualizar este processo, foi proposto uma tabela contendo várias etapas do processo de produção do livro

Tabela 6. Cruzamento de informações conceituais

Fonte: Autor (2021)

Etapa Gráfica	Conceito Relacionado	Materialidade
Formato da página	Inusitado Infância	A forma de ler e enquadrar o conteúdo pode inferir na experiência do leitor. Assim, um formato menos ortodoxo das páginas expressaria mais o conceito de infância, bem como o inusitado. A orientação do livro pode ser alterada para potencializar a leitura.
Tipo de Papel	Infância	Um papel com mais textura, como um couche offset ou um reciclato pode implicar em mais tatilidade para o leitor, reforçando o conceito de infância.
Tipografia	Aventura	Como a história é voltada para um público leitor mais desenvolvido, a tipografia não precisa empregar tantos artifícios para facilitar a leitura. Assim, uma família tipográfica que remeta às antigas prensas tipográficas pode fortalecer este conceito.
Capa	Aventura	Por ser uma das partes mais importantes do livro, é necessário transmitir a essência do que ocorre no interior. Dessa forma, a capa pode usar de adornos e elementos que remetam a livros antigos, bem como uma composição mais dramática para remeter à aventura.
Estilo de Ilustração	Aventura	O estilo empregado usará de texturas e elementos visuais típicos de histórias de aventuras para transmitir esse conceito. Elementos esses como o uso de texturas e técnicas mais tradicionais (ou que as simulem).
Mancha Gráfica	Inusitado	Por ser um livro que não se contenta nos padrões eurocêntricos de narrativa, é interessante que a macha gráfica busque outras formas. Assim, evitar a Dissociação do texto e imagem e prezar pela Conjunção sempre que possível.
Livro híbrido	Inusitado	O formato do livro híbrido não precisa se conter somente à animação em sí. Imagens de apoio, músicas, curiosidades etc. podem ser acrescentadas às páginas para instigar mais ainda o leitor.
Cores	Inusitado	As cores empregas devem estar associadas ao brasil e suas diversidades. Além disso, elas devem estar condizentes com os moods e atmosferas propostos em cada cena, a fim de transmitir e potencializar a narrativa.



e como esses dados coletados podem ser melhor aplicados em cada uma dessas fases.

5.5. LINHA DO TEMPO DA CURVA DE TENSÃO DA NARRATIVA E PALETA DE CORES

A definição da paleta de cores do projeto é um momento crucial, que estabelece o clima e tom das ilustrações. A partir de uma técnica importada da animação, o primeiro passo para a definição da paleta de cores foi a criação de uma linha do tempo da curva de tensão da narrativa. Nessa linha do tempo, foram destacados os principais momentos de cada capítulo e se esses momentos evocam emoções boas ou ruins. Dessa forma, foram percebidos alguns climas presentes na história, dentre eles alegria, perigo, descoberta e despedida.

Por meio da coleta de obras modernistas - como Tarcila do Amaral, Anita Malfati e Candido Portinari - buscou-se criar referências cromáticas para potencializar os climas durante a narrativa. Ao se apoiar dessas obras, contempla-se o conceito inusitado além de criar uma boa base de cores que se dialogam entre si. Cada obra escolhida possuía um conjunto de características que conversavam com o respectivo clima. Quando a narrativa se dirige à montanha, temos o uso de cores frias e desaturadas presentes na obra *Manacá* de Tarcila, a fim de estabelecer o perigo iminente. Ao visitar a Caatinga, o clima de tensão se instaura por meio das cores sombrias em *Marias* de Portinari. Sempre fazendo contrapartida a esses momentos, temos o uso de cores mais saturadas e que são mais relacionadas a felicidade e alegria quando Abayomi vence os desafios. Por fim, o momento de despedida se dá por meio de cores mais etéreas e fantasiosas, presentes na obra

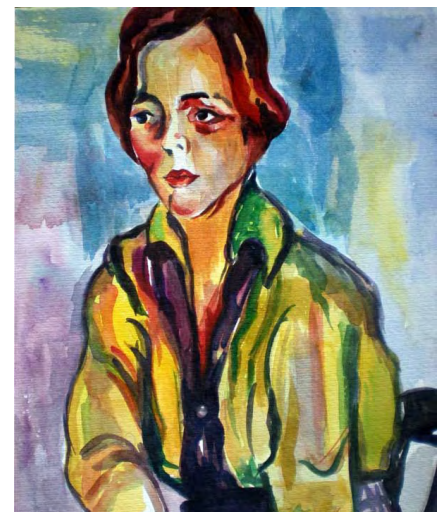


Figura 48. O Manacá

-Tarcila do Amaral

Figura 49. Marias -

Candido Portinari

Figura 50. O Pescador

-Tarcila do Amaral

Figura 51. Religião Brasileira

-Tarcila do Amaral

Figura 52. O Farol - Anita Malfati

Figura 53. A Estudante

- Anita Malfati

Fonte: Google Imagens (2021)

Religiao de Tarcila e O Farol de Anita Malfati. O roxo fantástico aliado ao laranja e amarelo criam um conforto nostalgico e acolhedor.

5.6. PAINÉIS DE REFERÊNCIAS DA CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO DO LIVRO

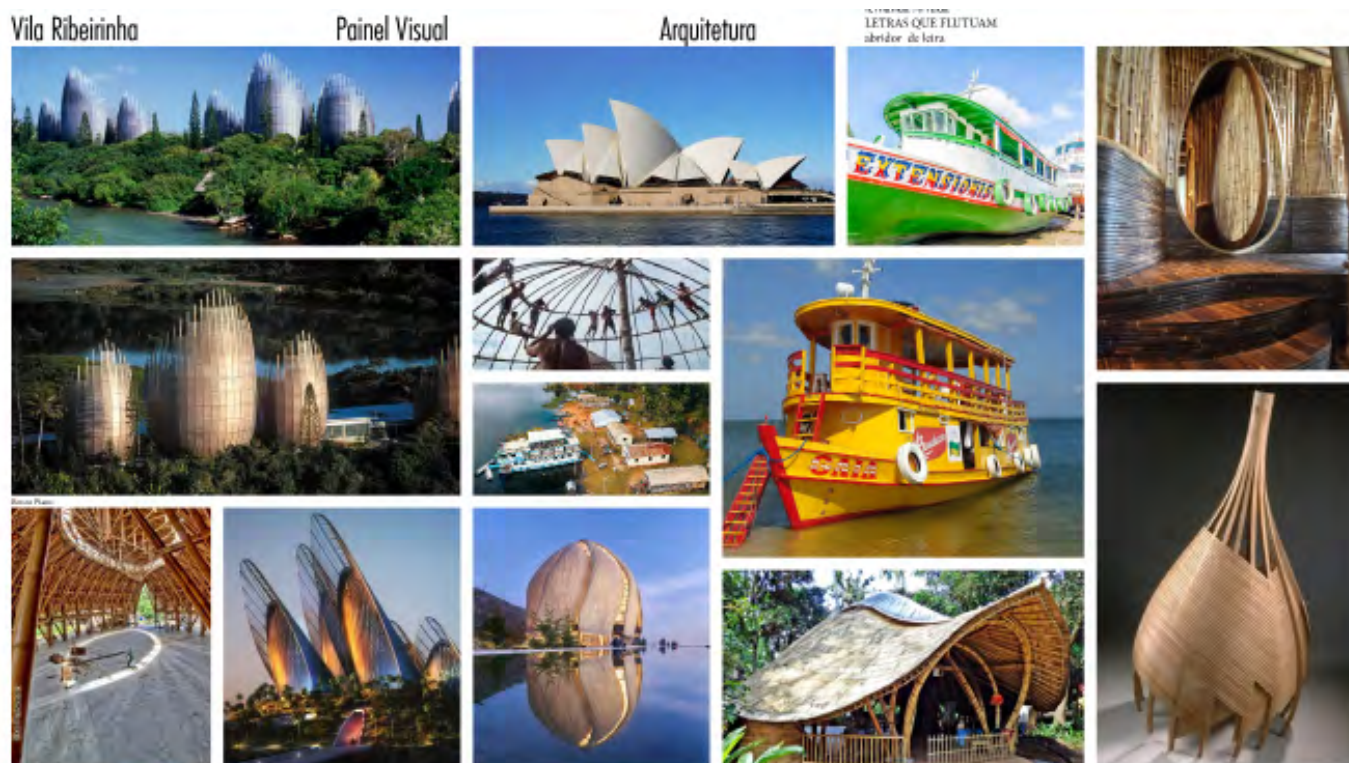
Ao conceber o livro, percebe-se a necessidade de estabelecer conceitos visuais que guiarão tanto esta produção editorial quanto outros artistas que pudessem acrescentar à camada multimodal.

Na ausência dessas diretrizes, um artista tomará decisões sem um parâmetro pré-estabelecido, podendo destoar da proposta do universo da obra *A Lenda do Caldeirão Esburrassante*. Ao construir cenários, vestimentas e props para animações futuras, esses painéis servirão de guia, permitindo sempre a liberdade artística de quem criará a adaptação.

Durante o processo da animação do curta para o livro, Veronica se deparou com vários desafios e questionamentos acerca da criação dos personagens e dos cenários. Estes painéis, contudo, serviram para nos gerar parâmetros de avaliação do que poderia estar mais coerente à história e ainda servir para a animação do curta.

Figura 55. Pannel da Vila Ribeirinha apoia-se bastante no imagético real do povo Amazônico, com barcos de pesca e tipografia feitas pelos Abriadores de Letras. Os prédios contam com obras de Renzo Piano, buscando uma mistura entre um futurismo que faça sentido pelo uso da madeira.

Fonte: Autor (2022)



Vila Ribeirinha

Painel Visual

Povo

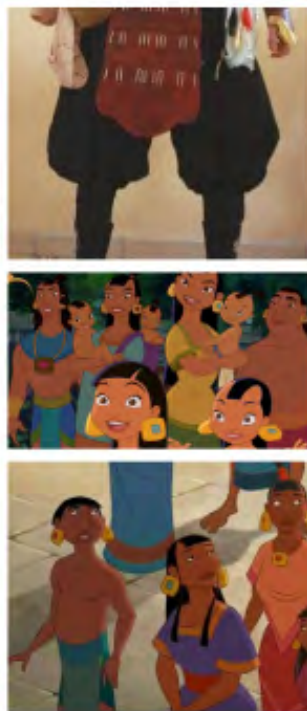


Figura 56. Painel feito para englobar o vestuário e a diversidade do povo ribeirinho. Formado por descendentes de índios, brancos e negros, há uma grande diversidade de cores. As roupas foram pensadas a fim de facilitar a pesca e os trabalhos feitos nos rios. Assim, são largas, frescas, abertas e presas por amarras.
Fonte: Autor (2022)

Figura 57. O painel de arquitetura das fadas conta com um imagético orgânico e moderno, ao tempo que integrado à natureza. Foram usados obras de Zaha Hadid e Oscar Niemayer
Fonte: Autor (2022)

Fadas

Painel Visual

Arquitetura



Fadas

Painel Visual

Povo



Figura 64. O painel visual das fadas busca referências em que as roupas são largas e inspiradas em materiais naturais. Como as fadas são baseadas em flores, suas roupas e cabelos tem cores vibrantes que assemelham à pétalas.
 Fonte: Autor (2022)

5.7. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

A concepção dos personagens já começa desde a etapa de criação da história. Ao conceber os primeiros parágrafos, surgem no imaginário uma breve ideia de como os personagens se comportam, vivem suas vidas e se relacionam entre si. A partir do momento em que o universo se expande e novas complexidades são inseridas, os personagens também evoluem tanto em profundidade quanto em aparência.

Durante as etapas de desenvolvimento dos personagens, nenhuma ideia inicial foi tida como a solução final. Ao invés disso, alternativas foram consideradas e experimentações foram feitas a fim de evidenciar características da personalidade ou criar um personagem visualmente memorável e distinto dos demais no gênero de livros infanto-juvenis.

Para tanto, o autor teve uma coautoria no desenvolvimento dos personagens, onde boa parte dos concepts gerados foram feitos por Veronica Lorraine, autora e responsável pelo curta animado de um dos trechos do livro. Juntos, ambos chegaram em várias explorações e concepções que serão mostradas a seguir.

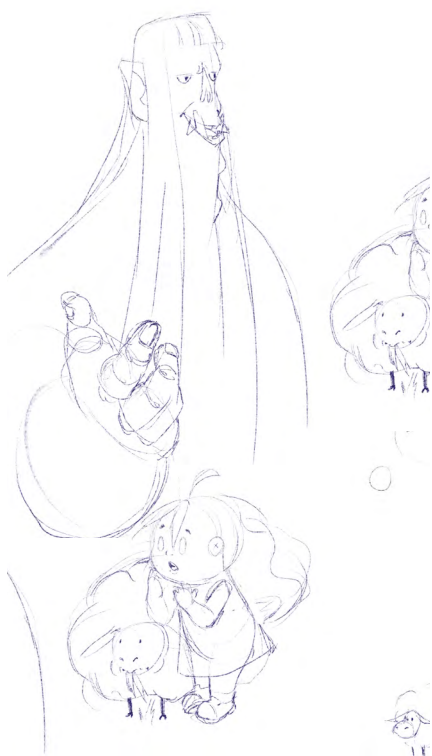


Figura 58. Ao lado, rascunhos iniciais da Carranca, em um tom bem mais amigável
Figura 59. Primeiras ideias da abayomi pela visão do autor. Uma criança bem mais nova



Figura 60. Uma outra visão da carranca, mais perigosa e ameaçadora.

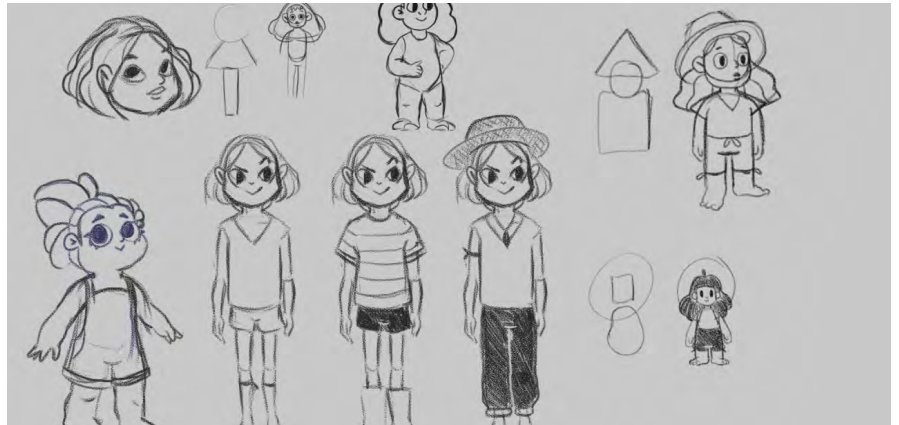
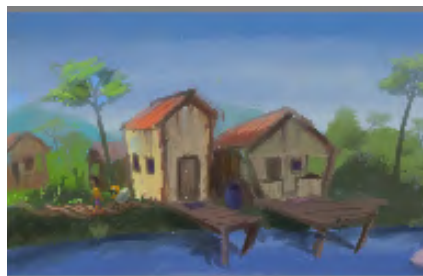


Figura 61. Rascunhos iniciais feitos por Veronica. Uma Abayomi mais velha e esperta.

Figura 62. Concepts iniciais dos cenários da vila ribeirinha

Figura 63. Concepts iniciais das Agulhas Negras

Fonte: Autor (2022)



5.7.2. SOLUÇÃO

Durante a etapa em que foi gerado alternativas para os personagens, constantemente foram feitas consultas com a professora orientadora, e a animadora do curta. Várias considerações foram feitas de um ponto de vista de forma e semiótica, verificando a legibilidade em cenas, formas marcantes para destaque e cores utilizadas. Além disso, foi verificado como poderiam ser traduzidas para a animação. Por se tratar de um livro híbrido, é sempre importante estar atento à representação do personagem nas diferentes mídias, sem que as características principais se percam e gerem confusão no leitor.

5.7.3. ESTILO

A fim de contemplar melhor os conceitos do livro, nesse caso a aventura, optaram-se por um estilo mais estilizado, mas nem tanto cartoon com técnicas mais similares ao tradicional. Devido a limitação de tempo e de experiência, optou-se pelo uso do digital, mas com princípios do uso de tinta tradicional. Assim, cria-se um esboço, faz-se uma cor base, usa-se pincéis com textura e cria-se formas primárias. O uso das cores se dá por uma paleta limitada e as demais cores são conseguidas por meio de misturas. Somado a isso, busca-se gerar detalhes sempre pelo trabalho na pincelada, simulando bastante o uso da tinta a óleo tradicional.

Dessa forma, é possível chegar em um estilo menos digital na estética e mais similar à pintura a óleo tradicional.

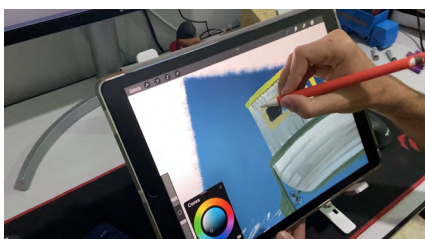
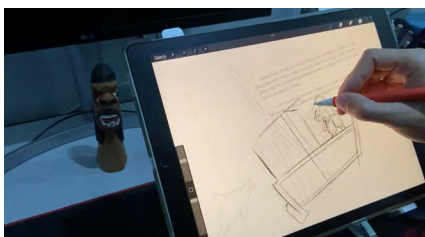


Figura 65. Fotos da etapa de ilustração. Encima do espelho, faz-se o rascunho, após as manchas dos objetos são feitas e renderizadas.

Fonte: Autor (2022)

5.7.4. PERSONAGENS

Apoiando-se nos painéis de conceituação bem como nos de construção do universo do livro, foram geradas as alternativas finais dos personagens. Estas precisariam contemplar tantas as necessidades do livro multimodal, sendo fáceis de reproduzir em diferentes mídias, bem como ter um apelo ao público-leitor.

Alguns personagens foram feitos utilizando-se de outros meios e técnicas, como lápis de cor, giz pastel e pintura digital. Isso permitiu explorar diferentes formas e expressividades características de cada meio.

As formas escolhidas foram pensadas de maneira a gerar uma silhueta marcante e distinta. No caso da protagonista isso foi crucial pelo fato de ela ser representada tanto em cenas próximas quanto em distâncias onde ocupa uma mancha inferior à 1cm. Dessa forma ela deveria ser marcante de alguma maneira que permitisse também ser reconhecida no livro impresso e na animação e materiais futuros.

Por fim, foram escolhidas as alternativas que melhor contemplassem os critérios acima descritos e que representassem melhor o personagem na história, segundo a visão do autor.



Figura 66. Topo, design final da ABayomi, com seu cabelo característico lembrando uma flor de vitória régia. Concept feito por Veronica Lorraine

Figura 67. Abaixo, designs preliminares, explorando a roupa e suas amarrações, bem como em um cabelo preso de uma maneira diferente.

Figura 68. Um dos primeiros desenhos, mostra uma abayomi mais tímida e insegura.

Fonte: Autor (2022)

Figura 69. Versões conceituais feitas por Veronica, explorando diversas formas, idades de silhuetas.

Fonte: Autor (2022)



Figura 70. Grande Guardião com sua túnica e bastão. As roupas foram pensadas sempre de maneira a fazer sentido no contexto da vila. Nesse caso, são mais extensas significando sua influência na vila. Nesse concept foi pensado um bastão é mais cerimonial. Para o uso diário, o grande ancião usaria um outro com uma mandioca na ponta, fazendo seu jabuti se mover.
Fonte: Autor (2022)



Figura 71. Saldanha a ovelha cinzenta é a amiga tímida, mas esperta de Abayomi, ambas são inseparáveis. Em nenhum momento da história isso fica explícito, mas todas as crianças usam gorro amarelos, Abayomi, contudo, escolheu vestir a sua ovelha com ele.

Figura 72. Variações de formas, muito fofas, mas diminuem o caráter altivo da ovelha.
Fonte: Autor (2022)





Figura 73. Baseada primeiramente nas flores de lavanda, a Grande Anciã possui um cabelo esvoaçante e espetado, suas formas eram ainda muito “perigosas” para a sua personalidade calma na história.
Fonte: Autor (2022)



Figura 74. Flor de Lavanda
Fonte: Google Imagens (2022)

Figura 75. Concept feito em Pastel a óleo. Tinha-se uma ideia mais tradicional de fadas, com roupas feita de plantas.

Figura 76. Concept final da Lavanda, a Grande Anciã. Suas roupas são largas e escorrem pelo chão. Os caimentos são baseados no vestuário conforme o painel de referências. Suas formas mais são mais arredondadas e amigáveis, condizendo com a descrição na história.
Fonte: Autor(2022)

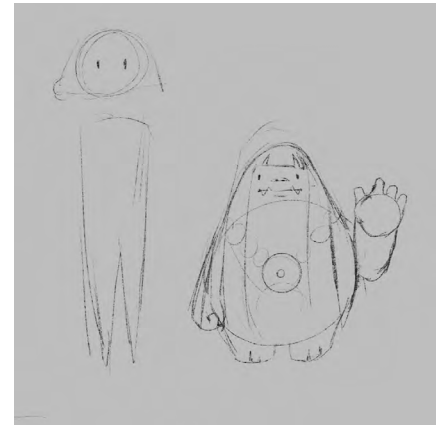


Figura 77. Diagrama mostrando a escala e detalhes de cada aparição da Carranca

Figura 78. Concept da Carranquinha, versão final do guardião.

Figura 79. Desenvolvimento do personagem, acrescentando detalhes e para remeter melhor a algo mais Brasileiro.

Fonte: Autor(2022)

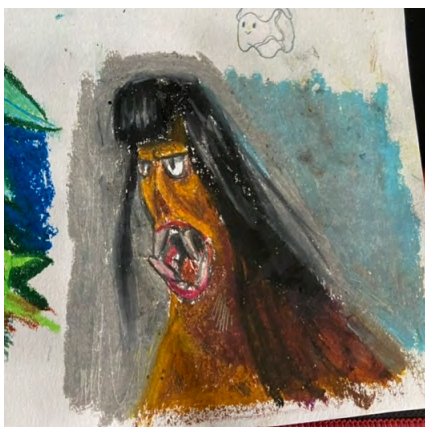


Figura 80. Primeiro esboço feito da carranca com pastel a óleo.

Figura 81. Versão final da carranca, com o disco de pedras do centro do peito, seu colar no pescoço. Suas feições buscam se aproxima às das carrancas protetora das embarcações. Na mão, abayomi, para dar escala. As cores foram escolhidas para se assimilare à vila por motivos de narrativa.

Fonte: Autor(2022)





Figura 82. Primeiros esboços feitos por Veronica para o pai de Abayomi. Pescador e forte, ele era grande e com um formato mais de barril.

Figura 83. Segunda proposta com a túnica mais típica da vila.

Figura 84. Primeira ideia do rosto do pai de Abayomi. Ainda muito sério e sóbrio.
Fonte: Autor(2022)

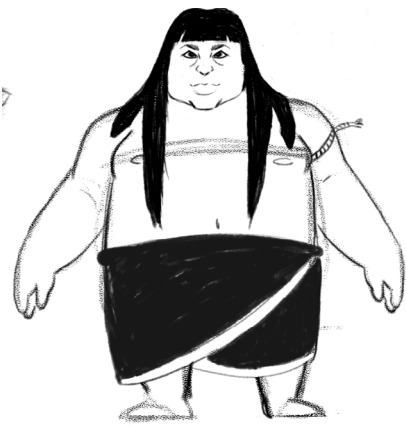


Figura 85. Concept final com feições mais amigáveis e as cores das roupas típicas da vila.
Fonte: Autor(2022)





Figura 86. Tela do celular em interação de realidade aumentada.
Fonte: Autor(2022)

5.7.5. ELEMENTOS MULTIMODAIS

Um dos principais pontos deste livro é o seu aspecto híbrido. Como anteriormente definido, consiste em estabelecer conexão com outras modalidades de mídia, seja por meio de um link, um QR code, app etc.

Este livro foi pensado para conter esses elementos. Dessa forma, em determinadas etapas, curiosidades poderão ser acessadas, animações inéditas dessa história ou interações em realidade aumentada. Tudo isso depende primariamente da riqueza literária que isso agrega, imergindo cada vez mais o leitor naquele universo a medida que expande seu conhecimento.

A fim de exemplificar a aplicação, este livro trabalhou basicamente com interações em QR Codes, por serem mais acessíveis e fáceis de realizar. Em uma futura iteração, contudo, isso pode ser ampliado para um app próprio, aumentando as possibilidades de aplicação. Devido a limitações de plataforma, algumas interações em realidade aumentada, por exemplo só podem ser acessadas em dispositivos com o sistema operacional iOS. Isso pode ser corrigido futuramente com o desenvolvimento de um app próprio, que consistiria em um novo projeto.

Alguns elementos em realidade aumentada foram feitos por meio da técnica Fotometria, que permite gerar um modelo 3D de um objeto físico por meio de várias fotos em vários ângulos. Após, as fotografias foram computadas utilizando o aplicativo *PhotoCatch* (Gratuito) que gera modelos em USDZ, prontos para inserir em uma cena de AR (Realidade Aumentada).

Para este livro, as interações com QR code foram chamadas de portais mágicos e, sua forma, é similar ao brilho emitido pela boca da carranca. Ao centro, encontramos a logo do livro, o Medalhão.



Figura 87. Spread com instruções para interagir com os QR Codes no decorrer do livro.

Figura 88. Aplicação em spread do livro.

Figura 89. Exemplo de QR encontrado no livro.

Fonte: Autor(2022)



5.7.6. CAPA

“Lugar de todas as preocupações de marketing, a capa constitui antes de mais nada um dos espaços determinantes em que se estabelece o pacto da leitura.”

- Sophie Van der Linden (2011, p.57).



Figura 90. Primeira alternativa da capa. Estava muito assustador.

Figura 91. Segunda alternativa, mais mistério, mas ainda parecia terror.

Fonte: Autor (2022)

Além de conter o título da obra, autores etc. A capa irá mostrar para o possível leitor o que se esperar dentro do livro, o tom da obra e possíveis tramas. Dessa forma, conforme previamente estabelecido, é de suma importância criar uma primeira boa impressão.

Ao desenvolver as primeiras opções, foram levadas em consideração o perigo iminente da carranca como forma de criar um suspense e criar um apelo visual. Contudo, essas opções se tornaram demasiadamente assustadoras e de um tom quase thriller, afastando do público leitor e do conceito de Aventura.

Dessa forma, foi pensado em uma nova alternativa que estivesse mais alinhada aos painéis e conceitos previamente estabelecidos. Com cores mais claras e chamativas, utilizou-se da perspectiva aérea e da escala para gerar contraste entre os personagens. A diferença de tamanho e planos gera curiosidade e sugere a proporção do desafio a ser enfrentado. O olhar direto do Guardião cria expectativa de um encontro iminente, ao passo que Abayomi ainda escala para chegar à sua altura. Saldanha vem logo atrás.

O logotipo da obra foi pensado de maneira a harmonizar e transmitir aventura, mas também um encanto e magia. A fonte Abridor foi utilizada para reforçar a origem ribeirinha da aventureira e Madre Script para equilibrar com o aspecto fantástico da obra.

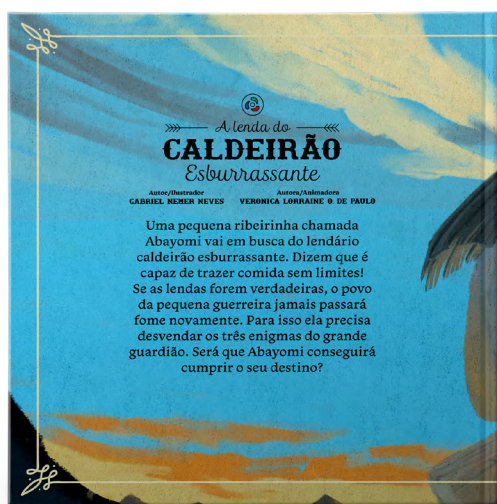


Figura 92. Terceira alternativa com implementação de composição de aventura e desafios a serem enfrentados.

Fonte: Autor (2022)



Figura 93. Pequeno esboço para a confecção da padronagem.

Figura 94. Guarda do livro.

Fonte: Autor (2022)

5.7.7. GUARDA

Um pequeno detalhe que muitas vezes passa despercebido, tanto na etapa de produção do livro, quanto na hora de ler é a guarda do livro. Muitas vezes são adornos florais ou outros elementos da história que ajudam a criar uma transição entre a capa e o miolo do livro podendo trazer elementos da história e narrativa.

Pensando nisso, foi elaborado uma pequena padronagem com os principais personagens da história, bem como outros elementos narrativos. O caldeirão, o disco e pequenos micos leões são encontrados também nessa padronagem. A forma que estão inseridas busca gerar mais um grau de curiosidade e engajamento com o leitor, convidando ele a explorar esses pequenos personagens.

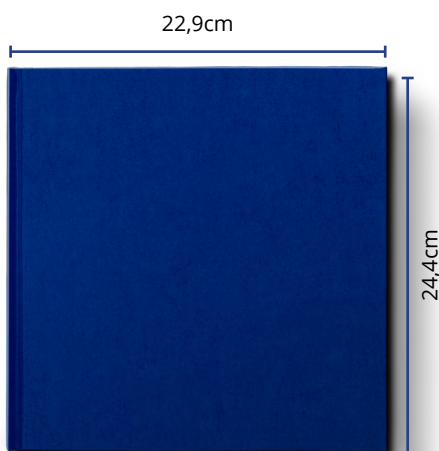
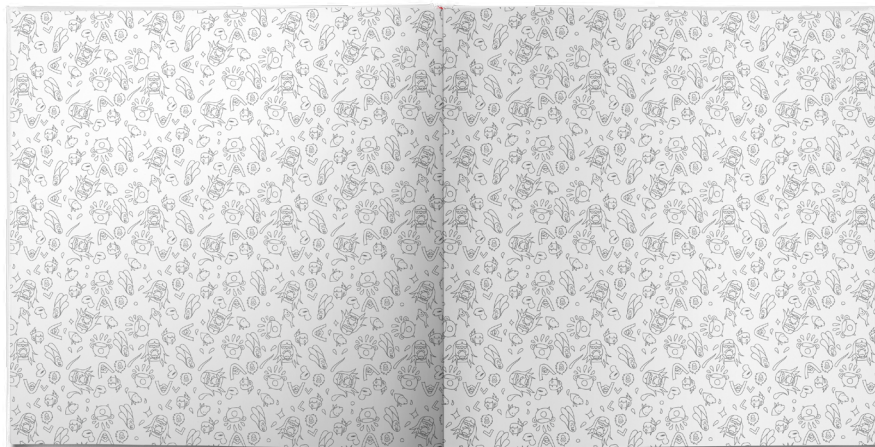


Figura 95. Representação do formato do livro, Pentágono virado (22,9cm x 24,4 cm)

Fonte: Autor (2022)

5.8. ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO

Ao estruturar o projeto gráfico, foi utilizado o método proposto por Castro e Perassi (2018), que consiste em definir o módulo, grid e diagrama da página tendo como base a tipografia definida.

Dessa forma, após a escolha do formato da página, é feita escolha da tipografia que irá ser utilizada no projeto. Em seguida, os demais elementos da estrutura são estabelecidos conforme o método. Por fim, é realizado o espelho do livro o qual são estabelecidas a quantidade de páginas, a mancha gráfica e a organização das ilustrações na página.

5.8.8. ANATOMIA DA PÁGINA

Durante a etapa de escolha do formato da página, foi levado em consideração o conceito inusitado como previamente definido. Isso porque durante a leitura, haveria momentos em que seriam necessários virar o livro e aproveitar-se da verticalidade a fim de enriquecer a leitura.

Após vários testes de formatos, optou-se pelo pentágono virado, por oferecer um formato horizontal versátil para cenários e ilustra-

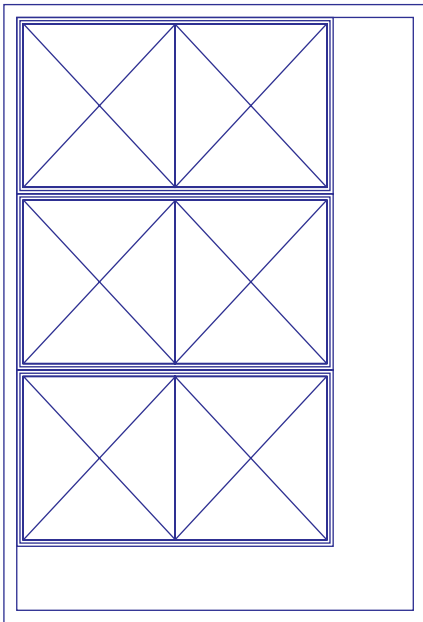


Figura 96. Representação do formato do livro, Pentágo virado (22,9cm x 24,4 cm)
Fonte: Autor (2022)

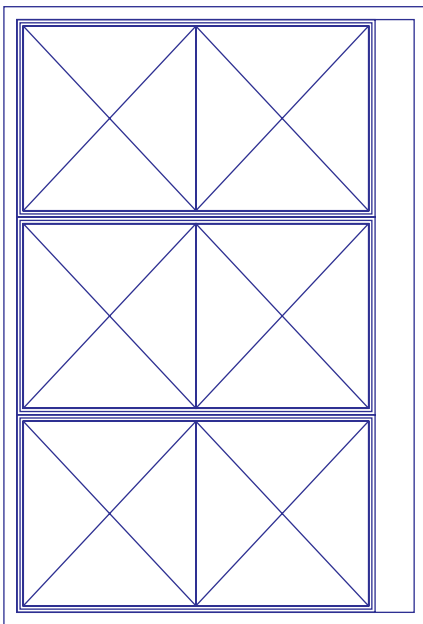


Figura 97. Representação do formato do livro, Pentágo virado (26,9cm x 28,6 cm)
Fonte: Autor (2022)

ções mais expositivas, bem como dar um bom espaço quando se vira o livro para uma leitura vertical.

Outro fator determinante foi a preferência das crianças por livros maiores, conforme percebido no *Workshop*. Assim, era preferível que a folha fosse maior do que os formatos comuns de 20cm.

Infelizmente o aproveitamento de papel não é o melhor, cabendo 3 spreads em uma folha BB e desperdício de 30% da folha. O Cálculo foi feito considerando a margem de segurança para a impressão. Dado que o miolo do livro necessita de 56 páginas, temos um caderno fechado de 24 folhas, dividido por 3, 8 folhas BB.

Para fins do exercício, este autor cometeu um erro ao considerar este tamanho como ideal, uma vez que pela mesma proporção seria possível alcançar uma folha maior (269,7mm x 286,952 mm) e assim diminuir o desperdício. Fica aqui então o registro para um formato ideal e assim evitar futuros erros.

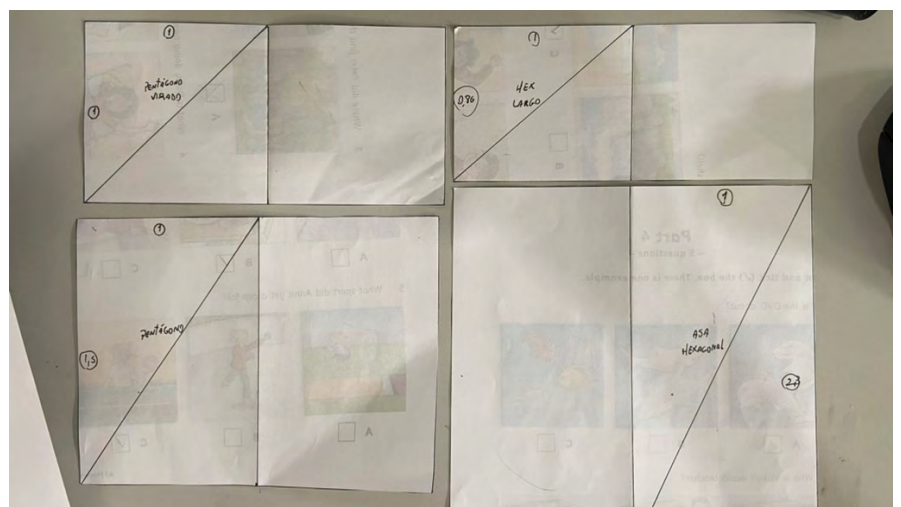


Figura 98. Teste de proporções, livro fechado.

Figura 99. Teste com as folhas abertas.

Fonte: Autor (2022)

5.8.9. TIPOGRAFIA

Como foi anteriormente mencionado, a prioridade da tipografia em um projeto gráfico de livro infantil é a legibilidade e leitura. Dessa forma, o tamanho do tipo, formato, serifa, etc. podem influenciar na leitura. Somado a isso, é necessário conciliar com o conceito do livro, nesse caso o de Aventura.

A história contém uma densidade de texto maior do que a maioria dos livros infantis, isso posiciona a faixa etária recomendada para um público mais alfabetizado. Conforme anteriormente classificado, essa obra esta melhor representada como Leitura Interpretativa, necessitando que o leitor compreenda o texto e intérprete maiores nuances. Segundo Piaget (SILVA; FREITAS; BERTOLETTI, 2010), o público estaria entre 8 e 11 anos.

Assim, para crianças acima de 10 anos, segundo Burt (LOURENÇO, 2011), o tamanho ideal para o corpo do texto seria de 12 pontos.

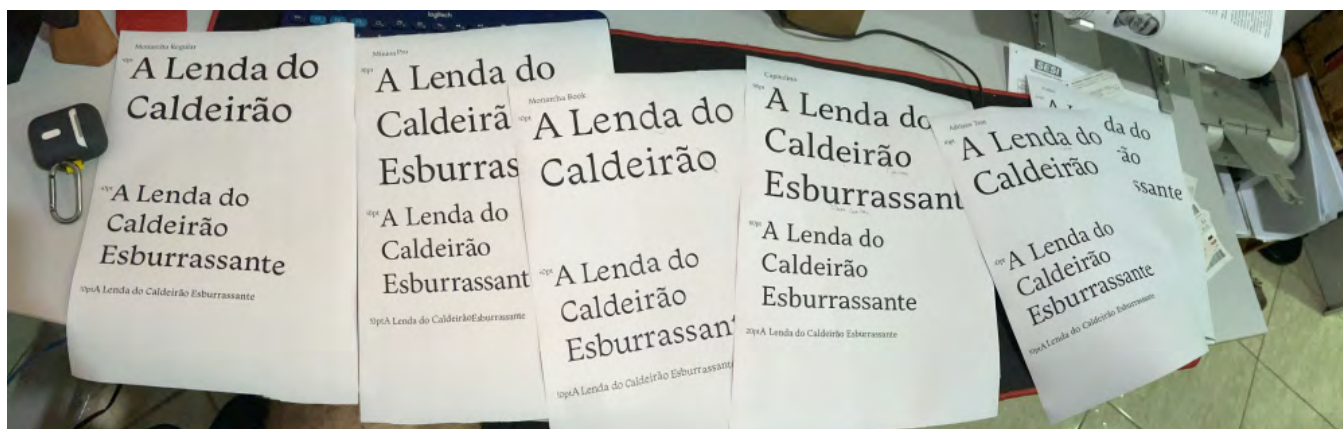


Figura 100. Teste da tipografia
Fonte: Autor (2022)

Combinado a isso, optou-se por uma entrelinha de 120% do tipo a fim de garantir um conforto visual durante a leitura.

A partir dessa definição, foi realizada a seleção da tipografia para o corpo do texto. Todas foram serifadas, uma vez que proporcionam um melhor conforto durante a leitura de textos mais longos em mídia impressa além de estarem mais alinhados o conceito estabelecido de Aventura. Diferentemente da literatura não infantil, é importante que os tipos sejam claros e apresentem boa definição entre si para serem bem lidos pela criança. (LOURENÇO, 2011). Dessa forma, foram escolhidas as tipografias: *Minion Pro*, *Adriane Text*, *Capitolina*, *Pollen* e a Família *Monarcha*.

Foram preparadas e impressas folhas de testes para averiguar os fatores de legibilidade e adequação temática. Somado a isso, foi proposto a realiação da matriz de seleção tipográfica conforme recomendada por Meürer (2017) a fim de verificar vários critérios acerca da qualidade da tipografia em vários aspectos como: formas e funcionais; conceituais; técnico; e econômico legais.

Matriz de Seleção Tipográfica									Resultado
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		
	LEGIBILIDADE	VARIÇÕES E RECURSOS	HISTÓRIA E CULTURA	EXPRESSÃO	QUALIDADE	SUPOORTE	LICENCIAMENTO	INVESTIMENTO	
Peso	3	1	3	3	1	1	1	1	
Minion Pro	4	1	1	1	5	5	1	1	31
Adriane Text	5	2	5	3	5	5	1	1	53
Capitolina	4	4	3	2	5	5	1	1	43
Pollen	3	2	3	2	5	5	1	1	38
Monarcha	3	4	5	5	5	5	1	1	55

Tabela 7. Matriz de seleção tipográfica proposta por Meürer (2017)
Fonte: Autor (2022)

Todas as fontes utilizadas foram selecionadas na plataforma *Typekit* da *Adobe*, necessitando de assinatura para o uso comercial. Como o autor deste trabalho é também o autor da obra e possui uma assinatura no *Creative Cloud*, o licenciamento e investimento tiveram peso baixo. Além disso, a qualidade das fontes nessa plataforma é de maneira geral muito boa, dessa forma o peso para Qualidade foi reduzido.

Ao selecionar as fontes para testar, foi priorizado tipógrafos brasileiros, aumentando o peso em História e Cultura. Por fim, *Monarcha* e *Adriane* finalizaram com pontuação similar. Contudo, devido ao caráter mais estilizado de *Monarcha*, além de maior versatilidade e peso, esta foi escolhida para o livro.

Conforme as palavras de seu designer, Monarca tem um ritmo bonito e caligráfico em seus traços, ancorado pelas fortes serifas terminais. Uma altura x relativamente alta contribui para uma fonte equilibrada, com deliciosa fluidez e textura.

Com a fonte principal do livro definida, foi necessário escolher a fonte display para os títulos e capa. Tendo a expressividade do livro em mente e seus conceitos de aventura e inusitado, uma fonte foi escolhida de maneira quase imediata. A fonte *Abridor*, desenvolvida por Arthur Machado Muniz e Luís Pedro Trindade. Baseada nos tipos dos



Monarcha Book
Monarcha Book Italic
 Monarcha Regular
Monarcha Regular Italic
Monarcha SemiBold
Monarcha SemiBold Italic
Monarcha Bold
Monarcha Bold Italic

Figura 101. Detalhe da fonte Monarcha.
Fonte: Autor (2022)



Figura 102. Logotipo desenvolvida para o livro.

Figura 103. Exemplo de desenvolvimento para o livro.

Figura 104. Fonte Abridor e Madre Scrip, respectivamente.
Fonte: Autor (2022)

abridores de letras, letristas populares que pintam os nomes de embarcações na região Norte do Brasil, conforme destacam os autores. Tamaña similaridade temática e estética foi incorporada na história e na tipografia do livro. As capitulares, desenvolvidas à mão, também foram baseadas nos abridores de letras.

Por fim, foi selecionada a fonte *Madre Script* para complementar e equilibrar com as formas maiores e marcantes de Abridor. A fonte Madre, também de autor brasileiro, conta com formas sutis suaves, mas que ainda sim remetem à uma caligrafia cheia de vida e brasilidade. Em conjunto, ambas as fontes foram o título da obra.



Terminal em espiral



Contraste de espessura

5.8.10. MÓDULO E GRID

Conforme definido anteriormente, na metodologia Perassi (2018) o módulo do grid é definido por meio do tamanho da entrelinha da tipografia escolhida. O tamanho do corpo do texto foi definido como 12pt, tendo uma entrelinha de 120%, portanto, 14,4pt.

Após, tendo como base o tamanho da página 24,1 cm por 25,3 cm foi realizado um pequeno ajuste a fim de ter um encaixe perfeito do grid. Para tanto, foi preciso dividir a altura e largura pelo tamanho do módulo, e, após um arredondamento, obter o número de módulos inteiros ideais para a página.

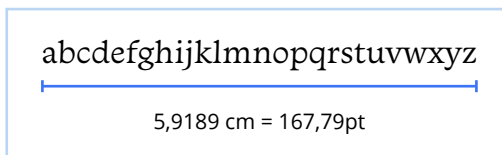
Por fim, estabeleceu-se que a página haveria 47 módulos por 50, totalizando uma dimensão da página de 23,8cm x 25,3 cm com cada módulo tendo 5,080mm.

5.8.11. DIAGRAMA

Com o módulo devidamente estabelecido, foi realizado o diagrama da página, seguindo uma relação de proporcionalidade para margens e colunas. Bringhurst (2011) sugere como base para estabelecer uma média tipográfica agradável, cerca de 65 caracteres por linha a fim de alcançar uma boa leitura. Essa média é obtida por meio do cálculo do comprimento do alfabeto em caixa baixa da tipografia que será utilizada no corpo do texto. Com esse valor, é possível consultar

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

linha satisfatória linha ideal



na tabela de larguras ideais para as colunas. O alfabeto da tipografia *Monarcha Book* em tamanho 12 possui 5,9189, cerca de 167,79 pontos de comprimento. Dessa forma, a largura ideal está entre 30 e 32 paicas e a mínima é de 20 paicas. Segundo as proporções do grid pré-estabelecido, o diagrama conta então com três colunas de largura 11,988 paicas cada a fim de gerar maior versatilidade na diagramação e posicionamento dos elementos multimodais. A soma de duas colunas mais a medianiz é de 25,175 paicas cumprindo de maneira satisfatória a tabela de Brighust. A soma de todas as colunas gera uma área de 38 paicas, ainda dentro do recomendado.

Após isso, foi realizado então o layout proposto por Tschichold (2007) a fim de alcançar maior harmonia visual. Por fim, alcançou-se a margem superior de 6 módulos, a inferior de 11 módulos, interna com 5 e externa com 10 módulos.

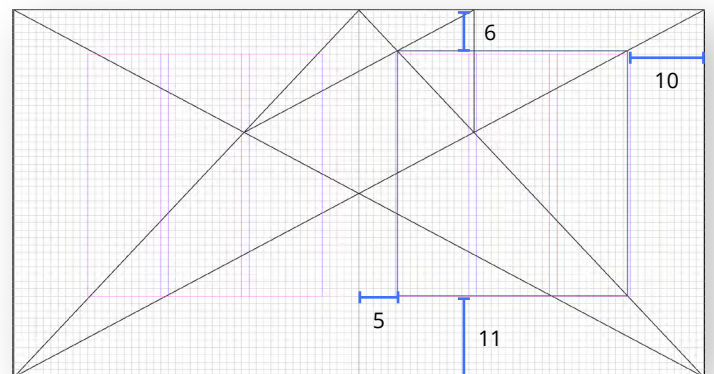
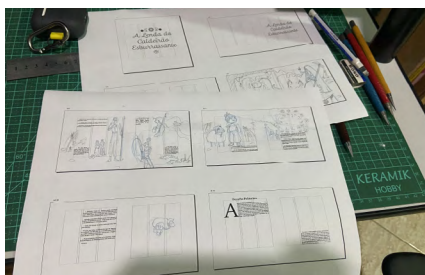


Figura 106. Tabela de média de caracteres por linha.

Figura 107. Ao lado, diagrama do livro.

Figura 108. Tamanho do alfabeto Monarcha Book

Figura 109. Abaixo, espelho do livro
Fonte: Autor (2022)



5.8.12. ESPELHO DO LIVRO

Com o projeto gráfico finalizado, foi realizado o espelho do livro. Durante essa etapa, os textos foram divididos de maneira a delimitar melhor as cenas e o ritmo de leitura. Cenas mais expositivas contém menos texto e mais ilustração. Cenas com os desafios sempre terminam com a pergunta da carranca a fim de estimular o leitor a responder por si próprio antes de ver a resposta.

Dessa forma, foi montado a mancha gráfica pelo in design e após foi impresso cada spread a fim de realizar o rascunho a mão. Após, foi digitalizada cada página individualmente a fim de realizar o processo de ilustração.

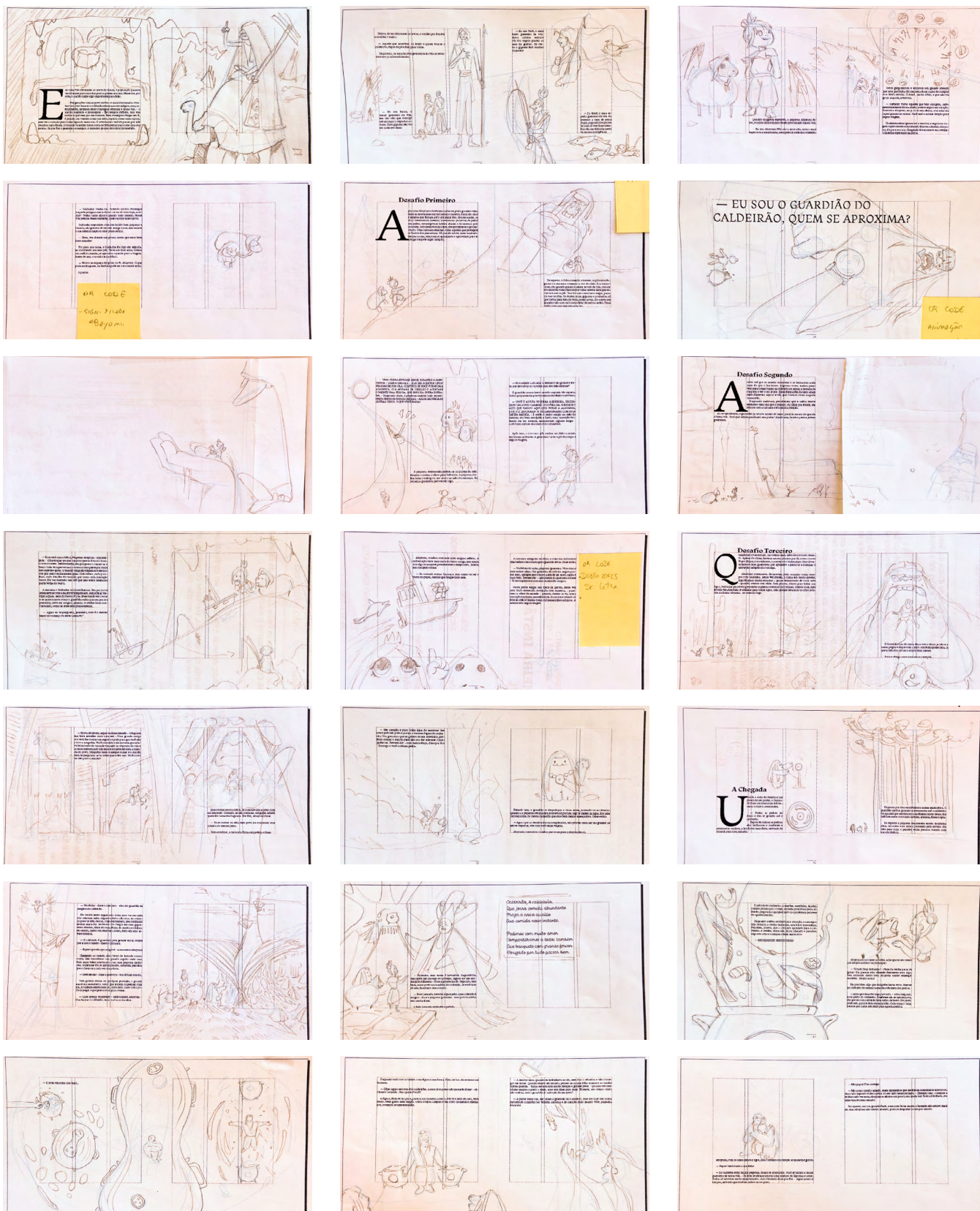
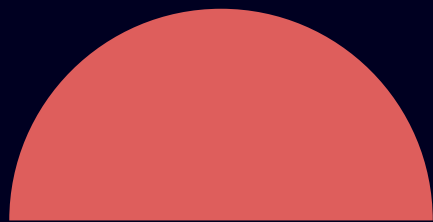


Figura 110. Espelho do livro. Foi impresso cada página com o grid e a mancha de texto. Após cada página foi escaneada. Foram colocados post-it para indicar o local dos QR Codes.
 Fonte: Autor (2022)



Fase 3

6. Fase Executiva

6.9. ILUSTRAÇÕES

Ao realizar as ilustrações, foi necessário bastante planejamento para que a execução fosse a mais eficiente possível. Mesmo com o prazo apertado de 2 meses, foram feitos 22 spreads de ilustração, muitos com ambas as páginas ilustradas. As ilustrações podem ser conferidas por este [link](#) e também no Apêndice 1 deste documento

Em todos os casos, sempre foi levado em consideração o espelho da página a fim de respeitar o diagrama da página, margens, mancha de textos, fluxo de leitura e demais itens previamente estabelecidos. Além disso, houve grande atenção em manter unidade visual pelo estilo e pelas cores, apoiando-se na linha de tensão narrativa para gerar concordância visual.

As ilustrações também contêm em sua grande parte, referências às pinturas modernistas, seja pela cor, forma ou texturas, tal como estabelecido previamente.

Por se tratar de um meio digital, as pinturas foram desenvolvidas em um *App* chamado *Procreate*, disponível para *iOS*. Foram feitas em um formato ligeiramente maior do que a página em alta qualidade (300ppi). Foi trabalhado diretamente em CMYK a fim de limitar a percepção das cores de maneira proposital, a fim de verificar melhor o possível resultado na impressão e alcançar um visual mais similar à gama de cores da tinta a óleo. Por fim foram exportados em TIFF para preservar os perfis de cores e maior qualidade das texturas.

Figura 111. Exemplo de página finalizada no livro com elemento híbrido.
Fonte: Autor (2022)



6.10. PROTÓTIPO (BONECO)

Após a finalização do projeto, foram feitas provas de cores de todas as páginas a fim de verificar possíveis erros na diagramação bem como nas ilustrações. Trata-se de uma etapa muito importante e nesse projeto foi notado áreas importantes da ilustração com baixa visibilidade. Dessa forma, foi corrigida digitalmente e enviado para a gráfica.

Na gráfica, foram produzidos dois protótipos devido ao altíssimo custo de produção e baixo orçamento para mais unidades. Até o fechamento deste relatório, as unidades ainda estão em produção e não estão finalizadas.

Figura 112. Fotos das provas de cor impressas em folhas A3 em gráfica rápida.
Fonte: Autor (2022)



6.11. ESPECIFICAÇÕES DO PROJETO

3. No sistema de impressão offset as cores não são impressas diretamente no papel. Primeiro a impressão é feita em uma chapa metálica foto-sensível, que depois é colocada em um cilindro intermediário, utilizado para fazer a impressão no papel. Esse sistema de impressão é utilizado para grandes e médias tiragens por conta de seu custo-benefício e qualidade.

4. Para calcular a medida da lombada de um livro pode-se usar o seguinte cálculo: número de páginas (vezes) a gramagem do papel do miolo (dividido) por 14400. Assim: $56 \times 250 : 14400 = 0,972$ centímetros. Também é somada a espessura da capa dura, cerca de 0,4 cm.

Capa: O livro foi pensado para ter capa dura. O revestimento da capa é impresso em *offset* ³ 4x0 Cores, papel couchê fosco 170 g/m² com sangria de 20mm para ser dobrada e realizar o acabamento interno. Além disso, é realizado um enobrecimento de laminação fosca na capa que permite alcançar uma maior proteção e durabilidade, trazendo um toque suave e sofisticado. A lombada é quadrada, com cerca de 13,7 mm de espessura ⁴. As folhas de guarda, coladas na parte interna, são impressas em *offset* 4x0 cores, em papel couchê brilho 250 g/m².

Miolo: O formato final conta com 56 páginas de formato fechado 238,74 mm x 253,98 mm com mais 5mm para a sangria. O livro é impresso em *professo offset* 4x4 cores, em papel couchê brilho 250g g/m². É um papel brilhoso acabado em verniz que ajuda a destacar melhor as cores ao passo que protege melhor contra a luz e o toque. O arquivo do miolo é exportado em páginas separadas, para que na gráfica os cadernos sejam organizados na ordem adequada.

7. Considerações finais

Desenvolver um livro muitas vezes é um ato oneroso e que requer bastante trabalho e abdicção para ser feito. Contudo, existe uma grande satisfação no ato de, pouco a pouco, chegar ao resultado. Cada etapa construída, cada pesquisa realizada, cada ideia trocada somou e culminou neste projeto.

Um livro híbrido foi a solução encontrada a fim de unir dois projetos em algo maior, somando as partes. Animação e ilustração. Olhando novamente, é um erro achar que este trabalho é fruto de uma única pessoa, ou duas, mas sim de um gigantesco legado de mentes, projetos e estudos que o precederam.

Ainda há pouco sobre os livros híbridos e suas aplicações aqui no Brasil, deixando o país atrás dos demais nesse mercado. Em vários momentos foram percebidas as dificuldades técnicas para realizar tal projeto. Nem todas as crianças possuem celulares, algumas usam Android e outras iOS. Essa variação de plataformas pode tornar menos acessível algumas interações para com o livro. Deixo aqui o registro para futuros trabalhos acerca deste problema.

O formato do livro híbrido requer uma metodologia mais complexa e própria, conforme percebe-se ao longo do projeto. A multidisciplinaridade necessária para torná-lo viável exige que cada etapa do processo em que haja interação com um artista contribuinte externo – Seja animado, programador etc. - seja previamente pensada e estipulada de modo a gerar uma coerência visual e conceitual. Assim, reforça-se a importância de mais estudos a cerca desse tema a fim de desenvolver caminhos e propostas mais eficientes de trabalho.

Além disso, falta representatividade de nossa própria história para crescer no imaginário infantil e poder cultivar um grande amor pela nossa diversidade. Este trabalho propôs em seus requisitos atender a esse problema e cumpriu com êxito. Além disso, foi possível ir além, introduzindo elementos da arte moderna brasileira e inspirações de outros campos nacionais, como tipógrafos brasileiros e elementos culturais populares.

O que este projeto quer por fim é servir de base para que novos autores surjam e possam se apoiar nos ombros desse pequeno projeto e alcançar uma vista ainda maior. Obrigado pelas Universidades Públicas.

8. Referências Bibliográficas

ALVES, L. L. **Desenvolvimento De Livro Ilustrado De Poesia Autoral Para Crianças De 6 a 8 Anos.** 2017. 2017.

BRINGHURST, R. **Elementos do estilo tipográfico.** 1. ed. [S.l.]: Ubu Edi-tora, 2011.

CAHILL, M.; MCGILL-FRANZEN, A. **Selecting “app”ealing and “app”ropriate book apps for beginning readers.** Reading Teacher, v. 67, n. 1, p. 30–39, 2013.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CASTRO, L.; PERASSI, R. **Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento.** [S.l.]: Appris Editora, 2018.

CHINEN, N. **O que é Design Gráfico - Conceitos Básicos.** Rio de Janeiro: [s.n.], 2014.

COELHO, N. N. **LITERATURA INFANTIL - TEORIA, ANALISE, DIDÁTICA.** [S.l.]: Moderna, 1997.

COLOMBO, F. J. **a Importancia Do Trabalho Educativo Com Ilustrações De Livros De Literatura Infantil.** 2006. 2006.

DALCIN, A. R. **A Leitura Do Livro Ilustrado E Livro-Imagem: Da Criação Ao Leitor E Suas Relações Entre Texto, Imagem E Suporte.** IX Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul (ANPED SUL)., 2012.

DEBUS, E. et al. **Livro Objeto e suas (Arte)Manhas de Construção.** [S.l.]: MER-CADOLIVROS EDITORA, 2020.

DEISE CARELLI; LAYLA MARTINS DE AQUINO. **O livro infantil: a percepção por tras das ilustrações.** VI Colóquio Técnico-científico do UniFOA, v. 8, 2012.

DOMICIANO, C. L. C. et al. **Ensaio em design: arte, ciência e tecnologia.** Bauru: Canal 6, 2010.

DONDIS, D. a; CAMARGO, J. L. **Sintaxe da Linguagem Visual.** Martins Fontes, p. 248, 1997.

FAILLA, Z. **Retratos da leitura no Brasil**

4. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

FRASCARA, J. Graphic Design: **Fine Art or Social Science?**

Design Issues, v. 5, n. 1, p. 18, 1988. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1511556?origin=crossref>>.

FREITAS, R. de; COUTINHO, S.; WAECHTER, H. da N.

Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. Estudos em Design, v. 21, n. 1, p. 1–15, 2015.

G1. **Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos, com queda puxada por mais ricos.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2020/09/11/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos-com-queda-puxada-por-mais-ricos.ghtml>>. Acesso em: 18 jul. 2021.

GONZÁLEZ, I. M. **Libro-Objeto e Xénero: Estudos ao redor do livro infantil como artefato.** AILIJ.

Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil, n. 18, 6 nov. 2019. Acesso em: 17 jun. 2021.

HALL, A. **Fundamentos Essenciais Da Ilustração.** 1. ed. [S.l.]: Rosari, 2012.

HERRERO, L. **Entrevistas ‘Podemos afirmar que a tendência é que o livro digital tenha mais peso nos nossos hábitos de leitura.’**

Disponível em: <<https://www.publishnews.com.br/materias/2020/05/15/podemos-afirmar-que-a-tendencia-e-que-o-livro-digital-tenha-mais-peso-nos-nossos-habitos-de-leitura>>. Acesso em: 13 jul. 2021.

JARDÍ, E. **Pensar com imagens.** 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

LINDEN, S. van der. **Para Ler O Livro Ilustrado.**

1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

LOURENÇO, D. A. **Tipografia para Livro de Literatura Infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers.** p. 284, 2011. Disponível em: <[http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/26092/TIPOGRAFIA](http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/26092/TIPOGRAFIA_PARA_LIVRO_INFANTIL_Desenvolvimento_de_um_gui_a_com_recomendacoes_tipograficas_para_designers.pdf?sequence=1)

PARA LIVRO INFANTIL Desenvolvimento de um guia com recomendacoes tipograficas para designers.pdf?sequence=1>.

LOURENÇO, T. **Escolas brasileiras ainda formam**

analfabetos funcionais. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/escolas-brasileiras-ainda-formam-analfabetos-funcionais/>>.

Acesso em: 18 jul. 2021.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos - a arte invisível.** . [S.l: s.n.]. , 1995

MENEGAZZI, D. **Contribuições do design experiencial no projeto de ebook infantil.** 2015. 85 f. Universidade Federal de Santa Catarina, 2015.

MENEGAZZI, D.; SYLLA, C.; PADOVANI, S. **A Preliminary Study of Interactivity on Visual Narrative in Children's Story Apps Mobeybou-Moving Beyond Boundaries DESIGNING NARRATIVE LEARNING IN THE DIGITAL ERA View project STREEN View project A Preliminary Study of Interactivity on Visual Narrative in Children's Story Apps.** [S.l: s.n.], 2018. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/328163941>>.

MEÜRER, M. V. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão.** Tese de Doutorado. . Florianópolis: [s.n.], 2017.

MORGAN, H. **Multimodal Children's E-Books Help Young Learners in Reading.** Early Childhood Education Journal, v. 41, n. 6, p. 477-483, 13 nov. 2013. Disponível em: <<http://link.springer.com/10.1007/s10643-013-0575-8>>.

NARDI, B. Z. de; LINDNER, L. H. **DESENVOLVENDO BIA: CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM E ILUSTRAÇÃO PARA LIVRO INFANTIL. VI SEMINÁRIO LEITURA DE IMAGENS PARA A EDUCAÇÃO: MÚLTIPLAS MÍDIAS.** Florianópolis: [s.n.]. , 2013

NECYK, B. J. **Texto e imagem: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo.** Rio de Janeiro, p. 167, 2007. Disponível em: <<http://scholar.google.com/r?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Texto+e+Imagem+:+um+olhar+sobre+o+livro+infantil+contemporaneo#0>>.

NUNES, M. F.; RAMOS, F. B. **Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura.** Educar em Revista, v. 48, n. abr/jun, p. 251-263, 2013.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants. From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning,** p. 67-85, 2014.

SARGEANT, B. **What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books.** *Children's Literature in Education*, v. 46, n. 4, p. 454–466, 6 dez. 2015. Disponível em: <<http://link.springer.com/10.1007/s10583-015-9243-5>>.

SILVA, E. A. R. da; FREITAS, L. S. de; BERTOLETTI, E. N. **M. A QUESTÃO DA FAIXA ETÁRIA NA LITERATURA INFANTIL.** *ANAIS DO SCIENCULT*, n. 1, p. 68–72, 2010.

SILVA, F. O. N. da. **Desenvolvimento de projeto gráfico para o livro infantil “ A Arca de Noé ” de Vinícius de Moraes.** 2010. Universidade de São Paulo, 2010.

TAVARES, M. **LIVRO INFANTIL: O LUGAR DA IMAGEM.** Disponível em: <<http://revistapontocom.org.br/destaques/livro-infantil-a-importancia-e-o-lugar-da-imagem>>. Acesso em: 10 set. 2021.

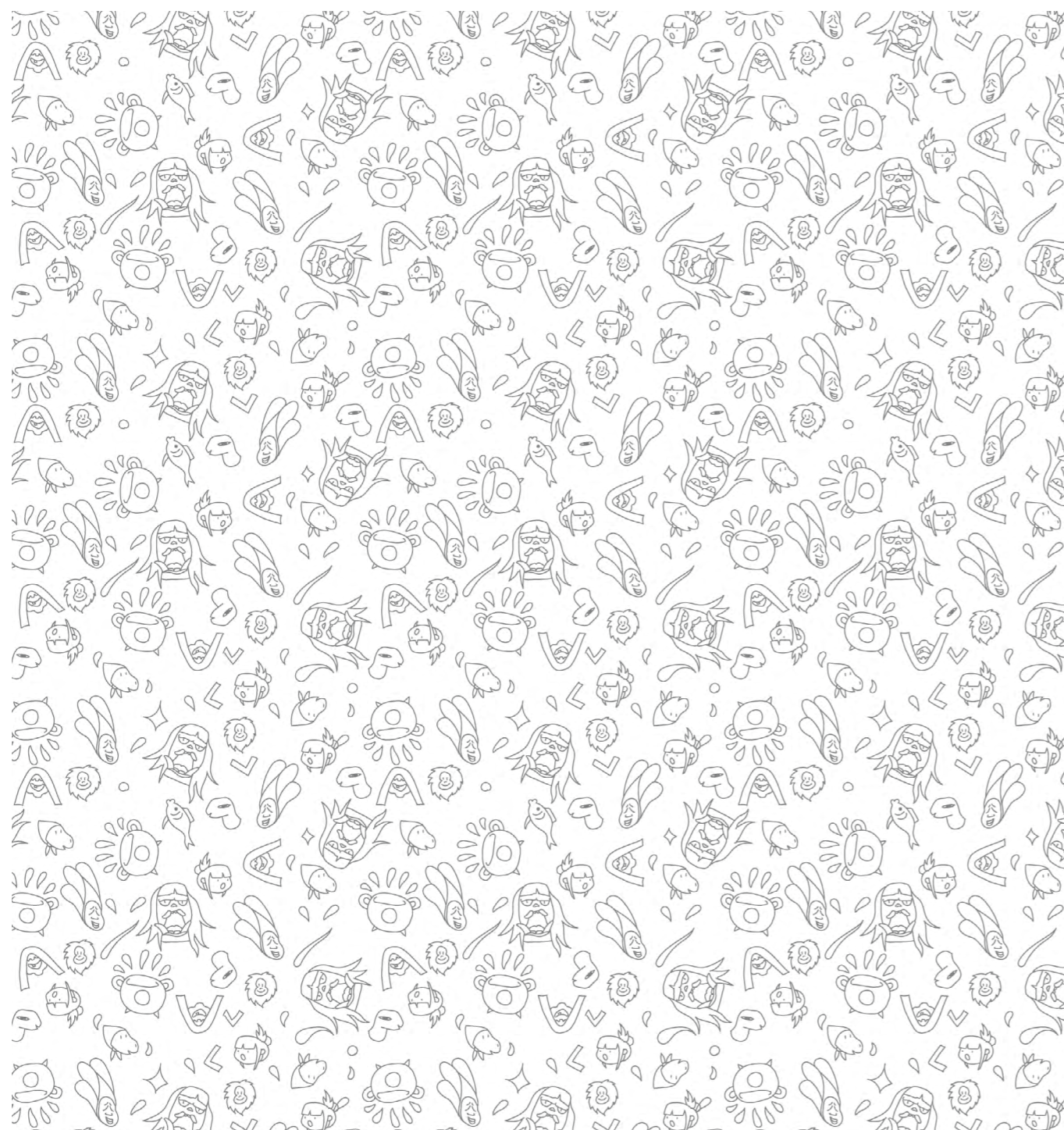
TSCHICHOLD, J. **Tipografia elementar: comunicações tipográficas.** [S.l.]: Altamira Editorial, 2007.

VIANNA, S. **PELAS JANELAS: UM ESTUDO SEMIOLINGUÍSTICO DAS CA-PAS DE LIVROS ILUSTRADOS.** *Anais do VI Seminário dos Alunos dos Programas de Pós-Graduação do Instituto de Letras da UFF – Estudos de Linguagem*, v. 1, p. 547–562, 2015.

ZIMMERMANN, A. **A imagem nos livros de literatura infantil - Módulo 1: As Ilus-trações nos livros para a infância, a imaginação e o desenho.** . Florianópolis, Brasil: Se-mana Municipal do Livro Infantil. Disponível em: <<http://www.alquimidia.org/tvfloripa/index.php?mod=pagina&id=13235>>. , 2012

9. Apêndice A - Livro Completo





—>>> A lenda do <<<—
CALDEIRÃO
Esburassante

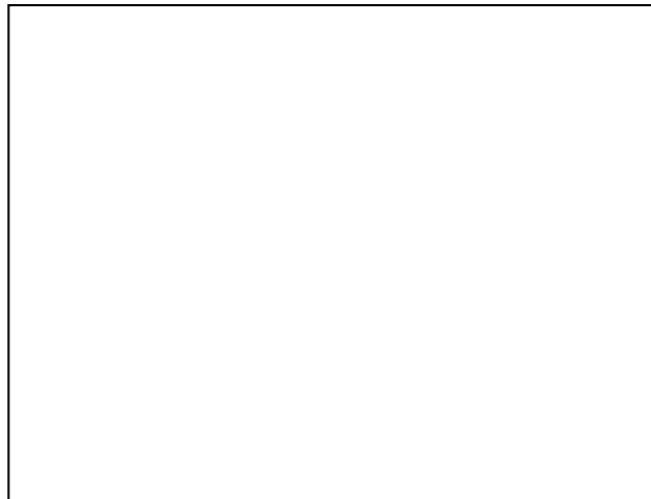
Esse livro utiliza as fontes:

ABRIDOR

Arthur Machado Muniz e Luís
Pedro Trindade

Monarcha e Madre Script
Isac Correa Rodrigues

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



*Obrigado às
Universidades Públicas e a
todos que nos possibilitaram
chegar aqui.*

PORTAIS

Mágicos

Este livro utiliza recursos de realidade aumentada por meio da leitura dos QR Codes espalhados pelo livro. Você poderá visualizar novas **histórias, objetos em 3D além de animações inéditas dos personagens deste livro.**

Para conseguir fazer isso é muito fácil! Mas atenção, é necessário estar conectado à internet para assistir aos conteúdos dos Portais Mágicos.

Você precisará



Deste livro, em sua versão física ou virtual



Um smarphone conectado à internet.



Um leitor de QR Codes (Android)



- 1.** Abra o leitor de QR Codes caso esteja usando um celular Android. Caso tenha um iphone, abra o aplicativo de câmera padrão.
- 2.** Com o aplicativo aberto, mire a câmera em um Portal Mágico. Você pode testar com este aqui!
- 3. DIVIRTA-SE!**

Leitores de QR Code



LEITOR DE QR CODE

Grátis

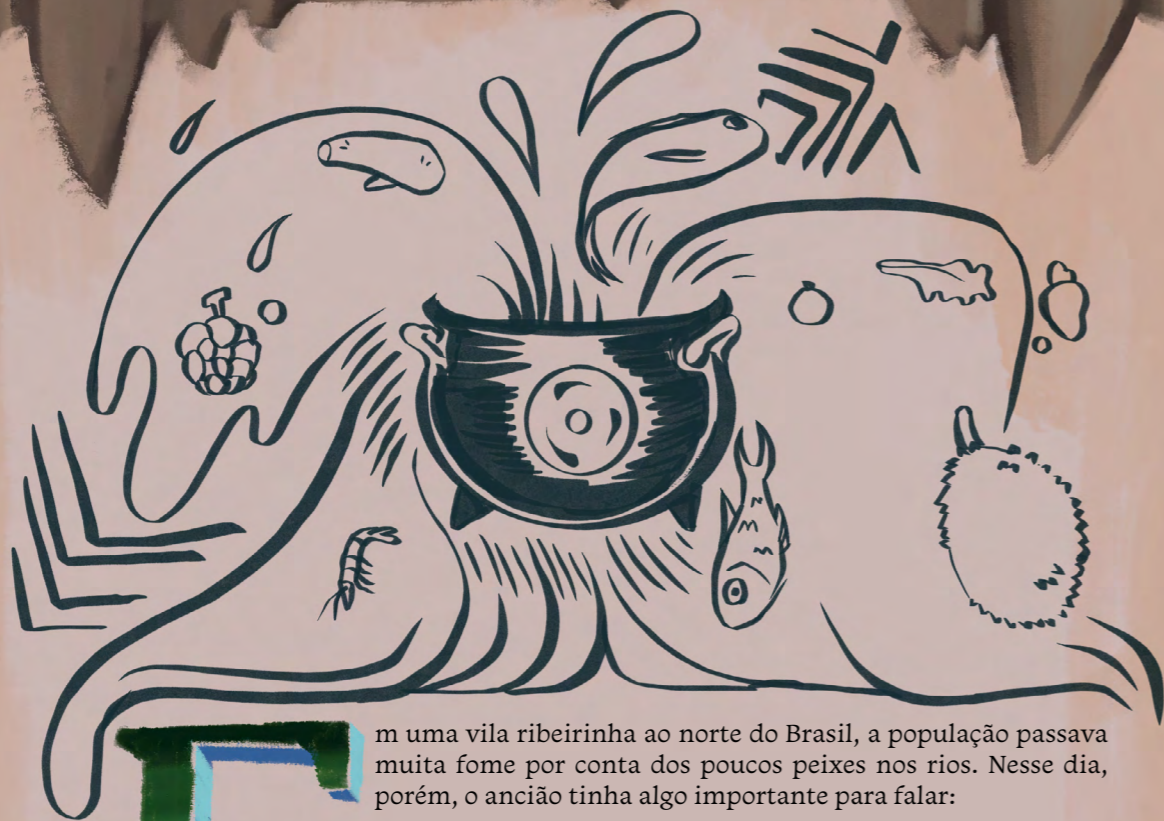
Disponível para Android na Playstore



QR CODE

Grátis

Disponível para iOS na App Store



Em uma vila ribeirinha ao norte do Brasil, a população passava muita fome por conta dos poucos peixes nos rios. Nesse dia, porém, o ancião tinha algo importante para falar:

Por gerações o nosso povo enviou os mais destemidos aventureiros para buscar o caldeirão esburrassante mágico, mas, infelizmente nenhum deles conseguiu retornar à nossa vila. - O ancião suspirou e prosseguiu - São tempos difíceis, mas vou contar o que meu pai me contava: Para conseguir chegar até lá, é preciso ser valente como um lobo, esperto como uma raposa, mas ter o coração puro como a água do nosso rio. O aventureiro terá de passar por três desafios nada fáceis. O Grande Guardião toma conta de três pedras para cada uma das provas. Se por fim o guerreiro conseguir, o monstro o guiará até o local prometido.



Depois de ter dito essas palavras, o ancião por fim fez o convite a todos:

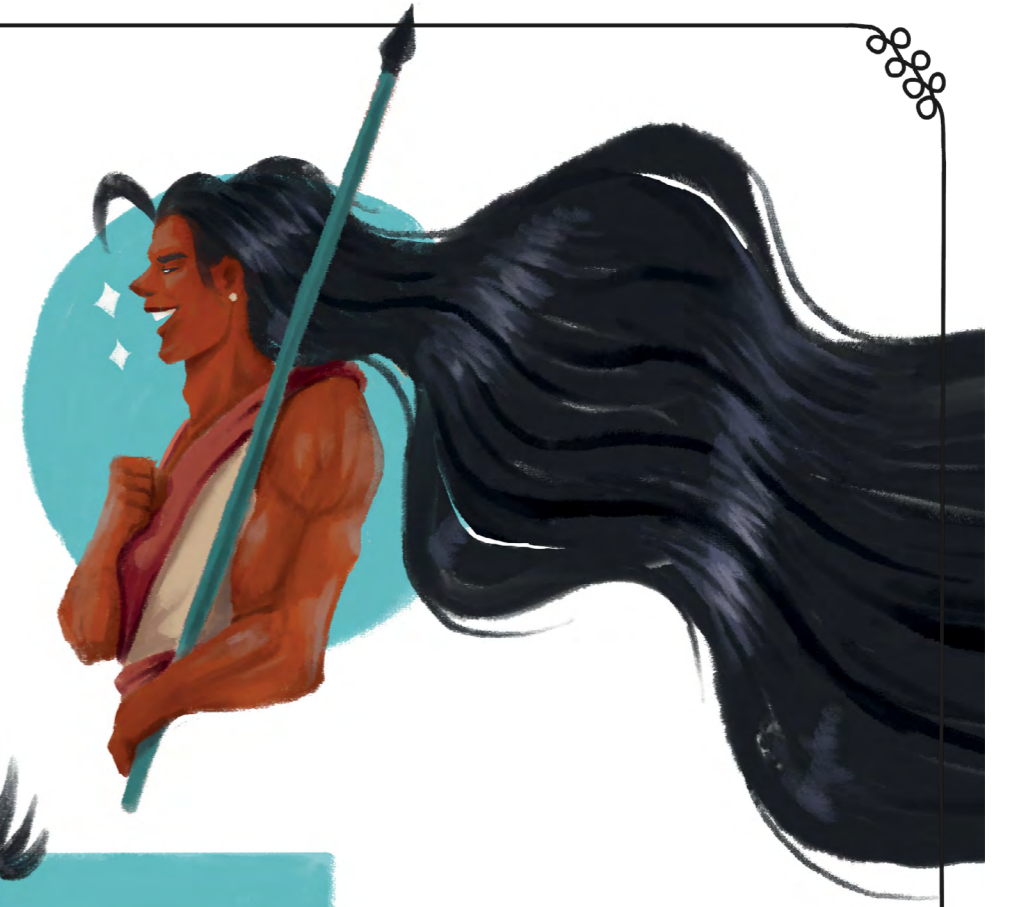
— Aquele que acreditar na lenda e quiser buscar o caldeirão, fique de pé e fale para todos.

De pronto, os mais bravos guerreiros da vila se levantaram e já saíram falando:

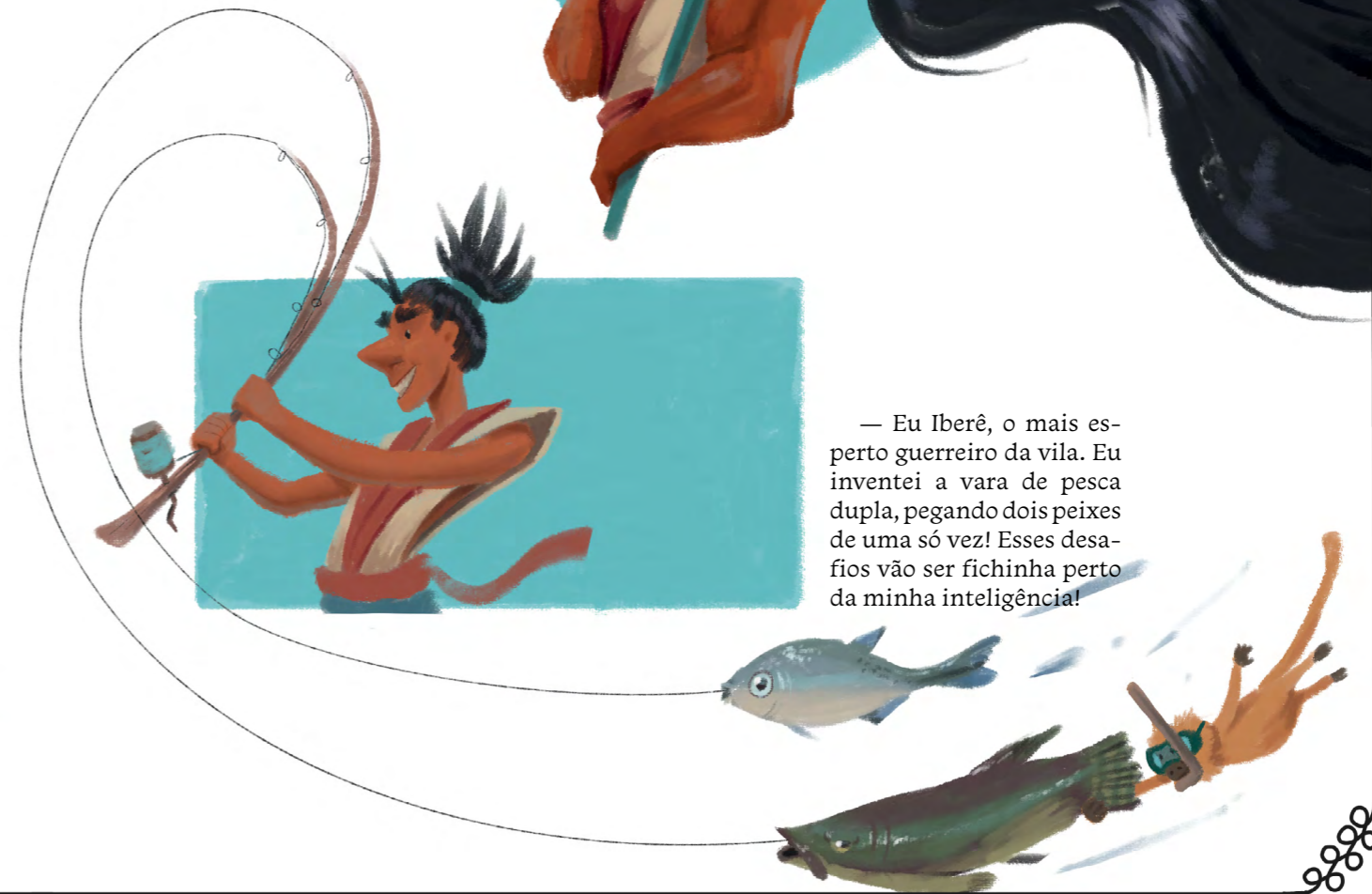
— Eu sou Raoni, o maior guerreiro da vila, sou tão alto que consigo até alcançar a copa das árvores. Esse gigante não vai ser nada pra mim!



— Eu sou Porã, o mais lindo guerreiro da vila. Meus cabelos sedosos são tão negros quanto as asas da graúna. De certo o gigante fará minhas vontades!



— Eu Iberê, o mais esperto guerreiro da vila. Eu inventei a vara de pesca dupla, pegando dois peixes de uma só vez! Esses desafios vão ser fichinha perto da minha inteligência!



Quando ninguém esperava, a pequena Abayomi falou, e todos olharam para baixo procurando aquela voz.

— Eu sou Abayomi. Não sou a mais alta, nem a mais esperta ou a mais bonita, mas quero ir atrás do caldeirão.

Todos gargalharam e acharam um grande absurdo que uma garotinha tão pequena fosse capaz de cumprir essa lenda secular. O xamã, muito sábio, e que não via graça naquilo, interveio.

— Silêncio! Todos aqueles que tem coragem, independentemente de sua idade, podem seguir seu coração. Guerreira Abayomi, eu já vi os seus feitos, e te acho tão capaz quanto os outros. Você terá a minha bênção para seguir viagem.

Os aventureiros ignoraram a menina, e seguiram viagem rapidamente caminhando floresta adentro. Abayomi, foi para sua oca. Chegando lá encontrou sua ovelha-cinzenta esperando na porta.





— Saldanha! Venha cá! - fazendo muitos chamegos naquela pelagem macia disse - riram de mim hoje, acredita? Tenho tanta chance quanto todo mundo. Nossa vila precisa desse caldeirão, quero ajudar nosso povo.

Saldanha respondeu com um balido bem pequeno e tímido, não gostava de ver sua amiga triste, mas amava a sua determinação e amor pelos outros.

— Bom, vou dormir um pouco, tenho que estar bem para amanhã!

Foi para sua cama, e Saldanha foi logo em seguida, se aninhando aos seus pés. Tirou um bom sono, tomou seu café da manhã, se aprontou e partiu para a viagem. Antes de sair, o xamã a aconselhou.

— Nunca se esqueça de quem tu és, Abayomi. O que pode ser fraqueza, na verdade pode ser a sua maior arma. E partiu.





A

pequena Abayomi e Saldanha andaram pelos grandes vales, onde as montanhas encontravam as nuvens. Eram tão altas e geladas que faziam até o sol sentir frio. Mesmo assim, as duas inventavam inversas travessuras: pulavam de pedra em pedra, escorregavam ladeira abaixo e brincavam pelo caminho. Isso ajudava com o frio, até que reparou algo inusitado. Uma carranca enorme, como aquelas que protegem os barcos dos pescadores. Só que ela estava meio tombada. Mesmo assim, Abayomi se aproximou e aproveitou para se abrigar daquele lugar inóspito.



De repente, o chão começou a tremer, os pássaros fugiram e a carranca começou a sair do chão. Era enooooorme, tão grande quanto a maior árvore da vila, sua cor era marrom como chocolate e tinha cabelos lisos que escorriam até os pés. Sua boca era enorme e negra, parecia não ter fim. Os dentes eram gigantes e pontudos, só que tortos para fora da boca, como javali. Ela usava um grande colar com mil contas feito de pedras sabão. Disse então com uma voz retumbante:

EU SOU O
GUARDIÃO DO
CALDEIRÃO
QUEM
SE APROXIMA?



Assustada com voz e aquele tamanho, a pequena aventureira respondeu.

— Meu nome é Abayomi, minha tribo passa muita fome e procuro a o caldeirão para ajudá-los.

A carranca olhou para aquela criança, ajoelhou-se e causou dois pequenos terremotos cada vez que um joelho atingia o chão.

— VOCÊ TEM MUITA CORAGEM PEQUENA GUERREIRA. MAS PARA CHEGAR ATÉ O CALDEIRÃO, VOCÊ TERÁ QUE RESPONDER A TRÊS ENIGMAS.

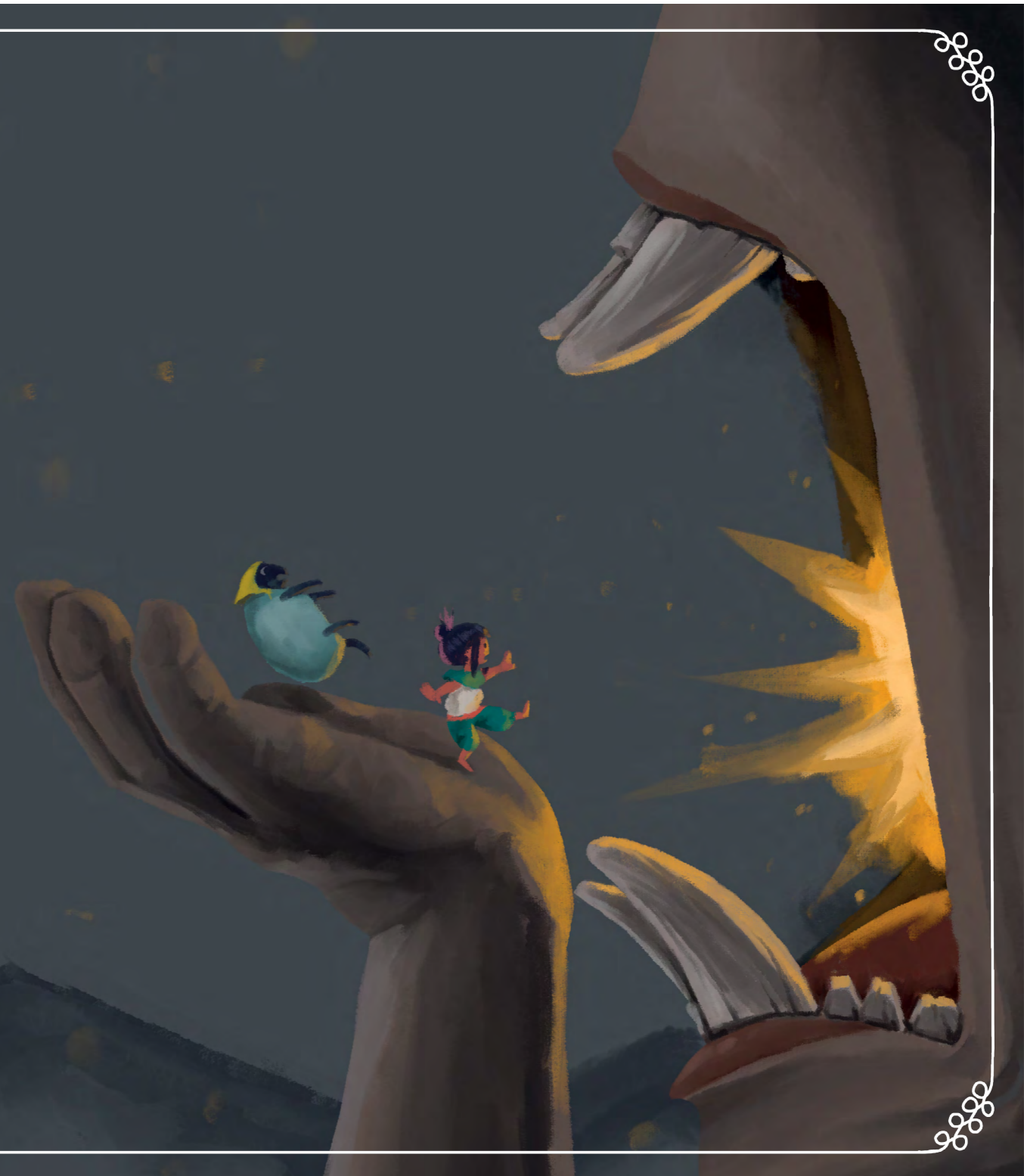
A carranca era muito esperta, seus enigmas não tinham resposta certa, mas a pequena aventureira não sabia disso.

— TE DAREI SOMENTE UMA CHANCE DE ACERTAR, CASO CONTRÁRIO... EU VOU TE DEVORAR!

Sabendo que até hoje ninguém havia retornado, a guerreira respondeu:

— Senhor Carranca, pode contar o primeiro enigma então?

A carranca pôs a menina e a ovelha na palma da mão, levantou-se e começou a contar o primeiro enigma. Na escuridão da sua grande boca, imagens começaram a surgir, eram brilhantes como fogueira de inverno:



— UMA PEDRA ENROME DESCE ROLANDO A MONTANHA - Disse a carranca - ELA IRÁ ACERTAR CINCO PESSOAS DE SUA VILA. CONTUDO, SE VOCÊ PUXAR UMA ALAVANCA, ELA MUDARÁ DE DIREÇÃO E ACERTARÁ SOMENTE UMA PESSOA, QUE ESTÁ EM OUTRA ESTRADA. - Enquanto dizia, a pequena assistia tudo acontecendo dentro da boca da carranca - ASSIM SALVARIA AS OUTRAS CINCO.

O QUE VOCÊ FARIA?

A pequena aventureira sentou-se na palma da mão, franziu o cenho, e olhou para Saldanha. A pequena ovelha balia e esfregava seu casco na mão da carranca. De pronto a garotinha pensou em algo:

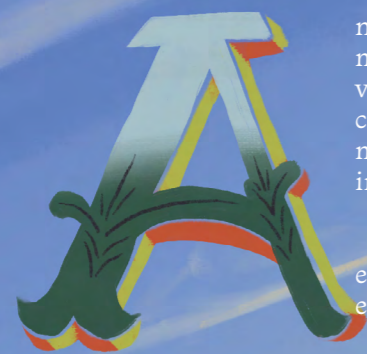
— Mas senhor Carranca. O senhor é tão grande e forte, por que não para a pedra com sua mão enorme?

O guardião nunca havia ouvido resposta tão esperta. Todos que passaram por ele tinham escolhido a alavanca.

— VOCÊ É ASTUTA PEQUENA GUERREIRA, ENCONTROU UM NOVO CAMINHO POSSÍVEL. UM GUERREIRO ALTO QUE PASSOU AQUI QUIS PUXAR A ALAVANCA, ESTE FOI DEVORADO! TE RECOMPENSAREI COM ESSA SAFIRA MÁGICA. - E então a pedra surgiu na mão da menina, era bem esculpida e havia uma inscrição brilhante em seu interior, meandrando alguma magia - CONTUDO AINDA RESTAM DOIS DESAFIOS.

Após isso, a carranca pôs ambos no chão e sumiu em brasas ardentes. A guerreira tirou o pó da roupa e seguiu viagem.





ndou até que os morros sumissem e se tornassem nada mais do que o horizonte. Algumas vezes, ambas paravam para tomar banho no Ribeirão ou sentar a beirada da chapada e ver o sol se por. Essas formações da terra eram meio dispersas, aqui e acolá, que criavam ritmo naquela imensidão.

Enquanto andavam, perceberam que a safira estava emitindo mais luz que o normal. Ao olhar para a frente, ela avistou outra carranca e foi em sua direção.

Ao se aproximar, o guardião já estava saindo da terra, parecia menor do que da última vez. Será que estava perdendo seu poder? Ainda sim, bradou para a jovem guerreira.

— Essa será mais difícil, Pequena Abayomi - e prosseguiu - O barco que seu pai usa para pescar é muito bonito e resistente. Infelizmente, seu pai precisa consertar o barco toda vez que vai no rio e troca uma parte por outra exatamente igual. A trave amarela empenou e ele trocou por outra exatamente igual. Cada tábu, cada parafuso, cada detalhe foi trocado por outra sem distinção. Ele vai fazendo isso até que não sobre nenhuma parte velha do barco.

A menina e Saldanha se entreolharam. Seu pai havia desaparecido em uma forte tempestade, sem sobrar vestígio algum, nem do barco. Ficou observando-o contar e se questionava como o guardião sabia que seu pai era pescador, deve ser mágica, pensou. A ovelha baliu concordando, como se lesse seus pensamentos.

— Agora eu te pergunto, guerreira, esse é o mesmo barco do começo ou seria um novo?





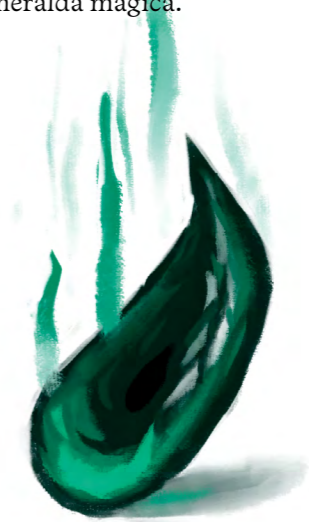
Abayomi, confusa com esse novo enigma refletiu. A embarcação teria mais nada do barco antigo, mas ainda sim algo se manteve presente esse tempo todo. Juntou sua coragem e disse:


— Eu entendi senhor Carranca. Mas ainda vai ser o barco do papai, mesmo que troque tudo nele.

A carranca arregalou os olhos, o colar das mil contas chacoalhou com o susto que o guardião levou. Disse então:

— Você é muito sabia, pequena guerreira. Vê as coisas com outros olhos. Um guerreiro de cabelos negros passou aqui, indagou que o barco além de ser novo, agora é mais belo. Devorei ele! - Aproximou da guerreira e disse - Te recompensarei com essa esmeralda mágica.

Outra pedra surgiu nas mãos da garota, dessa vez uma linda esmeralda esculpida com maestria, - parecem os olhos de mamãe - pensou, dentro se via outra inscrição em brasa incandescente. A carranca deixou os dois no chão e sumiu como mil passarinhos mágicos. A aventureira seguiu viagem.





Quando os rios sumiram, não restou nada além de um vasto deserto. Apesar do clima, havia muitas plantas por lá, como o cacto Xique-Xique, o mandacaru, o juazeiro e o Umbuzeiro. Uma diversidade de flora guerreira que aprendeu a persistir e dominar o ambiente inóspito da caatinga.

Abayomi continuava. Brincavam pelo caminho como sempre com Saldanha. Dessa vez, porém, o clima era muito quente, logo ficaram muito exaustas - quase desmaiando de tanta sede - quando avistou um oásis. Sem pensar, correu para beber sua água, Saldanha percebeu que ambas as pedras começaram a brilhar. Tentou balir, mas foi em vão. Abayomi se abaixou para tomar água, mas quando levantou os olhos avistou a última carranca, no meio do lago.





O Guardião saiu da terra, dessa vez a altura já não era tanta, pegou a dupla com a mão. Abayomi quase caiu, já que a mão da carranca estava bem menor.

Tomou fôlego mais uma vez e começou.





— Brava Abayomi, segue o último desafio - O fogo em sua boca acendeu mais uma vez - Uma grande amiga sua vem lhe contar um segredo e pede para que você não conte a ninguém. Você concorda e ela te conta que estava brincando de esconde-esconde no depósito da vila e acabou derramando um monte de sal em toda a comida do povo. Ninguém mais consegue comer e o Ancião vem te perguntar se tu sabes quem fez isso.

Você conta ou não
para o Ancião?

Essa realmente era difícil, se contasse iria acabar com sua amizade. Contudo, se não contasse, ninguém saberia quem fez tamanha bagunça. Por fim, Abayomi disse.

— Se eu contar ou não, meu povo irá continuar sem comida do mesmo jeito.

Sem acreditar, a carranca ficou perplexa e disse:

— Seu coração é puro como água de nascente! Seu amor pelo seu povo e justiça a tornam dignas do caldeirão. Um guerreiro que se gabava de sua sabedoria, preferiu contar ao ancião para que não lhe sobrasse consequências. Devorei ele! - com menos força, disse por fim - Entrego a você a última pedra.



Dizendo isso, o guardião se despedaçou e virou areia, juntando-se ao deserto. Quando a pequena aventureira já estava de partida, algo se mexeu na água. Era uma carranquinha, de mesmo tamanho que ela e bem menos ameaçadora. Disse então:

— Agora que os desafios foram completados, não preciso mais ser tão grande! Se não se importar, vou com você nessa viagem.

Abayomi concordou e ambos partiram para o destino.



U

sando a areia do deserto e um pouco de seu poder, a Carranca criou um disco com três buracos e disse à aventureira:

— Ponha as pedras no disco e elas te guiarão até o caldeirão.

Depois de colocar as pedras, elas brilharam e conforme a aventureira andava, a luz ficava mais forte, servindo de bússola para essa jornada.



Viajaram por dias escaldantes e noites muito frias. O guardião ajudou guiando a aventureira até o caldeirão. Foi quando adentraram uma floresta muito densa. Era difícil de andar com tantas árvores, arbustos, flores e cipós.

De repente a pequena aventureira escuta zumbidos altos, tal como uma mosca passando pelo ouvido. Ela olha para cima e percebe várias pessoas voando com asas de libélula.

— São fadas - disse a carranca - elas são guardiãs da magia e do caldeirão.

Ela decide então seguir uma delas para ver até onde elas estavam indo. Algumas fadas olhavam atravessado para os três, outras, com curiosidade, mas nenhuma tentou atacá-los. Andaram até chegar em uma gigantesca clareira, cheia de casas feitas de madeira e folhas. No centro, havia um enorme castelo, feito em uma árvore colossal.

— O caldeirão é guardado pela grande anciã, temos que ir até o castelo - disse a Carranca.

— Espero que ela seja amigável - acrescentou Abayomi

Chegando ao castelo, um cheiro de lavanda tomou conta, eles encontram um grande saguão onde uma fada mais velha conversava com uma pequena multidão. Conforme foi se aproximando, Abayomi percebia que o cheiro era cada vez mais forte.

— Deve ser ela! - Disse a guerreira - vou lá falar com ela.

Sem guarda-costas ou qualquer proteção, a grande anciã era acessível a todos que fossem conversar com ela. A caldeira estava bem ali, atrás dela, onde todos podiam pegar o que precisavam para comer.

— Com licença majestade - interrompeu Abayomi - Vim buscar o caldeirão esburrassante, venci todos os desafios.



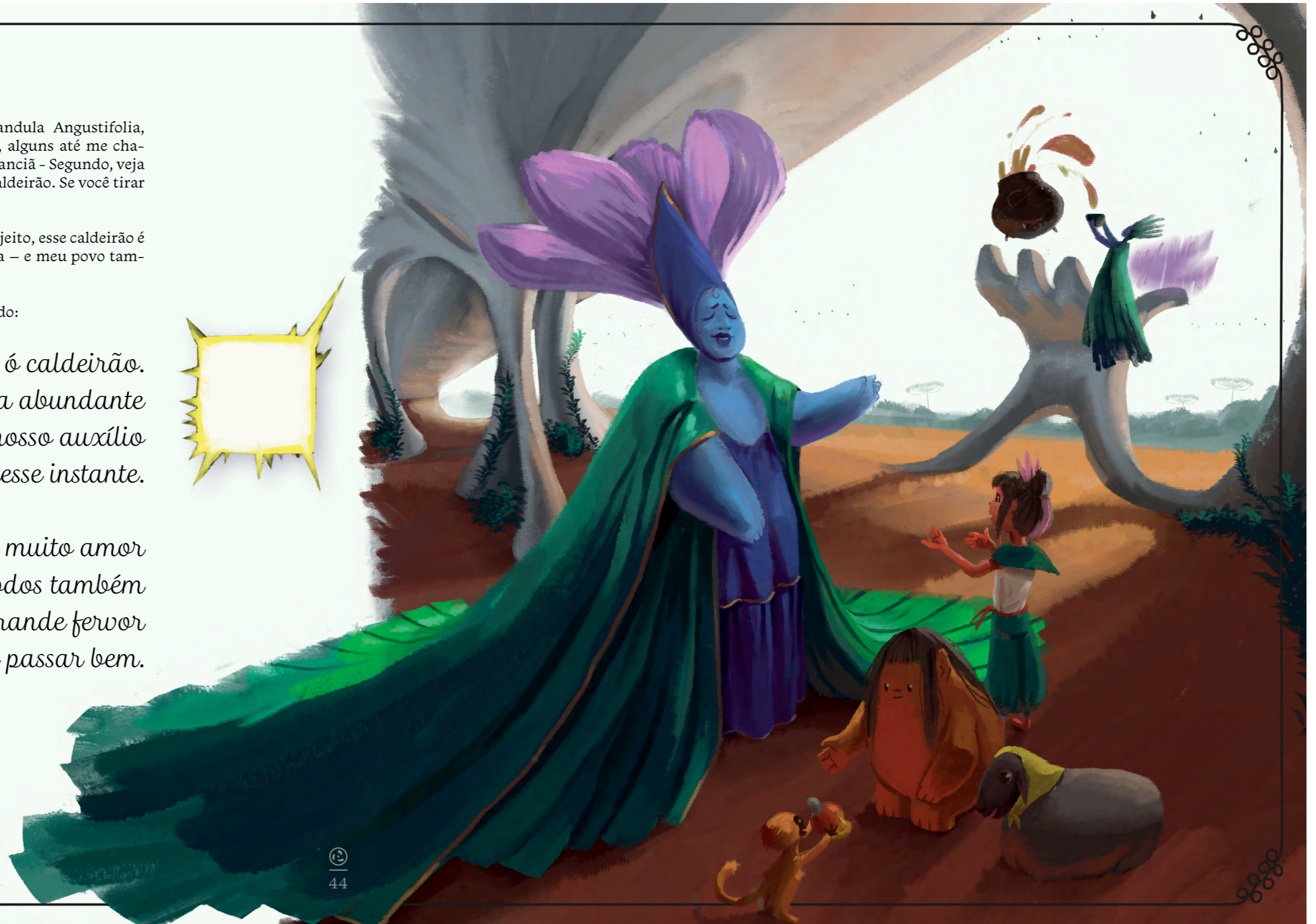
—Primeiro, meu nome é Lavandula Angustifolia, mas pode me chamar de Lavanda, alguns até me chamam de Alfazema - Disse a grande anciã - Segundo, veja bem, nosso povo usa também do caldeirão. Se você tirar de nós, ficaremos sem comida.

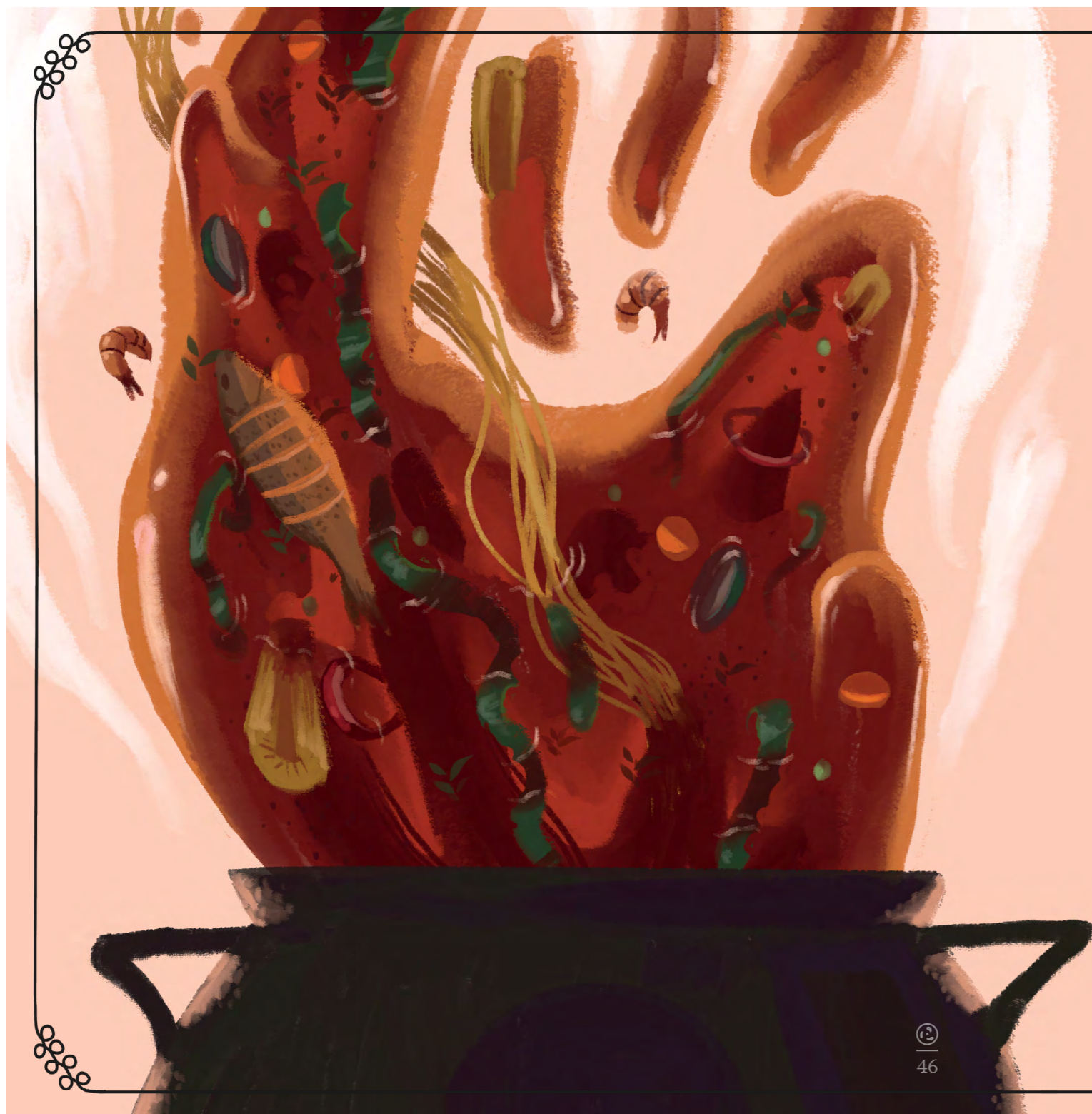
—Bom Lavanda, deve ter algum jeito, esse caldeirão é mágico - disse a pequena guerreira - e meu povo também tem muita fome.

A fada Lavanda então fez o pedido:

*Caldeirão, ó caldeirão.
Que jorra comida abundante
Traga ao nosso auxílio
Sua comida nesse instante.*

*Pedimos com muito amor
Compartilhamos a todos também
Esse banquete com grande fervor
Obrigado por tudo passar bem.*





E esburrou do caldeirão, entornando de suas bordas: camarões, aipim, mandioca, comida pronta para comer. As fadas passavam pelo caldeirão, pegavam o que precisavam e proferiam palavras de agradecimento.

Enquanto ambas analisavam a situação, a carranquinha cutucou a ovelha Saldanha, esta baliu insatisfeita. Percebeu, porém, que a carranca apontava para o caldeirão. A ovelha, encucada, ficou olhando e percebeu algo estranho e começou a balir muito alto!

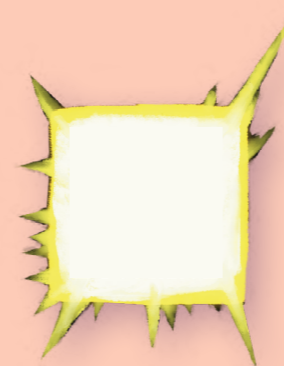
— **BEEEEEEEEEEEEEE! BEEEEE**

Abayomi foi socorrer a ovelha, acho que estava tendo um ataque cardíaco ou piripaque:

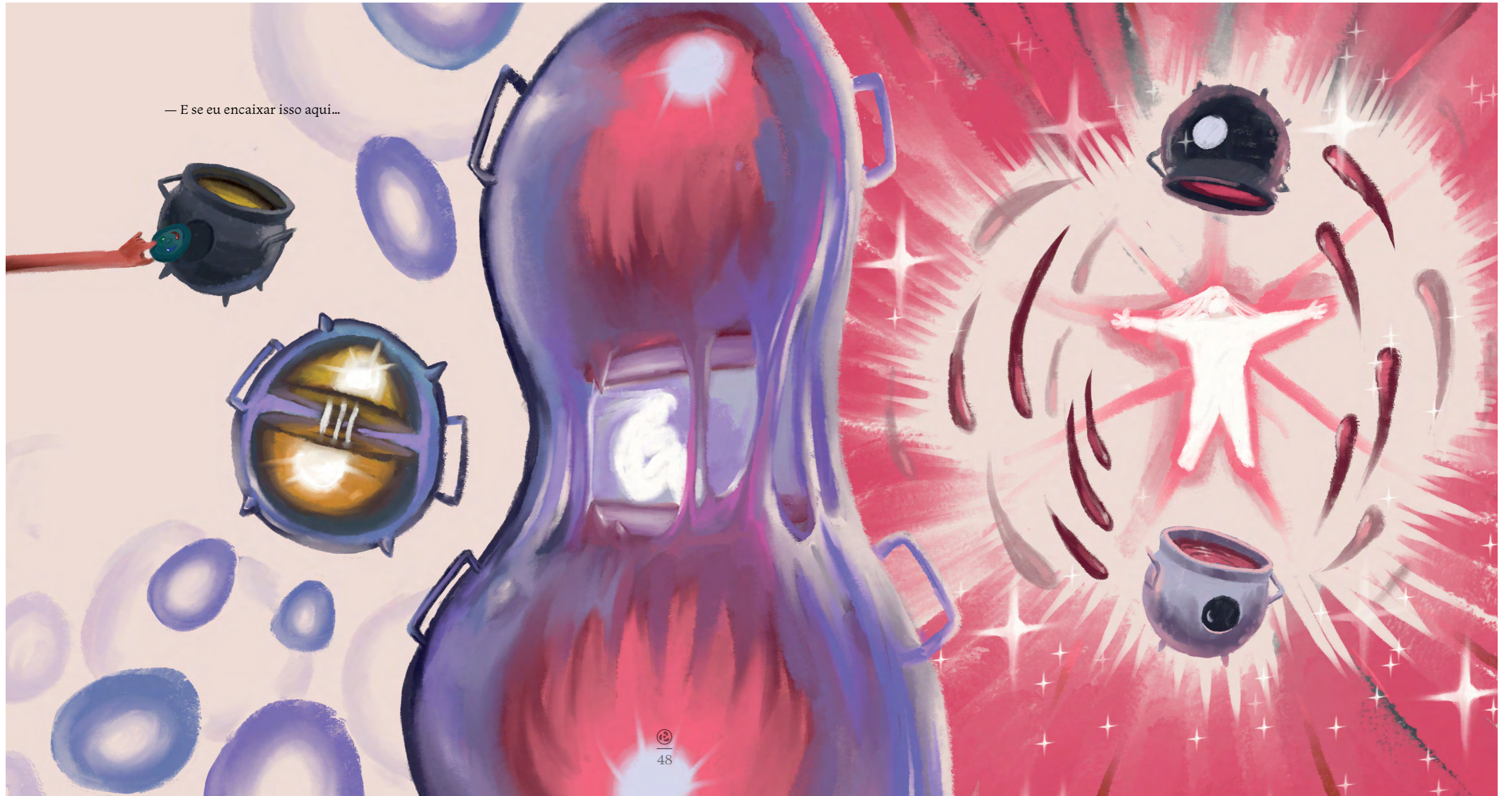
- Tá tudo bem Saldanha? - Nada de a ovelha parar de gritar! Ela parecia está olhando fixamente para algo. Sem entender muito bem Abayomi tentou enxergar também - Minha nossa!

Ela percebeu algo que ninguém havia visto. Marcas no caldeirão de mesmo tamanho e formato das pedras.

- Acho que descobri algo, Lavanda. - E foi chegando mais perto do caldeirão. Conforme ela se aproximava, viu que era um caldeirão bem velho, de barro. Era preto profundo, parecia feito de escuridão. Cada espaço tinha parecia que tinha sido feito para aquelas pedras.



— E se eu encaixar isso aqui...



— Olha! Agora existem dois caldeirões, nossos dois povos não passarão fome! - exclamou Lavanda - Mas quem é você?

A figura, feita de luz pura, parecia um homem comum. Não era nem tão alto, nem baixo. Nem gordo nem magro. Usava roupas simples e seu rosto transmitia imensa paz e começou se apresentando:



— Há muitos anos, quando eu trabalhava no rio, meu barco afundou e não consegui me salvar. Quando estava afundando, pensei na minha filha amada e na minha esposa querida. - Todos ouviam com muita atenção e grande pesar - Quando dei meu último suspiro e perdi a visão, uma voz disse para mim "Homem, seu tempo ainda não acabou, será o guardião da salvação de seu povo".

— A partir desse dia, me tornei o guardião do caldeirão, mas até hoje não tinha encontrado ninguém tão valente, corajosa e de coração puro quanto você, pequena Abayomi.



Abayomi, com os olhos cheios d'água, saiu correndo em direção ao homem e gritou:

— Papai! Senti tanto a sua falta!

— Eu também senti minha pequena, nunca te abandonei. Você se tornou a maior guerreira de nossa vila. - Os dois se abraçaram em uma mistura de lágrimas e amor. Todos ali estavam muito emocionados, mas o homem disse por fim - Agora posso ir em paz, sabendo que você vai salvar nosso povo.

— Não papai! Fica comigo

— Não posso minha amada, esses momentos que me foram concedidos acabaram. Mas cada segundo valeu a pena ao seu lado nessa jornada. - Dizendo isso, começou a brilhar cada vez mais...

Abayomi se afastou um pouco, era muita luz! Tudo ali brilhava, era uma cena de outro mundo.

De repente, em um grande flash, e em uma brisa suave, o homem não estava mais ali. Mas Abayomi não estava abatida, pôde se despedir de seu pai amado.

A pequena aventureira tomou para si o outro caldeirão, se despediu daquele povo e com a ajuda da Saldanha voltaram para sua terra natal. Chegando lá todos a receberam com muita alegria e festa, nenhuma barriga jamais roncaria novamente. A grande aventureira conquistou o mundo com seu coração puro e valente.

Fim



SOBRE OS

AUTORES



GABRIEL NEMER NEVES

Sempre gostei muito de desenhar, mas nunca tinha acreditado que poderia tornar isso minha profissão. Descobri que era minha paixão quando estava quase acabando o ensino médio, ainda bem que deu tempo. Hoje curso Design gráfico na UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina – com o intuito de fundamentar e me tornar técnico naquilo que já faço com tanta amor.



VERONICA LORRAINE OLIVEIRA DE PAULO

Sou animadora e ilustradora de livros infantis. Desde muito nova sempre fui apaixonada por desenhos animados e pintar era minha atividade favorita! Ser graduanda da UFSC e poder exercer essa paixão hoje em dia é uma grande realização para mim.