

NAIANE QUIRINO DE BIAZI

# QUERO SER DESIGNER!

CRIAÇÃO DE LIVRO SOBRE DESIGN  
PARA O LEITOR CRIANÇA

# **CRIAÇÃO DE LIVRO SOBRE DESIGN PARA O LEITOR CRIANÇA**

Naiane Quirino de Biazi

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” – CAMPUS BAURU  
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Departamento de Design

Bauru/SP - 2015

BIAZI, Naiane Quirino de.  
Criação de livro sobre design para o leitor criança / Naiane Quirino de Biazi, Bauru, 2015.

Orientadora: Dr<sup>a</sup> Cassia Letícia Carrara Domiciano

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2015

1. Livro infantil 2. Designer Gráfico 3. Pré-livro. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.  
II. Título.

Naiane Quirino de Biazi

## **CRIAÇÃO DE LIVRO SOBRE DESIGN PARA O LEITOR CRIANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Design da Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharelado em Design com Habilitação em Design Gráfico.

Banca examinadora:

Presidente: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cassia Letícia Carrara Domiciano  
Instituição: Departamento de Design, FAAC, UNESP.

Titular: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Fernanda Henriques  
Instituição: Departamento de Design, FAAC, UNESP.

Titular: Prof. Dr. Milton Nakata  
Instituição: Departamento de Design, FAAC, UNESP.

# AGRADECIMENTOS

**E**specialmente aos meus pais, Sônia e Edson, pelo suporte e apoio desde o início da vida escolar.

À Mariana Barison, à minha irmã, amigos e familiares que opinaram quando precisei e me tranquilizaram nos momentos difíceis.

À minha orientadora, Cassia Carrara, pelo incentivo e ensino com seus anos de experiência no assunto.

À banca de defesa deste projeto de conclusão de curso: Ferdi Henriques, minha orientadora de iniciação científica, que me ajudou a ter uma base de pesquisa, e Milton Nakata pela inspiração nos primeiros anos de curso que me influenciou indiretamente à querer entrar no mundo acadêmico.

Aos professores, colegas e à administração da UNESP, por me proporcionarem conhecimento não apenas racional, mas afetivo, e o crescimento como pessoa nestes anos.

Às colegas de apartamento, aos vizinhos, que me ajudaram a evoluir e aprender mais sobre as pessoas e convivências, e enxergar o lado bom de tudo.

À Deus, por ter me dado a vida, saúde e força para seguir em frente.

À todos que contribuíram de forma direta ou indireta para a minha formação, o meu muito obrigada!

# RESUMO

**E**ste projeto aborda a temática dos livros infantis sem texto e pré-livros, usando-se a concepção de Bruno Munari (1981) e Sophie Van Der Linden (2011), suas fundamentações, seus conceitos, características, criação e produção. Especificamente, apresenta o projeto experimental de um pré-livro que busca mostrar para a criança, de forma lúdica, o que é design gráfico. Através de pesquisa teórica, e de campo, o produto busca estar de acordo com a linguagem infantil.



# SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b> .....	<b>10</b>
<b>2. O livro ilustrado infantil</b> .....	<b>13</b>
<b>2.1</b> Breve história e aspectos do livro infantil .....	<b>14</b>
<b>2.2</b> Características gráficas e projeto do livro infantil .....	<b>19</b>
<b>2.3</b> Os pré-livros.....	<b>21</b>
<b>3. O leitor de livro ilustrado</b> .....	<b>24</b>
<b>4. O design gráfico</b> .....	<b>27</b>
<b>4.1</b> O profissional Designer.....	<b>31</b>
<b>5. Projeto do livro: QUERO SER DESIGNER!</b> .....	<b>33</b>
<b>5.1</b> Produção.....	<b>39</b>
<b>6. Considerações finais</b> .....	<b>50</b>
<b>7. Referências bibliográficas</b> .....	<b>52</b>

# 1. INTRODUÇÃO

**N**o Brasil, ainda há muitos analfabetos, semianalfabetos ou pessoas que abandonam os estudos, as quais nunca leram um livro. Segundo Paiva (2010), crianças não leem mais por não serem incentivadas, o que muitas vezes causa “fracasso escolar do aluno e futuramente seu fracasso enquanto cidadão”. Novas iniciativas precisam ser tomadas, buscando criar instrumentos que capacitem o leitor infantil. Bier (2004) afirma que é necessário

*Conhecer e considerar a origem e a evolução da linguagem da criança; conhecer também o mecanismo mental e sensitivo delas, e, para tal, analisar sua evolução nas diferentes etapas atravessadas por sua psique, para saber qual a literatura mais atraente e em que quantidade e oportunidade servirá aos diferentes interesses e tendências da criança (BIER, 2004)*

Os autores precisam ainda conhecer e mergulhar no mundo poético da criança, identificando-se com ela e criando uma obra descontraída e alheia às convenções (BIER, 2004). Segundo Lins (2001), é preciso verificar o que as crianças de cada tempo têm acesso, não se tratando de valorizar o modismo,

apenas prestando atenção que a partir do século XXI houve significativo aumento de “informações fragmentadas pelo controle remoto e pela velocidade com que são transmitidas, superpostas e tendo as mais variadas mídias como suporte” (LINS, p. 37).

O trabalho desenvolvido busca essa “não-convencionalidade”, com textos visuais que possibilitam leituras múltiplas, buscando uma solução específica que cada livro deve ter. Como não há palavras, o texto verbal só se constrói quando a criança interage com o objeto, sendo assim, um livro interativo. O pré-livro é indicado para crianças de 3 a 7 anos. O tema escolhido para o projeto foi o design gráfico como profissão, onde se buscou apresentar ludicamente o que um designer faz.

O objetivo do produto é possibilitar que a criança conheça desde cedo a profissão e a trate como qualquer outra. Além de pouco conhecido, o design é pouco valorizado, mesmo estando presente em muitas coisas do nosso dia a dia. Se perguntarem às crianças se elas gostariam de ser designers, muitas delas vão se perguntar “o que é isto?”. Já as profissões mais conhecidas, como atores, engenheiros, médicos, são mostradas para a criança através de brinquedos, desenhos, filmes, etc. Segundo Meggs (2010), pode-se considerar que entre os estudos de um designer inclui-se: tipografia, ilustração, história da arte, identidade corporativa, sistemas visuais, imagem conceitual e revolução



digital. Neste sentido, buscou-se selecionar os mais populares trabalhos de um designer para ilustrar o pré-livro, sendo eles: fotografia, tipografia, jogos, embalagens, webdesign, identidade visual, cores e sinalização. Em cada página a criança poderá realizar exercícios de raciocínio lógico e habilidade motora, como arrastar um objeto de um lugar a outro. Essa interferência ajuda na assimilação da ideia do livro e estabelece a empatia da criança com o objeto.

O projeto proporciona uma ampliação nos conhecimentos sobre um público tão especial, a criança. Também possibilita a concepção de um produto exclusivamente através da linguagem visual, o que é bastante proveitoso para a formação de um futuro designer.

## 2. O LIVRO ILUSTRADO INFANTIL

## 2.1 BREVE HISTÓRIA E A ILUSTRAÇÃO NO LIVRO INFANTIL

**É** de conhecimento geral de estudiosos do assunto que o livro infantil surgiu a partir do momento que a criança passou a ser aceita e compreendida como um ser único, com particularidades e necessidades diferentes das dos adultos, não sendo, portanto, um adulto pequeno. Segundo Rui de Oliveira (2008, p. 14), o livro infantil como objeto de arte, brinquedo e entretenimento era “consequência estrutural direta da Revolução Industrial pela qual passava a Inglaterra”, sendo que seu conteúdo, inclusive ilustrações, refletia o conservadorismo que caracterizou o período vitoriano. Hoje, vemos que há uma quantidade significativa de assuntos e estilos de livros infantis no Brasil e no mundo, estando sempre de acordo com seu tempo, Oliveira (2008, p.18) ainda exemplifica: “As antigas ilhas misteriosas (ilustradas

nos livros) habitadas por seres bizarros são os atuais planetas e astros desconhecidos das aventuras de ciência e ficção”.

Até poucos anos atrás no Brasil, o ilustrador “era contratado apenas para executar as ilustrações e a sua participação na produção do livro era mínima e até evitada tanto pelas editoras quanto pelos próprios artistas” (LINS, 2001, p. 55). Hoje vemos que o projeto gráfico de livros infantis é, muitas vezes, executado pelo ilustrador, que passa a ter o papel de projetista gráfico também – assumindo papel do designer -, tendo assim maior controle sobre o resultado do livro.

Sabe-se que existem vários tipos de livros voltados para a criança, mas para sua criação é preciso pesquisar vários aspectos do público alvo, do mercado e as técnicas disponíveis.

*Sendo um produto industrial, o livro infantil está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, é resultado de um trabalho artístico e cooperativo e, como tal, tem que responder aos anseios estéticos de todas as partes envolvidas, além de atender às expectativas emocionais e psicológicas do público leitor que escapam da teoria e de toda a metodologia de trabalho. (LINS, 2001, p. 44)*

Atualmente, existem várias técnicas para se ilustrar livros infantis graças aos novos recursos, utilizando-se desde o grafite, tintas até as formas digitais, além de serem impressos em materiais diferentes do papel, como madeira, pano, plástico

e metal. Há também livros com sons, digitais, com cheiro e com variedade de recurso tátil e de texturas, com vernizes e até cores especiais. Esses livros de diversos estilos e materiais “além do enriquecimento visual, incentivam o espírito criativo da criança na busca de soluções alternativas e no relacionamento com a diversidade” (LINS, 2001, p. 47).

Sabe-se que nem sempre tivemos essa variedade de opções e essa afirmação do espaço e status da imagem, sendo a xilogravura, até o final do século XVIII, a única técnica que permitia compor numa mesma página e ao mesmo tempo caracteres e figuras, com mais facilidade e rapidez, e foi com ela que se realizaram os primeiros livros para criança que continham essas imagens, afirma Linden (2011). Segundo a mesma autora, ainda no final do século XVIII, Aloysius Senefelder desenvolveu a litografia que possibilitava desenhar diretamente na pedra utilizando lápis, pincel ou penas. Assim, foram sendo desenvolvidas formas diferentes de diagramar páginas de livros, misturando tipografia e imagens. Em 1789, William Blake escreveu e desenhou o livro “Canções da inocência”, que é uma obra referencial no estudo da ilustração para crianças, mesmo não existindo no livro uma intenção clara de encontrar uma linguagem para esse público (OLIVEIRA, 2008, p.21).

No século XIX, ilustradores como Bertall e Randolph Caldecott, passaram a usar o estêncil para criar imagens coloridas, sempre buscando usar

pequenos textos relacionados junto a elas. Oliveira (2008) ainda cita o ilustrador, caricaturista e chargista francês Jean Ignace-Isidora Grandville (1803-1847), que trabalhou de forma híbrida quando ilustrou, por exemplo, “As Fábulas”, de La Fontaine, obra que possui animais humanizados, expressando crítica social e os defeitos humanos. Outras obras que são válidas de serem citadas são “As metamorfoses do dia”, feita com a técnica da litografia pintada à mão e “As flores animadas”.

O período de ouro da ilustração de livros infantis, segundo Oliveira (2008), abrange o princípio do século XX e vai até o final da década de 1930. Segundo Linden (2011), em 1919 o livro de Edy-Legrand, Macaoet Cosmage, consagrou a inversão da relação de predominância do texto sobre as imagens, utilizando texto curtos e imagens com cores atraentes, privilegiando-as. Munari (1998, p. 218) desenvolveu os primeiros livros sem textos abstratos e feitos com diferentes materiais que foram expostos em 1950, em Milão, sendo que um desses livros foi, posteriormente, editado pelo Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. Treze anos depois, em 1963, Maurice Sendak introduz uma nova concepção da imagem, que segundo Linden (2011), passa a representar o inconsciente infantil na obra “Onde vivem os monstros”, ainda buscando a atenção para as ilustrações.

Com a fundação em 1965 da editora L'Écoledes Loisirs por Jean Fabre e Arthur Hubschmid, grandes artistas se dedicaram a criar livros infantis ditos “de

qualidade” e que procuram técnicas diferentes, como a utilização de imagens abstratas, fotografia, sem presença de textos, entre outros. A partir daí, novas editoras foram sendo formadas e muitos livros infantis de estilos diferentes foram criados, até chegarmos a livros altamente tecnológicos, interativos e digitais. Observa-se o retorno da utilização do lápis de cor, da tinta, xilogravura e colagem, pois com o scan fica mais fácil editar e reproduzir em série, todavia, há grande dificuldade de se dizer o que foi feito digitalmente e o que não foi.

Vemos que o computador é uma ferramenta revolucionária, um novo suporte para as artes finais, que facilitou a vida de ilustradores (que nem precisam mais se sujar com tintas) e possibilitou o aumento da qualidade da impressão (ALARCÃO, 2008, p. 68). Canetas, telas e mesas digitalizadoras, programas que simulam técnicas tradicionais, botões de desfazer e efeitos especiais em um “clic”, esses são alguns dos principais recursos que o meio digital oferece ao ilustrador ou designer gráfico.

Percebe-se que desde sempre há uma grande variedade de estilos de ilustrações, formatos, diagramações, molduras, etc., que não precisam seguir nenhuma norma. Nos livros ilustrados infantis de Christophe Besse, por exemplo, há “um traçado magistral, irregular e expressivo” (LINDEN, 2011, p. 40) possuindo caricaturas, que também podem ser associadas às cores acentuadas. Ainda segundo Linden, por influência de Alain Le Saux, alguns

ilustradores têm o seu trabalho com cores densas, contornadas com espessos traçados de tinta preta, com uma marca vívida do pincel que demonstram emoções e que se perpetua hoje em dia, mas com menos efervescência. Ainda há vários outros estilos, como efeito de espessura da tinta; materialismo, minimalismo e caderno, que são livros que se assemelham ou imitam cadernos escolares. Não podemos dizer qual tipo de ilustração fica “feia” ou “bonita”, Ana Terra (2008, p. 167) afirmou que qualidade é a expressão da arte, os gostos podem ser diferentes, cada um com seu estilo, mas com qualidade.

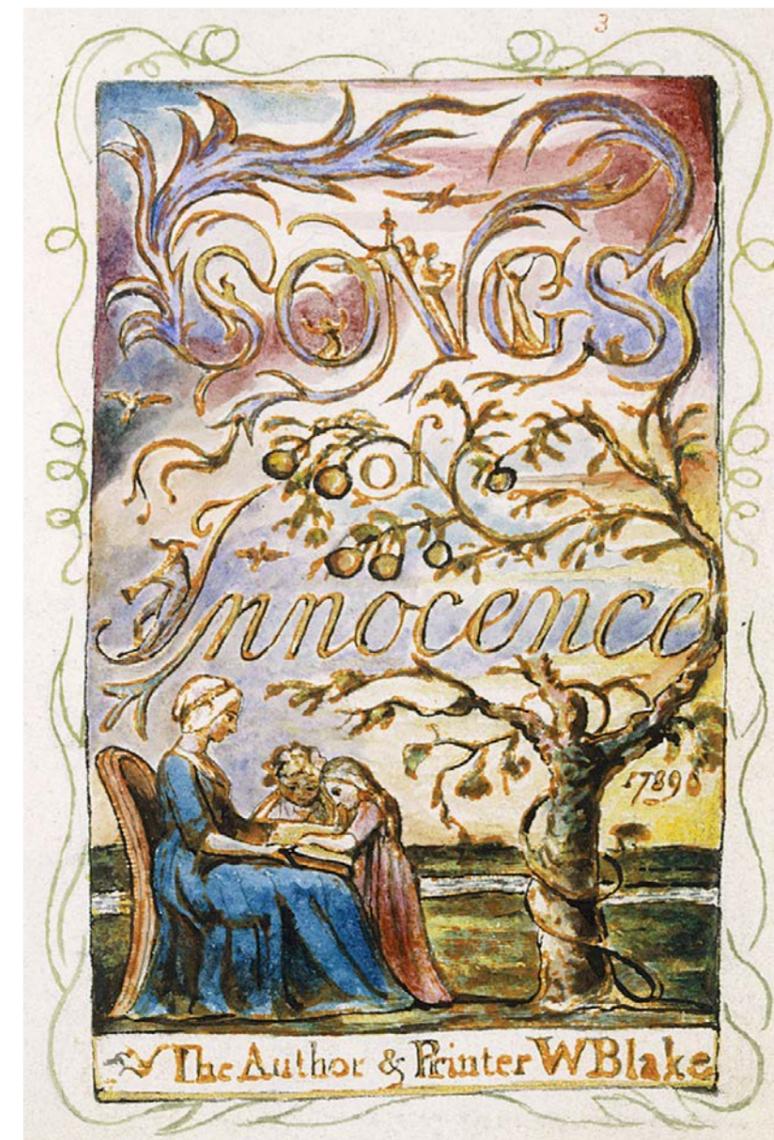


Figura 1: Willian Blake (1757-1827) <http://siteslab.unc.edu/viscomi/illword/images/2.songsie.Y.P3.300.jpg>

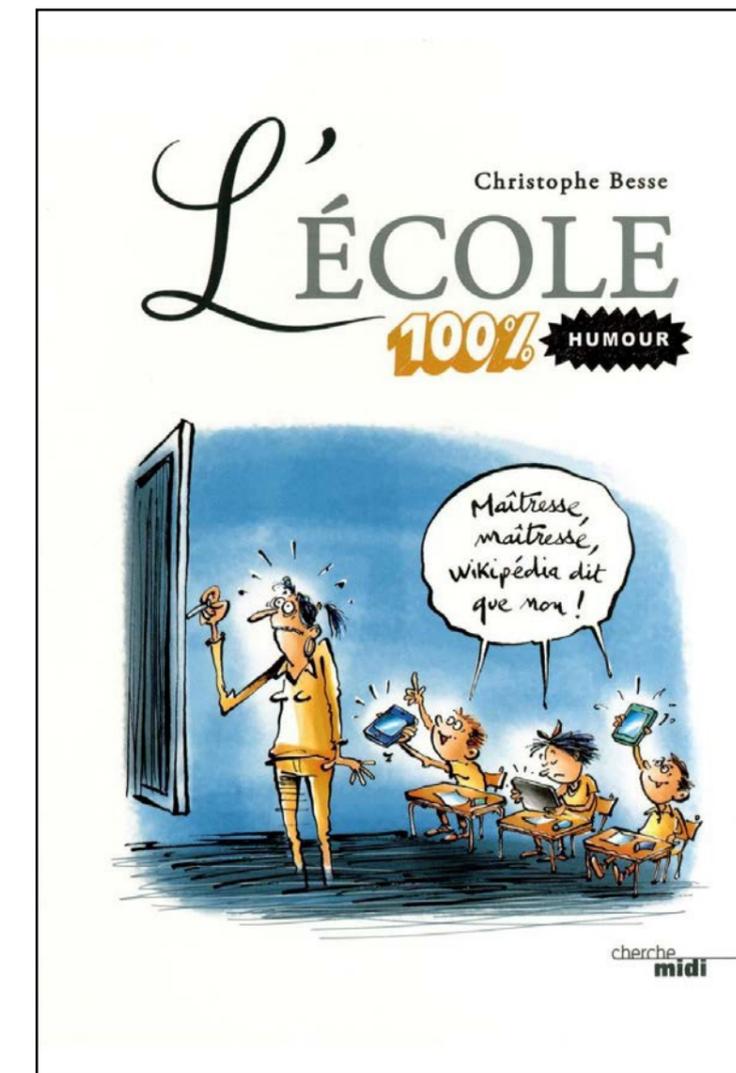


Figura 2: Livro ilustrado de Christophe Besse. Retirada de: <http://www.amazon.fr/L%C3%89cole-Christophe-BESSE/dp/2749118239> Acesso em 20 ago. 2014

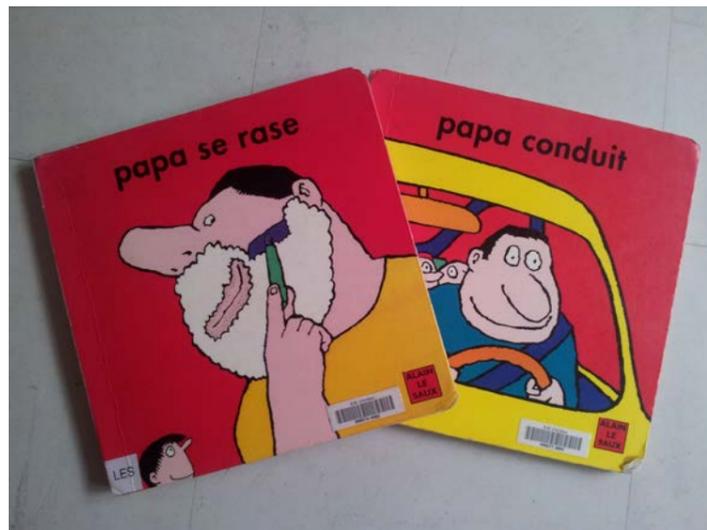


Figura 3: Livros ilustrados de Alain Le Saux. Retirado de [http://img.over-blog-kiwi.com/O/77/65/37/ob\\_cc0b27\\_20130929-122155.jpg](http://img.over-blog-kiwi.com/O/77/65/37/ob_cc0b27_20130929-122155.jpg) Acesso em 20 ago. 2014



Figura 4: Ilustração do livro "Onde vivem os Monstros" de Maurice Sendark. Retirada de <http://ronaldobressane.com/2009/10/26/seu-monstro/> Acesso em 20 ago. 2014

## 2.2 CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS E PROJETO DO LIVRO INFANTIL

A respeito de formatos, percebemos que há livros verticais, horizontais, quadrados e com outras formas geométricas ou irregulares, além de possuírem ou não dobras e facas especiais (podendo ser em formato *pop-up*). Segundo Lins (2001), os formatos mais comuns se originam das folhas de papel no tamanho 66 x 96 cm (formato BB), onde a folha toda é impressa, dobrada e refilada, possibilitando diferentes formatos possíveis para o livro. Chama-se isso de "caderno".

É válido lembrar que o número de páginas é sempre múltiplo de 4. Há ainda formatos irregulares, gerados a partir do uso de facas especiais.



Figura 5: Livro "Futebol – A bola conta sua história", de Sérgio Vieira Brandão. Foto da autora. Este livro possui formato inconventional, se relacionando parcialmente com uma bola esportiva.



Figura 6: Livro “Uma noite na festa”, Ciranda Cultural. Foto da autora. Esta obra possui formato diferente, apresentando bordas arredondadas.

A diagramação de um livro ilustrado tem maior variação quando o livro possui textos, podendo ele estar associado, dissociado, compartimentado ou em conjunto com a imagem. Segundo Linden (2011, p. 84), “quanto mais o tipo de diagramação se impõe claramente nas primeiras páginas, mais o efeito de ruptura se revela eficaz”, assim, é preciso impor o estilo da diagramação principalmente nas duas primeiras páginas.

A tipografia em um livro ilustrado pode variar bastante. Texto e imagem devem estar na mesma linguagem, se comunicando; o tamanho dos caracteres, a cor, o formato, disposição na página, tudo é importante e traz efeitos diferentes, mesmo quando é colocado o texto separado da imagem; quando colocados juntos, as palavras se tornam ilustrações. O ilustrador Jean Alessandrini mostra isso realizando uma “iconicidade” do texto apresentando imagens feitas de tipografia.

Alguns tipos de diagramação:



Figura 7: Livro “O livro secreto da fada do dente”, de Penny Dann. Foto da autora. O texto fica acima, justificado. Há pequenos balões de fala abaixo se misturando com a ilustração.



Figura 8: Livro “Croccc Croccc”, Todolivro. Foto da autora. Texto junto com imagem, justificado e alinhado a esquerda.



Figura 9: Livro “Futebol – A bola conta sua história”, de Sérgio Vieira Brandão. Foto da autora. Texto entrando na imagem, desalinhado de várias formas, uma diferente da outra.

## 2.3. OS PRÉ-LIVROS

Como já dito, iremos utilizar os conceitos do designer italiano Bruno Munari (Das coisas nascem coisas, 1981) para descrever os pré-livros no geral. O autor começa falando sobre leitores e a quantidade baixa dos que leem livros, e não apenas revistas de fofocas, explicando que muitos perdem o interesse neles por serem obrigados a lê-los na escola, sendo que esses livros são “difíceis”, o que as fazem ler sem prazer.

Crianças precisam apenas de incentivos para ler, já adultos que não leem raramente vão mudar seus hábitos. Munari explica que em seus primeiros anos de vida a criança conhece o ambiente que a rodeia através de receptores sensoriais, dos cinco sentidos. Para estimular esses sentidos, o autor desenvolveu muitos projetos de livro infantil. Iniciou seu trabalho inovador com os “Livros Illegíveis”. Segundo Domiciano (2008, p. 149) “o primeiro livro desta série foi criado em 1949, e publicado em 1953, numa tiragem de 2000 exemplares, por uma editora de Amsterdã (Steendrukkerij de Jong & Co) e exposto no Museu de Arte Moderna de Nova York em 1955”.

Porém um projeto marcante do designer foi a criação dos Pré-livros: 12 livrinhos pequenos, de tamanhos iguais e sem texto algum, confeccionados com diferentes materiais (papel, couro, lidas,

plásticos, fibralin, madeiras, etc.), onde a leitura pode iniciar-se em qualquer página, não importando a orientação. Cada um desses livros é capaz de transmitir informações diferentes.



Figura 10: Livro ilegível de Bruno Munari. Retirado de: <http://arteemprocessos.blogspot.com.br/2012/09/os-livros-de-bruno-munari.html> Acesso em 7 out. 2014

[...] um de história natural, outro de ginástica, outro de ficção científica, outro de geometria dinâmica, uma possível história a inventar, outro sobre a percepção das cores, um truque de mágica, um livro macio e quente, como o cobertor de Linus. (MUNARI, 1981, p.229)



Figura 11: Pré-livros 1 e 2 de Munari, o primeiro em cartão e barbante colorido e o segundo em impressão convencional. Retirado de: [http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8528/3/PDF96\\_2.pdf](http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8528/3/PDF96_2.pdf) Acesso em 10 nov. 2014

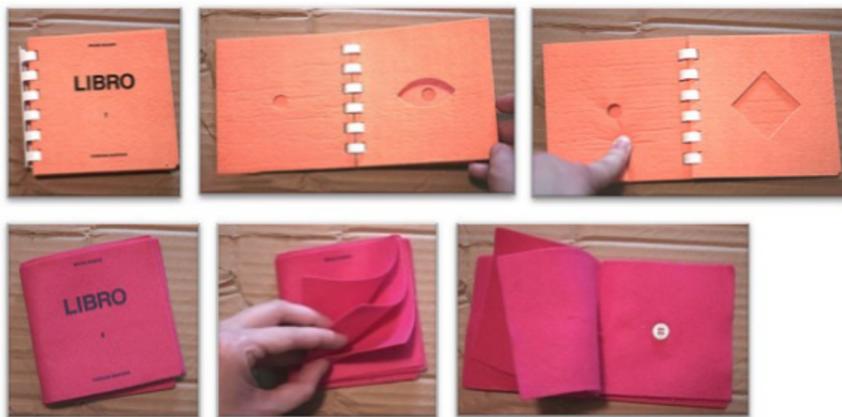


Figura 12: livros 7 e 8. Mostram uso de espuma E.V.A. e o feltro. Retirado de: [http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8528/3/PDF96\\_2.pdf](http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8528/3/PDF96_2.pdf) Acesso em 10 nov. 2014

Nesse projeto, Munari fala de como o livro pode ser compreendido por sua visualidade, ignorando o texto, o papel passa a ser uma forma de comunicação sem necessitar de palavras. Domiciano (2008) ainda conceitua:

*Os pré-livros (prelibri - prebooks - prelivres – vorbücher) são livros sem texto diferenciados. Consistem em uma experimentação gráfica de inúmeras técnicas não convencionais em um objeto muito bem detalhado estético e conceitualmente. (DOMICIANO, 2008, p. 150)*

Esses livros experimentam uma forma de linguagem visual e tátil, que foge dos tipos de livros infantis convencionais da sua época, onde as crianças tinham contato apenas com imagens e textos. Assim, os pré-livros possuem duas funções: estimular a leitura dos livros em geral e estimular a imaginação, não dando uma história pronta.

### 3. O LEITOR DE LIVRO ILUSTRADO

**S**egundo Linden (2011, p. 29) uma das especificidades do livro infantil é atingir o público adulto, que é o mediador, pois compram o livro e muitas vezes os leem para o público alvo. Tal atitude gera inúmeras repercussões, pois “de fato editores e criadores orientam seus projetos mais ou menos em função das supostas expectativas dos mediadores”, sendo esses mediadores pais ou educadores.

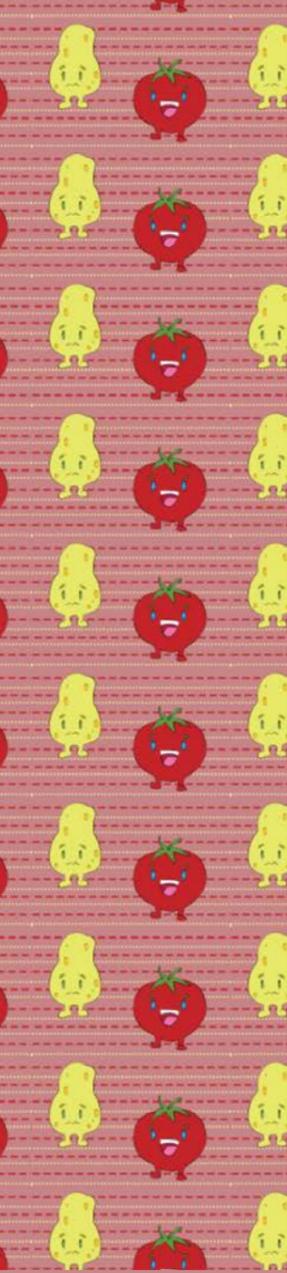
No caso deste projeto, o público alvo é o infantil de 3 a 7 anos (em início da alfabetização), pois esta criança já conhece símbolos, pensa de forma lógica, entre outras capacidades que veremos. A criança pequena será capaz de “ler” um livro sem texto e contemplar as imagens e as brincadeiras propostas, caso o livro tivesse texto (possui apenas algumas palavras que não são o foco) além de o público alvo mudar, ele focaria mais nas palavras, e não é o objetivo. Segundo Castanha (2008, p. 145) “é como

se, aos poucos, durante a trajetória de uma pessoa na vida escolar, ela se ‘desalfabetizasse’ das imagens”, enquanto as crianças não-alfabetizadas buscam entender as imagens, adultos que sabem ler têm receio de não entenderem, de opinarem. Percebe-se que para criar um livro para o público infantil é preciso estudar seu psicológico, comportamento, interesses e entrar neste mundo onde já estivemos.

A criança passou a receber atenção diferenciada, como já dito, a partir do momento em que parou de ser vista como um mini adulto. Pesquisas psicológicas foram sendo desenvolvidas para estudar a inteligência, percepção e desenvolvimento desta. Damos destaque a Jean Piage (apud. DOMICIANO, 2008), onde sua ideia básica consiste em compreender os mecanismos mentais da criança, “onde a interpretação psicológica é a genética, ligada à análise do desenvolvimento nos campos da inteligência, das operações lógicas, das noções de números, espaço e tempo” (DOMICIANO, 2008, p. 8). O teórico ainda diz que o desenvolvimento da mente e do corpo se assemelham de forma a buscar um estado de equilíbrio.

Quando a criança está em fase lactante (do 0 aos 2 anos) está também na fase dos reflexos, do aprender com o praticar, querem pegar, segurar, puxar, tatear tudo que veem.

O público alvo proposto é o que segue depois desta fase sensório motora, que é a primeira infância (dos 3 aos 7 anos). “O aparecimento da linguagem é,



segundo Piaget, o grande marco de passagem do primeiro para o segundo período de desenvolvimento infantil” (DOMICIANO, 2008, p. 10). É o início da socialização com outras crianças e com adultos, de antecipar e refazer ações, tomar os mais velhos como exemplos que se deve seguir, brincar, criando situações imaginárias, reproduzindo situações, representando objetos ausentes por outros, o que é de extrema importância, pois segundo Vygotsky, outro teórico contemporâneo a Piaget e da mesma envergadura, é a imaginação que permeia todas as realizações humanas, onde se permite a produção artística, técnica e científica (DOMICIANO, 2008).

Nota-se que nesta fase surgem os “porquês”, onde, segundo Domiciano (2008, p.10) buscam encontrar explicações do seu mundo egocêntrico: “tudo acontece em função delas e das crianças e adultos que as rodeiam (finalismo)”. Essa maneira egocêntrica de pensar faz com que acreditem que tudo na natureza foi criado pelo homem, a autora anteriormente citada dá um exemplo: achar que montanhas são pedrinhas que foram plantadas e cresceram, assim como as árvores.

Durante toda a infância, percebe-se que a criança gosta de desenhar, expressando-se de alguma forma, sendo simbólica, “al dibujar, el niño lleva al dibujo todo lo que sabe del objeto que representa y no solo lo que vé” (Vygotsky, 1996. Apud. DOMICIANO, 2008, p. 23), representando o

que considera importante, e conforme vai crescendo vai buscando detalhes, realismo.

Após essa fase vêm a segunda infância, onde a criança começa a pensar antes de agir, discutir o que pensa, raciocinar logicamente e consegue seguir regras. Com o passar dos anos ela começa a perder interesse em desenhar. O sistema educacional vigente muitas vezes corrobora para isso. Segundo o neurocientista americano e estudioso de cérebro humano Howard Gardner, as escolas valorizam o raciocínio lógico, e linguística, onde os alunos são obrigados a aprenderem a pensar de forma linear. “Gardner defende que este modelo dificulta a aprendizagem de alguns, cujas habilidades privilegiam outras formas de ver e conceber as ideias” (DOMICIANO, 2008, p. 36).

Por fim, a fase da pré-adolescência e adolescência, onde há contestação, busca de solução de problemas, de ideias novas.

## 4. O DESIGN GRÁFICO

**S**abe-se que a palavra “design” é inglesa e quer dizer projeto, desenho. O termo já passou por traduções para diversas línguas, mas no português não foi possível encontrar uma palavra que significasse de forma tão generalizada os projetos de design, sendo gráfico, produto, moda, móveis, entre outros. Design está ligado diretamente com inovação, orientado para o futuro.

Para criar um livro que aborda a temática do design gráfico é preciso estudar, conhecer sua história, aspectos e tendências. Como já dito, Meggs (2009) considera que entre os estudos de um designer estão tipografia, ilustração, revolução digital, identidade corporativa, sistemas visuais, imagem conceitual e história da arte.

Atualmente, no curso de design em uma universidade é possível encontrar matérias com estudos teóricos e outras mais práticas. Entre essas

matérias podemos citar algumas abordadas no curso da UNESP (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho): antropologia, filosofia, história da arte, introdução ao design, desenho técnico e de observação, plástica, fotografia, psicologia, tipografia, oficina gráfica, marketing, projeto e produção gráfica (envolvendo identidade corporativa, editoração, etc.). Todas já estudadas, e que ajudaram de alguma maneira na produção desde projeto de conclusão.

A história do design gráfico tem suas raízes no processo de industrialização dos impressos, bem anterior à revolução industrial. Vemos no livro de Meggs, “história do design gráfico” (2009), que para compreender a origem do design estuda-se primeiramente a origem e evolução da escrita, as primeiras formas de comunicação, os hieróglifos egípcios, a criação do papiro, etc. Posteriormente o livro aborda a invenção da impressão, o design no Renascimento e na Revolução Industrial, a evolução da tipografia, as influências das artes (Art Nouveau, arts and crafts, modernismo, renascimento, etc.), e por fim fala-se de identidade corporativa, sistemas visuais, o pós-moderno e a revolução digital com o futurismo.

No livro que será criado buscou-se incluir os principais temas da profissão em questão, e para isso foi feito um estudo rápido de cada tema a seguir (não abordamos o tema “ilustração” aqui por já ter sido estudado anteriormente).

#### a) Tipografia

Sabe-se que a escrita teve início na mesopotâmia, entre os rios Tigre e Eufrates, onde fenícios e sumérios desenvolveram a escrita cuneiforme a partir do barro do rio e uma ferramenta em forma de cunha. A partir daí foram sendo desenvolvidas ferramentas que aprimoraram a escrita, como tintas, papiro, pergaminho, papel, tipos móveis, máquinas de escrever, computadores, e, impressoras com tipografia digital e vetores.

Com um público diverso hoje em dia, é preciso se comunicar de formas diferentes, e a tipografia pode ser um ótimo meio para se transmitir o que deseja corretamente. Cada idioma necessita de um tipo diferente, cada público alvo (adulto, infantil), assim como o meio digital e o impresso. Cada tipo expressa algo,

*Se você olhar uma letra com atenção, pode ver a personalidade expressa nas suas características físicas: leve ou pesada, arredondada ou quadrada, alongada ou achatada. As letras podem ganhar sentido quando próximas umas das outras como soldados, ou podem dançar graciosamente numa linha. (SPIEKERMANN, 2011, p. 45)*

Portanto, vemos que a tipografia é uma “arma” que pode ajudar ou prejudicar (quando usada de forma incoerente) a publicidade de uma marca, a capa de um livro, um logotipo.

#### b) Identidade Corporativa e Sistemas Visuais

Segundo Meggs (2009, p. 523), no século XVIII quase todo comerciante tinha um selo ou marca registrada, mas só a partir de 1950 as indústrias começaram a sentir maior necessidade de desenvolver imagem e identidade corporativa para diversos públicos, com o objetivo de crescer mais, formar uma reputação de qualidade e confiabilidade. A partir desse ano e até 1960, muitos designers estadunidenses, como Rand, Bass e Beall, e escritórios de design “adotaram a identidade visual corporativa como principal atividade” (MEGGS, 2009, p. 529).

Desde então vemos que têm se dado grande importância à essa área, ao lado da publicidade, com o desenvolvimento de logotipos e toda uma identidade visual para grandes e pequenas empresas, ONGs, templos religiosos. Até mesmo em pequenos escritórios como de psicólogos, de advogados há procura por manter-se identidade entre cartões de visita, papelaria, sinalização e fachada, e microempresas que também procuram manter tal padrão em seus rótulos e embalagens dos produtos que fabricam.

#### c) Fotografia

Desde sua invenção a fotografia está vinculada com a comunicação gráfica. No curso de design da UNESP, três semestres são dedicados

às aulas de fotografia, onde se aprende história da fotografia, métodos de impressão de fotos e aulas práticas com técnicas para fotografar e posteriormente editar o trabalho em meio digital.

Sabe-se que a invenção desse método de reprodução se deve ao acúmulo de avanços por parte de pesquisadores, trabalhando, juntos ou não, ao longo de muitos anos. Joseph Nicéphore Niépce (1765 – 1833) foi o primeiro a produzir uma imagem fotográfica, buscando uma forma automática de transferir desenhos para lâminas de impressão, “a mais antiga foto existente é uma folha de peltre que Niépce expôs durante um dia inteiro” (MEGGS, 2009, p.185) em 1826, depois retirou a folha da câmara escura, lavou com óleo de lavanda e viu uma imagem nebulosa de prédios. Com o tempo a técnica foi sendo aperfeiçoada até chegarmos a fotografias coloridas, câmeras que capturam à longas distâncias, detalhes em macro, sendo possível ainda a edição de forma digital posteriormente para deixar a foto como deseja, possibilitando montagens, mudanças de cores, e efeitos no geral.

#### **d) Web design**

Meggs (2009, p. 627) afirma que a revolução digital chegou as pessoas em consequência de instrumentos de hardware e software a preços acessíveis que foi desencadeada por três empresas durante os anos 1980, sendo elas: Apple Computer, Adobe Systems e Aldus, com suas respectivas

criações: microcomputador Macintosh, a linguagem de programação PostScript e o programa PageMaker. Assim, foi possível controlar um computador usando um mouse, e não mais operações matemáticas, editar e imprimir textos, imagens e elementos gráficos com determinado posicionamento na página. Décadas depois foram surgindo outros programas ou ferramentas direcionadas a designers gráficos onde se permitia cometer erros e corrigi-los facilmente, esticar, curvar, combinar e tornar transparentes tipografias, cores, texturas e imagens de formas nunca vistas.

Com o desenvolvimento da internet (com suas origens no final dos anos 1960) a comunicação por computador avançou rapidamente, a web foi desenvolvida somente em 1990 pelo físico Tim Berners-Lee (MEGGS, 2009, p. 645), avançando e se tornando hoje uma ferramenta de pesquisa, socialização, interação, comércio e até expressão para indivíduos. Neste meio, designers gráfico precisam saber o que fazer na hora de montarem páginas, anúncios, escolherem imagens e tipografias, lembrando que a web é diferente dos impressos. Para projetar um site é preciso conhecer seu conteúdo, público alvo, sendo hoje em dia parte importantíssima na publicidade de marcas.

#### **e) Game Design**

Com todo o avanço computacional dito anteriormente, os games também foram evoluindo em fliperamas, computadores, consoles e hoje também em

celulares. Sua criação teve início na década de 1950 em pesquisas na área da ciência da computação, onde acadêmicos começaram a projetar jogos simples para interação e diversão. Não se sabe qual foi o primeiro jogo criado, mas podemos citar alguns precursores: Nimrod (1951), OXO (1952) que simulava o jogo da velha, Hutschpiel (1955), um jogo de guerra. Na década de 1960 o principal jogo desenvolvido foi o Spacewar!, que foi um dos primeiros a ter distribuição nacional em computadores. Com o passar dos anos foram sendo desenvolvidos jogos possíveis de se conectarem a televisão (videogames), arcades, portáteis, buscando sempre melhorar a qualidade visual, até chegarmos a com imagens bem definidas em 2D e 3D. Nesta área há designers que trabalham tanto com a criação e programação como com o leiaute.

#### **f) Cores**

Segundo o site Wikipedia, a definição de cor é dada pela percepção visual “provocada pela ação de um feixe de ftons sobre células especializadas da retina, que transmitem através de informação pré processada no nervo óptico, impressões para o sistema nervoso”. Estuda-se sobre elas o seu conceito, luz, tecnologia, suas teorias (CMYK, RGB), medição e reprodução, percepção, e sua cultura e influência.

## **4.1 O PROFISSIONAL DESIGNER**

De maneira geral, pode-se dizer que designer gráfico é o profissional que traz ordem estrutural e forma à informação visual impressa e digital, buscando inovação. Entre os trabalhos dele podemos citar: diagramação de livros, revistas, folhetos e páginas da web, configuração visual de embalagem, criação de tipografias, de identidades corporativas, ilustração, direção de arte, fotografia, etc.

Mas afinal, como surgiu esta profissão? Sabe-se que antigamente, mais precisamente na Idade Média, os livros eram feitos manualmente um a um em folhas de pergaminho em mosteiros. Segundo Moraes (2008, p.51), nesta época era comum que o escriba ou copista fizesse também as imagens, mas não se pode dizer que se tratava de um projeto gráfico como os atuais.

Assim como aconteceu com a arquitetura no final do século XVIII, profissionais, artesãos começaram a utilizar o desenho em escala e perspectiva para calcular, representar e dimensionar a obra, o projeto. Se antes cada objeto era feito manualmente, produzindo-se peças únicas, passou-se a fabricar em série, o que propiciou o surgimento do designer (projetista), onde é dada a ele “a atribuição de pensar o objeto como produto fabricado sem as mãos de quem o projeta, seja ele



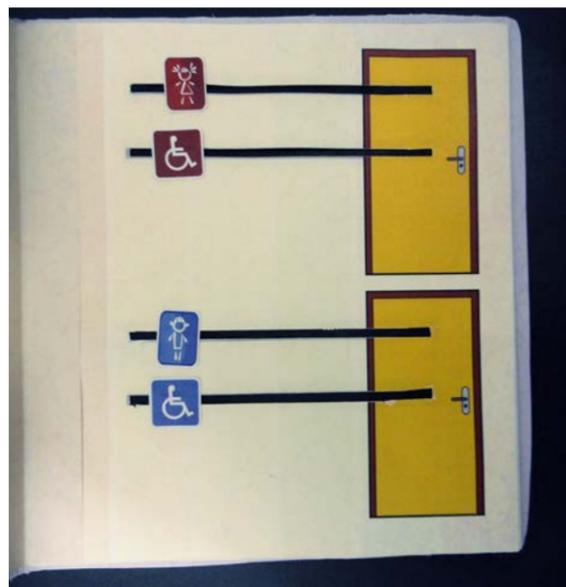
uma cadeira, um vaso ou um livro” (MORAES, 2008, p.5). A partir daí o profissional foi caminhando com os avanços tecnológicos já citados no item 3.

No Brasil, a profissão ainda não é regulamentada, o que significa que não é necessário fazer curso superior para exercê-la, apesar disso ela consta no Catálogo Geral de Profissões do Ministério do Trabalho. Também contamos com a ADG, Associação de Designers Gráficos. A média de salário desta profissão varia muito, podemos dizer que é entre R\$800,00 à R\$7.000,00.

## 5. PROJETO DO LIVRO “QUERO SER DESIGNER!”

### a) Roteiro

Em 2013 foi criado em aula um pré-livro que serviu de base para este novo projeto, mostrando com um teste com uma criança de 5 anos (Giovana Quirino) o que precisava ser melhorado, como a forma de deslizamento das peças (como na figura a seguir), a gramatura das páginas e sua forma de montagem, que no novo livro será feito “sanfonando” as páginas e unindo-as com fita de dupla face, e não com cola escolar como anteriormente. Portanto, foram feitas estas melhorias em cada página e surgiram novas ideias que proporcionaram o enriquecimento do livro.



Figuras 13 e 14: Página sobre sinalização do primeiro livro criado  
Foto da autora.



Figura 15: Giovana brincando com o primeiro pré-livro. Foto da autora.

O novo livro possui 8 páginas interativas, como já dito, baseadas em tópicos do design gráfico. O processo de produção deste teve início na pesquisa de similares e referências para a criação, definição do formato, tipo de ilustração, diagramação e cores a serem usadas.

Para o processo de pré-impressão foi necessário fazer as ilustrações, posteriormente foram feitas as impressões e montagens, que serão vistas mais adiante.

### b) Formato

Lins (2001) recomenda a construção de um “boneco” antes de montar o livro original, para ter-se definido o formato e tamanho do livro e fazer-se testes. O boneco pode começar apenas com rabiscos, e à medida que o projeto vai evoluindo ele vai se tornando cada vez mais parecido com o livro final.

O formato escolhido para este livro é baseado no primeiro boneco criado, sendo horizontal, retangular no tamanho 36 x 23 cm.

### c) Ilustrações

O processo criativo se baseou no conhecimento prévio de ilustrações para crianças e na busca por referências de ilustradores brasileiros, como Maurício de Souza, Vitor Cafaggi e Mauro Souza.

Foram criados personagens inspirados no repertório de crianças no geral, como animais, objetos do dia a dia e legumes que elas consomem. Cada ilustração foi feita com line art vetorizada e colorida de forma simples (sem sombrar e luz) no programa Adobe Photoshop, e posteriormente foram criados *patterns* para serem aplicados nas páginas como *backgrounds*.

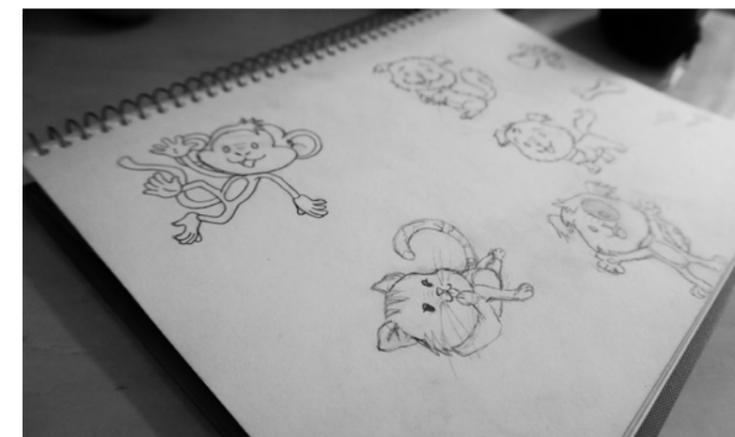


Figura 16: Processo de criação: sketch. Desenho no papel para ser digitalizado. Foto da autora.

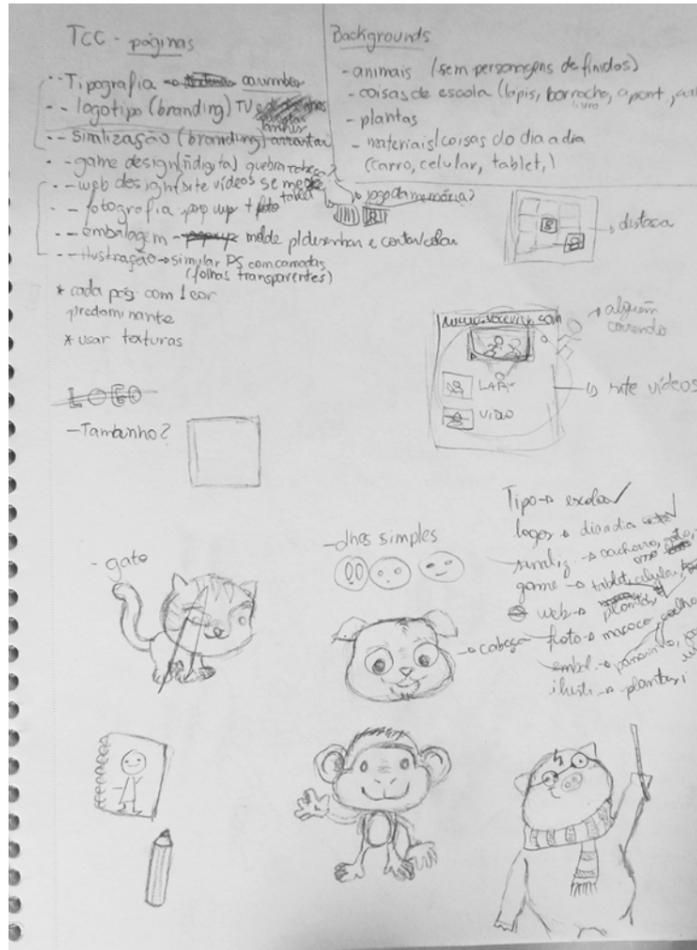


Figura 17: Sketches de ilustrações e planejamento de páginas. Foto da autora.

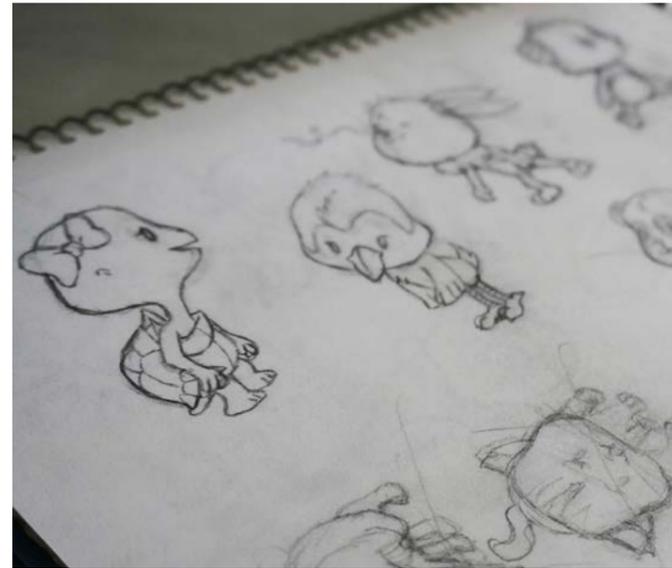


Figura 18: Sketch de ilustrações. Foto da autora.

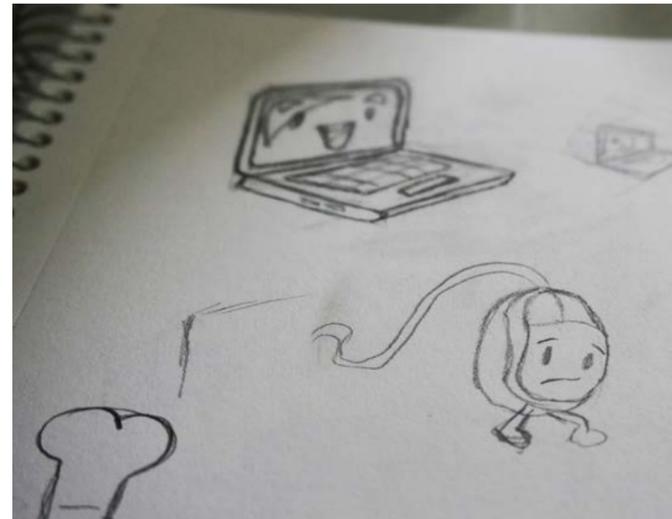


Figura 19: Foto da autora.



Figura 20: Vetorização de line art pelo programa Adobe Illustrator. Foto da autora.



Figura 21: Vetorização de line art pelo programa Adobe Illustrator. Foto da autora.

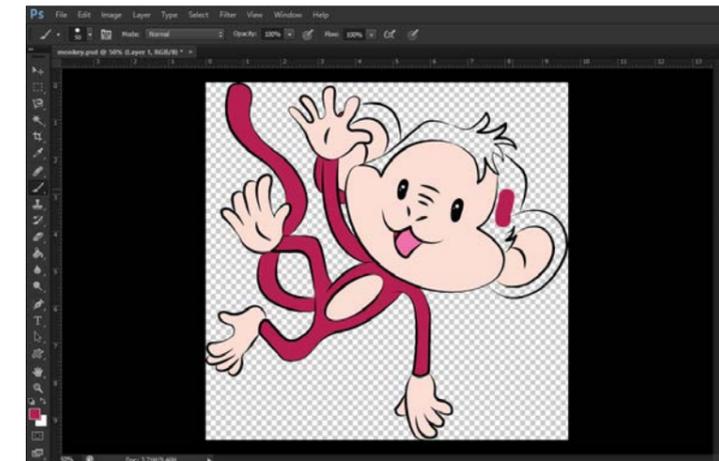


Figura 22: Processo de pintura digital. Foto da autora.



Figura 23: Processo de pintura digital. Foto da autora.



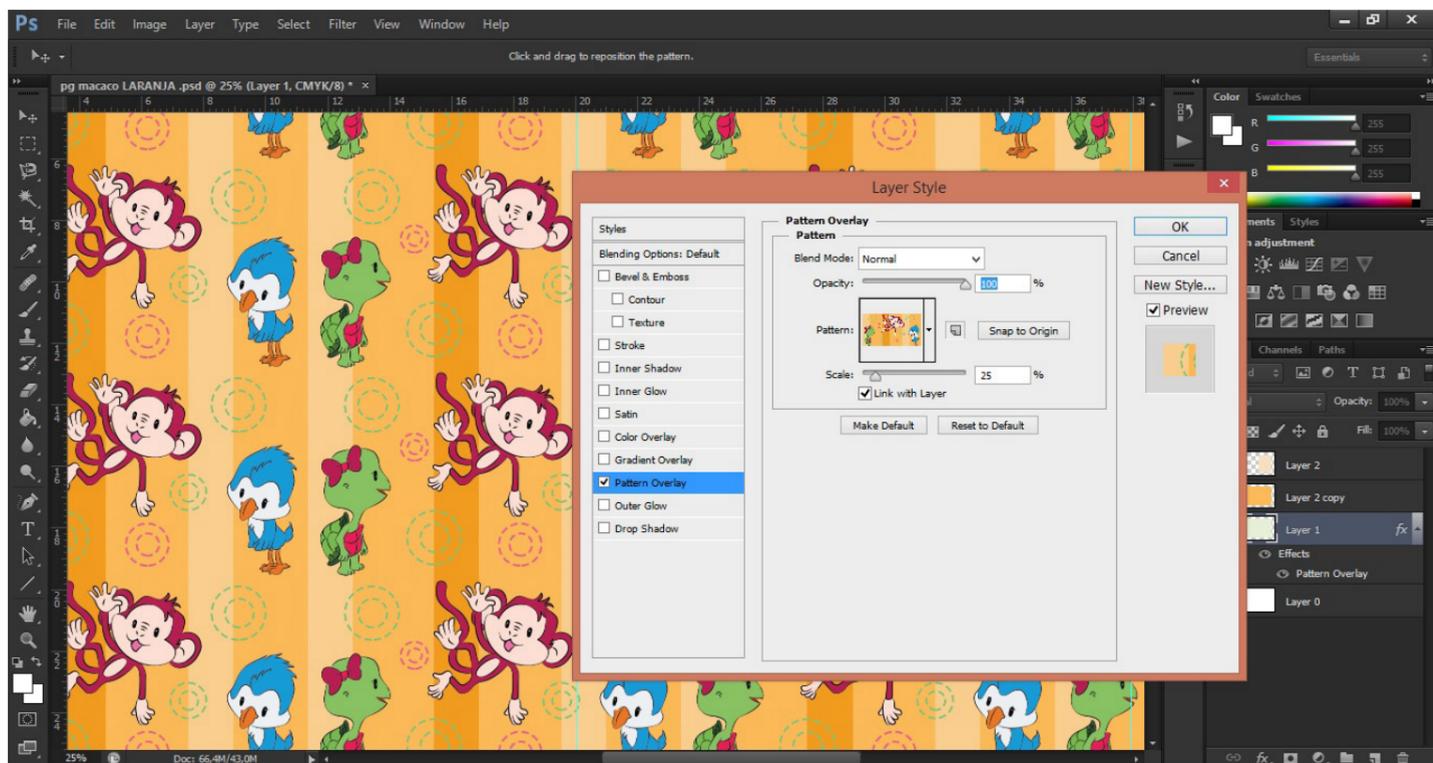


Figura 24: Criação de pattern. Foto da autora.

#### d) Diagramação

Segundo a obra de Guto Lins (2001) “Livro Infantil?”, é comum aos livros infanto-juvenis manterem a organização do livro convencional: 1ª Capa, com título, editora, nome do autor; 4ª capa, com textos de venda ou bibliografia do

autor, ou apenas com o código de barras; 2ª e 3ª capas, normalmente em branco; folha de guarda, que correspondem a 1ª e última página do livro, que podem ser auxiliares para acabando ou acrescentarem informações; folha de rosto, contendo praticamente os mesmos dados da

capa, podendo ter acrescentado o nome do ilustrador e número de edição; dedicatória, que contém um texto curto que ocupa uma página inteira; miolo, com todo o corpo do livro, com páginas numeradas ou não; e créditos, com dados bibliográficos.

Como este livro não é convencional, optamos por não utilizar todos estes recursos. O livro será composto por primeira capa com nome da obra e da autora, segunda e terceira capa com *pattern* criado, quarta capa com outras informações (ano, nome da universidade, nome da autora, orientadora), e miolo.



Figura 25: Exemplo de uma página do miolo com demonstração de funcionamento da brincadeira proposta (arrastar). O lado esquerdo das páginas ficará apenas com o background. Foto da autora.

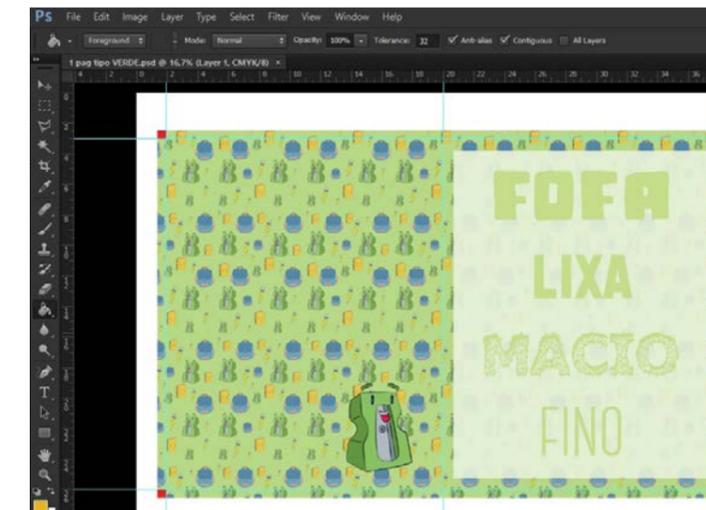


Figura 26: Exemplo de página com as tipografias escolhidas para serem aplicadas texturas de acordo com o formato de cada uma. Foto da autora.

## 5.1. PRODUÇÃO

### a) Escolha de materiais

Segundo LINS (2001, p. 45) os livros para crianças menores são como brinquedos, sendo assim é necessário que possuam material mais resistente, tanto em material quanto em acabamento. Neste projeto iremos seguir esta dica.

A folha escolhida para impressão é tamanho A3 (imprimi-se 2 páginas espelhadas juntas), e o papel mais resistente e ao mesmo tempo maleável

é o sulfite de 220 g/m<sup>2</sup> (assemelha-se ao papel cartão, que não pode ser escolhido para o trabalho por não estar disponível para impressão nas gráficas).

Foi preciso usar o papel “cartão” na estrutura de algumas páginas, em algumas peças, na capa e contracapa. Na página de tema Tipografia foram usados materiais com texturas, como tecido, lixa, palitos e papel camurça. Em outras páginas, como a de tema Ilustração e a de tema Web Design, foi necessária a utilização de impressão em papel plástico transparente. Na página de game design e fotografia (juntos) utilizou-se de papel ímã. Entre outros materiais que serão usados para a produção está cola, fita adesiva de dupla face, tesoura, régua, guilhotina, impressoras, entre outros.

### b) Impressão

A impressão é um fator muito importante em projetos gráficos, principalmente projetos com cores. Apesar do desenvolvimento da tecnologia, de novas máquinas, os profissionais ainda tem problemas na hora de passar o projeto do digital para o papel, que muitas vezes muda de cor e perde qualidade. Portanto, é preciso dar muita atenção ao processo de pré-impressão, dando informações à gráfica (como marca de corte, sangria, etc..) e à construção do boneco (protótipo), quando se trata de livros, que possibilitará analisar como o projeto ficará ao ser produzido em série.

Antes de começarmos a imprimir o projeto final e montá-lo foi necessário fazer uma impressão teste para analisar a mudança de cores que acontece da tela para o papel. Posteriormente, foram feitos teste de acabamento com essas impressões, possibilitando uma melhor pré-visualização do livro final. Assim, o projeto todo foi impresso e deu-se inicio a montagem.

### c) Montagem e Acabamento

Iniciou-se o processo de montagem da página de web design (que busca imitar a reprodução de um vídeo em um site de web) através do planejamento de montagem para evitar erros (como nas outras páginas), assim, tudo foi escrito em detalhes antes de começar a recortar e colar papéis.

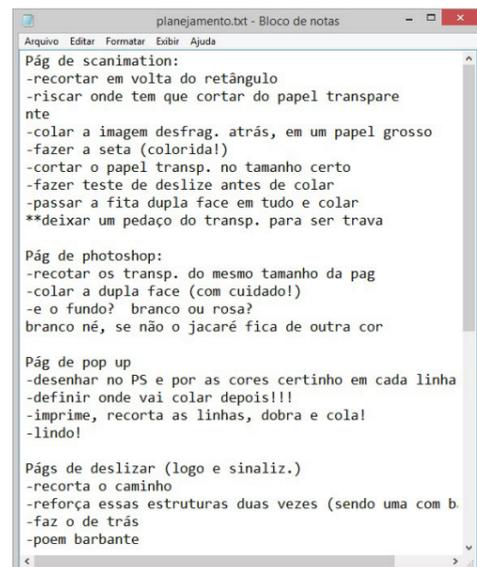
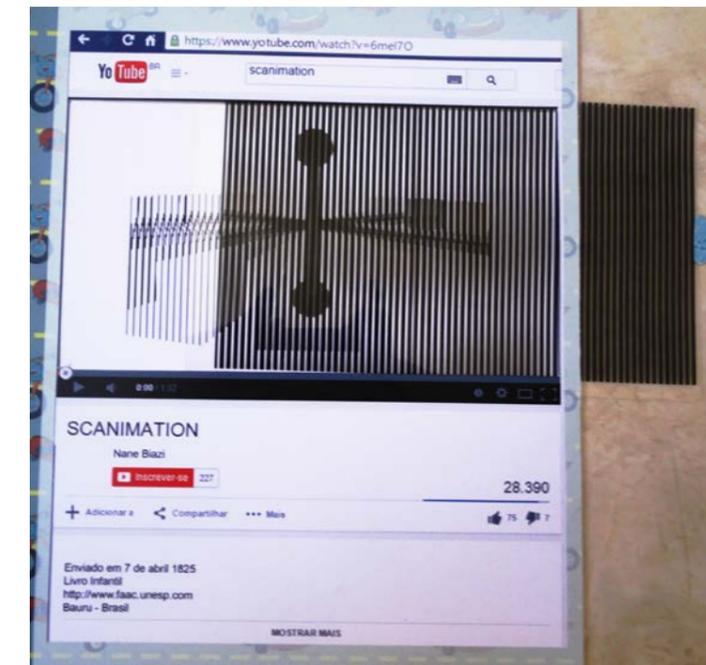


Figura 27: Planejamento antes da montagem. Foto da autora.

Nesta página (web design), foi necessário pensar em uma forma de fazer a imitação de movimento, e para isso foi necessário pesquisar sobre o assunto que nos levou a uma arte chamada “Scanimation”, onde um papel transparente com listras pretas fica por cima de um desenho fragmentado, e quando se movimenta para a direita ou esquerda tem-se a impressão de movimento da imagem. Assim, foi necessário recortar a parte em branco que ficaria o vídeo, recortar a impressão em plástico transparente de forma a se encaixar na abertura e por fim colar a imagem atrás da página, ficando o plástico entre a página com a imagem e a página com as informações do vídeo e web. Também foi necessário colar uma seta para indicar o movimento que se deve fazer (puxar) com o plástico.



Figuras 28 e 29: Processo de montagem da página de web design. Foto da autora.



Para página com o tema Embalagem foi preciso encontrar a solução para o seguinte problema: nesta página há um molde de uma embalagem de doce que precisa ser recortado, mas o livro não pode ficar com uma página em branco depois. O que fazer? A solução encontrada foi de deixar um molde na página e colocar outro por cima que já esteja semi recortado, facilitando para a criança na hora de brincar. Para o leitor não ficar com a embalagem pronta, optou-

se por deixar alguns desenhos em branco, assim, a criança pode colorir como quiser.



Figura 30: Página com embalagem vincada para facilitar o recorte. Foto da autora.

No tema fotografia e game design decidiu-se fazer um jogo da memória, usando fotografias (tiradas pela autora) diferentes, mas com estilos iguais: 2 fotos em preto e branco, 2 com alta saturação, 2 sem edição e com animais e 2 em estilo antigo, amareladas. Foi necessário planejar o tamanho das peças e achar uma forma de elas se encaixarem na página. Assim, foi necessário fazer um recorte na página toda e deixar apenas uma margem, que servirá de apoio para as peças, e colar outra folha embaixo, evitando deslizamentos. Contudo, isto não foi necessário, portanto optou-se por colar folhas de ímãs na página (em forma de letras que

unidas formam a palavra “memórias”) e nas peças, possibilitando maior contato.



Figura 31: Página com ímãs colados em forma de letras e colados nas peças do jogo. Foto da autora.

O programa Adobe Photoshop é utilizado pela maioria dos designers gráficos, principalmente para criarem suas artes e desenhos, portanto a página de ilustração é baseada no programa, simulando seu funcionamento de camadas. Para isso foi preciso imprimir uma ilustração fragmentada em papel transparente, e colar um sobre o outro, permitindo-se folhear estas partes.



Figura 32: Simulação de camadas do programa Photoshop em página de tema ilustração. Foto da autora.

Como já dito anteriormente a tipografia é uma forma de comunicação que precisa ser usado corretamente para evitar resultados ruins.

Em sua página optou-se por ensinar a criança a sentir a tipografia; se uma fonte é mais esticada para o lado, ela é mais gorda, portanto colocou-se um papel fofo para indicar que a fonte é fofinha, em uma fonte fina, colocou-se palitos, em outra ondulada com simulação de pelos, colocou-se um pano macio por

cima, e em outra foi colocado lixa. Para recortar cada letra em sua forma, foi preciso utilizar papel vegetal, copiar a fonte, passar para o papel de textura, recortá-las e por fim colá-las com fita de dupla face ou cola tipo Super Bonder.



Figura 33: Colagem de texturas. Foto da autora.

A sinalização de ambientes está presente em uma página que permite que a criança sinalize uma porta com placas sem texto, com desenhos que indicam de forma clichê o banheiro para o sexo masculino e para o feminino. Nesta página foi preciso recortar o caminho que as placas fazem, recortar os objetos, reforçar com o papel de mesma gramatura (220 g/m<sup>2</sup>) para se fazer a ligação com cordão com uma peça que fica atrás da página, permitindo o movimento. Por último foi colado um papel atrás da página, para que não haja problemas com o movimento após a montagem final do livro.

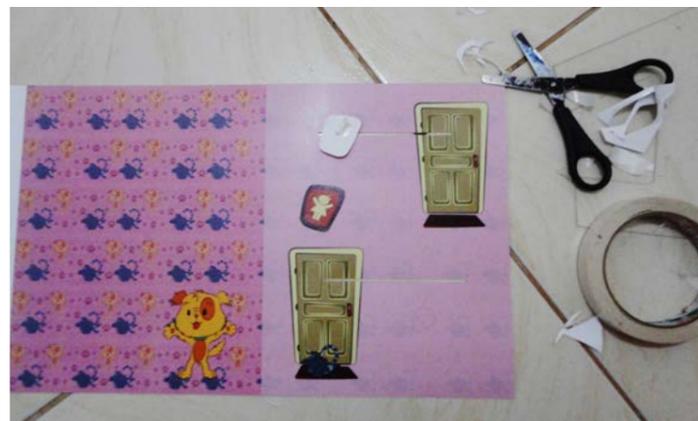


Figura 34: As peças foram unidas à peças de tamanho semelhante que ficam atrás da página, utilizou-se fita dupla face para a união do papel com o cordão. Foto da autora.

Os logotipos que compõem a página com o tema foram criados pela autora, afim de fazer o leitor associar estes com outros logotipos que já viram, buscar em seu repertório e também fazer associações por cores e formas. Há dois tipos de logos, os de lanchonetes, e os de canais infantis de televisão, sendo dois tipos de cada. O objetivo é fazer a criança unir cada logo com o que corresponde: uma televisão ou um lanche.

Para esta página foi necessário, assim como na anterior, fazer um caminho para os logotipos andarem e encontrarem seu semelhante. Foi necessário recortar as peças, fazer as peças que irão na parte de trás e uni-las com barbante e fita adesiva de dupla face.

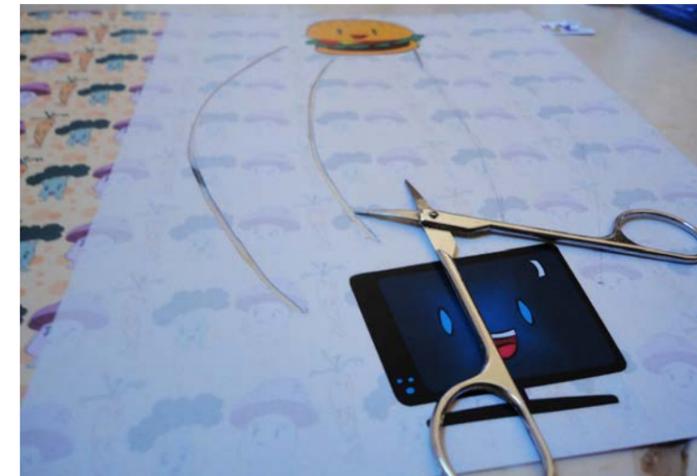


Figura 35: As peças foram unidas assim como a página anterior, e foi necessária a utilização de uma tesoura pequena. Foto da autora.

Para a página sobre cores, escolheu-se unir com o tema editoração, buscando fazer a montagem de uma página em *pop-up* com várias cores. A página foi inspirada em um vídeo tutorial do *paper designer* Peter Dahmen. Foi necessário montar o molde em um programa digital, aplicar as cores e imprimir. Para a montagem foi preciso fazer recortes com auxílio de estilete e régua e depois colar as partes em branco na página, e fazer as dobras necessárias.

Assim, dá-se forma ao *pop-up* quando a página é aberta em 180°.



Figura 36: Página de *pop-up* colorido aberta em 180°. Foto da autora.

Após toda a montagem das páginas, cada uma foi unida a outra, de forma “sanfonada” (como na figura a seguir), e depois unidas à capa e contracapa, formando-se o livro final como pretendido.



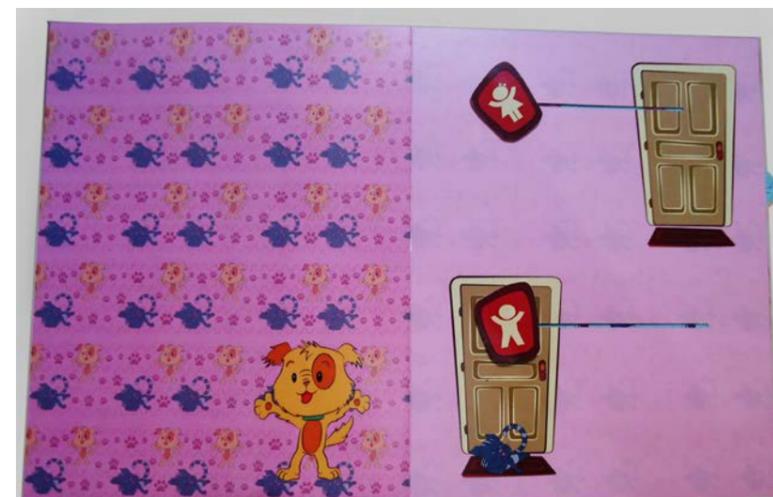
Figura 37: Colagem de todas as páginas. Foto da autora.

A capa e contracapa foram feitas também com *pattern* no fundo, mas sem cores, possibilitando um equilíbrio com o livro todo que já é bastante colorido. O nome do livro e da autora foram colocados no centro da capa, em um círculo, dando destaque para a palavra “designer”. Na contracapa há os logotipos da instituição de ensino (UNESP, FAAC e Departamento de Design).



Figura 38: Capa e contracapa para impressão. Foto da autora.

Nas figuras a seguir pode-se verificar as páginas prontas, já unidas e em ordem segundo a montagem do livro.



Figuras 39 e 40: Página de sinalização e página de web design. Foto da autora.



Figuras 41 e 42: Página de embalagem e página de cores com pop up. Foto da autora.

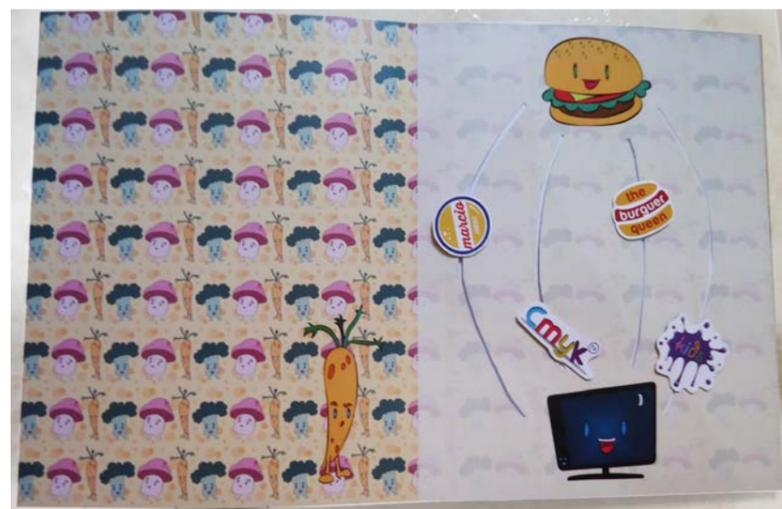




Figuras 43 e 44: Página de tipografia e página de logotipos. Foto da autora.



Figuras 45 e 46: Página de ilustração e página de fotografia e game design. Foto da autora.



#### d) Planejamento para produção “em série”

Para uma futura produção em série, com impressão no processo *offset* e processos de acabamento industrial, a gramatura das folhas do miolo e para as folhas de rosto (coladas na capa e contra capa) precisa ser de 220 g/m<sup>2</sup>, caso se faça da mesma forma que o projeto feito à mão, ou seja, dobrando ao meio (as folhas do miolo, apenas) e colando um lado no outro da folha, caso isso não seja feito na produção, é necessário utilizar-se de uma folha mais espessa.

É indicado para cada objeto que se move nas páginas de sinalização e logotipos, impressão com papel sulfite de 220 g/m<sup>2</sup>, e também para a estrutura que vai dentro do livro (que faz o objeto se mover), porém, como visto anteriormente, é necessário colar um outro papel de mesma gramatura nos objetos para que se possa colar a linha e possibilitar o movimento

Para a capa e contra capa, é indicado utilizar o papel “Supremo Alta Alvura” 300 g/m<sup>2</sup> por ser mais resistente e espesso, ou um papel Cartão de 240 g/m<sup>2</sup> coberto por Couchê mais fino, de 115 g/m<sup>2</sup>.

Nas páginas de embalagem, fotografia e game design, web design, sinalização e logotipo, é necessária a utilização de faca especial. Na página tipográfica, é preciso fazer colagem de tecido e outros materiais já citados (textura).

Na página de ilustração, precisa-se de colagem de imagens impressas em folhas transparente.

A página de game design e fotografia também necessita de impressão de imagens (avulsas) e colagem de papel ímã adesivado, que foram colados tanto na página fixa, como nessas imagens avulsas.

Para a montagem do livro, é preciso colar uma página à outra de forma “sanfonada”, como dito anteriormente, para unir-se tudo ao final, e juntar também a capa e contracapa.

# 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

**A** pesquisa bibliográfica realizada cumpriu seu objetivo de nos fazer entender a arte de ilustrar, conhecendo a história do livro infantil, dos pré-livros, o psicológico do público alvo e o design gráfico mais profundamente.

O pré-livro criado também atingiu o objetivo pretendido, e seus mecanismos de brincadeiras funcionaram, apesar de não serem perfeitos. Os desenhos de pattern do fundo das páginas também contribuíram de alguma forma, para criar proximidade com a criança que pode se identificar com o personagem de destaque ou os outros personagens menores, e para remeter à objetos, animais e alimentos que a criança já teve ou tem contato. Desta forma, o livro todo é relacionado com o repertório da criança, das coisas que tem contato no dia-a-dia e mostra que o design está presente em quase tudo que se imagina. Foi feito um teste com a Giovana Quirino novamente, com 5 anos de idade ela pode brincar com o livro e dizer que gostou. A criança foi capaz de saber perfeitamente qual era a função de cada página, dando assim, credibilidade ao livro.

Vemos que criança poderá, assim, se divertir e aprender o que é design de alguma forma, e talvez dizer o que quase nenhuma criança diz: Quero ser designer!

# 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## LIVROS

HELLER, Steven. Linguagens do design: compreendendo o design gráfico. Tradução: Juliana Saad. São Paulo: Edições Rosari, 2009. Título original: Design Literacy: Understanding Graphic Design.

LINDEN, Sophie Van Der. Para Ler o Livro Ilustrado. Tradução: Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINS, Guto. Livro Infantil?. 2ª ed. Rosari, 2001.

MEGGS, Philip B. História do design gráfico. 4 ed. Norte-americana. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Lisboa: Edições 70, 1981.

\_\_\_\_\_. O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador/ Organizado por Ieda de Oliveira. – São Paulo: DCL, 2008. Vários autores.

SPIEKERMANN, Erik. A linguagem invisível da tipografia – Escolher, combinar e expressar com tipos, 2011, editora Edgard Blucher Ltda.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. Tradução: Laura Karin Gillon. São Paulo: Callis, 1995.

## DIGITAIS

BIER, Marilena Loss. A criança e a recepção da literatura infantil contemporânea: uma leitura de Ziraldo. Dissertação de Mestrado. Tubarão, 2004. Disponível em <[http://busca.unisul.br/pdf/74054\\_Marilena.pdf](http://busca.unisul.br/pdf/74054_Marilena.pdf)> Acesso em 03 fev. 2014

COMO FAZER. Disponível em: <<http://www.comofazer.wiki.br/como-fazer-olhos-3d/>> Acesso em 31 jan. 2014

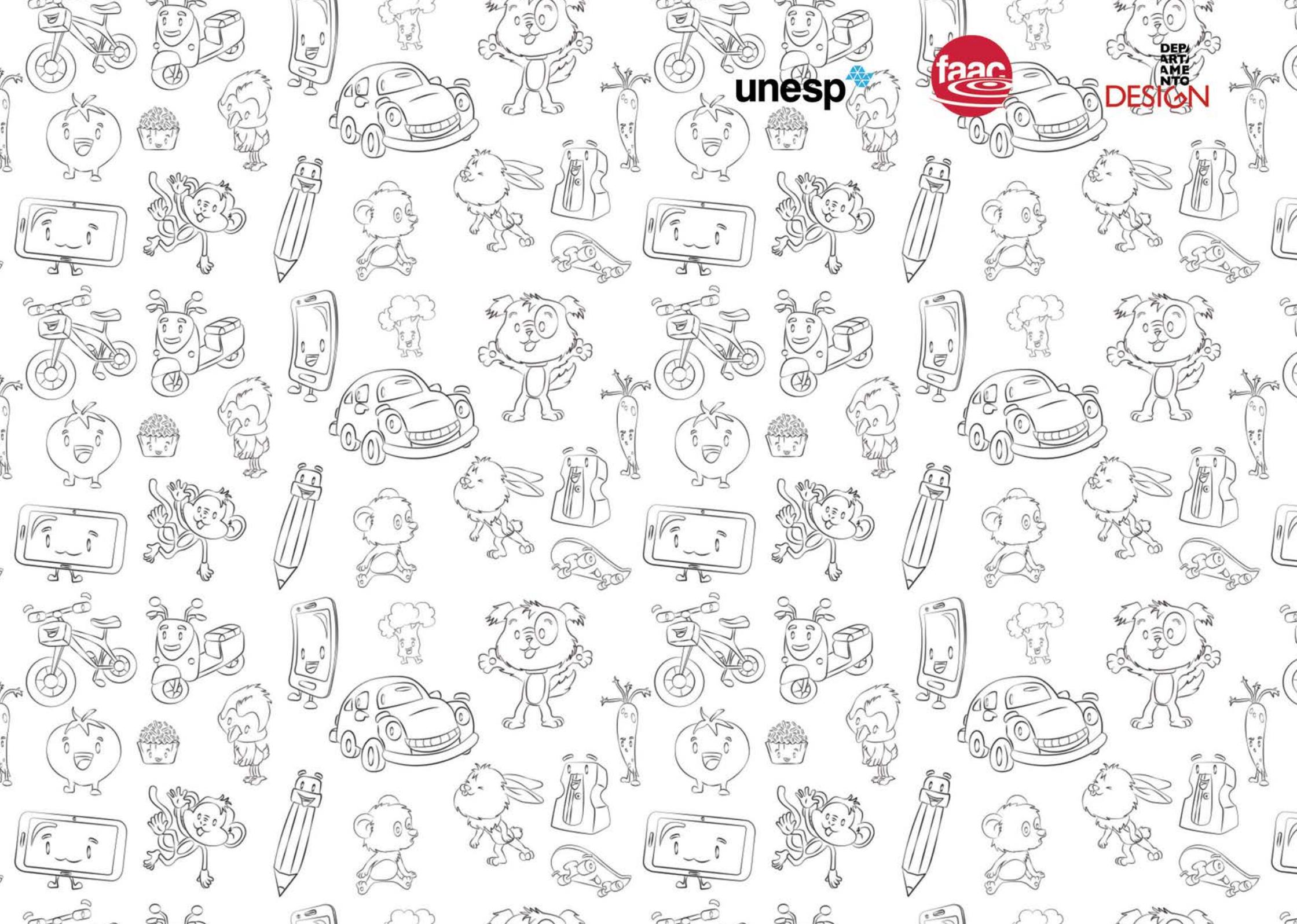
DOMICIANO, Cássia L. C.. Livros infantis sem texto: dos pré-livros aos livros ilustrados. Tese de Doutorado em Estudos da Criança - Área de Conhecimento em Comunicação Visual e Expressão Plástica. Universidade do Minho. 2008. Disponível em: [http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/8528?mode=full&submit\\_simple=Mostrar+registro+em+formato+completo](http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/8528?mode=full&submit_simple=Mostrar+registro+em+formato+completo)

FONTOURA, Antônio M. PEREIRA, Alice T. C. A criança e o design - aprender brincando. 2009. Disponível em: <http://www.avaad.ufsc.br/moodle/prelogin/publicarartigos/323.pdf> Acesso em 25 mai. 2014

MASSONI, Luis Fernando Herbert. Ilustrações em Livros Infantis: Alguns Apontamentos [http://www.ceart.udesc.br/dapesquisa/files/9/02VISUAIS\\_Luis\\_Fernando\\_Herbert\\_Massoni.pdf](http://www.ceart.udesc.br/dapesquisa/files/9/02VISUAIS_Luis_Fernando_Herbert_Massoni.pdf) Acesso em 04 abr. 2014

PAIVA, Sílvia Cristina Fernandes; OLIVEIRA, Ana Arlinda. A literatura infantil no processo de formação do leitor. Cadernos da Pedagogia. São Carlos, 2010. Disponível em: <<http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/viewFile/175/101>> Acesso em 04 fev. 2014>





unesp



DEPARTAMENTO  
DESIGN