



CENTRO UNIVERSITÁRIO RITTER DOS REIS
CURSO DE DESIGN

**PROJETO EDITORIAL DE FOLHETO IMPRESSO INFANTIL ILUSTRADO
SOBRE A TEMÁTICA DOS BRINQUEDOS SEM GÊNERO**

Porto Alegre

2022

KÉZIA TRENTINI E SILVA

**PROJETO EDITORIAL DE FOLHETO IMPRESSO INFANTIL ILUSTRADO
SOBRE A TEMÁTICA DOS BRINQUEDOS SEM GÊNERO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Ritter dos Reis, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientadora: Profa. Ma. Roberta Mandelli

Porto Alegre

2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a oportunidade que poucos possuem de estar inserida no ensino superior e de todos que fizeram parte da minha trajetória acadêmica que se iniciou em 2018. Da mesma forma, sou grata a Profa. Roberta Mandelli por sua excepcional orientação ao longo deste trabalho, em conjunto com todos os professores que ao longo deste curso se dedicaram a compartilhar, com muito carinho, seus conhecimentos comigo.

Meus agradecimentos também se dedicam a minha mãe, por seu amor incondicional, que nunca duvidou das minhas capacidades e que sentiu orgulho sem esforço.

À Bruno, que graças a ele conheci e considerei iniciar o curso de Design Gráfico e que mais do que isso, me apoiou e me incentivou a seguir o meu sonho de tornar minha paixão por ilustração em minha profissão.

A todos os meus colegas que de alguma forma compartilharam momentos e experiências comigo, mas em especial as colegas e amigas Emily, Laura e Luriana, por todo apoio, aprendizado, suporte e tudo que compartilhamos juntas, fazendo com que o caminho trilhado ao longo desses anos de graduação fosse mais leve.

Não importa o que o nosso futuro nos reserve, tudo o que compartilhei com essas pessoas terá sido sempre parte da minha evolução e uma semente plantada para que hoje eu obtivesse o resultado deste trabalho.

Por fim, aos meus afilhados Oliver e Yuri e a todas as crianças que eu quero que se divirtam muito brincando com os brinquedos que quiserem e que se sintam convictas de que não estão erradas em fazerem isso.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso consiste no desenvolvimento de um projeto de mídia impressa, no formato de folheto e voltado ao público infantil. Tem como propósito introduzir de forma lúdica e leve questão dos brinquedos sem gênero, convidando as crianças a brincarem com os brinquedos que quiserem, além de desafiar suposições antigas sobre “brinquedos de meninas” e “brinquedos de meninos”. Para isto, tem como elemento principal o uso de ilustrações, que complementam a narrativa da história escrita. Como base para o desenvolvimento do projeto, foram abordados assuntos sobre o desenvolvimento infantil e a influência das ilustrações como elemento educativo, além dos elementos formais de um projeto gráfico como: tipografia, diagramação, formatos e aspectos ergonômicos. Foi utilizada uma metodologia híbrida composta pela mescla do método de Volnei Matté (2004) e Ambrose & Harris (2011) que conta com uma pesquisa e análise sincrônica bem como o entendimento do problema a ser solucionado e a apresentação detalhada do processo de desenvolvimento do projeto editorial desde sua primeira etapa até o resultado final.

Palavras-chave: design, design editorial, design de livros, livro ilustrado, livros infantis.

ABSTRACT

This course conclusion work consists of the development of a printed media project, in the form of a leaflet and aimed at children. Its purpose is to introduce genderless toys in a playful and light way, inviting children to play with whatever toys they want, as well as challenging old assumptions about “girls’ toys” and “boys’ toys”. For this, its main element is the use of illustrations, which complement the narrative of written history. As a basis for the development of the project, issues about child development and the influence of illustrations as an educational element were addressed, in addition to the formal elements of a graphic project such as: typography, diagramming, formats and ergonomic aspects. A hybrid methodology was used, composed by the mixture of the method of Volnei Matté (2004) and Ambrose & Harris (2011) that counts on a research and analysis of similar ones, as well as the understanding of the problem to be solved and a detailed presentation of the process of development of the editorial project from its first stage to the final result.

Keywords: design, editorial design, book design, illustrated book, children's books.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Livros infantis ilustrados selecionados para pesquisa sincrônica.....	21
Figura 2: Página do livro “Meu irmãozinho me atrapalha”	18
Figura 3: Página do livro “Era uma vez o meu quarto”	18
Figura 4: Página do livro “E.T O extraterrestre”	25
Figura 5: Análise I de “Meu irmãozinho me atrapalha”	18
Figura 6: Análise II de “Meu irmãozinho me atrapalha”	29
Figura 7: Análise I de “Era uma vez o meu quarto”	30
Figura 8: Análise II de “Era uma vez o meu quarto”	31
Figura 9: Análise I de “E.T O extraterrestre”	32
Figura 10: Análise II de “E.T O Extraterrestre”	33
Figura 11: Character Design.....	38
Figura 12: Storyboard	39
Figura 13: Espelho	40
Figura 14: Geração de alternativas para diagramação	42
Figura 15: Elaboração de Lettering para capa.....	43
Figura 16: Elaboração dos esboços de capa e contracapa.....	44
Figura 17: Cores personagens	46
Figura 18: Verificação de contrastes dos personagens	47
Figura 19: Seleção de cores para os personagens.....	47
Figura 20: Cores páginas.....	48
Figura 21: Cores de capa, contra capa e lettering.....	49
Figura 22: Alternativas para tipografia	50
Figura 23: Fotografia I do folheto impresso.....	52
Figura 24: Fotografia II do folheto impresso	52
Figura 25: Capa e Contracapa	53
Figura 26: Miolo	55
Figura 27: Guardas.....	55
Figura 28: Folha de rosto e ficha catalográfica	56
Figura 29: Páginas de atividade.....	57
Figura 30: Sobre autora.....	57
Figura 31: Colofão	58

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Proposta de metodologia projetual para produtos gráfico-impressos.....	14
Quadro 2: As 7 etapas do design	15
Quadro 3: Método Híbrido	17
Quadro 4: Tipos de Diagramação conforme Linden (2011)	26
Quadro 5: Síntese comparativa dos livros analisados.....	18
Quadro 6: Brainstorm para Naming.....	18
Quadro 7: Normatização	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 JUSTIFICATIVA.....	11
3 OBJETIVOS	13
3.1 OBJETIVO GERAL	13
3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	13
4 METODOLOGIA	14
4.1 MÉTODO DE VOLNEI MATTÉ (2004)	14
4.2 MÉTODO DE AMBROSE & HARRIS (2011)	15
4.3 MÉTODO HÍBRIDO	16
5 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	19
5.1 PROBLEMATIZAÇÃO.....	19
5.1.1 Exposição do problema	19
5.1.2 Livro e suas definições.....	19
5.2 PESQUISA	21
5.2.1 Pesquisa sincrônica	21
5.3 ANÁLISE	23
5.3.1 Função Utilitária / Necessidade	23
5.3.2 Uso / Funções técnico-físicas	25
5.3.2.1 Meu irmãozinho me atrapalha.....	27
5.3.2.2 Era uma vez o meu quarto	29
5.3.2.3 E.T O Extraterrestre	32
5.3.3 Estruturas / Materiais e Processos Produtivos.....	34
5.4 DEFINIÇÃO	35
5.4.1 Lista de Requisitos	35
5.4.2 Redefinição do problema	36
5.5 MODELAÇÃO INICIAL E SELEÇÃO	36
5.5.1 Brainstorm para Naming.....	36
5.5.2 Roteiro	37
5.5.3 Character Design.....	38
5.5.4 Storyboard e decupagem de roteiro.....	39
5.5.5 Espelho.....	40

5.5.6 Diagramação.....	41
5.5.7 Lettering	42
5.5.8 Capa e Contra Capa.....	43
5.5.9 Cores	44
5.5.9.1 Cores: personagens.....	45
5.5.9.2 Cores: páginas	48
5.5.9.3 Cores: capa, contra capa e lettering.....	48
5.5.10 Tipografia	49
5.6 MODELAÇÃO FINAL.....	51
5.6.1 Modelos finais.....	51
5.6.1.1 Capa e contracapa.....	52
5.6.1.2 Miolo	52
5.7 NORMATIZAÇÃO	59
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
REFERÊNCIAS.....	62
APÊNDICE A: MODELAÇÃO INICIAL	64
APÊNDICE B: MODELAÇÃO FINAL.....	65

1 INTRODUÇÃO

Considerando a relevância de um projeto editorial durante o curso de Design Gráfico e também a importância do hábito de leitura desde a infância, a autora do presente trabalho julgou pertinente unificar esses dois temas.

De acordo com Munari (2008), a solução para aumentar o conhecimento e formar pessoas com mentalidade mais elástica e menos repetitiva está em nos preocuparmos com os indivíduos no período em que se forma a inteligência. Para Munari (2008), esse período seria os primeiros anos de vida da criança.

“(...) Não sabem que nos livros está o saber, que graças a eles o indivíduo pode conhecer e compreender melhor os fatos, que os livros podem despertar outros interesses, que ajudam a viver melhor. (...) A solução deste problema, de aumentar o conhecimento e de formar pessoas com mentalidade mais elástica e menos repetitiva está em nos ocuparmos dos indivíduos no período em que se forma sua inteligência - ou seja, segundo Piaget, nos primeiros anos de vida.” (MUNARI, 2008, p.221).

Quando olhamos para o Design Editorial, vemos que existe um mercado que está em constante crescimento: os livros infantis. Segundo dados da pesquisa Produção e Vendas do Setor Editorial Brasileiro, de 2018 — ano-base 2017, efetuada pela Fundação Instituto de Pesquisa Econômica, a literatura infantil lidera a lista de obras produzidas no Brasil, sendo assim, um mercado em ascensão, com crescimento anual relevante. Desse modo, a fim de embasar e auxiliar no processo deste projeto editorial, será utilizada a metodologia de Matté (2008) – destinada à projetos gráficos impressos, em conjunto com a metodologia de Ambrose e Harris (2011) para a concepção deste projeto.

Não contente somente com a pertinência da leitura na infância, este projeto vê como agregador trazer uma leitura que também influencie em questões morais e éticas da criança, auxiliando os pais a trazerem temas considerados tabus pela sociedade durante o processo de desenvolvimento da criança. Sendo assim, a escolha do tema deste projeto foi um folheto infantil impresso, para crianças a partir do primeiro ano de idade, cuja problemática gira em torno da união dos elementos educativos aos atrativos, de maneira a familiarizar a criança com o hábito de leitura e introduzir de forma lúdica e leve a questão dos brinquedos sem gênero.

Os brinquedos sem gênero, assim como a proposição sugere, consiste na anulação de estereotípicos de gênero nos brinquedos, sugerindo a quebra de suposições antigas sobre “brinquedos de meninos” e brinquedos de menina”. Como forma de abordar a discussão sobre os brinquedos sem gênero, será usado como ferramenta principal para este trabalho a

influência das ilustrações e de como elas auxiliam na didática da criança, além de explorar o imaginário infantil.

Para atingir o objetivo proposto, esta monografia estrutura-se em seis capítulos que nortearão a autora para a concepção satisfatória deste projeto, sendo esses: introdução, justificativa, objetivos, metodologia, desenvolvimento projetual e considerações finais.

2 JUSTIFICATIVA

Um dos objetivos desse projeto é o de trazer uma leitura atrativa e educativa para as crianças, a fim capacitá-las a criar intimidade com os livros e, através da narrativa do texto e das ilustrações, ajudar a construir o pensamento de que podem se divertir brincando com os brinquedos que quiserem — sem a limitação do chamado “brinquedo de menina” e brinquedo de menino”, visto que esta é a fase em que o indivíduo está mais receptivo para novos conhecimentos. Os brinquedos serão o tema para narrativa do projeto de folheto infantil, e eles possuem grande influência nos processos de socialização e formação da identidade das crianças (KISHIMOTO, 2016). Segundo Campagne (apud Kishimoto, 2016) os brinquedos possuem duas principais funções:

“Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente. Essa função auxilia no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento;

Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Nessa função, as crianças aprendem brincando. (CAMPAGNE apud KISHIMOTO, p. 19, 2016)”

Dessa forma, fica evidente que limitar o acesso das crianças a alguns brinquedos por serem considerados “para meninos” ou “para meninas” pode atrapalhar-las no seu desenvolvimento, uma vez que restringe o que uma menina ou um menino pode aprender. Por isso se faz tão relevante incorporar este tema no projeto de livro infantil, de maneira que esse possa ser uma grande ferramenta nas mãos dos pais, habituando as crianças com os livros ao mesmo tempo que introduz um assunto tão importante para o desenvolvimento delas.

Para reforçar ainda mais a importância da leitura na infância e conseqüentemente deste projeto editorial, faz-se importante citar que, segundo pesquisa realizada pelo departamento de psicologia da universidade de Cambridge (2013), confirmou-se que crianças que leem na infância são mais empáticas. Isso porque ao serem expostas a lugares, culturas e personagens diversificados, as crianças se permitem “ser” e conhecer outras pessoas, se imaginando no lugar das mesmas, afirma a pesquisa. Ademais, a autora Priolli (2013) também destaca três pontos explicando a importância de ler para as crianças:

“1º Para a formação de bons leitores. É fundamental que as crianças com até 3 anos de idade apreciem e valorizem a escuta e a leitura de histórias desde pequenas. 2º A criança cria o hábito de escutar histórias, valorizando o livro como fonte de conhecimento e entretenimento. 3º A escuta de histórias oportuniza momentos

prazerosos em grupo, enriquece o imaginário, amplia o vocabulário, além de familiarizar a criança com a leitura” (PRIOLLI, 2013)

Vale ressaltar também que crianças pequenas conseguem interpretar imagens, neste caso, ilustrações, apesar de ainda não saberem ler ou ter entendimento total da narrativa falada, já que a leitura de imagens é, naturalmente, uma das primeiras habilidades a se manifestar no indivíduo, como a arte gravada nas pedras sendo uma das primeiras formas de comunicação humana (Carneiro, 2008). Além disso, segundo Lins (2003), o livro infantil tem a função de estimular as crianças, sendo as ilustrações um elemento complementador e enriquecedor da história escrita.

Ademais, conforme cita Lins (2003), a criança interage com o livro como se fosse um brinquedo, sendo assim, se enxergarmos os livros infantis não somente como ferramenta educativa, mas também como brinquedo, edificamos ainda mais sua função.

Segundo definição de Beart (apud. KISHIMOTO, 2016), o brinquedo é o suporte da brincadeira, quer seja concreto ou ideológico, concebido ou simplesmente utilizado como tal ou mesmo puramente fortuito. Sendo assim, para Beart são considerados brinquedos não somente os criados pelos adultos e desenvolvidos especialmente para as crianças brincarem, mas também os que a própria criança produz de qualquer material ou investe de sentido lúdico.

Dando este segundo significado aos livros e os enxergando também dessa forma, torna-se importante citar ainda o que Kishimoto (2016) diz a respeito do ato de brincar:

“Brincar desenvolve a capacidade da criança de conviver em sociedade. Ou seja, permite a criança desenvolver um olhar reflexivo frente à cultura existente no meio social, construindo o conhecimento de acordo com suas experiências.”
(KISHIMOTO, 2016)

Sendo assim, compreendendo a função do designer, trazer este projeto editorial com soluções criativas e com tema tão relevante auxiliará de diversas formas o desenvolvimento da criança, além de ajudar a formar adultos cada vez mais empáticos e a cooperar cada vez mais para um mundo com crianças mais seguras, criativas e inspiradas.

3 OBJETIVOS

Esta seção apresenta o objetivo geral e os objetivos específicos para o presente trabalho, que nortearão autora ao longo do desenvolvimento projetual.

3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um projeto gráfico em formato de folheto ilustrado para crianças a partir do primeiro ano de idade com o intuito de familiarizá-las com o hábito de leitura e também de abordar a temática dos brinquedos sem gênero, ajudando a construir a ideia de que as crianças podem se divertir brincando com os brinquedos que quiserem, desconstruindo suposições antigas sobre “brinquedos de meninas” e “brinquedos de meninos”.

3.2 Objetivos Específicos

- a. Enfatizar a importância dos livros e dos brinquedos sem gênero na infância;
- b. Desenvolver as ilustrações e o roteiro do folheto, unindo o atrativo e o educativo;
- c. Entender a relevância da ilustração em projetos editoriais voltados ao público infantil;
- d. Desenvolver uma pesquisa e uma análise sincrônica de livros infantis;
- e. Definir os padrões editoriais que serão utilizados;
- f. Projetar um boneco experimental do projeto desenvolvido.

4 METODOLOGIA

Para desenvolvimento deste projeto, será utilizado uma metodologia híbrida, composta pelo método de Volnei Matté (2004) e por algumas etapas da metodologia de Ambrose & Harris (2011).

4.1. Método de Volnei Matté (2004)

A primeira metodologia projetual adotada é a de Volnei Matté (2004), desenvolvida especificamente para produtos gráfico-impresos. É possível ver o método de Matté (2004) conforme quadro 1 a seguir:

Quadro 1: Proposta de metodologia projetual para produtos gráfico-impresos.

Fases	Etapas	Atividades
	Problematização	Exposição do problema Programa Contrato
Compreensão do projeto Período informativo no qual são reconhecidos os princípios lógico-informacionais, técnico-funcionais, estético-formais e mercadológicos do produto, identificando o universo no qual está inserido.	Pesquisa	Diacrônica Sincrônica Aspectos mercadológicos
	Análise	Função utilitária / necessidade Uso / funções técnico-físicas Estruturas / materiais e processos produtivos Formal e informacional
Configuração do projeto Período de concepção no qual todas as informações anteriormente compreendidas são convertidas em textos, esquemas e desenhos iniciais do produto.	Definição	Lista de requisitos Redefinição do problema
	Modelação inicial	Modelos iniciais/intermediários
Realização do projeto Período de aprimoramento do desenho do produto e preparação segundo os requisitos de produção industrial	Modelação final	Modelos finais
	Normatização	Codificação para produção Descrição técnica de produção Supervisão Apoio técnico à produção e implementação
	Supervisão	Apoio técnico à produção e implementação

Fonte: Adaptado de Volnei Matté (2004)

Matté (2004) divide seu método de design em oito etapas e três fases, mas assim como mostra a figura acima, antes de entrarmos na primeira fase, temos a etapa de **problematização**, que é a etapa inicial do projeto. Nessa etapa, deve ser apresentado o problema geral, para guiar o desenvolvimento das próximas etapas.

Após a definição do problema geral, tem-se a Fase 1: Compreensão do Projeto, que é composta pela **pesquisa** e pela **análise**. Nesta fase são coletados e analisados todos os dados que podem ser importantes para abranger o projeto. Dentro dessa pesquisa, inclui-se as análises: diacrônica, sincrônica e de aspectos mercadológicos.

Ao fim da primeira fase, parte-se então para a Fase 2: Configuração do Projeto, onde todos os dados coletados na fase anterior servem para que se faça a **definição** de uma lista de requisitos, uma hierarquização dos conteúdos e, a partir disso, uma redefinição do problema. Para que então se desenvolva a **modelação inicial**, onde se realiza os modelos iniciais do projeto. Na fase 3: Realização do Projeto, parte-se para **modelação final**, etapa nas quais os modelos iniciais do projeto feitos anteriormente devem ser aprimorados de forma que de forma que seja possível uma visualização fiel da proposta antes da produção, antes de devidamente produzido.

Após, realiza-se a etapa de **normatização** que consiste em uma descrição técnica para a etapa de produção para então seguir-se para etapa de **supervisão** onde se dá assistência ao cliente e à indústria dos detalhes técnicos para produção e implementação do projeto.

4.2 Método de Ambrose & Harris (2011)

Paralelamente, cabe apresentar também a segunda metodologia projetual adotada, que é a de Ambrose e Harris (2011). Neste método de design são apresentadas sete etapas, sendo elas: definir briefing, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender com feedback. Esta metodologia foi adotada pois entendeu-se que o método de Ambrose & Harris é uma metodologia de projeto não linear, criativa e eficiente. É possível visualizar a metodologia citada conforme o quadro 2 a seguir:

Quadro 2: As 7 etapas do design



Fonte: Adaptado de Ambrose & Harris, 2011

Na primeira etapa de **definir**, é feita a definição do problema, ou seja, o briefing do projeto procurando entender qual é as necessidades em relação ao seu produto ou serviço, dessa forma é possível definir o perfil do público alvo, partindo para a pesquisa. Já na segunda etapa de **pesquisar**, são feitas diversas formas de pesquisas a fim de coletar todos os dados necessários para realização do projeto para partir para a **geração de ideias** com possíveis soluções para o projeto.

Tendo a definição do problema esclarecida e feito também a pesquisa e geração de ideias, inicia-se a etapa de **testar protótipos**, com diferentes soluções para o problema encontrado. Após, o designer deve **selecionar** a melhor ideia para então implementá-la ao projeto final.

Na etapa final de **aprender**, aprende-se com os feedbacks entre designers e clientes, para possível reorganização e correção do processo.

4.3 Método Híbrido

Após analisadas as duas metodologias escolhidas, foi desenvolvida pela autora do presente trabalho, uma metodologia híbrida, mesclando a metodologia de Volnei Matté (2004) com uma etapa da metodologia de Ambrose e Harris (2011) e moldada conforme as necessidades verificadas neste projeto, visto que este projeto se refere ao trabalho de conclusão de curso, com distribuição informal e de baixo custo.

A maioria das etapas adotadas foram a de Matté (2004) tendo apenas algumas adaptações. Já na segunda metodologia escolhida de Ambrose & Harris (2011) foi adotada apenas a etapa de **seleção** e também algumas ferramentas para o desenvolvimento das modelações iniciais.

Desse modo, o método híbrido proposto para desenvolvimento deste trabalho é composto por oito etapas que nortearam a autora até o resultado final. Conforme Quadro 3, é possível visualizar o esquema de etapas criado a partir das duas metodologias, destacados na cor roxa as etapas adotadas do método de Matté (2004) e na cor magenta as etapas adotadas de Ambrose & Harris (2011).

Quadro 3: Método Híbrido

Fases	Etapas	Atividades
	Problematização	Exposição do problema
Compreensão do projeto Período informativo no qual são reconhecidos os princípios lógico-informacionais, técnico-funcionais, estético-formais e mercadológicos do produto, identificando o universo no qual está inserido.	Pesquisa	Sincrônica
	Análise	Função utilitária / necessidade Uso / funções técnico-físicas Estruturas / materiais e processos produtivos
Configuração do projeto Período de concepção no qual todas as informações anteriormente compreendidas são convertidas em textos, esquemas e desenhos iniciais do produto.	Definição	Lista de requisitos Redefinição do problema
	Modelação inicial/ Geração de Ideias	Geração de alternativas com auxílio de ferramentas de criatividade como: brainstorm, character design e storyboard.
	Seleção	Seleção da melhor alternativa a ser adotada
Realização do projeto Período de aprimoramento do desenho do produto e preparação segundo os requisitos de produção industrial	Modelação final	Modelos finais
	Normatização	Descrição técnica de produção

Fonte: Elaborado pela autora a partir das metodologias de Matté (2004) e Ambrose & Harris (2011)

Segundo Matté (2004), sua proposta de metodologia não é engessada, sendo possível que o designer adapte etapas de acordo com a necessidade de cada projeto. Sendo assim, na primeira etapa de **problematização** conservou-se a exposição do problema, porém retirou-se a atividade de programa projetual e de contrato, devido ao caráter experimental deste trabalho de conclusão de curso. Essa etapa (problematização) tem como foco a exposição do problema e o seu entendimento, que auxiliará o desenvolvimento do projeto.

Já na etapa de **pesquisa**, por critérios de organização e relevância projetual também se optou por uma adaptação colocando como atividade realizar apenas a pesquisa sincrônica, focando em livros infantis que possuem, além do texto, as ilustrações como elemento principal, encontrando assim produtos que servirão principalmente como referencial estético.

Após, parte-se para etapa de **análise** dos produtos selecionados, para então fazer o levantamento das necessidades e requisitos para realização do projeto. Nesta etapa serão analisados aspectos de funções utilitárias, tecno-físicas, estrutura e materiais. Tendo sido subtraída apenas a atividade de avaliação formal e informacional.

Dessa forma, a **definição** do projeto prossegue com a apresentação da lista de requisitos e redefinição do problema. Sendo assim, após feito todos os estudos e análises necessários, se iniciará a etapa de **definição**, a qual optou-se por eliminar a atividade de hierarquia de fatores projetuais e manter a atividade de lista de requisitos e redefinição do problema. A lista de requisitos contemplará requisitos obrigatórios, desejáveis e opcionais, conforme sugere Matté (2004).

A seguir, inicia-se a **modelação inicial**, que permanece sem alterações no seu objetivo principal, com a geração de possíveis alternativas para o projeto final. Para a geração de alternativas, Ambrose & Harris (2011) sugerem o uso de algumas ferramentas para o estímulo de criatividade, sendo uma delas o *brainstorming*. Nesta etapa, essa ferramenta será utilizada para gerar possíveis alternativas para o nome do produto proposto. Ambrose & Harris (2011) ainda sugerem que nesta etapa seja feito os esboços iniciais do projeto, a qual o designer rascunha rapidamente as possíveis soluções de design e cria uma representação visual das ideias à medida que elas são geradas. Sendo assim, é nesta etapa que os primeiros esboços das ilustrações irão surgir, bem como opções para o layout do projeto, possível título, paleta de cores, etc. Além da ferramenta de *brainstorming*, será utilizado o processo de *storyboard* e *character design*, comumente utilizado por estúdios de animação e ilustração, como Disney e outros.

Em seguida, parte-se para etapa de **seleção**, adotada por completo do método de Ambrose & Harris (2011) onde será selecionada a melhor ideia desenvolvida ao longo do processo da etapa anterior, considerando todas as necessidades e requisitos estudados, para enfim iniciar a etapa de **modelação final**.

Nessa etapa (modelação final), é o momento de aplicar todos os conhecimentos adquiridos e definições geradas, refinando e finalizando o projeto gráfico propriamente dito.

Por fim, realiza-se a **normatização** do produto final, contendo a descrição técnica para produção do material juntamente com um protótipo físico seguindo essas descrições. Nesta etapa, houve a eliminação apenas da atividade de supervisão, visto que se trata de um projeto experimental e não seria necessária a supervisão para a indústria gráfica.

5 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Nesta seção, serão apresentados os processos de desenvolvimento deste projeto, seguindo a metodologia híbrida mostrada na seção anterior. Processos e métodos esses que nortearão o desenvolvimento desde a primeira etapa até o resultado final, trazendo aspectos fundamentais para o desenvolvimento deste projeto editorial.

5.1 Problematização

A primeira etapa de **problematização** para Matté (2004) é a exposição do problema geral, que auxilia a entender as necessidades para um efetivo desenvolvimento projetual.

5.1.1 Exposição do problema

O objetivo dessa pesquisa consiste em desenvolver um folheto impresso e ilustrado para crianças a partir do primeiro ano de idade cuja temática gira em torno dos brinquedos, introduzindo de forma lúdica e leve a questão dos brinquedos sem gênero e desenvolvendo o interesse das crianças para com os livros.

Sendo assim, o projeto tem como intuito familiarizar a criança com os livros, proporcionando uma leitura ao mesmo tempo que educativa, também atrativa, visto que as ilustrações serão forte ferramenta para desenvolvimento deste projeto. Da mesma forma, o elemento textual da história também será desenvolvido pela autora deste trabalho, e a partir desse roteiro é que serão elaboradas as ilustrações que irão compor o projeto gráfico, sendo elemento enriquecedor e essencial para finalidade dele.

5.1.2 O livro e suas definições

Para que se pudesse ter os dados necessários para o desenvolvimento deste projeto, a fim de auxiliar o entendimento das necessidades e encontrar as soluções mais adequadas para o desenvolvimento projetual, foi necessário compreender, antes de tudo, sobre os livros, isto é, suas origens, suas definições e sua relevância.

Quando consultado no dicionário Houaiss da língua portuguesa (2018, p.467), os livros são caracterizados por sua “coleção de folhas de papel, impressas ou não, reunidas em cadernos cujos dorsos são unidos por meio de cola, costura etc., formando um volume que se recobre com capa resistente.”

Já quando olhamos para as definições da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT NBR 6029 (2002), os livros são definidos como uma “publicação não periódica que contém acima de 49 páginas, excluídas as capas, e que é objeto de Número Internacional Normalizado para Livro (ISBN)” enquanto as publicações com quantidades menores a essas citadas são categorizadas como *folhetos*.

Em contrapartida, muito além das definições teóricas, para Andrew Haslam (2007), essas definições surgiram de preocupações legais e regulamentadoras. Para ele, nenhuma dessas conceituações parece capturar a influência ou o poder de um livro.

Haslam apresenta então uma definição de sua própria autoria, onde os livros são “um suporte técnico que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público.” (HASLAM, 2007, p. 10) Portanto, torna-se pertinente dizer que os livros são muito mais do que um aglomerado de páginas, com seus números específicos de palavras. Os livros carregam parte da história do mundo e da humanidade, tendo como tem como seu principal foco, acima de tudo, comunicar para o seu público. Sendo assim, apesar de a Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT (2002) utilizar do nome técnico de folheto para uma impressão com menos de 49 páginas, decidiu-se que, ao longo do desenvolvimento desse projeto, a autora irá se referir ao projeto como *livro*, baseada na compreensão de Haslam (2007).

5.2 Pesquisa

Neste momento do projeto, será feita uma pesquisa sincrônica de produtos similares para serem analisados nas próximas etapas, além de compreender os aspectos mercadológicos. Matté (2004) explica que a etapa de pesquisa tem como objetivo compreender o estado-da-arte dos produtos, como também deve abordar o maior número de informações do produto, sejam diretos ou indiretos, que possam fornecer bases, argumentos ou possíveis soluções projetuais.

5.2.1 Pesquisa sincrônica

Para a pesquisa sincrônica foram selecionadas cinco publicações similares levando em consideração principalmente aspectos visuais, o uso das ilustrações, texto, formato e acabamento gráfico, a fim de se obter referências que serão norteadoras durante o desenvolvimento das próximas etapas. É possível ver as cinco publicações conforme figura 1 a seguir:

Figura 1: Livros infantis ilustrados selecionados para pesquisa sincrônica



Fonte: elaborado pela autora do presente trabalho, 2022

01. *Meu irmãozinho me atrapalha (2010)*

Escrito por Ruth Rocha e ilustrado por Eduardo Rocha, o livro “Meu irmãozinho me atrapalha” descreve as dificuldades de brincar com o irmão caçula, visto que ele ainda é muito pequeno. O livro possui capa flexível e acabamento com grampo, com 24 páginas e formato quadrado, medindo 21 cm de altura e 21 cm de largura.

02. E.T O Extraterrestre (2018)

Escrito por Melissa Mathison e ilustrado por Kim Smith, é baseado no filme de Steven Spielberg (1982) e conta a história de Elliot, um menino que encontra inesperadamente uma criatura de outra planeta, que mais tarde vai virar seu grande amigo. Juntos, eles tentam enviar o ET de volta pra casa, e no caminho, aprendem lições sobre coragem, amizade e o poder da imaginação. O livro possui capa dura com acabamento fosco, é contemplado por 48 páginas ilustradas e possui o formato retrato, medindo 28,4 cm de altura e 23,2 cm largura.

03. Um Superamigo (2010)

O livro “Um Superamigo” com textos de Nair de Medeiros Barbosa e ilustrações de Isabela Santos, traz uma história narrada pelo menino dono de um cachorrinho compartilhando os momentos que passa com o cão e suas brincadeiras. Possui capa flexível e acabamento com grampo, com 24 páginas e formato quadrado, medindo 19,5 cm de altura e 19,5 cm de largura.

04. Era uma vez o meu quarto (2021)

Escrito por Liz Dias e ilustrado por Rodrigo Cordeiro o livro aborda o medo da criança de dormir no escuro e sozinha, incentivando a enxergar essa situação como algo mais divertido, trazendo brincadeiras e incentivando a imaginação da criança para um lado positivo. Possui capa flexível, com 44 páginas e formato quadrado, medindo 22,5 cm de altura e 22,5 cm de largura.

05. Nasce um irmão (2021)

Com texto de Leticia Pratti e ilustrações de Maria Gabriela Gama, o livro mostra pelos olhos de uma criança a chegada de um novo bebê na família e de todos os sentimentos que podem surgir a partir desse acontecimento. Possui capa flexível com lombada quadrada, 44 páginas e formato quadrado, medindo 21 cm de altura e 21 cm de largura.

5.3 Análise

De acordo com Matté (2004), nesta etapa, os produtos vistos anteriormente na pesquisa sincrônica serão analisados, com a finalidade de dissecar todas as suas funções lógico-informacionais, técnico-funcionais e estéticas, observando aspectos como diagramação, composição, acabamento e impressão.

Para isso, foram estipuladas três publicações selecionadas da pesquisa sincrônica, a fim de detalhar seu conteúdo: *Meu Irmãozinho me Atrapalha*, *Era Uma Vez o Meu Quarto* e *E.T O Extraterrestre*. Essas escolhas foram feitas pela pertinência e relevância estética das obras como referencial para o desenvolvimento deste trabalho.

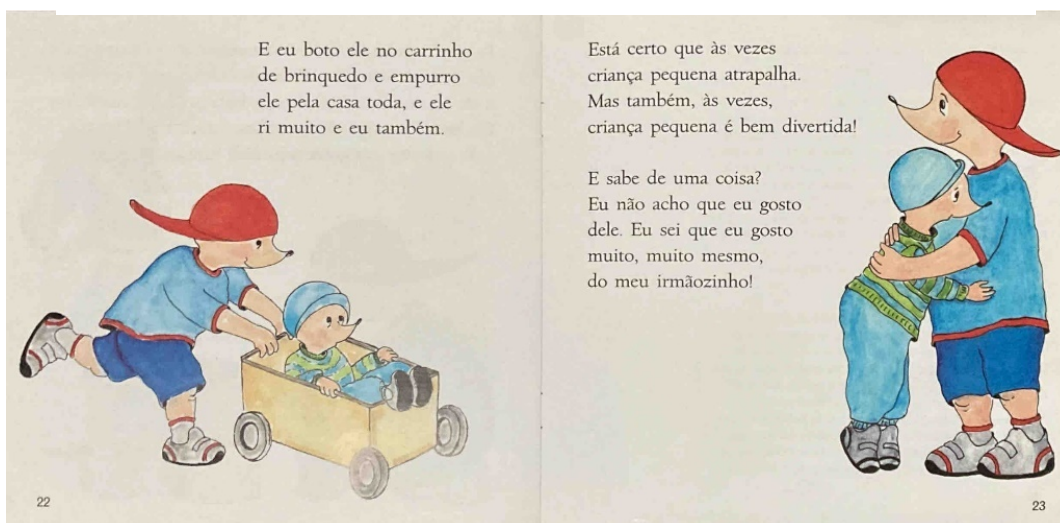
5.3.1 Função Utilitária / Necessidade

Pode-se dizer que os livros infantis ilustrados possuem a intenção de auxiliar a criança em diversos aspectos, influenciando sua socialização, sua criatividade e expressão de suas ideias. Desse modo, todos os livros selecionados para essa pesquisa possuem um interesse além do divertimento da criança, de trazer uma história que a instrua e desenvolva.

Ademais, quando falamos das ilustrações nos livros infantis em específico, vale mencionar que segundo Coelho (2000, p.197), a linguagem visual no livro infantil tem valor psicológico, pedagógico, estético e emocional, facilitando a comunicação entre a criança e a situação apresentada pela narrativa, incitando a atenção e estimulando o desenvolvimento da capacidade de percepção.

No livro *Meu Irmãozinho me Atrapalha* (2010), por exemplo, são abordados, através do texto e das imagens, a questão de se acostumar com um novo membro da família, compreender as peculiaridades da pessoa e como ocorre a convivência. Com uma leitura fluída e nostálgica, as brincadeiras, as atenções voltadas ao bebê e diferença de idade são ilustradas por meio do olhar de uma criança em desenvolvimento e que ainda não sabe digerir as informações. É possível visualizar um exemplo conforme figura 2 a seguir:

Figura 2: Página do livro “Meu irmãozinho me atrapalha”



Fonte: retirado do livro Meu irmãozinho me atrapalha, 2010

Em Era Uma Vez o Meu Quarto (figura 3), a autora expõe o intuito de incentivar a criança a enxergar o medo do escuro e de dormir sozinha de um jeito mais inteligente e respeitoso, enquanto auxilia os pais que buscam iniciar o fim do quarto compartilhado, ou que simplesmente desejam que seus filhos se sintam mais confortáveis e confiantes em seus próprios quartos. O livro traz além de ilustrações que contagiam e estimulam a imaginação da criança, uma narrativa da qual os pais podem ter como ferramenta.

Figura 3: Página do livro “Era uma vez o meu quarto”



Fonte: retirado do livro Meu irmãozinho me atrapalha, 2010

Já no livro E.T O Extraterrestre (figura 4), a autora traz uma história já abordada em filmes, que pelo seu gênero de ficção científica brinca com a imaginação da criança, proporcionando diversão enquanto aborda assuntos como lidar com o desconhecido e a construção de amizades.

Figura 4: Pagina do livro “E.T O Extraterrestre”



Fonte: retirado do livro E.T O Extraterrestre, 2018

Desse modo, pode-se observar que os livros infantis ilustrados possuem além de uma função estética, uma função educacional e política, já que influencia nas questões de socialização da criança.

5.3.2 Uso / Funções técnico-físicas

Nesta etapa, serão analisadas as funções técnico-físicas dos produtos selecionados, um a um, utilizando-se para isso maior enfoque no aspecto físico do produto, conforme sugere Matté (2004). Dessa forma, as análises serão divididas em análise I e análise II, onde a primeira análise expõe aspectos sobre a capa, formato e dimensões do livro e a análise II contempla elementos como cor, tipografia, diagramação e uso das ilustrações.

Para isso, antes de adentrar as análises em geral, se julgou relevante apresentar os quatro estilos de diagramação presentes nos livros infantis ilustrados que Linden (2011) propõe, a fim

de poder identificar esses estilos nos livros que serão analisados a seguir. São eles: dissociação, associação, compartimentação e conjunção, conforme mostra quadro 4 a seguir:

Quadro 4: Tipos de Diagramação conforme Linden (2011)

Dissociação		A imagem ocupa toda a página da direita (pois é onde o olhar se detém na abertura do livro) enquanto o texto é posicionado na página da esquerda. As ilustrações podem sangrar a página e os textos podem conter pequenos desenhos. Produz um ritmo regular e monótono.
Compartimentação		Muito comum nos livros infantis mas também similar as histórias em quadrinhos, com a divisão do espaço da página em várias imagens emolduradas de forma que o texto se instala próximo a esses quadros ou dentro de balões de fala.
Associação		A associação entre página de texto e página de imagem é rompida, de modo que reúna pelo menos um elemento de texto e outro elemento visual no mesmo espaço da página. É bastante comum que a imagem ocupe a maior parte da página enquanto o texto normalmente está abaixo ou acima da imagem. O texto também pode ser inserido em uma ilustração que tenha mais espaços vazios ou menos informações.
Conjunção		Ao contrário da diagramação dissociativa, aqui as imagens e os textos não possuem um espaço reservado para si, e sim se unem fazendo parte de uma composição geral. Dessa forma, nesse tipo de diagramação os enunciados ficam entremeados e integram a imagem.

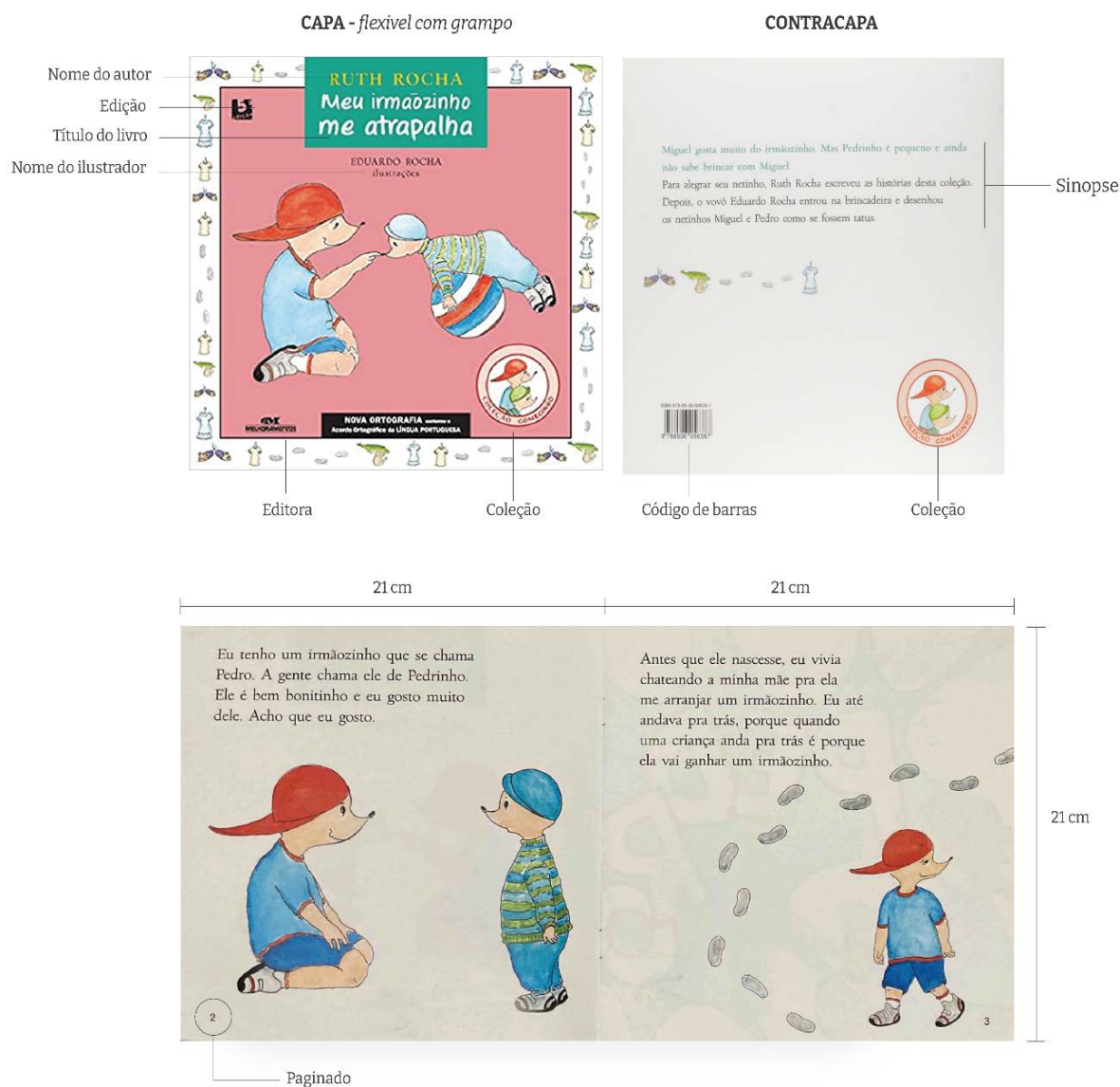
Fonte: Adaptado de Linden (2011)

Faz-se importante ressaltar que esses tipos de diagramação são empregados mais em relação a página dupla do que no livro todo em geral, sendo assim, os tipos de diagramação podem se alterar conforme vira-se a página, tornando o livro mais dinâmico e permitindo páginas de respiro para a leitura.

5.3.2.1 *Meu irmãozinho me atrapalha*

Iniciando-se então com a análise de capa e formato, o livro escrito Ruth Rocha e ilustrações de Eduardo Rocha (figura 5) possui capa flexível com acabamento em canoa (grampo). Na capa, possui informações sobre o título do livro e o autor da obra, em conjunto com os créditos ao ilustrador, bem como informações sobre o número da edição e coleção. Possui formato quadrado medindo 21 cm de altura e 21 cm largura, contemplando 24 páginas ao total.

Figura 5: Análise I de “Meu irmãozinho me atrapalha”



Fonte: Composição elaborada pela autora deste trabalho, 2022

Ao percorrer as páginas do livro, percebe-se a predominância da cor azul e da cor vermelha sendo utilizada nos personagens principais dando destaque a eles, sendo os outros tons amarronzados que junto com o traço da ilustração trazem um ar nostálgico.

Em relação à diagramação, as páginas reúnem pelo menos um elemento de texto e um elemento de imagem no mesmo espaço da página. Neste caso, as imagens ocupam a maior parte da composição, enquanto o texto é aplicado de forma a se complementar, geralmente acima da ilustração, não tendo um espaço definido para si. Sendo assim, pode-se definir que a diagramação das páginas deste livro se encaixa no estilo de **associação** apresentado por Linden (2011).

Ainda sobre a diagramação dos livros infantis ilustrados, Haslam (2007) confirma que muitos dos livros infantis são projetados sem o uso das grades, que é o que acontece neste caso e nos outros livros que serão analisados nesta seção.

Sobre o texto, observou-se o uso de dois tipos de tipografias, no título do livro foi usado uma tipografia sem serifa que lembra uma escrita manual enquanto para os demais textos, incluindo a narrativa da história, utilizou-se de uma tipografia com serifa.

Destacou-se também durante a análise dessa publicação o fato de as ilustrações de todas as páginas do miolo possuírem fundo branco, sem um cenário completo e sem preencher a página toda. Sobre isso, entendeu-se o uso das ilustrações dessa forma como uma abordagem muito enriquecedora que pode despertar e exercitar ainda mais o imaginário da criança, visto que as ilustrações só contemplam personagens e adicionam alguns elementos que apenas situam o leitor do possível ambiente em que o personagem está, de maneira a deixar o resto para a imaginação da criança. É possível visualizar todas essas análises feitas acima conforme apresenta figura 6 a seguir:

Figura 6: Análise II “Meu irmãozinho me atrapalha”



Fonte: Composição elaborada pela autora deste trabalho, 2022

5.3.2.2 Era uma vez o meu quarto

O livro escrito Ruth Rocha e com ilustrações de Rodrigo Cordeiro (figura 7) destaca-se por sua qualidade estética. A capa é flexível e além dos elementos formais como título, nome de autor e editora, destacou-se o título feito através de *lettering* com o uso de uma fonte tipográfica somente nos outros textos corridos, além de possuir uma ilustração de capa que explora expressões e transmite o sentimento ao leitor. Possui formato quadrado com 22,5 cm de altura e 22,5 cm de largura, tendo 44 páginas ao todo.

Figura 7: Análise I de “Era uma vez o meu quarto”



Fonte: Composição elaborada pela autora deste trabalho, 2022

O livro todo aborda o medo que a criança tem do escuro, sendo assim, o ilustrador tem como desafio fazer a maioria das páginas transmitirem a sensação da noite, consequentemente trazendo páginas em tonalidade escura e azulada, mas ainda sim precisando mantendo uma boa distinção dos elementos – e ele consegue bem. Além disso, as ilustrações que não se passam a noite são bem saturadas e com variedade de cores, transmitindo uma energia característica das crianças.

Quanto à disposição das imagens e do texto (diagramação) o livro varia de ilustrações que sangram toda a página espelhada até ilustrações que sangram apenas uma página. Em sua

maioria, o livro utiliza-se de ilustração em formato de vinhetas, conhecidas no universo das ilustrações editoriais por terem um formato mais orgânico, como se pertencessem a uma moldura (conforme mostra a Figura 8), sendo assim, pode-se dizer que a diagramação contempla uma mescla dos estilos de **associação e conjunção** propostos por Linden (2011).

O uso do formato de vinhetas, em conjunto com ilustrações que sangram uma página inteira, acaba gerando certas “páginas de respiro”, uma vez que não mantem todas páginas do livro totalmente preenchidas. O texto também não tem um lugar padronizado para si e sim acompanha a ilustração conforme a composição da página, sempre deixando as ilustrações ocuparem a maior parte do espaço.

Para a narrativa da história através do texto é utilizada uma tipografia sem serifa, o que pode ser considerado como referencial para o presente trabalho, visto que segundo os pesquisadores Walter & Reynolds (*apud* LOURENÇO, 2011) apesar de as fontes com serifas serem mais indicadas para textos longos por sua melhor continuidade na leitura, as fontes sem serifas possuem maior apelo para as crianças além de ser mais indicadas para textos curtos. É possível visualizar as considerações citadas nesta análise conforme Figura 8, a seguir:

Figura 8: Análise II de “Era uma vez o meu quarto

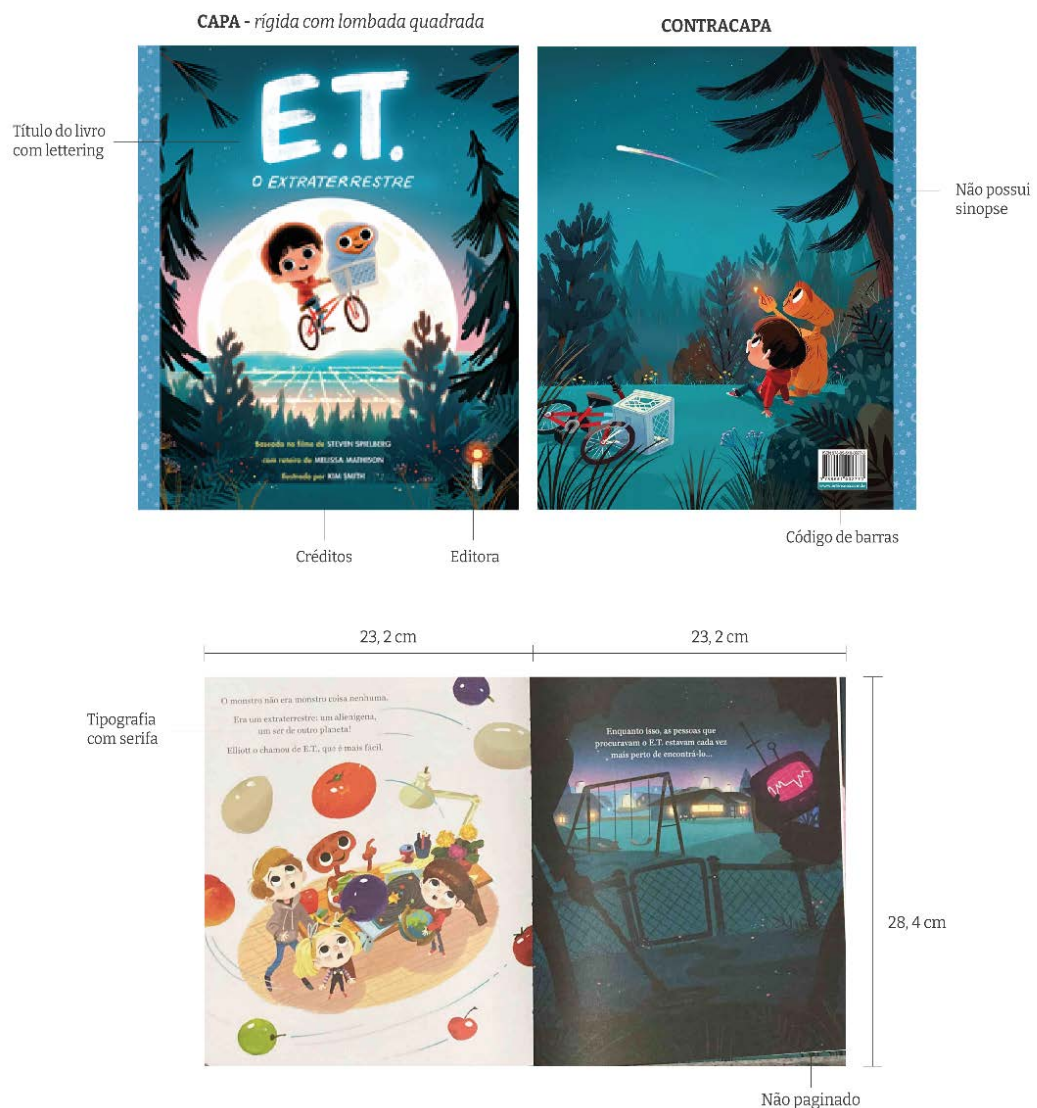


Fonte: Composição elaborada pela autora deste trabalho, 2022

5.3.2.3 E.T O Extraterrestre

O livro com roteiro de Melissa Mathison e ilustrado por Kim Smith é baseado no filme de Steven Spielberg (figura 9) é um livro de ficção científica que aborda temas como amizade e o lidar com o desconhecido. A capa já introduz bem a essência de amizade, trazendo os personagens principais interagindo. Possui formato de retrato, medindo 28,4 cm de altura e 23,2 cm largura e tendo ao todo 48 páginas. Nessa seleção, esse é o livro com maior número de páginas, entretanto, a autora deste trabalho não se apegou a quantidade de páginas e sim a estética visual para servir de referencial, bem como os outros livros analisados.

Figura 9: Análise I de “E.T O Extraterrestre”



O livro possui cores bem vivas e saturadas, também utilizando uma grande variedade de cores, mas com predominância de cores primárias. Nessa publicação a ilustradora também faz bastante uso das ilustrações em vinhetas, mas quebrando ainda mais a “moldura” e deixando alguns elementos vazarem. Essa publicação também varia entre ilustrações soltas pela página e ilustrações que sangram a página inteira, podendo se adequar a uma mescla dos estilos de **associação e conjugação** propostos por Linden (2011).

Observou-se também o uso de uma tipografia serifada que geralmente possuem mais apelo por adultos, o que de certa forma se faz coerente visto que esta edição do livro apesar de ser destinada ao público infantil, conta uma história que muitos adultos ainda gostam. É possível ver a análise elaborada conforme mostra figura 10 a seguir:

Figura 10: Análise II de “E.T O Extraterrestre”



Fonte: Composição elaborada pela autora deste trabalho, 2022

5.3.3 Estruturas / Materiais e Processos Produtivos

Segundo Matté (2004) esta etapa verifica quais são as partes que compõem a totalidade do produto, isto é, os materiais utilizados e processos de produção que constituem do produto como um todo.

A maioria das publicações possui capa flexível sendo apenas uma das três publicações analisadas que possui capa rígida. Quanto ao material de capa e de miolo, observou-se a possibilidade do uso de papel offset para as páginas de miolo dos livros analisados, que também são os mais utilizados pela indústria gráfica por sua variedade de gramaturas, além de este tipo de papel absorver bem a tinta. Com sua cor branca, percebeu-se a utilização da própria coloração do papel como matiz de exposição em grande parte das ilustrações, fazendo parte da composição.

Quanto à capa, a maioria dos livros analisados possui capa flexível aparentando ser de papel couché com acabamento fosco, enquanto o único livro de capa rígida aparenta utilizar papel cartão triplex, que é geralmente usado para capas rígidas.

Entretanto, o fato de que os livros não indicavam o material utilizado em sua produção e que estes materiais não tenham sido divulgados pelas editoras dificultou a análise precisa dos materiais dos livros, sendo feita apenas uma análise aproximada pela autora deste projeto. É possível visualizar, no Quadro 5, os dados coletados contendo as especificações técnicas de cada publicação:

Quadro 5: Síntese comparativa dos livros analisados

DADOS ESTRUTURAIS			
Publicação	E.T O Extraterrestre (2018)	Meu Irmãozinho me Atrapalha (2010)	Era Uma Vez o Meu Quarto (2021)
Acabamentos da capa	Capa rígida (cartão triplex) e lombada quadrada	Flexível com brilho (couché) acabamento em canoa (grampo)	Flexível, fosca (couché) e lombada quadrada
Acabamentos da página	Couché fosco	Couché brilho	Couché fosco

Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.4 Definição

A partir das pesquisas, análises e objetivos apresentados anteriormente, este projeto se utilizará dos pontos em comum com as publicações analisadas para auxiliar na definição da lista de requisitos e a partir daí redefinir o problema, como sugere Matté (2004).

Desse modo, definiu-se que este projeto trará uma única edição totalizando 16 páginas ilustradas não paginadas e no formato quadrado. Ademais, o projeto que a autora se refere como livro, mas que em termos técnicos se caracteriza por folheto, segundo ABNT (NBR 6029), conterá capa flexível com acabamento em canoa (grampo).

5.4.1 Lista de Requisitos

Conforme sugere Matté (2004) esta lista de requisitos será dividida em requisitos obrigatórios, desejáveis e opcionais.

01) Requisitos obrigatórios:

- Conter páginas ilustradas;
- Ter roteiro próprio desenvolvido pela autora, sendo versos curtos;
- Impressão em 4x4 cores;
- Ter número de páginas múltiplas de 4.

02) Requisitos desejáveis:

- Papel da capa e miolo: couchê fosco 300g/m e 115g/m, respectivamente;
- Substituir papel do miolo por offset 120 g/m, caso haja páginas de colorir;
- Capa flexível com encadernação em canoa (grampo);
- Formato quadrado, tendo no máximo 20cm de altura e 20cm de largura;
- Ter 20 páginas ao máximo.

03) Requisitos opcionais:

- Inclusão de páginas de atividades para desenhar e colorir

5.4.2 Redefinição do problema

Projetar um folheto impresso infantil, seu roteiro e suas ilustrações. O livro tem como elemento principal as ilustrações e os textos que as acompanham e traz na sua narrativa a temática dos brinquedos sem gênero. Nele serão ilustrados momentos de diversão das crianças com diferentes tipos de brinquedos e da razão pela qual gostam tanto de brincar com estes brinquedos, de forma a contribuir com a ideia e que as crianças podem brincar com diferentes tipos de brinquedo, desconstruindo estereótipos de gênero sobre “brinquedos de meninas” e “brinquedos de meninos”

5.5 Modelação Inicial e Seleção

De acordo com Matté (2004) a etapa de modelação inicial corresponde as ideias iniciais para o projeto gráfico proposto. Sendo assim, após análise e pesquisa sincrônica anteriormente feitos (Seção 5.2.1), serão apresentados nessa etapa possíveis alternativas para o nome do produto, o roteiro para o texto que irá compor o projeto de livro infantil, opções de diagramação, cor, tipografia e de esboços de ilustrações. À medida que essas ideias iniciais surgirem, serão selecionadas as melhores alternativas que estarão presentes ao final do projeto gráfico.

5.5.1 Brainstorm para *Naming*

Segundo Rodrigues (2011) o *Naming* é o nome dado ao processo de geração de um nome para um produto. Sendo assim, nesta etapa serão apresentados possíveis nomes para o projeto gráfico proposto. O *Naming* pode ser feito em diversos formatos, um deles é o *Brainstorm*. Nele, Ambrose & Harris (2011) sugerem recursos como post-its ou quadros brancos para gerar variadas ideias, com total liberdade e sem restrições ou críticas, visto que depois essas ideias poderão ser editadas até restarem algumas poucas opções para um possível desenvolvimento.

Dessa forma, para desenvolvimento dessa atividade foi escolhida como palavra-chave principal os **brinquedos**, visto que eles são tema principal deste projeto gráfico. A partir dessa palavra foram pensadas ramificações com novas proposições que se assemelham ou que possuem algum sentido em comum, a fim de avançar nas sugestões. É possível visualizar a estrutura feita no quadro 6 seguir e a alternativa selecionada destacado na cor roxa:

Quadro 6: Brainstorm para Naming



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.5.2 Roteiro

Como anteriormente apresentado, um dos requisitos obrigatórios estabelecidos para este trabalho foi de o projeto de livro infantil possuir um roteiro próprio, isto é, ter sido escrito pela autora desde presente trabalho em conjunto com as ilustrações que serão elaboradas a partir do roteiro desenvolvido. Roteiro este elaborado com o intuito de se encaixar em um número de páginas múltiplo de quatro, conforme requisito obrigatório proposto anteriormente, sendo desejável que os textos fossem constituídos por versos curtos e ritmados devido a faixa etária do público-alvo, tendo em vista também o objetivo de que as ilustrações sejam elemento de maior destaque. Este roteiro pode ser visto no apêndice deste trabalho.

No primeiro trecho da história, a personagem protagonista questiona o leitor de maneira retórica, perguntando se ele compreende que as crianças podem brincar com todos os brinquedos. Nas próximas páginas do livro os personagens compartilham seus brinquedos favoritos e o motivo pelo qual gostam de brincar com estes brinquedos. Isso pode ser ilustrado com um trecho retirado do roteiro que se encontra no apêndice A deste trabalho: “Gosto de brincar de carrinho, porque gosto de fingir que sou eles e ir enfrentando os obstáculos pelo chão. No futuro, quem sabe, talvez eu seja boa na direção!”

5.5.3 Character Design

A fim de iniciar os esboços das ilustrações que irão compor o livro, primeiramente sentiu-se a necessidade de ter a visualização dos personagens, que são peça essencial para o desenrolar da narrativa.

Sendo assim, foi elaborado um estudo de *character design* — ou design de personagem, muito utilizado desde os estúdios da Disney até outros diversos estúdios de animação, onde o intuito é encontrar alternativas para as características principais dos três personagens principais da história e definir sua aparência, personalidade e gestos (Figura 11). Há outros dois personagens que aparecem ao longo da história (os pais) que, por serem coadjuvantes e aparecerem em uma única cena, não se julgou necessário o desenvolvimento de um estudo para eles.

Figura 11: Character Design



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

A primeira personagem consiste na protagonista, aquela que vai trazer a discussão sobre os brinquedos e que vai narrar toda a história ao longo do livro, compartilhando os brinquedos que ela e seus amigos (João e Pedro) gostam de brincar e o motivo pelos quais gostam de brincar com esses brinquedos, a fim de inspirar outras crianças e incentivar o uso desses brinquedos independente do seu gênero. Desse modo, compreendeu-se quem são os personagens além de suas aparências físicas — como a definição dos traços de personalidade, que também irão auxiliar na construção de poses e expressões, além de fazer o leitor se aproximar ainda mais da realidade, se identificando com os personagens ou reconhecendo essas características expostas em outras pessoas do seu núcleo social.

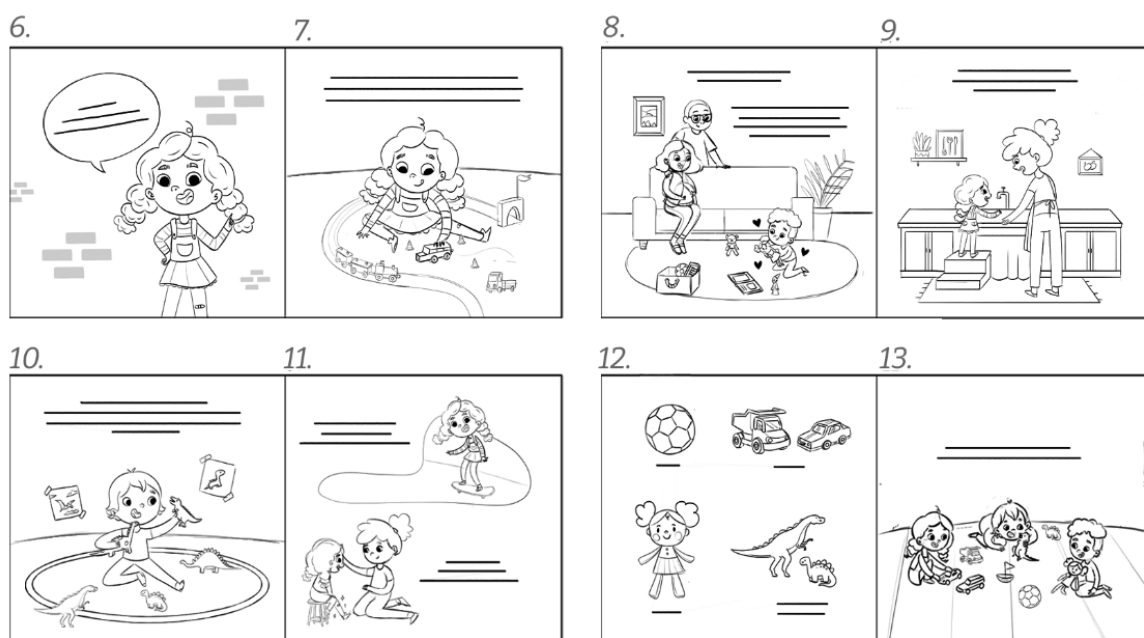
5.5.4 Storyboard e decupagem de roteiro

Após feito o estudo de personagens e antes de pensar em alternativas para a diagramação e demais aspectos do livro, achou-se muito importante desenvolver um *storyboard* das páginas de história usando a interpretação do roteiro elaborado anteriormente e também estabelecer a posição do texto nas páginas, fazendo a decupagem ou recorte do roteiro (figura 12).

Segundo Rousseau e Phillips (2018) os *storyboards* são ferramentas de planejamento poderosas que podem ser usadas em uma variedade de segmentos, sendo compostos por uma série de ilustrações ou imagens em sequência, com o propósito de pré-visualizar as cenas de um filme, animação, quadrinho, ou como neste caso, um livro ilustrado. Nele o designer e/ou ilustrador desenvolve o esboço de todas as ilustrações por página em ordem cronológica das páginas que irão ocupar.

Como neste momento não há a necessidade de acabamentos e o intuito é visualizar a disposição apenas das ilustrações nas páginas, o restante das páginas que irão compor o projeto serão vistas na seção a seguir (5.5.5 Espelho)

Figura 12: Storyboard



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.5.5 Espelho

Nesta etapa será apresentado o espelho/diagrama esquemático do impresso que será produzido, em que todas as páginas do folheto, exceto capa e contracapa, são apresentadas como páginas duplas espelhadas e numeradas em ordem sequencial. Dessa forma, será possível prever o número total de páginas avaliando se o conteúdo se encaixaria no número médio previsto de páginas.

Como este projeto gráfico se trata de uma publicação no formato de folheto, se leva em questão a imposição das páginas, que é a organização das páginas projetadas na folha de impressão de modo que quando a folha for dobrada, as páginas impressas se mantenham na ordem (paginação) e na orientação correta, necessitando para isso que a quantidade de páginas seja múltipla de 4 para fechar o caderno. É comum que as próprias empresas gráficas realizem o processo de imposição, de maneira que o envio para produção final costuma ser organizado por meio de páginas simples. No espelho que pode ser visto a seguir (figura 13) as páginas são apresentadas como páginas espelhadas, com exceção da capa, para fins de melhor visualização e entendimento da composição.

Figura 13: Espelho



Fonte: Elaborada pela autora deste trabalho, 2022

Como o número de páginas a serem ocupadas pela história já havia sido definido na seção 5.5.5 (*Storyboard* e decupagem de roteiro), aqui coube a apropriação das páginas adicionais, como a capa, folha de rosto e as guardas, de modo que o total das páginas se mantivesse dentro das 20 páginas, obrigatoriamente sendo múltiplo de quatro por conta do formato de folheto, como mencionado anteriormente nos requisitos obrigatórios (seção 5.4.1)

5.5.6 Diagramação

De acordo com Fonseca (2008) a diagramação é a forma de planejar a distribuição gráfica do conteúdo de que é composta a publicação. No caso dos livros infantis ilustrados, segundo Lima (2009) a diagramação geralmente é regida pela ilustração, dominando o espaço da página enquanto o texto escrito é diagramado de maneira a complementar as imagens, bem como também foi visto na seção anterior de análise (5.3.2 Uso / Funções técnico-físicas).

Desse modo, apesar de feito o *storyboard* das páginas e considerando que esta etapa se trata de um esboço bruto das páginas, julgou-se pertinente testar tipos de diagramação diferentes a fim de ter mais opções para tomada de decisão. Sendo assim, foram adotados dois tipos de diagramação como possíveis alternativas para a modelação final, usando como referencial os livros analisados anteriormente e tendo os tipos de diagramação propostos por Linden (2011) como fonte de melhor visualização dos elementos estruturados. Os estilos testados foram: **associação** e **conjunção**.

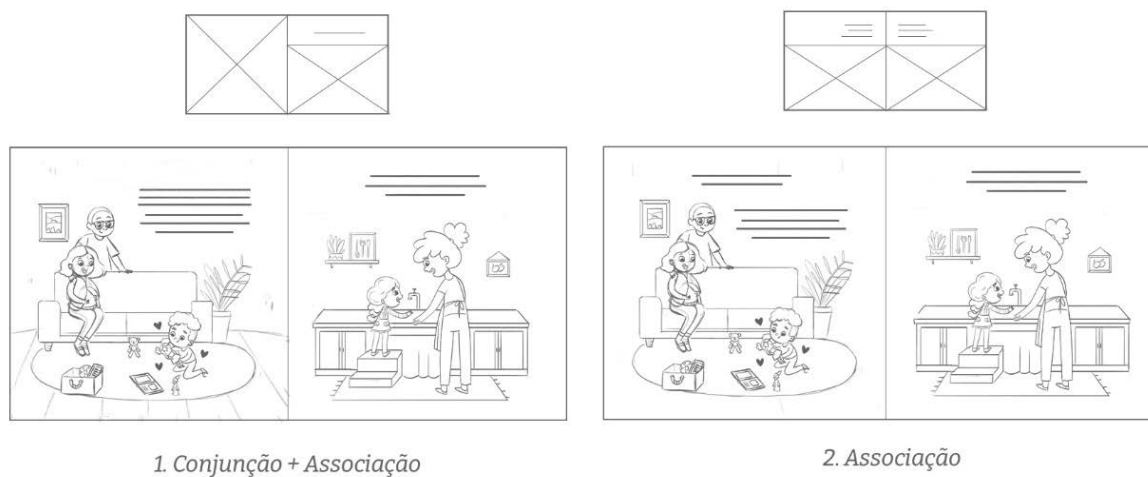
A fim de testar esses dois tipos de diagramação, foi selecionada uma página espelhada (página dupla) a partir do *storyboard* criado anteriormente. Dessa forma, inicialmente se pensou na possibilidade da mistura dos dois tipos de diagramação (figura 14) sendo que a primeira página utilizaria do tipo de diagramação **conjunção**, na qual a ilustração sangra toda a página e o texto se reúne a ela enquanto a segunda página utilizaria a **associação**, na qual a ilustração não sangra toda a página, mas ocupa grande parte dela com o texto se adaptando aos espaços vazios.

Na segunda alternativa, testou-se como seria o uso apenas do estilo de diagramação **associação**, onde todas as ilustrações não sangrariam toda a página e nem teriam um espaço definido para si, mas ocupariam sempre o maior espaço da página com o texto se adaptando a ela.

Optou-se ao fim, por manter as ilustrações no estilo proposto anteriormente no *storyboard*, sendo a mescla dos estilos de diagramação **associação** e **conjunção**, onde a fim de proporcionar páginas mais dinâmicas, algumas ilustrações sangrarão toda a página enquanto

outras ilustrações não. Quanto ao texto, este será aplicado de forma a complementar as ilustrações, não tendo um espaço definido para si e sim ocupando os espaços que estiverem livres. É possível visualizar a seguir os dois tipos de diagramação testados e a seleção feita destacada na cor verde:

Figura 14: Geração de alternativas para diagramação



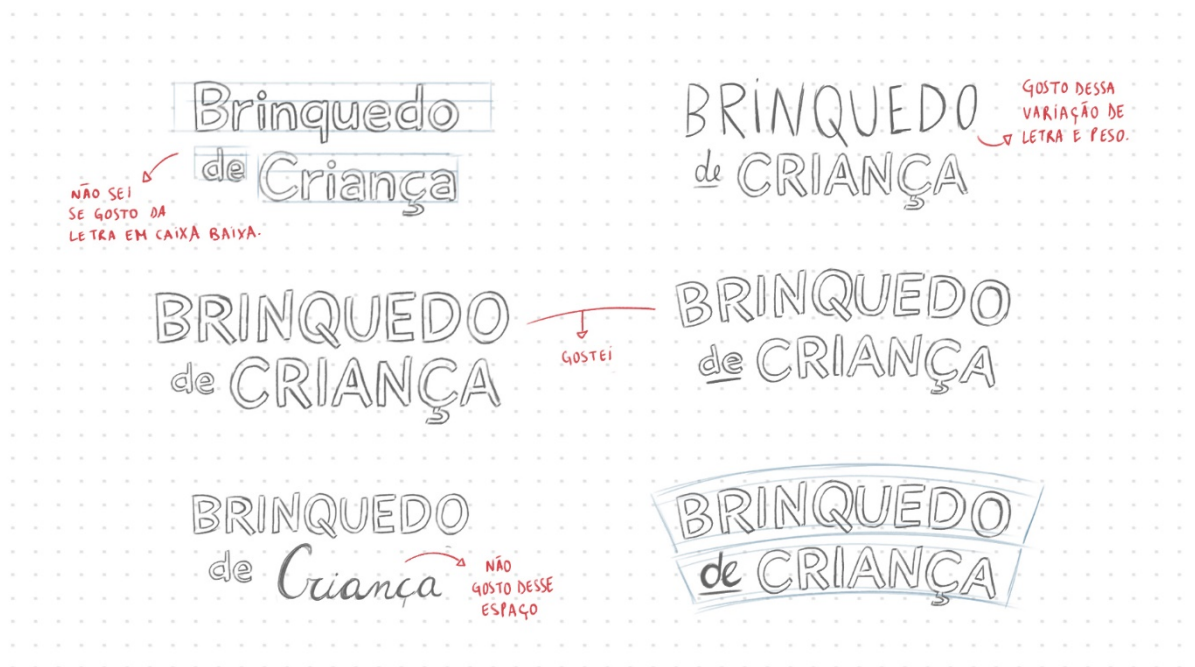
Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.5.7 Lettering

Conforme observado na capa dos livros analisados anteriormente, o uso de *lettering* para os títulos é bastante comum, dando uma dinâmica maior para a capa e transmitindo a sensação de algo mais alegre, divertido e personalizado. Sendo assim, optou-se por desenvolver também o desenho das letras a serem utilizados na capa deste projeto (figura 15). Para isso, foi utilizado uma folha pontilhada de forma digital para melhor orientação dos esboços das letras e suas disposições.

Ademais, a fim de organizar melhor as ideias, foram adicionados comentários pessoais ao longo do processo de desenvolvimento das letras a fim de auxiliar na seleção final. A seleção da alternativa de *lettering* adotada no projeto se dará após inserido na capa e aplicado a paleta de cores (seção 5.5.8), a fim de ter uma melhor visualização e garantindo mais certezas ao selecionar o *lettering* que irá compor a capa deste projeto gráfico.

Figura 15: Elaboração de Lettering para capa



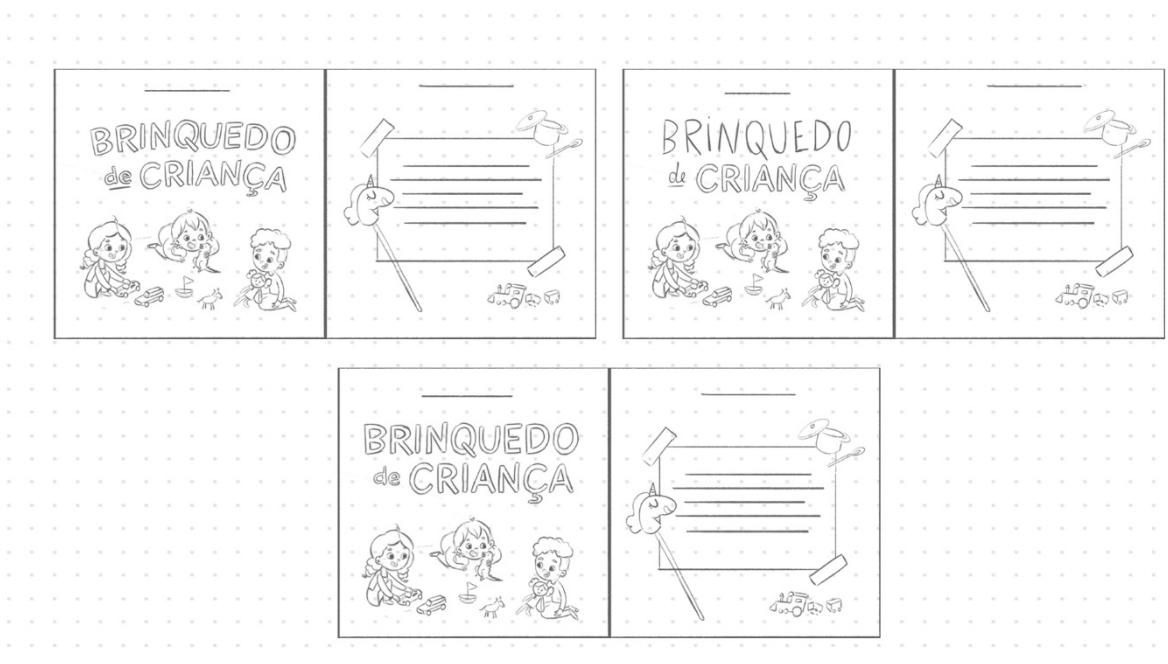
Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.5.8 Capa e Contracapa

Após a elaboração dos *letterings* para a capa deste projeto, desenvolveu-se opções para a capa em si, utilizando as opções de *lettering* mais comentados ao longo do processo anterior, sem definir um único *lettering* para este teste, visto que se julgou mais adequado fazer a seleção após visualizar como ficaria aplicado à capa em cores, como comentado na seção anterior (5.5.7).

Quanto a ilustração da capa, se tornou de suma importância que as crianças aparecessem, visto que são o público-alvo em questão. Sendo assim, optou-se por inserir em todas as opções os três personagens principais, bem como seus brinquedos, que são elementos essenciais para a história. Dessa forma, reutilizou-se a ilustração da página **onze**, sendo a última página de ilustração do miolo onde todos os amigos se encontram juntos, que pode ser visto no *storyboard* elaborado (seção 5.5.4). É possível visualizar conforme figura 16 a seguir as alternativas desenvolvidas para a capa e contracapa do projeto:

Figura 16: Elaboração dos esboços de capa e contracapa



Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

Além do *lettering* como elemento de capa, pensou-se também em outros espaços de texto, como os créditos ao autor e ilustrador – que neste caso, se refere a autora do presente trabalho e, também, a um possível espaço para inserção de uma sinopse ou comentário na contracapa sobre o livro, com o intuito de dar uma visão geral sobre o conteúdo do livro.

5.5.9 Cores

Segundo Quindici (*apud* RAMOS; WITTER, 2008), a cor chega aos nossos olhos e é processada e interpretada pelo nosso cérebro com uma combinação de sensações físicas e a interpretação psicológica dela.

Quando falamos das cores de materiais voltados ao público infantil, Coelho (*apud* RAMOS; WITTER, 2008), comenta que esses materiais devem ser compostos por tons vivos e contrastantes, que tragam sentimentos de alegria e bom humor nas crianças.

Ademais, esses mesmos autores (Ramos & Witter, 2008) realizaram uma pesquisa afim de averiguar o nível de influência das cores e apreciação das crianças sobre elas, atuando como participantes trinta crianças pré-escolares, sendo metade de cada gênero. O resultado da pesquisa permitiu que os autores concluíssem que a cor laranja está entre as que mais atraem a atenção de ambos os gêneros. No público masculino, a cor azul teve preferência, enquanto no

público feminino a cor rosa predominou. Os autores associam a escolha de preferência das cores com a cultura posta as mesmas, destacando que provavelmente essas crianças são expostas à objetos, roupas, brinquedos etc., nessas cores.

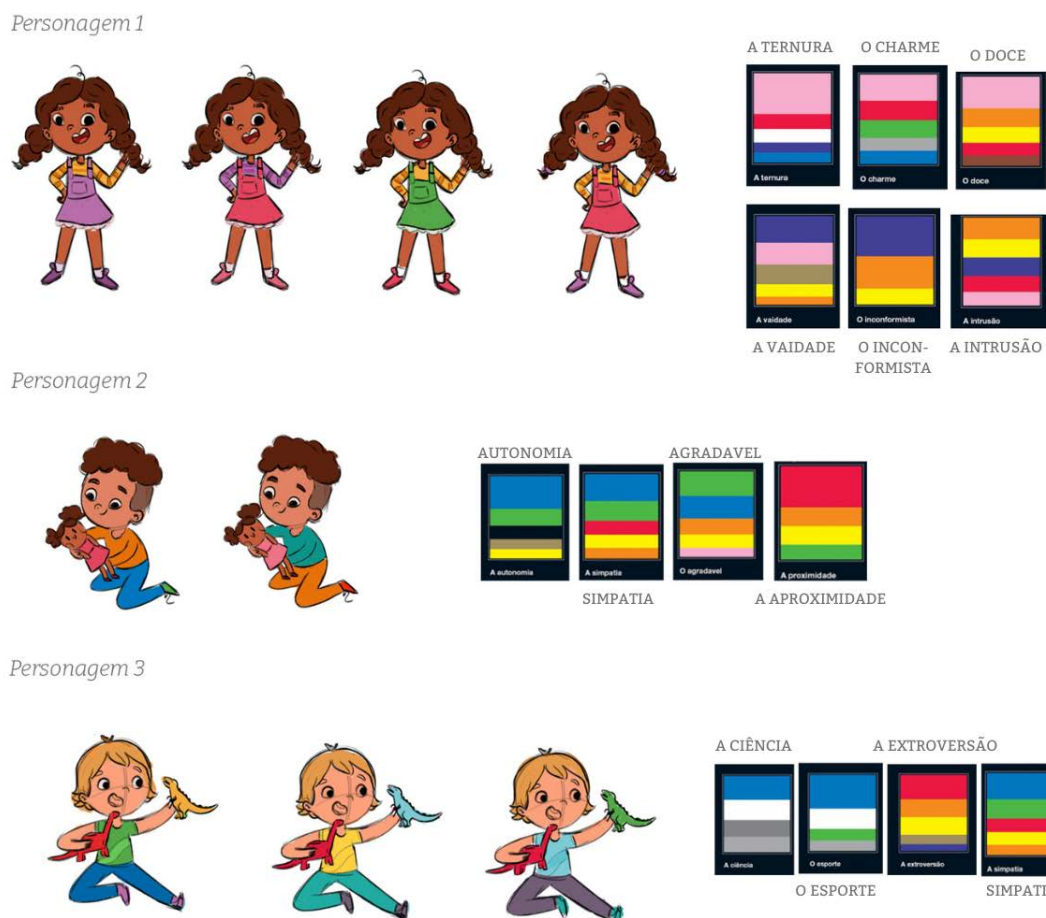
Sendo assim, compreendendo a influência das cores e que elas podem transmitir sentimentos em quem as enxerga, a escolha das cores influenciará diretamente no desenvolvimento deste projeto gráfico, levando em consideração o uso da cor laranja e o uso de cores vivas e contrastantes em geral, tendo como referencial estético os livros analisados anteriormente (seção 5.2.1). Para o estudo de cores, esta seção será dividida em três partes: o estudo de cores dos personagens, da capa e das páginas do miolo.

5.5.9.1 Cores: personagens

Para teste e escolha das cores a serem utilizadas nos personagens, usou-se como referencial, além dos livros analisados anteriormente, os acordes cromáticos propostos por Heller (2013) em seu livro “A Psicologia das cores”. Segundo Heller (2013), através dos acordes cromáticos, as cores podem ser associadas a diferentes tipos de significados, que irão depender das outras cores das quais estão acompanhadas.

Sendo assim, foi feita a busca da combinação de cores mais adequada conforme a característica de personalidade de cada personagem e a partir dessas combinações foram utilizadas as cores que mais predominavam dentre as características de personalidade. É possível ver os testes de cores elaborados e os acordes cromáticos propostos por Heller (2013) mesclados na figura 17 a seguir:

Figura 17: Cores personagens

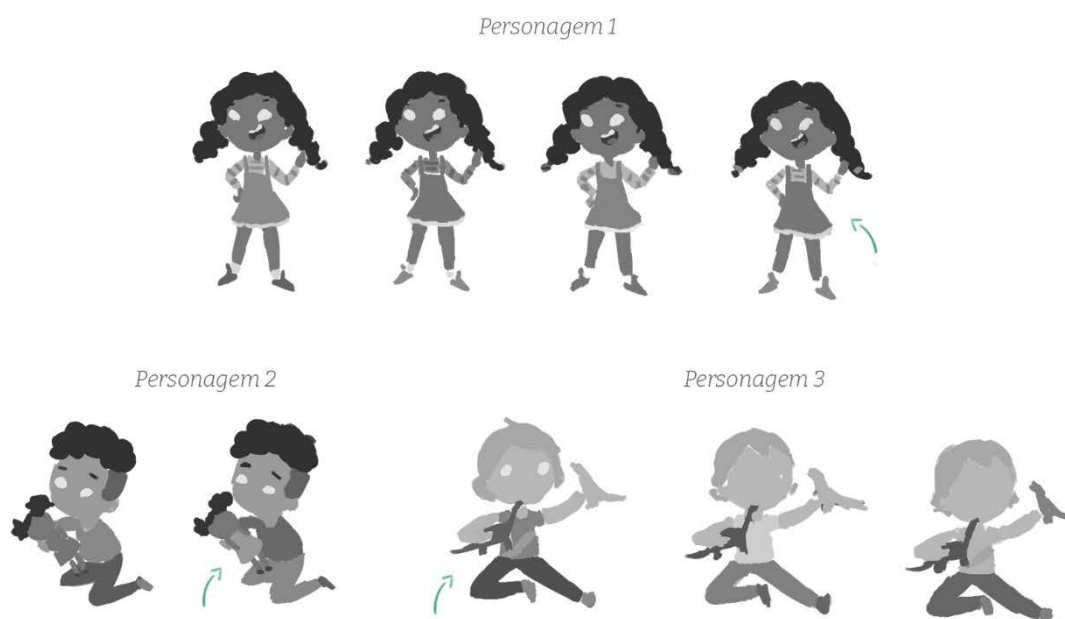


Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

Para fazer a seleção das melhores combinações de cores para os personagens, observou-se quais combinações obtinham melhor contraste. Para isso, usando o software Adobe Photoshop se verificou os valores tonais dos personagens, que segundo Dorian Iten (apud. Escola de arte Revolution, 2020) é o valor da cor que vai definir a quantidade de luz e sombra (ou preto e branco) que uma ilustração contém, sendo assim, quanto mais preto, maior contraste.

Desse modo, para que os elementos da ilustração não se misturem, é necessário que estes possuem valores diferentes entre si, a fim de separá-los. Para isso, se aplicou um filtro de escala de cinza acima da coloração original dos personagens, a fim de identificar o melhor contraste dentre as combinações, conforme mostra figura 18 a seguir:

Figura 18: Verificação de contrastes dos personagens



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

Desse modo, nas combinações selecionadas e destacadas pelas setas verdes, nota-se que as cores das peças de roupa se misturam menos (também em relação ao corpo), fazendo com que seja possível ver com mais clareza cada forma/elemento que compõe a ilustração. É possível ver a combinação de cores selecionada sem a escala de cinza conforme figura 19 a seguir:

Figura 19: Seleção de cores para os personagens



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.5.9.2 Cores: páginas

Com as cores selecionadas para os personagens, elaborou-se um teste rápido de cores em todas as páginas que irão compor o projeto gráfico (figura 20).

Para tal, fez-se o uso de cores variadas e vivas entre si, dando destaque ao uso da cor laranja nas folhas de guarda e tendo como intuito principal o uso maior das cores primárias, modificando as tonalidades entre si para obter novas cores.

Figura 20: Cores páginas

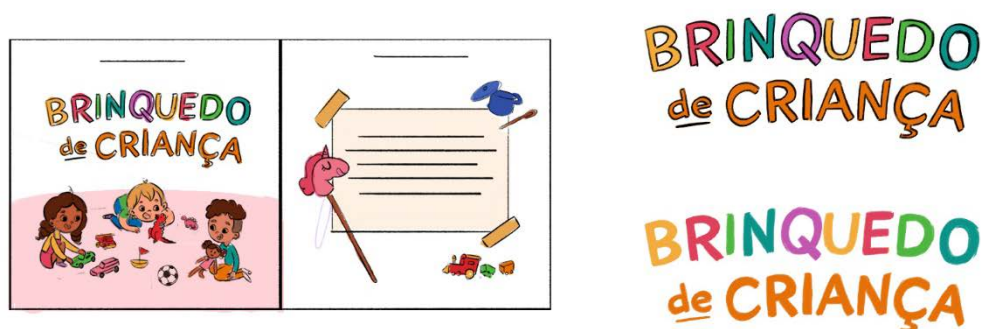


Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

5.5.9.3 Cores: capa, contracapa e lettering

Após, iniciou-se a alternativa de cores para capa e contracapa em conjunto com a seleção do *lettering* a ser utilizado no projeto (figura 21), agora que houve a aplicação de cores para melhor seleção.

Figura 21: Cores de capa, contra capa e *lettering*.



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

Optou-se pelo uso de cores variadas na palavra “brinquedo” com a intenção de manter a capa mais colorida além de transmitir a sensação de diversão, que é o que os brinquedos também devem transmitir nas crianças. Além disso, no restante do título utilizou-se a cor laranja, que além de ser atrativa entre as crianças, segundo Heller (2013), é considerado a cor da recreação, transmitindo assim a energia das crianças.

Quanto a seleção para o *lettering* a ser utilizado na capa, optou-se pelo estilo em caixa alta por quesitos de melhor legibilidade, visto o público-alvo em questão. Também se optou pelo estilo com curvatura, a fim de dar mais dinâmica e movimento para a capa.

5.5.10 Tipografia

Segundo Ambrose & Harris (2011) a tipografia é o meio pelo qual uma ideia pode ser dada de forma visual, e devido ao número e variedade de fontes disponíveis, a seleção dos componentes desta forma pode mudar radicalmente a legibilidade da ideia e os sentimentos do leitor em relação a ela. Desse modo, durante o desenvolvimento de um livro, se torna muito importante que o designer tome as decisões corretas quanto a escolha dos tipos que serão utilizados, além do espaçamento entre linhas, quebra de parágrafos e entre outros aspectos relacionados à disposição e espaço tipográfico.

Durante as pesquisas sobre tipografia para livro infantil, notou-se o consenso de que o livro para este público requer cuidados específicos para este público. Dessa forma, a escolha de uma tipografia que atenda ao seu público é um dos fatores mais importantes durante o processo de desenvolvimento de um livro, visto que é na fase da infância que a criança está

desenvolvendo o gosto pela leitura e que o processo de leitura dela ainda é dependente do reconhecimento das letras.

Desse modo, tendo como referencial os livros analisados anteriormente, destacaram-se as fontes de caracteres que aparentam a escrita à mão e os caracteres mais geométricos, como as letras de forma, pois caracterizam-se por seu desenho mais informal e mais orgânico, se assemelhando a escrita que as crianças estão acostumadas a reproduzir e a ler.

Assim, fez-se a seleção de possíveis alternativas para o texto que contemplará o miolo do livro. A fim de visualizar ainda melhor como seria o uso dessas fontes tipográficas na prática, aplicou-se as respectivas tipografias em um trecho retirado do roteiro elaborado anteriormente na seção 5.5.2 (Roteiro), conforme mostra Figura 22 a seguir:

Figura 22: Alternativas para tipografia

Futura BT Regular	Gosto de brincar de carrinho, porque gosto de fingir que sou eles e ir enfrentando os obstáculos pelo chão.
Quicksand Medium	Gosto de brincar de carrinho, porque gosto de fingir que sou eles e ir enfrentando os obstáculos pelo chão.
McLaren Regular	Gosto de brincar de carrinho, porque gosto de fingir que sou eles e ir enfrentando os obstáculos pelo chão.

Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

Após aplicado as alternativas de fontes tipográficas, foi selecionada para uso na modelação final a fonte Futura BT Regular para o texto corrido da história e a fonte McLaren Regular para alguns textos e enunciados que desejava-se receber destaque. Achou-se importante fazer essa divisão porque a fonte Futura BT Regular, apesar de ter um formato mais geométrico e não se assemelhar tanto com a escrita infantil como a fonte McLaren Regular, proporcionou uma leitura mais legível por conta do seu peso regular e seu formato geométrico, além de menor cansaço visual.

5.6 Modelação Final

Para Matté (2004) a **modelação final** é a etapa que consiste na produção do modelo mais aperfeiçoado do produto em questão e que em seu último estágio de protótipo deve transitar pela etapa de **normalização**, contendo a descrição técnica do produto para produção. Dessa forma, serão apresentados nos próximos tópicos a capacitação do projeto para a produção final.

5.6.1 Modelos finais

Este projeto teve como objetivo projetar uma publicação editorial no formato de *folheto*, apresentando ilustrações e textos produzidos para o público infantil como ferramenta para incentivar o uso de brinquedos sem estereótipos de gênero. Sendo assim, para fazer o elo entre o atrativo e o educativo, definiu-se que o material necessitaria carregar em si imagens que fossem destaque além do texto e que ilustrassem as crianças brincando com os brinquedos, afim de ilustrar algo que se assemelhe ao seu cotidiano e garantir melhor proximidade com o leitor.

Além disso, o uso de cores vivas e saturadas que transmitissem a energia das crianças e gerasse o interesse delas, além de textos que fossem curtos para evitar o cansaço da leitura prolongada.

É possível visualizar nas figuras 23 e 24 a seguir algumas fotografias elaboradas com o projeto gráfico impresso:

Figura 23: Fotografia I do folheto impresso



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

Figura 24: Fotografia II do folheto impresso



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

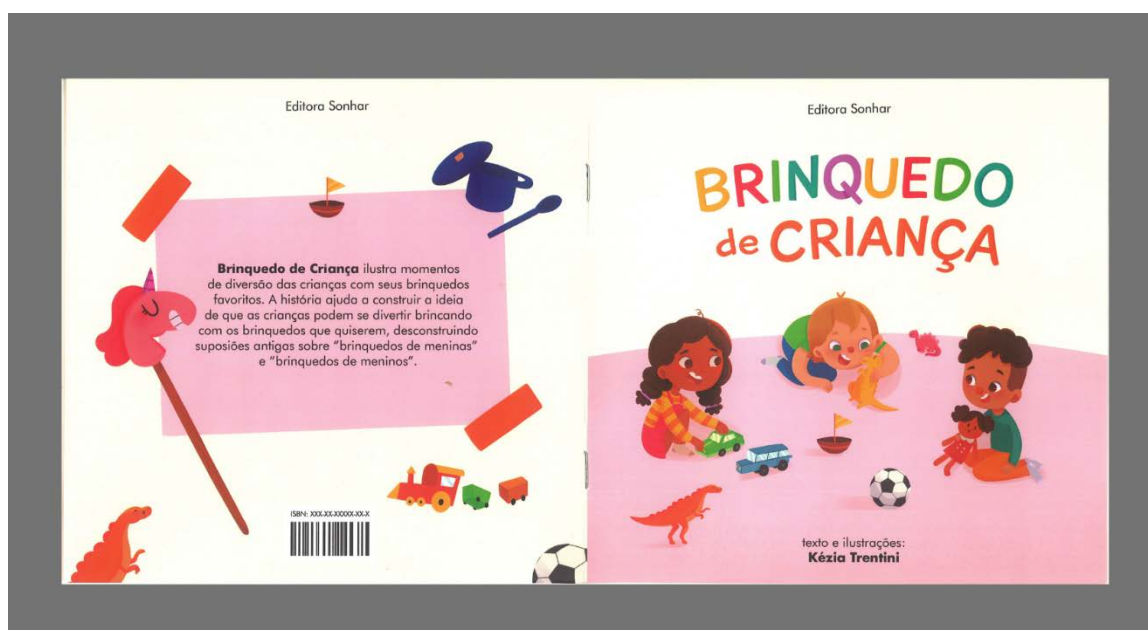
Tendo detalhado essas informações, a modelação final apresentará nos próximos momentos o boneco do projeto editorial em questão, seguindo as especificações e requisitos anteriormente apresentados na seção 5.4.1 (Lista de Requisitos).

O projeto gráfico contempla capa, contracapa, guardas, folha de rosto e ficha catalográfica, colofão, página sobre autor, as páginas de histórias ilustradas em si, além de duas páginas de atividades sendo uma de colorir e outra de desenhar. Inicialmente será apresentado o processo de modelação de cada página, enquanto a visualização completa é possível visualizar no apêndice B deste projeto.

5.6.1.1 Capa e contracapa

A capa trás em destaque os protagonistas da história brincando com vários brinquedos, trazendo o *lettering* proposto para o título, enquanto a contracapa apresenta um breve resumo sobre o assunto abordado, trazendo ilustrações de diferentes tipos de brinquedos com o intuito de transmitir uma sensação mais dinâmica e despertar a curiosidade da criança. Além de adicionar os créditos da autora, tanto na capa quanto na contracapa simulou-se onde ficariam os créditos à editora e também o código de barras ISBN, padrão numérico com objetivo de criar uma identificação para publicações. É possível visualizar conforme figura 25 a seguir:

Figura 25: Capa e Contracapa



Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 202

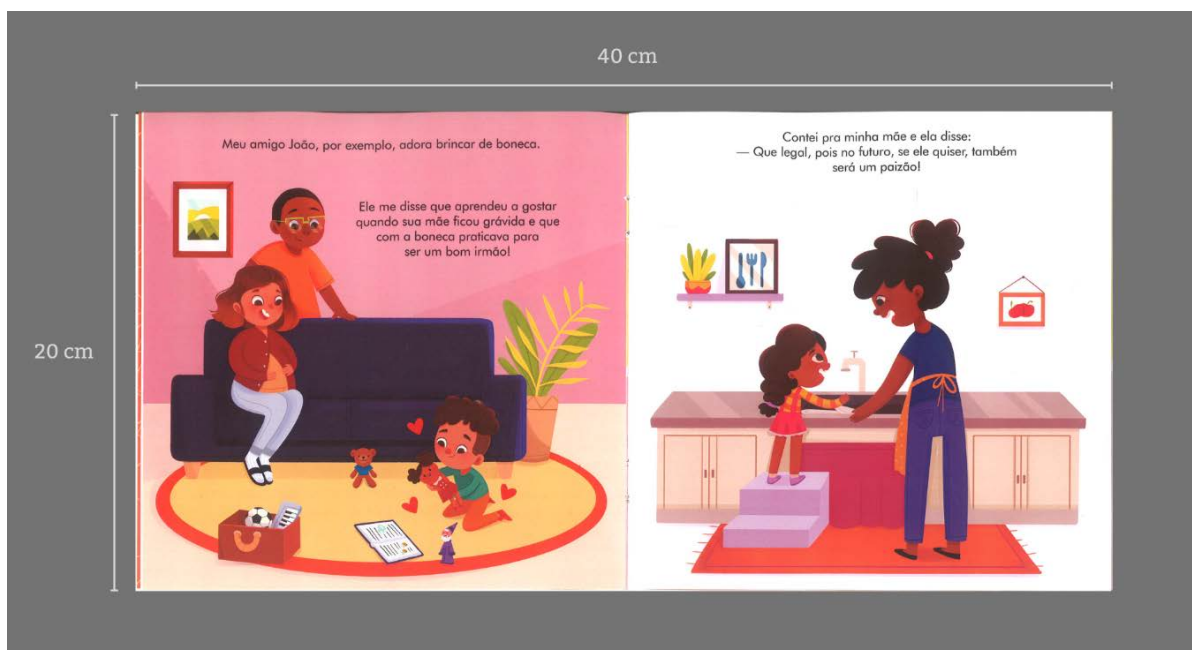
5.6.1.2 Miolo

Quanto a construção das páginas deste projeto, utilizou-se as dimensões 20cm de largura e 20cm de altura (fechado) e 40cm de largura e 20cm de altura (aberto), com margens de segurança de 1,5cm onde não conteria nada importante do conteúdo do projeto gráfico e 0,5cm de sangramento, com capa impressa em papel couchê fosco 300g/m e miolo impresso em offset fosco 120g/m. Usou-se os estilos de diagramação conjunção e associação onde em algumas páginas a ilustração sangra toda a página e em outras não, conforme detalhado na seção 5.5.6 (Diagramação), enquanto para os textos foram utilizados as fontes Futura BT Regular com variações de 16pt para a narrativa da história e 12pt para páginas que contenham informações técnicas sobre o folheto, e a fonte McLaren regular para alguns textos de destaque e enunciados das páginas de atividade.

Como este projeto de folheto tem como intuito abordar a questão dos brinquedos sem gênero, todas as páginas de ilustrações tiveram como foco mostrar as crianças brincando com estes brinquedos, sempre ambientando-as em algum local que vai desbravar a imaginação da criança, visto que alguns ambientes não estão totalmente completos, podendo dar a possibilidade de a criança exercitar a interpretação do local onde os personagens podem estar, levando em consideração os objetos ao redor.

É possível ver um exemplo de uma das páginas do miolo na figura 26 a seguir, enquanto o projeto completo pode ser visto no apêndice B deste trabalho.

Figura 26: Páginas do miolo



Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

Em relação as guardas (figura 27) que nas modelações finais contemplavam apenas um fundo de cor laranja, optou-se por elaborar uma estampa reutilizando ilustrações dos brinquedos vistos ao longo das páginas anteriores. Foram utilizados apenas o contorno dos brinquedos para elaboração do padrão.

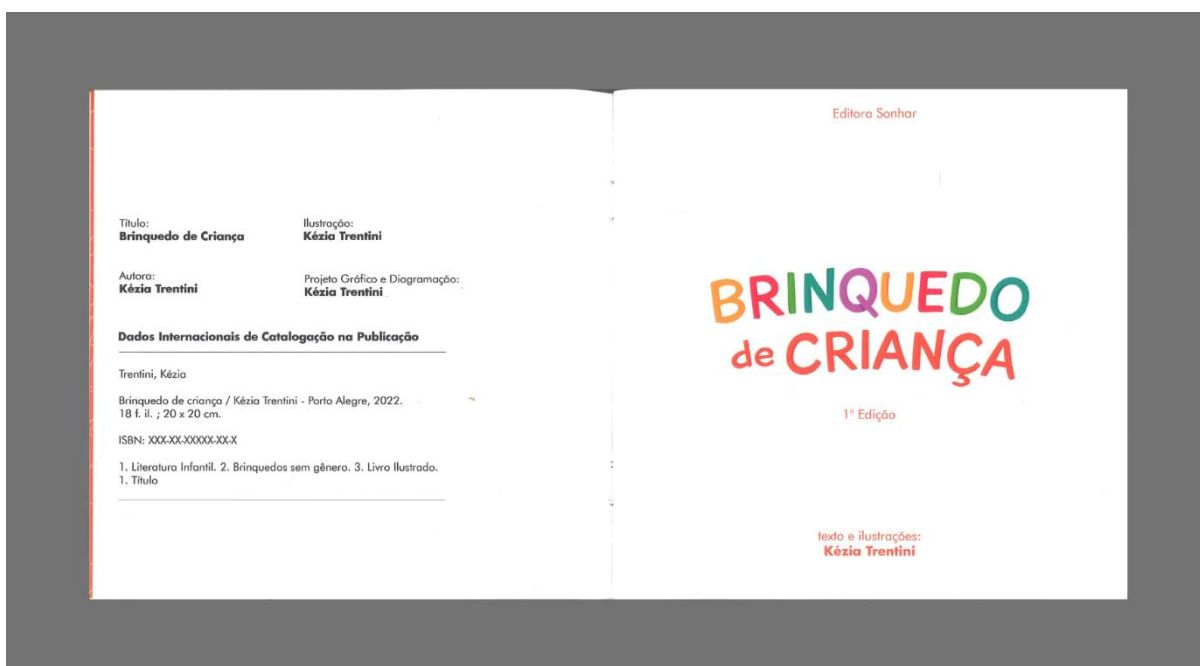
Figura 27: Guardas



Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

Para o verso da folha de guarda e para a folha de rosto (figura 28), como indica a ABNT NBR 6029, foram expostos elementos essenciais para a identificação do trabalho. Na folha de rosto adicionou-se o título do livro bem como a ilustração principal, seguindo a composição utilizada para a capa, já que se entende que este é o “rosto” do projeto, acrescentando apenas o número de edição, considerando uma futura publicação. Para o verso da folha de guarda, simulou-se espaço para os dados internacionais de catalogação na publicação.

Figura 28: Folha de rosto e ficha catalográfica

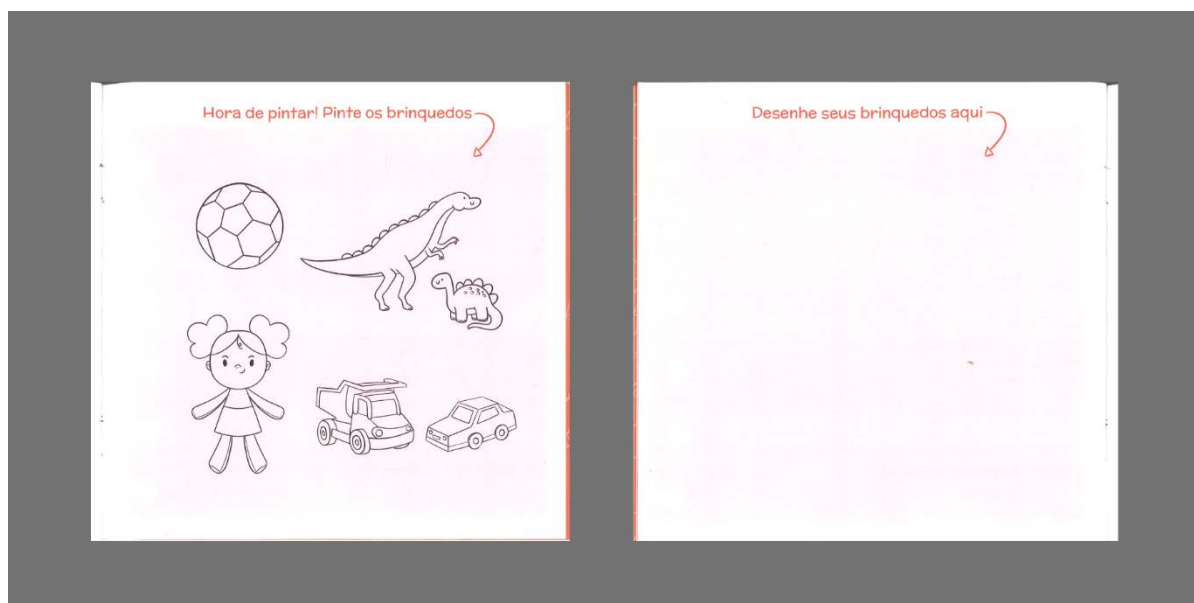


Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

Um requisito desejável, mas não obrigatório para este projeto gráfico, era a inserção de páginas de atividade para as crianças. A versão final do projeto contempla essas páginas que têm como objetivo garantir um momento extra de diversão que ainda levasse em conta o tema abordado, que são os brinquedos.

Para isto, foram elaboradas duas páginas interativas onde a primeira atividade pede que a criança pinte as ilustrações dos brinquedos que aparecem durante a história, enquanto a segunda página sugere que as crianças desenhem seus próprios brinquedos, conforme mostra figura 29 a seguir. Por este motivo também que se optou por imprimir as páginas do miolo em papel *offset*.

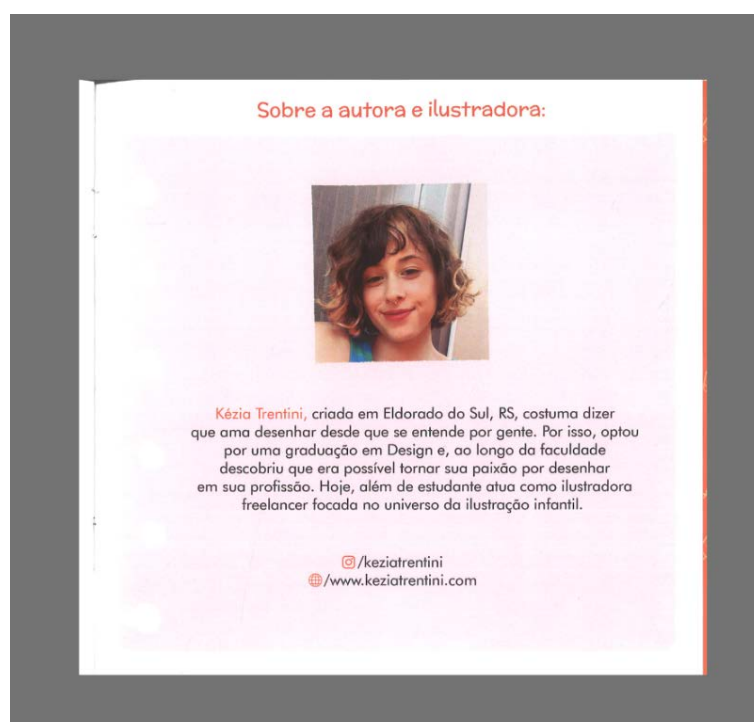
Figura 29: Páginas de atividade



Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

A página sobre autora (figura 30) consiste em uma página de créditos trazendo um pequeno resumo sobre a autora deste trabalho, a fim dar os devidos créditos e criar proximidade com o leitor. Desse modo, os pais ou tutores que em uma publicação real adquiririam o produto, também terão conhecimento sobre o autor.

Figura 30: Sobre autora



Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

Quanto ao colofão (figura 31), conforme ABNT NBR 6029 (2006) deve ser localizado de preferência na última página do miolo e conter a indicação do nome do impressor ou empresa gráfica, local e data da impressão e eventualmente, outras características tipográficas da obra. Desse modo, optou-se por inseri-lo na última folha de guarda, para evitar páginas extras que extrapolassem um dos requisitos obrigatórios apresentados anteriormente (seção 5.4.1) sobre este projeto, onde todas as páginas somadas necessitassem ser múltiplas de quatro para fechamento do caderno.

Figura 31: Colofão



Fonte: Elaborado pela autora deste projeto, 2022

5.7 Normatização

Segundo Matté (2004) esta etapa envolve a preparação técnica do projeto para a produção industrial com todas as descrições técnicas especificadas para o setor produtivo, conforme elaborado no quadro 7 a seguir:

Quadro 7: Normatização

	Título	Brinquedo de Criança
	Autora	Kézia Trentini
	Ano	2022
	Nº de páginas	18
	Papel capa	Couchê fosco 300g/m
	Papel miolo	Offset fosco 120 g/m
	Impressão	4x4
	Dimensões	40x20cm (aberto) e 20x20cm (fechado)
	Acabamento	canao (grampo)

Fonte: Elaborado pela autora deste trabalho, 2022

6. Considerações finais

Ao iniciar-se as pesquisas para este trabalho, constatou-se a importância das crianças apreciarem a escuta e a leitura de histórias desde pequenas, e de como os brinquedos, que são tema para a narrativa deste projeto gráfico, são uma grande influência no processo de socialização e formação da identidade das crianças.

Dessa forma, o objetivo principal deste trabalho foi desenvolver um projeto gráfico impresso para o público infantil no formato de folheto, que contemplasse, para além de texto, ilustrações que enriquecessem a narrativa da história e consequentemente fizesse um elo entre aspectos educativos e atrativos, para assim desenvolver o interesse das crianças pela leitura.

Sendo assim, neste cenário o presente trabalho foi projetado, trazendo em pauta a questão dos brinquedos sem gênero, de forma a ajudar na construção da ideia de que as crianças podem brincar com variados brinquedos, desconstruindo estereótipos de gênero. Trabalho este que foi projetado levando em consideração uma futura publicação, e por isso, apresentou-se de forma fictícia indicações de elementos regulamentadores como ficha catalográfica, código de barras ISBN e uma editora fictícia para publicação.

O desenvolvimento foi guiado pela metodologia híbrida desenvolvida a partir da mescla do método de Volnei Matté (2004) e de Ambrose & Harris (2011) sendo extremamente útil ao longo do projeto. Assim, para estudo e pesquisa foram selecionadas uma série de livros infantis para que servissem de material de análise usando também como referencial estético. Esta pesquisa e análise foram de suma importância para a compreensão da organização das páginas, o uso das cores, escolhas de tipografia e estilos de diagramação, bem como a recorrente ausência de paginação e os papéis e dimensões mais comuns neste tipo de publicação.

Além do objetivo principal e dos objetivos obrigatórios que foram devidamente cumpridos, estipulou-se também objetivos desejáveis e opcionais para idealização deste projeto. Os objetivos desejáveis eram de que o formato do livro fosse quadrado, tendo no máximo 20 folhas ao todo, e em relação ao material, que a capa fosse em papel couchê 300g/m com laminação em prolam fosco e o miolo em offset 120 g/m, considerando a possibilidade da idealização do objetivo opcional de adicionar páginas extras de atividades de desenhar e colorir para as crianças. Dentro disso, apenas o objetivo desejável, mas não obrigatório, da utilização de laminação na capa não foi atingido, levando em consideração a diminuição dos custos visto que este se trata de um trabalho de conclusão de curso.

Para o futuro, sugere-se realizar mais testes de aplicabilidade do projeto de folheto, como mais testes de impressão para verificar cores e encontrar possíveis erros de impressão antes da impressão final. Além disso, realizar estudos mais aprofundados sobre o desenvolvimento das crianças principalmente através dos livros e dos brinquedos.

Para uma futura publicação em alguma gráfica, considera-se importante também a contratação de um revisor para os textos da história, visto que para este trabalho tanto o roteiro quanto as ilustrações, bem como o projeto gráfico completo, foram desenvolvidos pela autora do presente trabalho, que não possui experiência profissional com a escrita de histórias.

Ademais, ao idealizar uma futura publicação, pretende-se atingir o objeto desejável não atingido no presente de utilizar laminação em prolam fosco para a capa do folheto, a fim de valorizar a estética do produto e proporcionar um acabamento mais resistente.

REFERÊNCIAS

- ABNT NBR 6029 (Associação Brasileira de Normas Técnicas). **Informação e documentação. Livros e folhetos: apresentação.** Rio de Janeiro: ABNT, 2006.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking.** Porto Alegre: Bookman, 2011
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia.** Porto Alegre: Bookman, 2011
- BACELAR, Jorge. **Apontamentos sobre a história e desenvolvimento da impressão** .1999. Disponível em: < http://www.bocc.ubi.pt/pag/bacelar_apontamentos.html > Acesso em 30 mar. 2022
- CARNEIRO, Liliane Bernardes. **Leitura de imagens na literatura infantil: desafios e perspectivas na era da informação.** Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2008. Disponível em: < <http://repositorio.unb.br/handle/10482/3838> > Acesso em 29 mar. 2014
- FONSECA, Joaquim da. **Tipografia e Design Gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros.** Porto Alegre: Bookman, 2008
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: Como criar e produzir livros.** São Paulo: Edições Rosari, 2a ed., 2010.
- HELLER, Eva. **A Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** São Paulo: Gustavo Guili, 2013.
- ITEN, Dorian. **Tonal values: Everything you need to know.** 2022. Disponível em: <<https://www.creativebloq.com/features/everything-you-need-to-know-about-tonal-values>> Acesso em 15 mai. 2022
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O Jogo e a educação.** São Paulo, 2016
- LABARRE, Albert. **História do Livro.** São Paulo: Cultrix, 1981.
- LIMA, Ricardo Oliveira da Cunha. **Análise da infografia jornalística.** Dissertação (Mestrado em Design) – ESDI/UERJ, Rio de Janeiro, 2009.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado.** São Paulo, Cosaic Naify, 2011.
- LINS, Guto. **Livro infantil? projeto gráfico, metodologia, subjetividade.** São Paulo: Rosari, 2003.
- MATTÉ, V. A. Proposta de Metodologia Projetual para Produtos Gráfico-Impressos. Expressão: revista do Centro de Artes e Letras/UFMS, v. 1, n. 1: p. 60-66, 2004.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** 2º edição. 2008.

NIKOLAJEVA, Maria **“Did you feel as if you hated people?” Emotional literacy through fiction**. Reino Unido, 2013. Disponível em:

<[https://www.academia.edu/4402324/ Did you feel as if you hated people Emotional literacy through fiction](https://www.academia.edu/4402324/Did_you_feel_as_if_you_hated_people_Emotional_literacy_through_fiction) > Acesso em 28 mar. 2022.

RAMOS, Oswaldo Alcanfor; WITTER, Geraldina Porto. **Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil**. 2008. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/pee/a/CtZ57WSp58JR34CNdkStBxf/?format=pdf&lang=pt> Acesso em 27 mar. 2022.

REVOSPACE. **Tudo o que você precisa saber sobre valores tonais**. 2020. Disponível em:

<<https://revospace.com.br/artigo/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-valores-tonais/>> Acesso em 15 mai. 2022

ROGRIGUES, Victor M. **Naming: como encontrar o nome ideal para sua marca?**. Brand Gym, 2021. Disponível em: < [https://brandgym.com.br/naming-como-encontrar-o-nome-ideal-para-sua-](https://brandgym.com.br/naming-como-encontrar-o-nome-ideal-para-sua-marca/#:~:text=Victor%20Mau%C3%A9s%20Rodrigues&text=Naming%20significa%20no%20mear.,os%20resultados%20de%20uma%20empresa.)

[marca/#:~:text=Victor%20Mau%C3%A9s%20Rodrigues&text=Naming%20significa%20no%20mear.,os%20resultados%20de%20uma%20empresa.](https://brandgym.com.br/naming-como-encontrar-o-nome-ideal-para-sua-marca/#:~:text=Victor%20Mau%C3%A9s%20Rodrigues&text=Naming%20significa%20no%20mear.,os%20resultados%20de%20uma%20empresa.)> Acesso em 16 mai. 2022

ROUSSEAU, David. PHILIPS, Benjamin. **Storyboarding Essentials**. 2013.

PRIOLLI, Julia. **Fraldas e livros: a importância da leitura para a primeira infância**. Disponível em:

<<https://novaescola.org.br/conteudo/2495/fraldas-e-livros-a-importancia-da-leitura-para-a-primeira-infancia>> Acesso em 24 mar. 2022.

SNEL (Sindicado Nacional dos Editores de Livros). **Editoras de Obras Gerais e Religiosos tiveram crescimento real em 2017, aponta Pesquisa Fipe**. Disponível em: <

<https://snel.org.br/apresentado-o-resultado-da-pesquisa-producao-e-vendas-do-setor-editorial-brasileiro-ano-base-2017/> > Acesso em 16 mar. 2022.

APÊNDICÊ A – MODELAÇÃO INICIAL

ROTEIRO

1. Você sabia? Nós podemos brincar com todos os brinquedos!
 2. Gosto de brincar de carrinho, porque gosto de fingir que sou eles e ir enfrentando os obstáculos pelo chão. No futuro, quem sabe, talvez eu seja boa na direção!
 3. Meu amigo João, por exemplo, adora brincar de boneca. Ele me disse que aprendeu a gostar quando sua mãe ficou grávida. Disse que com a boneca praticava para ser um bom irmão.
 4. contei pra minha mãe e ela disse: Que legal! Pois no futuro, se ele quiser, também será um paizão!
 - 5: Já o meu amigo Pedro adora brincar de dinossauros. Eles são tão corajosos e distintos entre si! Tantas cores e tamanhos diferentes, e mesmo assim, todos eles são valentes!
 - 6: Gosto de andar de skate, porque me sinto bem quando faço uma curva sem cair.
- Mas se eu cair, tudo bem também! A mamãe coloca um curativo.
- 7: Bola, carrinho, boneca, dinossaurinho e dinossaurão!
(brinquedos respectivamente)
 - 8: Hoje eu e meus amigos brincamos com vários brinquedos por um tempão!
 - 9: Fim

APÊNDICE B – MODELAÇÃO FINAL



Título:
Brinquedo de Criança

Ilustração:
Kézia Trentini

Autora:
Kézia Trentini

Projeto Gráfico e Diagramação:
Kézia Trentini

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Trentini, Kézia

Brinquedo de criança / Kézia Trentini - Porto Alegre, 2022.
18 f. il. ; 20 x 20 cm.

ISBN: XXX-XX-XXXX-XX-X

1. Literatura Infantil. 2. Brinquedos sem gênero. 3. Livro Ilustrado.
1. Título

Editora Sonhar

BRINQUEDO de CRIANÇA

1ª Edição

texto e ilustrações:
Kézia Trentini

Você sabia?

Nós podemos brincar
com todos os brinquedos!



Gosto de brincar de carrinho porque
gosto de fingir que sou eles e ir enfrentando
os obstáculos pelo chão. No futuro, quem sabe, talvez
eu seja boa na direção!



Meu amigo João, por exemplo, adora brincar de boneca.

Ele me disse que aprendeu a gostar quando sua mãe ficou grávida e que com a boneca praticava para ser um bom irmão!



Contei pra minha mãe e ela disse:
— Que legal, pois no futuro, se ele quiser, também será um paizão!



Já o meu amigo Pedro adora brincar com dinossauros.
Eles são tão corajosos e distintos entre si. Tantas cores
e tamanhos diferentes, e mesmo assim, todos eles são valentes!



Gosto de andar de skate porque
me sinto bem quando faço uma
curva sem cair.



Mas se eu cair, tudo bem também!
A mamãe coloca um curativo.



Bola



Carrinhos



Boneca



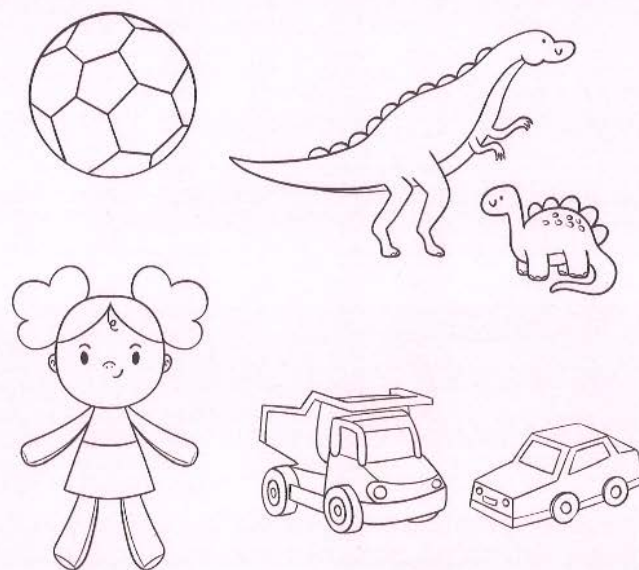
Dinossaurinho, dinossaurão

Hoje eu e meu amigos
brincamos com vários brinquedos
por um tempão!



FIM

Hora de pintar! Pinte os brinquedos



Desenhe seus brinquedos aqui



Sobre a autora e ilustradora:



Kézia Trentini, criada em Eldorado do Sul, RS, costuma dizer que ama desenhar desde que se entende por gente. Por isso, optou por uma graduação em Design e, ao longo da faculdade descobriu que era possível tornar sua paixão por desenhar em sua profissão. Hoje, além de estudante atua como ilustradora freelancer focada no universo da ilustração infantil.

 /keziatrentini
 /www.keziatrentini.com



1ª EDIÇÃO, 2022
1 impressão

Capa impressa em papel couchê fosco 300g/m²
e miolo em papel offset 120g/m², com as fontes tipográficas
Futura BT e McLaren. Impresso pela D21 Gráfica Expressa Digital
em maio de 2022.