



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN

**Vó, me ensina!: Design de livro infantil a partir de
histórias de infância**

Sarah Augusta Barbosa de Souza Nascimento

Prof. Orientador: Prof. Luís Cláudio Costa Fajardo

Agosto de 2022

Sarah Augusta Barbosa de Souza Nascimento

Vó, me ensina!: Design de livro infantil a partir de histórias de infância

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para obtenção
de título de Bacharel em Design pelo
Instituto de Artes e Design da Universidade
Federal de Juiz de Fora.

Prof. Orientador: Luís Cláudio Costa
Fajardo

Agosto de 2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Barbosa de Souza Nascimento, Sarah Augusta.

Vó me Ensina! : Design de livro infantil a partir de histórias de infância / Sarah Augusta Barbosa de Souza Nascimento. -- 2022. 25 f.

Orientador: Luís Cláudio Costa Fajardo
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2022.

1. Design Editorial. 2. Brinquedo. 3. Memória. I. Costa Fajardo, Luís Cláudio.

Sarah Augusta Barbosa de Souza Nascimento

Vó, me ensina: Design de livro infantil a partir de histórias de infância

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Design pelo Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Juiz de Fora - MG, 12 de agosto de 2022

BANCA EXAMINADORA



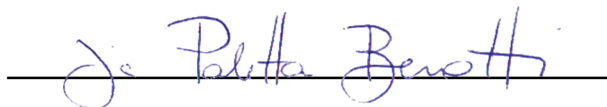
Prof. Dr. Luís Cláudio Costa Fajardo

Universidade Federal de Juiz de Fora



Profª Dra. Letícia Perani Soares

Universidade Federal de Juiz de Fora



Profª. Dra. Lia Paletta Benatti

Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO

O mercado editorial infantil brasileiro é o terceiro maior representante do meio impresso no Brasil e um dos grandes facilitadores para o cumprimento das normas requeridas para a educação básica no país. Um tema relevante a ser trabalhado com esse público é o da infância e das memórias, como forma de conhecer a história de um povo e de manter viva tradições e sabedorias importantes de uma cultura. Portanto, o presente trabalho consiste no desenvolvimento de um livro físico infantil ilustrado, voltado para crianças de seis a dez anos, a partir de histórias de infância de mulheres de 60 anos ou mais moradoras da microrregião de Guaxupé-MG, sobre suas infâncias e com passo-a-passo reprodutíveis de brinquedos citados pelas mesmas. Para o desenvolvimento deste projeto, serão usadas duas metodologias principais: a de Bruno Munari (1907-1998), proposta no livro 'Das Coisas Nascem Coisas' (1981) e a de Aline Haluch, no livro 'Guia Prático do Design editorial' (2013), publicação específica para o design editorial.

Palavras-chave: Design Editorial; Brinquedo; Memória

ABSTRACT

The children's book market is the third largest in the Brazilian publishing segment and facilitates the performance of the rules asked to the Basic education system in the country. An important subject to be worked on with a kid audience is: childhood and the memories. It's a way to know people's history, besides a form to maintain alive principal traditions and important knowledge from the culture of a civilization. This article is the development of a child illustrated book for a child audience with ages between six and ten years old, inspired from childhood memories of elderly women (sixty years old and more) that have lived in Guaxupé-MG, about their toys. They share recipes, step-by-step, to create the toys that they used in their childhood. To create this project, will be used two means methodologies: the first from Bruno Munari (1907-1998), proposed in the book 'Das Coisas Nascem Coisas' (1981) and the second from Aline Haluch, in the book 'Guia Prático do Design editorial' (2013), specific publication to a editorial design.

Key-words: Editorial Design; Toy; Memory

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – Método de Bruno Munari. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 2 – Método de Aline Haluch. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 3 – Planilha comparativa de preços. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 4 – Legenda dos gráficos comparativos. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 5 – Livro Someone Like Me. Fonte: Concern.net; 2016
- Figura 6 – Análise comparativa do livro Someone Like Me. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 7 – Um Garoto chamado Rorbeto. Fonte: Amazon.com; 2005.
- Figura 8 – Análise do livro Um Garoto chamado Rorbeto. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 9 – Livro Da Minha Janela. Fonte: Leiturinha. 2019.
- Figura 10 – Análise comparativa do livro Da Minha Janela. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 11 – Livro Faça um Móvil: Sistema Solar. Fonte: Magazine Luiza; 2020
- Figura 12 – Análise do livro Faça um Móvil: Sistema Solar. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 13 – Livro Construa seu Robô, Fonte: Amazon.com.br; 2018.
- Figura 14 – Análise do livro Construa seu Robô. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 15 – Quadro de Referências 1: visuais e cores. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 16 – Quadro de Referências 2: Estilo e cores. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 17 – Tipografias como geração de alternativas. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 18 – Produção da boneca. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 19 – Produção de storyboard. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 20 – Produção de esboço digital. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 21 – Alternativas de hierarquia. Fonte: da Autora; 2022.
- Figura 22 – Alternativas de cores da página. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 23 – Alternativas de cores da página. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 24 – Alternativas de cores da página. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 25 – Alternativas de tipografia 1. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 26 – Alternativas de tipografia 2. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 27 – Alternativas de tipografia 3. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 28 – Página do livro mostrando as fontes escolhidas. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 29 – Tipografia criada a partir de técnica manual. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 30 – Tipografia criada a partir de técnica manual. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 31 – Tipografia criada a partir de técnica manual. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 32 – Padronagem criada para página de cortesia. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 33 – Mockup referente a capa do livro. Fonte: da Autora; 2022.

Figura 34 – Mockup referente ao miolo do livro. Fonte: da Autora; 2022.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. JUSTIFICATIVA.....	9
3. OBJETIVOS.....	10
3.1 OBJETIVO GERAL.....	10
3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	11
4. METODOLOGIA.....	11
5. DESENVOLVIMENTO.....	13
5.1 LEVANTAMENTO DE DADOS E ANÁLISE CRÍTICA COMPARATIVA DE PROJETOS SIMILARES.....	13
5.2 GERAÇÃO DE IDEIAS E GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	22
6. CONCLUSÃO.....	29
6.1 APRESENTAÇÃO DO RESULTADO FINAL.....	30
6.2 DOCUMENTAÇÃO ICONOGRÁFICA E ESPECIFICAÇÕES PARA PRODUÇÃO.....	33
REFERÊNCIAS.....	35

1. INTRODUÇÃO

Importante fonte histórica de uma população, a tradição oral é responsável por transmitir a cultura de um povo, sua culinária, religião e entretenimento, através da relação entre diferentes idades. Os brinquedos são uma prática importante para o desenvolvimento infantil e para a reunião de experiências através de diferentes gerações, pois incorporam técnicas e costumes de uma época específica. Além disso, é importante para a criança, a compreensão de tais experiências em seu contexto familiar, afirmando a sua identidade em relação ao coletivo e a interação com suas memórias. Outro ponto importante para a aprendizagem é o estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, incentivando a autonomia na criação e observação de diferentes saberes, de acordo com o que é requerido na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para crianças no ensino fundamental - anos iniciais, de 6 a 10 anos.

Considerando tais pontos e observando a importância de unir a sabedoria de crianças e idosos e estreitar os laços familiares, o objetivo deste projeto consiste na criação de um projeto de design editorial para um livro infantil inspirado pelos relatos de nove mulheres de sessenta anos ou mais, naturais da microrregião de Guaxupé-MG sobre suas formas de brincar. Além dos relatos sobre suas infâncias serão descritas as formas como elas confeccionavam seus próprios brinquedos, a partir de um passo-a-passo que permitirá aos leitores reproduzi-los a partir de materiais simples e acessíveis.

O livro, portanto, deverá incentivar o pensamento criativo, a autonomia e através dessas histórias, motivar a criança a criar seus próprios brinquedos e entender melhor a história de sua família e microrregião. Para o desenvolvimento desse projeto serão utilizadas duas metodologias principais: a de Bruno Munari (1907-1998), proposta no livro 'Das Coisas Nascem Coisas' (1981) e a de Aline Haluch, no livro 'Guia Prático do Design editorial' (2013), publicação específica para o design editorial.

2. JUSTIFICATIVA

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), conjunto de diretrizes educacionais homologadas pelo MEC em 2017, que regem os princípios e os direitos de aprendizagem dos alunos em todo território nacional, os cinco primeiros

anos do ensino fundamental são de extrema importância para a definição de uma base sólida para o ensino. Nesta fase são propostos métodos de compreender a afirmação da identidade da criança em relação ao coletivo e à família, assim como meios de estimular o pensamento criativo, lógico e crítico, capacitando o indivíduo a fazer perguntas e ter autonomia em suas criações, incentivando desta forma a criatividade.

De acordo com o método das fases do desenvolvimento infantil proposto por Jean Piaget (1896-1980), é na fase, chamada de Operacional-Concreta, que as crianças começam a criar relações a partir de objetos ou símbolos, além da compreensão a partir da observação, tentativa e erro e aprendizado a partir de histórias.

Entendemos a importância da cultura oral e da memória para a construção de um povo e a importância dos relatos da terceira idade como agregador de saberes. Ecléa Bosi (1936-2017), em seu livro *Lembrança e Sociedade: Memórias de Velhos* (1994), observa a importância deste ponto de vista, que permeia as lembranças de um indivíduo em sua cultura, a partir de sua percepção pessoal, diferente e complementar ao que é registrado em livros oficiais de história.

Assim, entendemos a importância de instigar o interesse de uma nova geração na história local e familiar, além de registrar, através do ponto de vista coloquial, a partir das lembranças de uma vivência em comum: A infância e o brincar.

Para realizar este projeto de design editorial torna-se necessário identificar os aspectos conceituais, os elementos gráficos e técnicos frequentemente encontrados em livros infantis e como adaptar linguagens, de modo a criar um elo entre duas gerações diferentes, além de compreender o funcionamento do mercado editorial brasileiro e as possibilidades futuras.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Considerando que o mercado editorial infantil impresso no país representa a terceira maior renda obtida nesse meio e um método eficiente para a obtenção de conhecimento e diálogo entre o público infantil, o objetivo deste projeto consiste na criação de um projeto editorial voltado para crianças de seis a dez anos, de

forma a atender os objetivos requeridos na BNCC (2009), como a compreensão de uma identidade da criança em relação à comunidade que pertence, do pensamento criativo, a autonomia e motivá-la a entender melhor o passado de sua família e microrregião, criando um elo entre diferentes níveis de saberes, através de um livro físico ilustrado misturando diferentes técnicas tais como pintura e montagem digital, fotografia, entre outras, a partir de relatos de nove mulheres de sessenta anos ou mais, naturais da microrregião de Guaxupé-MG, sobre sua infância e como confeccionavam seus próprios brinquedos, a partir de um passo-a-passo reprodutível.

3.2 Objetivos Específicos

- Diagramar um livro com textos e ilustrações utilizando relatos em primeira pessoa a partir da infância das mulheres entrevistadas;
- Apresentar o passo-a-passo de montagem dos brinquedos ensinados pelas entrevistadas com ilustrações para que o público infantil possa reproduzi-los;
- Desenvolver o projeto gráfico adequado ao público-alvo que incentive a criatividade e autonomia;
- Possibilitar a integração entre duas faixas etárias e a discussão sobre a importância da memória e do criar.
- Prototipar o projeto gráfico a fim de permitir sua materialização e apreciação.
- Desenvolver uma versão do livro em *e-book* para ampliar o acesso e a distribuição do produto;

4. METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto será baseado em duas metodologias: a de Bruno Munari, proposta no livro '*Das Coisas Nascem Coisas*' (1981), usada como método mais abrangente para a composição formal, que poderia ser aplicado em projetos de design diversos e a de Aline Haluch, no livro '*Guia Prático do Design Editorial*' (2013), voltado para o design editorial. A escolha de Munari como um dos referenciais teóricos, considera a experimentação e pensa as etapas de um projeto em sua concepção como um elemento fundamental para a educação e é composta por dez etapas entre a definição do problema e a solução final, a partir de etapas

conceituais e práticas; Já a de Aline Haluch se dá pela prática de projeto de design editorial.

O trabalho será realizado em duas etapas. A primeira etapa, se desenvolverá a partir de uma perspectiva voltada para a pesquisa e concepção projetual, a partir dos conceitos de Munari, subdividindo-se em dez partes - definição e composição do problema, coleta e análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação e solução - definiu o escopo do projeto, através da coleta dos textos e da análise, a partir de moodboards e esboços de inspiração.

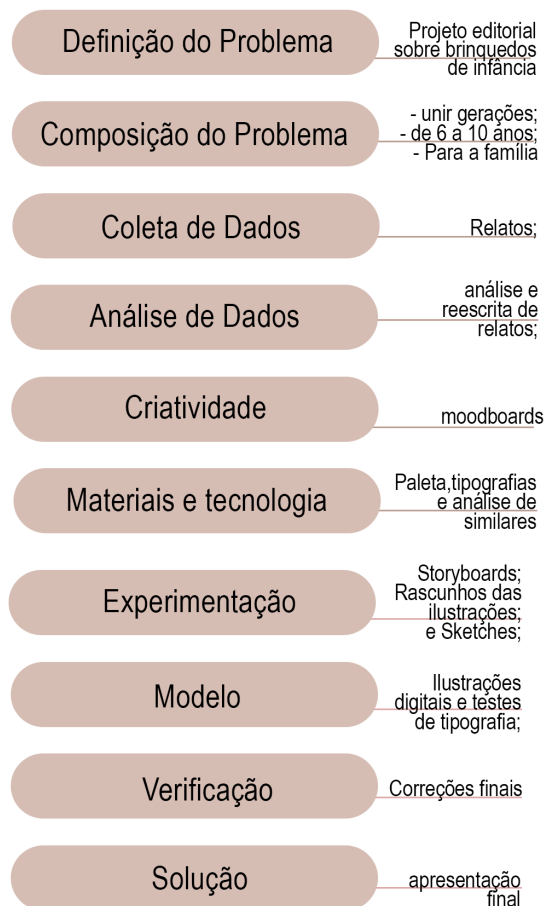


Imagem 1. método de Munari. Pela Autora

A segunda etapa do projeto se dá através da elaboração do projeto gráfico livro em seu processo editorial, através do método de Haluch, por etapas práticas: leitura e análise do texto original, definição do formato e estrutura do livro, início do projeto gráfico e definição de modulação, grid e margens.



Imagem 2. método de Haluch. Pela Autora

5. DESENVOLVIMENTO

5.1 LEVANTAMENTO DE DADOS E ANÁLISE CRÍTICA COMPARATIVA DE PROJETOS SIMILARES

Para compreender a relação de livros infantis com a questão proposta na BNCC, relacionada à memória, infância e velhice e como trazer autonomia para o público-alvo, é importante compreender as maneiras pelas quais os elementos que compõem uma narrativa impressa são dispostos e escolhidos. O título, subtítulos, ilustrações e formato de um livro auxiliam o leitor a construir um entendimento e uma linha de leitura.

Segundo a pesquisa encomendada pelo Sindicato Nacional dos Editores de Livro (SNEL), realizada em maio de 2022, a venda de livros no país durante 2020 e 2021 cresceu cerca de 30%, devido ao isolamento relacionado à pandemia do COVID19; A literatura mais comercializada é a de livros didáticos, representando 54,38% das vendas, seguida de livros religiosos, com 15,58% das vendas e em

terceiro lugar, a literatura infantil representa 6,68% da renda obtida neste meio, considerando apenas produtos físicos. Outro ponto importante observado na pesquisa foi o crescimento das vendas por meio de e-commerce e livros digitais (ebooks e audiolivros), neste mesmo ano. A venda por meio de livrarias exclusivamente virtuais equivale a 29,86% do meio de compra, contra 29,95% dos meios tradicionais. Já os ebooks e audiolivros, apresentam um faturamento total 23% maior do que o ano anterior, representando 6% do mercado editorial no país.

A partir desta análise, para compreender estes resultados em termos práticos, foi feita uma análise a partir dos 20 livros na categoria infantis ilustrados mais vendidos no site Amazon, no período de junho de 2022, considerando a faixa etária determinada no projeto. Foi observado que, dentre esta lista, mais da metade dos autores eram brasileiros, sendo 13 no total, e destes, 11 eram mulheres. Já em um âmbito comercial, observou-se que os formatos mais utilizados foram os livros quadrados, variando a proporção. Para uma média de preço, foi realizada uma média aritmética entre as 20 obras para análise de valor de produto e número de páginas utilizadas, com um resultado de 44,24 reais por livro e uma média de 39,9 páginas dentro deste meio. Vale ressaltar que dentro do meio, existe uma grande variação entre os valores e números de páginas.

Livros infantis com ilustração mais vendidos na amazon em junho de 2022				
TÍTULO	AUTOR	PREÇO	Nº de páginas	Formato
Como eu e você	Rafaela Carvalho	R\$ 59,90	68	21x21
Listas Fabulosas	Eva Furnari	R\$ 41,21	32	25.2 x 21.4 x 0.4 cm
O Monstro que Adorava	Lili Chartrand	R\$ 46,75	36	21.6 x 21.6 x 0.4 cm
Era Mais Uma Vez Outra	Glaucia Lewicki	R\$ 30,99	64	19.05 x 11.68 x 1.02 cm
Nasce um irmão	Leticia Pratti (Autor)	R\$ 54,90	44	21x21 cm
Os Amigos Do Marcelo	Ruth Rocha	R\$ 41,21	30	23.6 x 17.2 x 0.8 cm
Adivinha Quanto Eu Te Amo	Sam McBratney	R\$ 39,90	60	25 x 22 cm
O dinossauro que sentia	Dani Machado	R\$ 54,90	32	22x22 cm
Armandinho, o Juiz	Ruth Rocha	R\$ 45,10	28	23.6 x 16.8 x 2.6 cm
O Trem	Mary França	R\$ 33,99	14	19.4 x 23.4 x 1.2 cm
Plantando as Árvores do Amanhã	Claire A. Nivola	R\$ 48,00	32	24.6 x 24.6 x 0.2 cm
O Pai da Mamãe	Cristiana Gomes	R\$ 52,00	40	17 x 20,5 cm
O Guarda-chuva Verde	Yun Dong- Jae	R\$ 44,29	36	22.4 x 19.6 x 0.6 cm
O Pequeno Fantasma	Pedro Bandeira	R\$ 41,96	48	22.4 x 22.4 x 0.4 cm
Tô indo	Matthieu Maudet	R\$ 52,11	36	18 x 18 x 0.6 cm
Macacote E Porco Panca	Ruth Rocha	R\$ 55,97	38	27.6 x 22.8 x 0.6 cm
Mil e Uma Estrelas	Marilda Castanha	R\$ 31,47	48	21.59 x 21.59 cm
Pequenas Observações Sem Vida Em Outros Planetas	ricardo Silvestrin	R\$ 27,60	40	26.2 x 20 x 1.2 cm
A Doroteia, A Centopeia	Ana Maria Machado	R\$ 46,56	30	28.4 x 23.2 x 0.6 cm
Adivinhe Se Puder	Eva Furnari	R\$ 35,90	32	24.8 x 21.2 x 0.4 cm
		R\$ 44,24	39,4	

Imagem 3. Planilha comparativa de preços

Observando a relevância da literatura infantil no meio comercial e para a formação educacional no país, é importante pensar as subjetividades e características específicas para este tipo de produto. Guto Lins (2004), em *Livro infantil?: Projeto Gráfico, Metodologia e Subjetividade* afirma que

Como produto industrial, o livro infantil está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, é resultado de um trabalho artístico e cooperativo e, como tal, tem que responder aos anseios estéticos de todas as partes envolvidas, além de atender às expectativas emocionais e psicológicas do público – leitor que escapam da teoria e de toda a metodologia de trabalho. (LINS, 2004, p. 38)

Outro fator importante para análise é pensar quais são as características e estratégias para atrair o público infantil para o interesse em um livro, mesmo com o acesso ao meio digital, o autor ressalta que

O mundo muda, a moda muda, tudo muda. A criança de hoje pensa, lê e vê o mundo de uma forma diferente. Da mesma maneira, o livro, enquanto produto dinâmico tem que se atualizar constantemente. (LINS, 2004, p. 36)

Outro ponto importante citado por Lins (2004) é a ilustração. Segundo o autor, o texto escrito e a imagem juntos contam uma história, de modo que a imagem tem função de enriquecer e gerar diversas histórias e narrativas de acordo com o conjunto, possibilitando o leitor a criar esta ponte entre o escrito e o visual. Haluch (2013) aponta a complexidade deste tipo de projeto, por conta da necessidade de fazer a imagem acompanhar o texto, de maneira que a mensagem visual e verbal se complementem como um projeto único.

A partir daí, percebemos a importância da ilustração para este tipo de narrativa, que, segundo o LINS (2004), traz um enriquecimento visual e incentiva a criatividade da criança,

Considerando isto e como diferentes formas materiais impactam diretamente na produção de sentidos e de variadas compreensões narrativas, foram definidos alguns requisitos importantes para o projeto editorial a seguir: diagramação, layout, cores, tipologia e imagens presentes. A partir deste ponto, foi realizada a análise comparativa de cinco livros similares ao projeto proposto, seja por sua forma, temática ou proposta. Para auxiliar na visualização dos atributos dos livros, contamos com o auxílio de gráficos comparativos, analisando cinco tópicos principais: diagramação, layout, cores, tipografia e ilustrações. O objetivo deste gráfico não é criticar um trabalho existente mas identificar os pontos fortes de cada projeto de maneira a aplicar futuramente. A legenda abaixo ilustra o significado de cada ponto do gráfico.

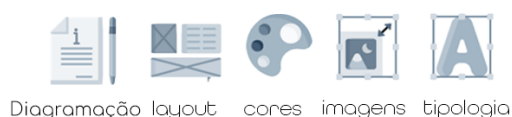


Imagem 4. Legenda dos gráficos comparativos

5.1.1 SOMEONE LIKE ME (2016)

A *Concern Worldwide*, é uma organização humanitária internacional dedicada a combater a pobreza nos países mais pobres do mundo. Para isso, o projeto criou um livro, escrito por Fionnagh Nally, destinado a crianças em idade escolar, de seis a dez anos, com objetivo de envolver as crianças e dar-lhes uma visão de como é viver nos países do programa da Concern. As histórias são escritas para que as crianças possam ler sozinhas, ou para que leiam para elas, o que faz com que apesar de simples, a diagramação seja bem resolvida. Além disso, ele possui uma linguagem visual atrativa ao público infantil e cores fortes e bem definidas, assim como as ilustrações, que ajudam a definir o cenário a partir de uma perspectiva geográfica e cultural e complementam a narrativa. O layout divide cada relato por diferentes cores e estilos de acordo com a região da história. As fontes são bem escolhidas, apesar de não arriscarem muito e seguem uma tipografia simples.



Imagem 5. Livro *Someone Like Me*. Fonte: *Concern.net*

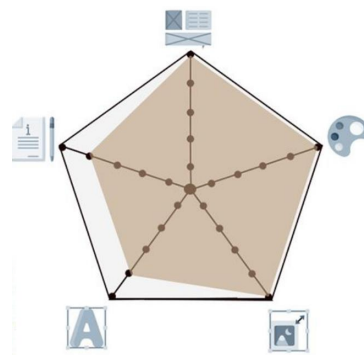


Imagem 6. Análise comparativa do livro *Someone Like Me*

5.1.2 UM GAROTO CHAMADO RORBETO (2005)

Este livro, vencedor do prêmio Jabuti (2006), escrito por Gabriel, o Pensador e ilustrado pelo ilustrador e designer gráfico Daniel Bueno, conta a história da lembrança de um garoto ao ensinar o pai analfabeto à escrever relembra a primeira vez que aprendeu a fazê-lo na escola e como descobriu que era diferente das demais crianças.

Quanto aos aspectos formais do livro, ganham destaque as características e escolhas estéticas dos livros didáticos e das colagens infantis para criar a memória e sensação de uma lembrança. Outro aspecto visual apresentado pelo designer responsável pelo projeto é a utilização da tipografia como forma de destacar pontos importantes do livro, através das cores e tamanhos, auxiliando na narrativa.

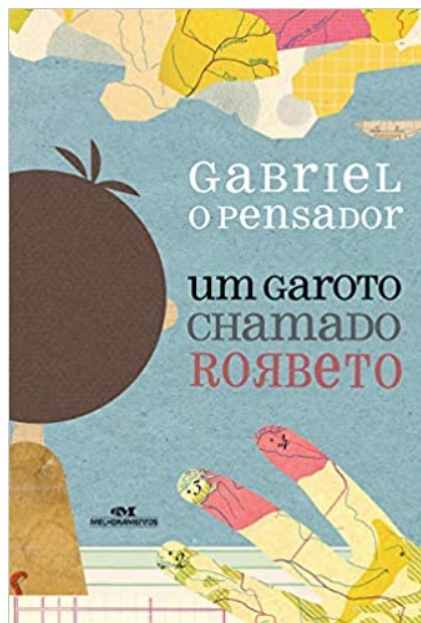


Imagem 7. Livro Um Garoto chamado Rorabeto, Fonte: Amazon.com

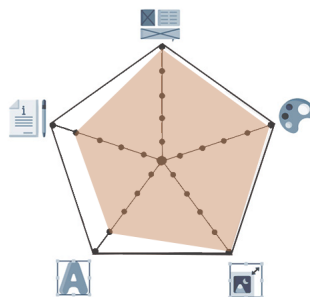


Imagem 8. Análise comparativa do livro Um Garoto chamado Rorabeto

5.1.3 DA MINHA JANELA (2019)

Escrito pelo escritor, ator, contador de histórias e produtor teatral, Otávio Júnior e ilustrado por Vanina Starkoff, este livro, premiado em 2020 no prêmio Jabuti na categoria infantil, traz uma percepção diferente sobre as favelas, com uma visão infantil através da janela da casa do narrador do conto. Do aspecto formal, a ilustração do livro conta com uma mistura de técnicas e cores fortes, a partir de formas e percepções presentes nas favelas brasileiras; A tipografia escolhida combina com as ilustrações e auxilia na leitura, possibilitando a prática da atividade pela criança.

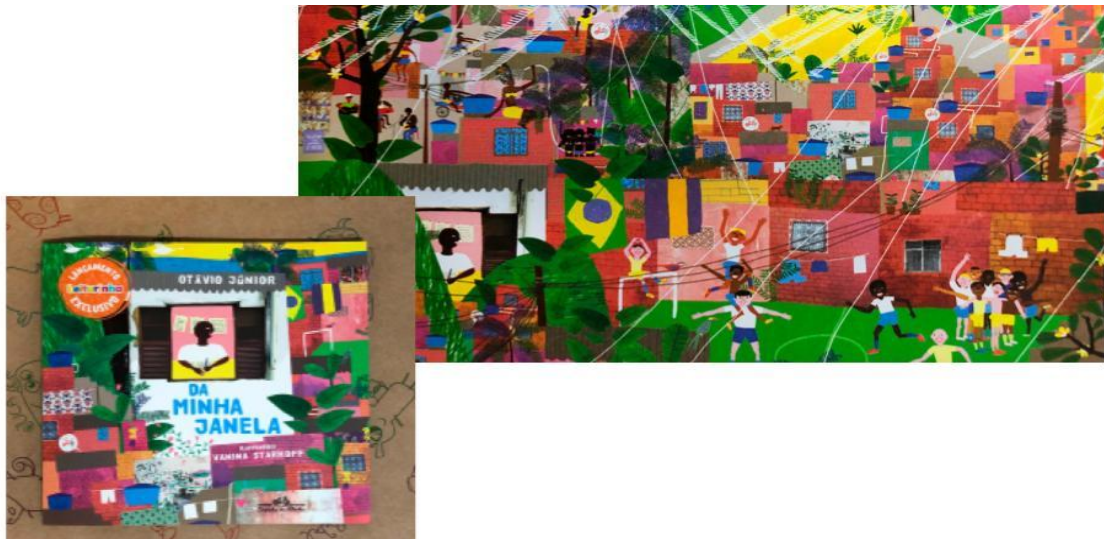


Imagem 9. Livro Da Minha Janela. Fonte: Leiturinha

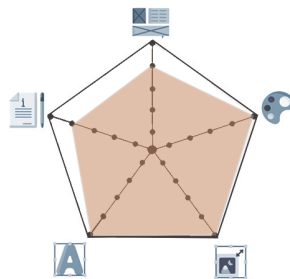


Imagem 10. Análise comparativa do livro Da Minha Janela

5.1.4 FAÇA UM MÓBILE - SISTEMA SOLAR (2020)

Este livro-modelo, da editora Todo Livro, escrito por Annabel Savery conta a história de crianças astronautas e apresenta os planetas de forma lúdica para o público infantil. Com uma diagramação mais simples, o destaque está no layout do livro, feito de forma cartonada com peças para montar dentro dele, de modo que a

cada página, a criança encontra uma peça para criar um móbile de sistema solar. Outro ponto a se destacar é o uso da tipografia para contar a história, com as letras aumentando e diminuindo como forma imagética do que está acontecendo na história.



Imagem 11. Livro Faça Um Móbile: Sistema Solar. Fonte: Magazine Luiza

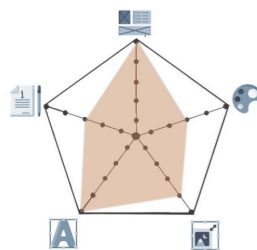


Imagem 12. Análise comparativa do livro Faça Um Móbile: Sistema Solar

5.1.5 CONSTRUA SEU ROBÔ (2018)

Publicado pela Quarto Editora, este livro tem por objetivo ensinar aos leitores uma visão geral da história da robótica, passando desde os primeiros autômatos da década de 1930 até os dias atuais, em que é possível usá-los para auxiliar em tarefas do dia a dia e até mesmo em campos como engenharia e medicina. Ao mesmo tempo, o livro traz uma série de passo-a-passo reproduzíveis para a criação de três robôs.

Considerando os aspectos formais, a diagramação auxilia a comunicar o texto com uma boa hierarquia, além das imagens e esquemas de exemplificação do tema são os maiores destaques do livro.



Imagem 13. Livro Construa seu Robô, Fonte: Amazon.com.br

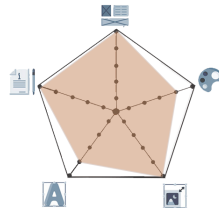


Imagem 14. Análise comparativa do livro Construa seu Robô

5.1.6 RESULTADO DA ANÁLISE DE SIMILARES

A partir das análises dos cinco livros similares foi possível observar alguns aspectos importantes para a criação do projeto.

O primeiro deles é a tipografia, que pode ser trabalhada como elemento pictórico, auxiliando na história de maneira visual, trazendo uma nova perspectiva sobre as palavras. Além disso, é necessário atentar-se ao corpo e estilo dos tipos escolhidos, para que seja legível tanto para as crianças, em fase de aprendizado quanto à leitura, quanto para os demais leitores, além de trazer o destaque necessário para o conteúdo do texto.

O segundo fator são as ilustrações e escolhas visuais encontradas nos livros, que fazem um papel de contar a história tanto quanto para demonstrar o passo-a-passo esperado nele. As escolhas de técnicas mistas de imagem, ou seja, o uso de diferentes técnicas visuais para a ilustração, como colagem, desenho digital e fotografia em uma mesma proposta, quando se trata de histórias voltadas para o contexto local e de lembranças é um aspecto importante a se considerar para o projeto.

Em relação a composição da unidade é possível observar uma diagramação dinâmica, de modo a auxiliar no processo de leitura para um público que está adquirindo esta habilidade, conectando a linguagem visual e textual, de forma que a junção de ambas comunique melhor a mensagem proposta no projeto gráfico.

5.2 GERAÇÃO DE IDEIAS E GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

5.2.1 GERAÇÃO DE IDEIAS

O primeiro passo para a geração de ideias foi a definição de elementos importantes para o projeto gráfico, considerando a microrregião de Guaxupé, a partir de aspectos geográficos, culturais e sociais. Alguns elementos como Crochet, costura, e montanhas cafeeiras estiveram presentes em todas as pesquisas; Além disso aspectos da história de cada uma das mulheres entrevistadas também foram importantes para compor o quadro de ideias iniciais. Com essas informações em vista, foram criados dois quadros, um de estilo e outro de referências visuais. A partir dos quadros, definiram-se duas paletas de cores, pensadas a partir da proposta de unir saudosismo, memória e infância, de modo a não perder o público infantil de vista, utilizando-se de cores vivas, ao mesmo tempo que trouxessem ao projeto este aspecto de uma viagem ao passado, revivendo memórias de um mundo antigo.

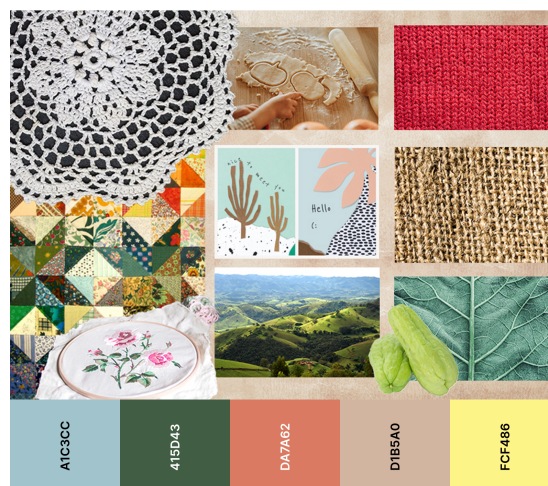


Imagem 15. Quadro de Referências 1: Referências visuais e cores



Imagem 16. Quadro de Referências 2: Quadro de estilo e cores

Diagramação e ilustração

Um aspecto importante para o livro infantil, principalmente ao que se refere a legibilidade para o público-alvo é a diagramação, que neste tipo de projeto está diretamente relacionada à ilustração, uma vez que esse tipo de projeto geralmente é completamente ilustrado. As ilustrações podem aparecer como uma figura inserida no fundo ou podem constituir o próprio fundo, gerando várias relações com o texto, auxiliando na compreensão da história a ser contada.

Segundo Lourenço (2011), a ilustração e a diagramação influenciam na leitura da página, induzindo o leitor através de características como equilíbrio, contraste ou balanço visual de cada página.

No projeto proposto, o uso das imagens se dá através da mistura de texturas, com técnicas mistas e colagem. Um ponto importante para a identidade visual é o uso de linhas onduladas como morros, paisagem marcante da região, além de referências a artesanato como costura, crochê e tricô, entre outros. Do aspecto de diagramação, a escolha de uma linearidade entre as páginas de história e passo-a-passo foram um aspecto importante listado.

Tipografia

Um fator importante a ser considerado neste projeto é a idade do público-alvo, que está em fase de alfabetização e letramento. Diante disso, a tipografia escolhida

tem grande relevância para o livro, uma vez que a escolha tipográfica deve auxiliar em uma leitura mais dinâmica para o público infantil, ao mesmo tempo, a escolha do tipo se relaciona a capacidade da fonte de agregar significado de forma a se relacionar com o restante da peça gráfica.

Lourenço (2011) aponta em seus estudos sobre o tema que mesmo que não exista uma regra imposta sobre a tipologia escolhida para livros infantis, alguns aspectos devem ser considerados para tal, visando a legibilidade e leiturabilidade. Segundo o autor, o primeiro aspecto se relaciona a compreensão do leitor para reconhecer as letras e o segundo com a agilidade com que ele faz esse processo. Para que isso seja possível, é importante que as letras possuam clareza e um espaçamento de linha positivo, de forma que a leitura auxilie em movimentos fáceis e corretos nos olhos, além de possibilitar a criança de acompanhar com os dedos.

No projeto, buscamos estilos tipográficos que atendessem esses pontos e fizessem sentido com a identidade visual esperada na história, focando em tipografias estilizadas mas que fossem de fácil leitura, limpas, sem serifa e com bom espaçamento entre as palavras e linhas.

ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ abcde fghij klmnopq rstuvwxyz 1234567890	Chauncy Pro
ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ 1234567890	Hey Eloise
ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ 1234567890	Adorn Condensed Sans
ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ abcde fghij klmnopq rstuvwxyz 1234567890	Giulia
ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ 1234567890	Barokah
ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUV WXYZ abcde fghij klmnopq rstuvwxyz 1234567890	Chalooops

Imagem 17: Tipografias como geração de alternativas. Fonte: da Autora

5.2.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Diagramação e ilustrações

Como primeiro passo para definir o número de páginas, formato e diagramação do livro foi a criação da “boneca”, um protótipo em escala reduzida definindo a importância de cada página, LINS (2003) diz que

O objetivo da boneca é simular o produto cada vez mais próximo da realidade. Nesta fase planeja-se o projeto gráfico e as ilustrações quase que simultaneamente, definindo “movimentos de câmera” e “closes” e o ritmo de todo o livro. (LINS, 2003, p. 61)



Imagem 18: Produção da boneca. Fonte: da Autora

Com isso, definimos que a quantidade necessária para o livro seriam 32 páginas, com as páginas duplas contando a história da infância das mulheres e o passo-a-passo do brinquedo descrito, considerando todos os elementos pré e pós textuais requeridos. Para definir a diagramação e estilo de ilustração necessária para o projeto proposto, foi desenvolvido o *Storyboard*, técnica usada para sequenciar o roteiro com as ilustrações, facilitando a visualização da cena geral da história, proposta para o produto final. Esta etapa foi feita à mão, em folhas a4.

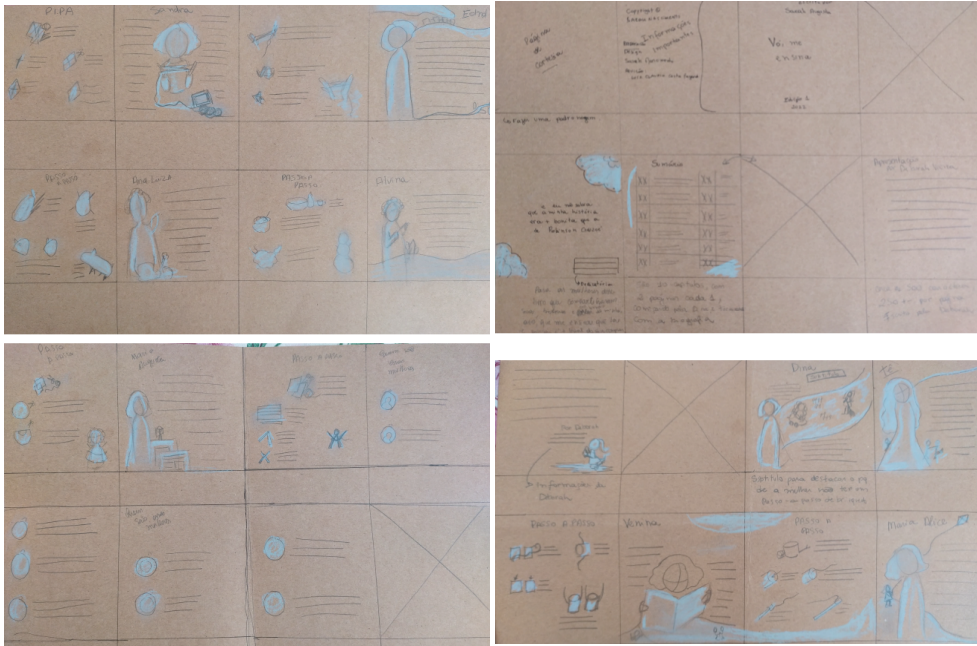


Imagem 19: Produção de storyboard. Fonte: da Autora

Após esta etapa, um esboço digital em escala de cinza foi criado, para compreender melhor o espaçamento dos itens, o contraste necessário para cada imagem e texto e como eles funcionam na página como conjunto com a tipografia.



Imagem 20: Produção de esboço digital. Fonte: da Autora

Por fim, algumas opções foram testadas de maneira a atender melhor os aspectos de um livro infantil, mas que retratasse a temática do brincar e da memória

da melhor forma possível, além da necessidade de pensar a hierarquia no passo-a-passo dos brinquedos, uma parte importante para a caracterização do livro.



Imagem 21: Alternativas de hierarquia. Fonte: da Autora

Cores

Nos requisitos de projeto, foram geradas duas possíveis paletas de cores, porém, algumas cores pensadas para o projeto inicialmente escureciam o trabalho, dando um tom adulto ao livro. A segunda opção, já com tons mais abertos e claros, traz o equilíbrio entre os dois públicos da história.



Imagem 22: Alternativas de cores da página. Fonte: da Autora



Imagem 23: Alternativas de cores da página. Fonte: da Autora



Imagem 24: Alternativas de cores da página. Fonte: da Autora

Tipografia

Um fator importante considerado no projeto foi a legibilidade e a clareza, de maneira que o livro não fique muito carregado com manchas tipográficas pesadas, nem com tipologias muito finas que dificultam a leitura. A primeira alternativa teve as letras muito finas, de maneira que a leitura era prejudicada, já na segunda alternativa, o texto estava muito escuro, dificultando a leitura e tornando a visão do livro muito pesada.

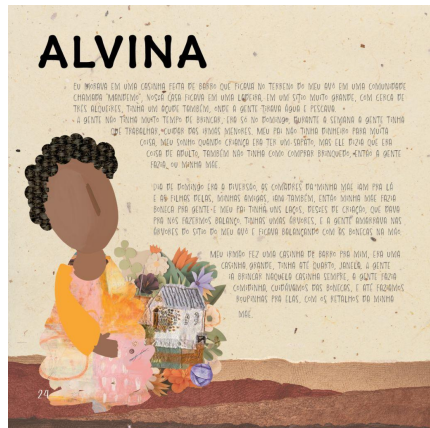


Imagem 25: Alternativas de tipografia 1. Fonte: da Autora

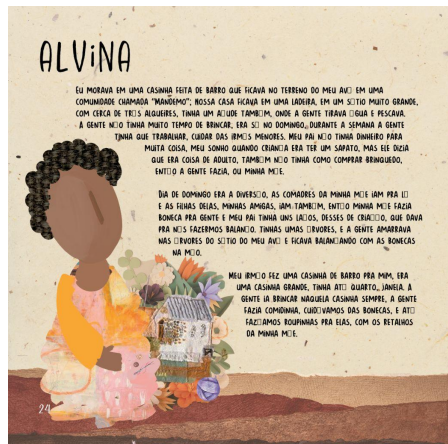


Imagem 26: Alternativas de tipografia 2. Fonte: da Autora

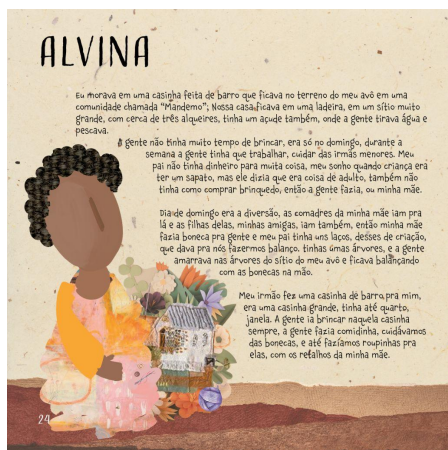


Imagem 27: Alternativas de tipografia 3. Fonte: da Autora

6. CONCLUSÃO

6.1 APRESENTAÇÃO DO RESULTADO FINAL:

MEMORIAL DESCRITIVO:

De acordo com as definições do projeto, tomadas a partir de pesquisas sobre o aspecto formal e gerações de ideias e alternativas, além da necessidade de um baixo custo de produção, pensando em uma publicação adequada para uso na educação pública, além de um dos mais utilizados comercialmente para este tipo de livro, foi definido o formato de 200x200mm, com 32 páginas. Pensando na facilidade de acesso para diferentes públicos, além do livro físico, criou-se uma versão digital, disponível em epub, formato utilizado em kindles, e no site da adobe, uma plataforma própria para esse tipo de publicação.

A tipografia final escolhida para compor o corpo textual do projeto foi a *Chalops Regular*, por conta de seu aspecto limpo e claro, mas com características divertidas e infantis, enquanto para títulos, a tipografia escolhida foi a *Adorn Condensed Sans Regular*, ambas as fontes, disponíveis para uso comercial a partir dos programas da adobe. Para as fontes de texto corrido do miolo, foi usado corpo 12pt, entrelinhas de 15 pt e espaçamentos de 20, e para títulos, houveram três divisões: o título principal possui 65 pt de corpo, entrelinhas de 78 pt e espaçamento de 40 pt; Já o título secundário, utilizado principalmente nos passo-a-passos, utiliza de corpo 50 pt, entrelinhas de 60 pt e espaçamento equivalente a -10pt.



Imagem 28. Página do livro mostrando as fontes escolhidas

A tipografia da capa porém, foi feita a partir de uma técnica manual infantil, relacionando-se aos passo-a-passos apresentados no livro; As letras do título foram feitas manualmente a partir de carimbos feitos com abobrinha esculpida no formato proposto, com as letras v, o, m, e, n, s, i e a, além de caracteres especiais, a vírgula e o acento agudo, depois escaneadas e transformadas digitalmente em um brush para uso no projeto.



Imagem 29. Tipografia criada a partir de técnica manual

**Vó,
Me ensina**

Imagem 30. Tipografia criada a partir de técnica manual



Imagem 31. Tipografia criada a partir de técnica manual

Para a página de cortesia, foi criada uma padronagem com alguns elementos utilizados nas ilustrações das histórias e outros relacionados à costura, para dar o caráter requerido no projeto.

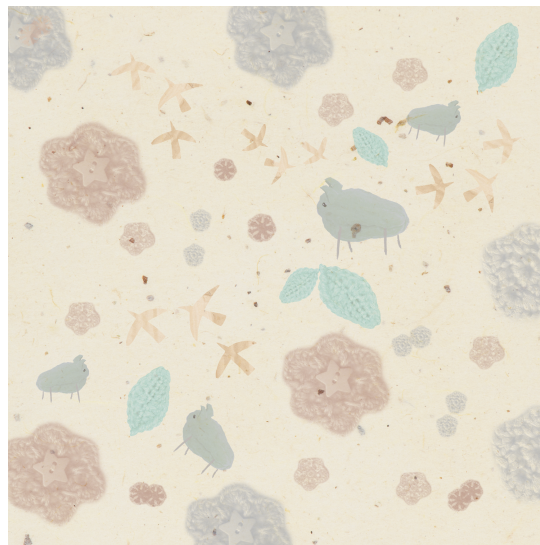


Imagem 32. Padronagem criada para página de cortesia

Para ilustrar a idealização do livro, foram confeccionados mockups de exemplo, de acordo com a formatação escolhida e técnica de impressão. O modelo de impressão do livro com margens e grids está no anexo.



Imagem 33. Mockup referente a capa do livro



Imagem 34. Mockup referente ao miolo do livro

6.2 DOCUMENTAÇÃO ICONOGRÁFICA E ESPECIFICAÇÕES PARA PRODUÇÃO

CAPA

- Papel couchê fosco 300g/m²
- Cores: 4x0
- Tamanho: 210 x 210 mm

MIOLO

- 32 páginas

- Papel couchê fosco 90g/m²
- Cores: 4x4
- Tamanho: 200x200 mm
- Acabamento: Grampo Canoa

6.2.1 ORÇAMENTOS

Para auxílio no processo de produção e visualização do produto no mercado, foi feito um orçamento em 3 empresas diferentes, com as especificações citadas no tópico anterior, em uma proporção de média escala, com orçamento para 500 e 1000 unidades.

Na gráfica e editora Juizforana, situada na cidade de Juiz de Fora, a tiragem disponível era de 200 e 500 unidades, sendo que a primeira é calculada em 4.296 reais, sendo o valor unitário de 21,48 reais. Já na segunda opção, o valor de cada item passa a ser de 10,17 reais, totalizando 5.085 reais.

Já na editora MidioStore, com atendimento online, o orçamento para a primeira tiragem, equivalente a 500 unidades, foi de 4.941,20 reais, o que totaliza um valor unitário de 9,88 reais. Já na tiragem de 1000 unidades, a unidade sai a 8,98 reais, com valor total de compra de 8.984 reais.

Na Editora Lux, também com atendimento online, o valor é progressivo, o que possibilitou um terceiro valor unitário para a tiragem, em uma proporção maior. Para a primeira, de 500 unidades, o valor total equivale a 4.368,38 reais, ou 8,74 reais a unidade; Já para a segunda quantidade, o valor unitário sai a 5,14, com um total orçado em 5.139,75 reais. Caso o projeto seja feito a partir de 2.000 cópias, o valor unitário passa a ser de 3,37 reais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo - EDUSP. Acesso em: 04 mai. 2022.

FIONNAGH NALLY. **Meet the author of Concern's new book, Someone Like Me**. LONDRES, 2016. Disponível em:

<https://www.concern.net/news/meet-the-author-of-concerns-new-book-someone-like-me>. Acesso em: 15 maio 2022.

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos / Aline Haluch**. 2.ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2018

LINS, Guto. **Livro Infantil? : projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. 2 Ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

LOURENÇO, Daniel. **Tipografia Para Livro De Literatura Infantil:**

Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers. CURITIBA, 2011. Dissertação (Mestrado em Design de Sistemas de Informação) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2010.

Mais Vendidos em Livros Infantis com Ilustração. 2022. Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/gp/bestsellers/books/15525052011>. Acesso em: 28 jul. 2022.

MUNARI, Bruno; DE VASCONCELOS, José Manuel. **Das coisas nascem coisas**. 1981.

PIAGET, Jean. **Genetic Epistemology**. New York: W. W. Norton, 1971.

Sindicato Nacional Dos Editores De Livro (Snel); Nielsen Book. **Pesquisa Produção E Vendas Do Setor Editorial Brasileiro**. São Paulo, 2022. Disponível em < <https://snel.org.br/pesquisas/> >. Acesso em 1jul. 2022.