



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE TECNOLOGIA**  
**DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN**  
**GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**MARLEY FARIAS ARAÚJO JÚNIOR**

**HISTÓRIA ILUSTRADA DA ARTE:**  
**DESIGN GRÁFICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO**

**FORTALEZA**  
**2021**

MARLEY FARIAS ARAÚJO JÚNIOR

HISTÓRIA ILUSTRADA DA ARTE:  
DESIGN GRÁFICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- A69h    Araújo Júnior, Marley Farias.  
          História ilustrada da arte : design gráfico como ferramenta de ensino / Marley Farias  
          Araújo Júnior. – 2021.  
          78 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro  
          de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2021.  
          Orientação: Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.
1. Design gráfico. 2. Ilustração. 3. Livro ilustrado. 4. Ensino infantil. I. Título.

CDD 658.575

---

MARLEY FARIAS ARAÚJO JÚNIOR

HISTÓRIA ILUSTRADA DA ARTE:  
DESIGN GRÁFICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovada em: 12/04/2021.

BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Me. Lia Alcântara Rodrigues  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Me. Graciele Karine Siqueira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre o papel do Design Gráfico como facilitador do aprendizado de crianças de 7 a 10 anos acerca da História da Arte, ou seja, analisar quais recursos gráficos são efetivos na construção do entendimento de leitores que estão começando a ter contato com a leitura e a escrita. A pesquisa foi iniciada a partir de um levantamento sobre os períodos artísticos que ocorreram durante a história e como eles são abordados no ensino para crianças. Na sequência, foi realizada uma discussão sobre o objeto livro ilustrado e a ilustração como narrativa visual, bem como foi vista a importância da leitura ativa dentro da consolidação do entendimento dentro da leitura. A partir das informações obtidas, foi construído um livro ilustrado, de público-alvo infantil, o qual tematiza movimentos do período modernista, e que utiliza o design como um meio de tornar a experiência do leitor mais ativa, criando interações visuais e físicas, contribuindo, assim, com a compreensão do assunto abordado.

**Palavras-chave:** Design gráfico. Ilustração. Livro ilustrado. Ensino infantil.

## **ABSTRACT**

The present work aims to present a study on the role of Graphic Design as a facilitator of the learning of children from 7 to 10 years old about Art History, that is, to analyze which graphic resources are effective in building the understanding of readers who are starting to have contact with reading and writing. The research started with a survey of the artistic periods that occurred during history and how they are approached in teaching children. Then, a discussion was held about the illustrated book object and illustration as a visual narrative, as well as the importance of active reading within the consolidation of understanding within reading. From the information obtained, an illustrated book was created, aimed at children, which focuses on movements from the modernist period, and which uses design as a means of making the experience of the reader more active, creating visual and physical interactions, contributing, thus, with the understanding of the subject addressed.

**Keywords:** Graphic Design. Illustration. Picture book. Children's education.

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 –	Exemplo de livro com ilustração; ilustração do livro <i>A bacalhoadada que mudou a história</i> .....	17
Figura 2 –	Exemplo de livro ilustrado – <i>Onde vivem os monstros</i> .....	18
Figura 3 –	Tabela de relação entre palavra e imagem. Livro Ilustrado: <i>Palavras e Imagens</i> .....	19
Figura 4 –	Esquema de funções textuais.....	22
Figura 5 –	Exemplo de ilustração estilo "tradicional" – <i>Aya et sa petite soeur</i> .....	23
Figura 6 –	Exemplo de ilustração estilo cartunista – <i>Le fils de l'ogre</i> .....	24
Figura 7 –	Exemplo de ilustração estilo Escola Francesa – <i>J'ai vu l'ours</i> .....	24
Figura 8 –	Exemplo de ilustração Minimalista – <i>A parte que falta</i> .....	25
Figura 9 –	Esquema relações entre imagens.....	26
Figura 10 –	Exemplo de pintura Expressionista – <i>O Grito</i> .....	27
Figura 11 –	Exemplo de pintura Fauvista – <i>Retrato da Madame Matisse</i> .....	27
Figura 12 –	Exemplo de obra Dadaísta – <i>"Fonte"</i> .....	28
Figura 13 –	Componentes do problema.....	32
Figura 14 –	Etapas do desenvolvimento editorial.....	33
Figura 15 –	Atividades metodológicas.....	34
Figura 16 –	Cronograma de 2018.1.....	35
Figura 17 –	Cronograma de 2018.2.....	35
Figura 18 –	<i>Onde vivem os monstros</i> .....	37
Figura 19 –	Exemplo da ilustração de Sendak – <i>Onde vivem os monstros</i> ....	38
Figura 20 –	Exemplo de relação texto/imagem – <i>Onde vivem os monstros</i> ...	39
Figura 21 –	<i>O fantástico alfabeto Lovecraft</i> .....	39
Figura 22 –	Exemplo de página dupla – <i>O fantástico alfabeto Lovecraft</i> .....	40
Figura 23 –	<i>Na noite escura</i> .....	41
Figura 24 –	Exemplo de sistemas interativos do livro – <i>Na noite escura</i> .....	42
Figura 25 –	<i>A vida não me assusta</i> .....	43
Figura 26 –	Exemplo de página dupla – <i>A vida não me assusta</i> .....	44
Figura 27 –	Tabela esquemática da análise de similares.....	44

Figura 28 – Paradidático resultado da pesquisa de Livia Cazonatto – 1ª Parada: Pré-História.....	46
Figura 29 – Exemplo de página com texto e ilustração – 1ª Parada: Pré-História.....	47
Figura 30 – Abertura de capítulo sobre Impressionismo em <i>The children's interactive Story of Art</i> .....	48
Figura 31 – Abertura de capítulo sobre Impressionismo em <i>Story of art sticker book</i> .....	50
Figura 32 – Capítulo sobre <i>O grito</i> , de Edvard Munch – <i>The story of paintings: a History of Art for children</i> .....	51
Figura 33 – Tabela esquemática da análise de similares.....	52
Figura 34 – Tríade das propriedades gráficas essenciais.....	55
Figura 35 – Tabela esquemática do formato BB para Offset.....	58
Figura 36 – Diagramação associativa.....	59
Figura 37 – Diagramação conjuntiva.....	59
Figura 38 – Ilustração dos elementos de interação.....	60
Figura 39 – Ilustração baseada na tela <i>O Grito</i> , de Edvard Munch.....	61
Figura 40 – Paleta de cores.....	61
Figura 41 – Parâmetros gráficos referentes à tipografia A.....	62
Figura 42 – Parâmetros gráficos referentes à tipografia B.....	63
Figura 43 – Página dupla referente ao período Cubista.....	64
Figura 44 – Página dupla referente ao período Futurista.....	65
Figura 45 – Página dupla referente ao período Abstracionista.....	66
Figura 46 – Página dupla referente ao período Surrealista.....	67
Figura 47 – Sketchs da capa do livro.....	68
Figura 48 – Sketch da mecânica de adesivo.....	69
Figura 49 – Página dupla para interação do leitor.....	70
Figura 50 – Ilustração para primeira capa.....	71
Figura 51 – Ilustração para segunda capa.....	72
Figura 52 – Sketch para composição tipográfica da capa.....	73
Figura 53 – Primeira e quarta capas finalizadas.....	73
Figura 54 – Montagens digitais do livro.....	74



## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	CONTEXTUALIZAÇÃO E ABORDAGEM DO TEMA.....	10
2.1	Estado da arte.....	11
3	PERGUNTA DE PESQUISA.....	14
4	OBJETIVOS.....	15
4.1	Geral.....	15
4.2	Específico.....	15
5	JUSTIFICATIVA.....	16
6	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
6.1	O livro ilustrado.....	17
6.1.1	<i>Narrativa e texto no livro ilustrado.....</i>	19
6.2	A ilustração no livro infantil.....	22
6.3	Movimentos da História da Arte.....	26
6.3.1	<i>História da Arte para crianças.....</i>	29
7	METODOLOGIA.....	31
8	CRONOGRAMA.....	35
9	ANÁLISE DE CASOS.....	36
9.1	Análise do projeto gráfico de livros ilustrados representativos.....	37
9.1.1	<i>Onde vivem os monstros.....</i>	37
9.1.2	<i>O fantástico alfabeto Lovecraft.....</i>	39
9.1.3	<i>Na noite escura.....</i>	41
9.1.4	<i>A vida não me assusta.....</i>	43
9.2	Análise voltada para o conteúdo e o projeto gráfico.....	46
9.2.1	<i>1ª parada: Pré-História.....</i>	46
9.2.2	<i>The children's interactive Story of Art.....</i>	48
9.2.3	<i>Story of art sticker book.....</i>	49
9.2.4	<i>The story of paintings: a History of Art for children.....</i>	51
10	PROJETO GRÁFICO.....	56
10.1	Narrativa.....	56
10.2	Formato.....	57
10.3	Diagramação.....	58

10.4	Ilustração.....	59
10.5	Paleta de cores.....	61
10.6	Tipografia.....	62
10.7	Escolha de telas.....	63
10.7.1	<i>Tela período Fauvista.....</i>	63
10.7.2	<i>Tela período Expressionista.....</i>	64
10.7.3	<i>Tela período Cubista.....</i>	64
10.7.4	<i>Tela período Orfismo.....</i>	65
10.7.5	<i>Tela período Futurista.....</i>	65
10.7.6	<i>Tela período Abstracionista.....</i>	66
10.7.7	<i>Tela período Surrealista.....</i>	66
10.7.8	<i>Tela período Pop Art.....</i>	67
11	MEMORIAL DESCRITIVO.....	68
11.1	Sketches e Storyboard.....	68
11.2	Capa.....	70
11.3	Resultados.....	73
12	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
	REFERÊNCIAS.....	77

## 1 INTRODUÇÃO

“Exaltar todas as cores juntas, sem sacrificar nenhuma delas” (MATISSE, s.d.)

Por meio da presente pesquisa, buscamos compreender as especificidades gráficas que se fazem essenciais no desenvolvimento de um livro ilustrado voltado para o ensino de História da Arte para o público infantil, que visa a promover uma experiência mais ativa de leitura. O público-alvo possui um recorte que vai de 7 a 10 anos, que constitui um período no desenvolvimento infantil, no qual a criança já tem, em sua maioria, uma base mínima de leitura para conseguir compreender textos curtos.

Para desenvolver o projeto, percebemos que é necessário compreender as especificidades do livro ilustrado, tal como estudar e analisar publicações similares que apresentem a História da Arte ao público infantil; além de estudar e sintetizar a História da Arte em movimentos que serão apresentados na publicação, levando a desenvolver o estilo gráfico e ilustrativo adequado ao público em específico; e, por fim, desenvolver o projeto gráfico da publicação atento às necessidades do público e aos aspectos narrativos.

Dessa forma, no desejo de alcançar tais objetivos e assimilar todas as nuances do tema a ser estudado, analisamos o universo do livro ilustrado, dando enfoque, primeiramente, às narrativas e ao texto, para que compreendêssemos como trabalhar a leitura com um público que ainda não tem total maestria com a mesma, de forma que não gerasse fadiga ao usuário. Tal estudo baseia-se nas classificações das funções entre texto e imagem, os quais serão usadas para entender melhor essa relação em livros do mercado atual. (LINDEN, 2006; NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001). Logo vem o reconhecimento das ilustrações e sua relação compositiva no espaço pictórico da página, revelando quais estratégias são mais apropriadas para o tema e o que muda de um gênero para outro.

Adiante, veremos mais sobre a História da Arte e seus encaminhamentos para um público leitor recente, possuindo um foco no período Modernista, os diferentes movimentos que se sucederam dentro desse período e obras importantes que marcaram cada gênero artístico, salientando as melhores formas de apresentar o tema ao público infantil.

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO E ABORDAGEM DO TEMA

A arte possui uma grande potencialidade no desenvolvimento criativo e intelectual infantil, que tem sido deixado de lado no Brasil. De acordo com uma pesquisa realizada no final de 2013, pela professora pesquisadora Gisele Jordão, da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), 42% dos brasileiros não praticam atividades culturais com frequência, e, dentro dos 58% restantes, apenas 10% consomem cultura avidamente, o que pode ser interpretado como desinteresse do brasileiro pelo que é produzido artisticamente dentro e fora do próprio País. Compreendemos que essa é uma questão complexa e se relaciona com a construção cultural do sujeito, que pode ser fomentada nos espaços escolares. Na esteira dessa discussão, um dos possíveis motivos desse desinteresse pode estar na forma como a arte é apresentada como temática na sala de aula, algo apontado por Leite (2007), no artigo redigido para a UNESCO, intitulado “Livros de arte para crianças: Um desafio na apropriação de imagens e ampliação de olhares”:

Onde está a possibilidade de o leitor-contemplador sentir algo próprio e singular diante das mesmas imagens? Essa proposta de fazer com que as informações preponderem sobre a experiência – característica da modernidade – é comumente o que ocorre em nossas salas de aula quando o assunto é obra de arte. (LEITE, 2007, p. 7)

Na tentativa de minimizar o problema desse ensino de arte pouco focado na experiência do aluno, acreditamos que uma das possibilidades de resolução seria promover práticas em que a criança não só decodificasse a informação, mas tivesse acesso a um material de apoio que promovesse uma experiência de maior engajamento na aprendizagem, tornando, assim, a criança um sujeito ativo nesse processo, transformando esse ensino em algo mais interessante e investigativo, por meio de livros voltados, especificamente, para esse público, agindo sobre os preceitos do *Design Centrado no Usuário* (LOWDERMILK, 2013).

Assim, temos como prioridade fazer um projeto focado na necessidade e experiência do usuário, que tenha uma preocupação em realmente tornar o contato com a História da Arte algo mais interessante, utilizando a imagem como um recurso que amplia as possibilidades analíticas e se aproxima do público infantil, visto no trecho de Sampaio (2014), em sua tese de mestrado, *O diálogo entre o livro e a criança - Objeto interativo de leitura verbal e visual, exploração e manipulação gráfica e plástica*:

Na literatura infantil, o uso da imagem está associado às crianças menos experientes na matéria de leitura e escrita. A exploração e decodificação das imagens é uma das primeiras competências a serem adquiridas. A criança ao consolidar as diferentes formas de expressão conhece e percebe a sua língua materna para se comunicar com os outros e com o mundo. No entanto, à medida que a criança se familiariza e desenvolve a leitura verbal, a ilustração deixa de ser um elemento decorativo ou um complemento do texto, para iluminar a narrativa (SAMPAIO, 2014, p.13).

Assim, a ilustração carrega uma forte presença na educação infantil, ora como ponte para aqueles que ainda não conseguem ler de forma tão efetiva, ora para tornar a narrativa mais interessante, criando um universo completamente novo para o leitor por meio de recursos visuais, os quais ajudariam na experiência da leitura sobre História da Arte.

Ao considerar a vastidão da História da Arte e o tempo limitado de produção deste documento, é necessário criar um recorte de um período específico, tornando viável um aprofundamento do assunto. Para isso, foram analisados alguns períodos, sendo, portanto, escolhidas as escolas modernistas (Expressionismo, Fauvismo, Cubismo, Futurismo, Dadá, Surrealismo e Arte Pop) utilizando o livro *Arte em Movimentos* como referência.

Sua articulação intersemiótica de signos icônicos, indiciais e convencionais, é a característica mais marcante desse tipo de arte, na qual através da combinação desses signos igualmente complexos, há a criação proposital de lacunas que se abrem para que o leitor as preencha em sua capacidade interpretativa — bem como através de sua memória e repertório —, oferecendo assim uma experiência ativa de leitura (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.14).

Entendemos como experiência ativa de leitura, tomando como base o que nos dizem Nikolajeva e Scott (2011), o processo em que o leitor penetra no texto no sentido de preencher lacunas deixadas propositalmente pelo/na relação verbal/visual, possibilitando um processo reflexivo em que o leitor é promovido à condição de coautor da narrativa. Assim, cada vez que o livro for lido, ele pode ganhar novas interpretações.

## **2.1 Estado da arte**

Apesar de muitos estudiosos já terem se debruçado sobre o tema História da Arte, mesmo que com o enfoque infantil, essa temática pouco foi relacionada ao campo do Design Editorial e Ilustração, sendo essa uma relação temática

relativamente escassa. Foi feita uma vasta pesquisa, de âmbito nacional e internacional, sobre projetos e livros ilustrados de História da Arte que pudessem reforçar essa pesquisa por meio de uma análise das leituras encontradas.

Um destaque para uma publicação nacional com esse tema foi um projeto feito para o 13º Congresso Nacional de Iniciação Científica – CONIC. SEMESP – na faculdade de *Anhanguera* de Campinas, em 2013. A pesquisa se chama *A História da Arte na educação infantil: desenvolvimento de um livro paradidático para crianças de 4 a 7 anos de idade*, com autoria de Livia Riani Costa Cazonatto. A pesquisa teve como resultado um livro paradidático sobre o início da História da Arte, com recorte na arte rupestre. Tal estudo assemelha-se ao nosso objetivo por usar o Design Gráfico como ferramenta. Entretanto, se diferencia por utilizá-lo de forma mais estrutural, considerando sua importância ao que se refere à diagramação do livro.

Outro projeto que se mostra relevante diante do tema abordado é o *Imagens & Enigmas na Literatura para Crianças* (SAGAE, 2008), tese de pós-graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, em São Paulo. Sua importância se dá pela análise feita por Pedro Luís Campos Sagae, que estuda a relação entre os aspectos materiais da linguagem e dos signos verbais e visuais nas obras, tendo como resultado quinze critérios para apreciação e análise, que resultam da base de três categorias: 1 – as condições contextuais ao campo da autoria; 2 – as marcas do uso do suporte-livro e do projeto gráfico; 3 – as relações espaciais entre palavra e imagem (SAGAE, 2008).

Santos, em sua tese de doutorado: *Ilustração de livros de Literatura Infantojuvenil em Portugal [2000-2009]: tipificação, tendências e padrões de receptividade do público-alvo* (SANTOS, 2014), nos traz uma análise completa sobre a evolução da ilustração portuguesa em uma década, dando um panorama sobre livros ilustrados de Portugal. A leitura dessa tese é importante para abranger os limites referenciais da pesquisa, dando uma visão holística de como foram trabalhadas as ilustrações dentro de Portugal e sua expansão enquanto conceito literário infantil.

Outrossim, na tese de doutorado de Mourão, *Ilustrações do álbum em inglês e desenvolvimento da linguagem em crianças na educação de infância* (MOURÃO, 2012), se faz uma leitura essencial dentro dos estudos acerca do livro ilustrado e da educação, pois tal pesquisa apresenta uma investigação do desenvolvimento de repertório linguístico de crianças pré-leitoras, usando três livros

ingleses ilustrados para fazer a análise. A tese revela resultados interessantes para a criação de livros ilustrados, por exemplo:

(...) os álbuns com uma dinâmica imagem-texto mais complexa proporcionaram um maior envolvimento das crianças, provocando mais discussão em torno das ilustrações e criando mais oportunidades para mediação do uso da segunda língua. (MOURÃO, 2012)

A leitura dessas obras reforçou o estudo sobre educação e ilustração no âmbito infantil, apesar de não ter satisfeito completamente o pesquisador sobre assuntos acerca da temática História da Arte voltada para o público infantil, e ainda sobre que elementos gráficos são necessários para tornar o aprendizado desse assunto mais efetivo, levando à pergunta desta pesquisa.

### **3 PERGUNTA DE PESQUISA**

Quais propriedades gráficas são importantes para desenvolver um livro ilustrado de público infantil, que tematize a História da Arte promovendo uma experiência mais ativa de leitura?



## **4 OBJETIVOS**

### **4.1 Geral**

Produzir um livro ilustrado de público infantil, a partir da compreensão de suas especificidades gráficas, que possua como tema a História da Arte e promova uma experiência para além da leitura verbal.

### **4.2 Específico**

- Compreender as especificidades do livro ilustrado;
- Estudar e analisar publicações similares que apresentam a História da Arte ao público infantil;
- Estudar e sintetizar a História da Arte em movimentos que serão apresentados na publicação;
- Desenvolver o estilo gráfico, ilustrativo e de interação adequado ao público em específico;
- Criar o projeto gráfico da publicação atento às necessidades do público e aos aspectos narrativos.

## 5 JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa se justifica fundamentalmente no desejo pessoal do pesquisador em fomentar a aproximação das crianças leitoras à História da Arte. Tal desejo surge pela vontade de aproximar a população brasileira a esse universo, a partir da abordagem do design. Isso se reverbera no desenvolvimento do projeto gráfico e das ilustrações contidas no livro que terá a História da Arte como temática, pois acreditamos que, se o primeiro contato com o tema for promovido de maneira agradável e instigante, a criança poderá ter maior interesse com tal tema. Pretendemos utilizar o projeto gráfico, bem como as ilustrações, como elemento constitutivo da mensagem informacional proposta no texto verbal, para aplicar o Design Gráfico como ferramenta educacional.

Ademais, no meio acadêmico, esta pesquisa é valorizada por afirmar a importância do design dentro do ensino, servindo como intermediário, facilitando ou até mesmo viabilizando o contato e o entendimento entre o público-alvo e o tema abordado. Assim, a pesquisa se faz necessária para preencher uma lacuna dentro dos estudos acadêmicos, sendo única ao se considerar a faixa etária de 7 a 10 anos do público destinado e o recorte escolhido.

Quanto ao recorte, procuramos apresentar a arte no período modernista e utilizá-la no produto final da pesquisa. Isso se justifica, primeiramente, por um motivo pessoal, pois desde que o pesquisador estudou História da Arte pela primeira vez no ensino fundamental, a arte moderna sempre lhe fez brilhar os olhos. Juntamente a amigos, sempre tivemos uma forte conexão com esse período devido a sua rebeldia e sua quebra com os estilos precedentes. Algum tempo depois, já no ensino médio, esse assunto foi retomado e novamente se tornou uma das matérias favoritas de quase toda a classe. Outro motivo são as obras escritas sobre esse período, haja vista a grande quantidade de livros que podem nos auxiliar na construção do conteúdo. Como exemplo, citamos o livro *Arte em movimentos: e outras correntes do século XX*, de Demilly (2011), no qual é apresentado o período de forma rápida e prática, motivo pelo qual o pesquisador selecionou esse livro como referência.

## 6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 6.1 O livro ilustrado

Ao considerar a diversidade de definições existentes para o livro ilustrado atualmente, mostra-se necessário, para a continuidade deste trabalho, uma delimitação de conceitos. Linden (2006) faz uma boa definição do que é livro ilustrado em sua obra *Para ler o livro ilustrado*, e o diferencia das demais publicações que possam vir a possuir ilustrações: "Livros Ilustrados – obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens". (LINDEN, 2006, p. 24).

Uma outra definição que é importante citar é a de livro com ilustração: "obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é especialmente preponderante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa". (LINDEN, 2006, p. 25)

Figura 1 – Exemplo de livro com ilustração; ilustração do livro *A bacalhoadada que mudou a história*



Fonte: Neves (2015)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.jumontenegro.com/A-bacalhoadada-que-mudou-a-historia>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Figura 2 – Exemplo de livro ilustrado – *Onde vivem os monstros*



Mas os monstros gritaram: "Não! Por favor, não te vás embora!  
Vamos comer-te, gostamos muito de ti!"  
E Max respondeu: "Não."

Os monstros saltaram as suas terríveis rugidas  
e rangeram os seus terríveis dentes,  
e reviraram as suas terríveis almas  
e mostraram as suas terríveis garras.  
Mas Max sorriu-se no seu barco e despediu-se.

Fonte: Sendak (1963)<sup>2</sup>

As escritoras Nikolajeva e Scott (2001) também definem o livro ilustrado e o livro com ilustração: "Livro Ilustrado: texto e imagem igualmente importantes" (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p. 21); "Livro com Ilustração: o texto existe de forma independente" (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p. 21).

Enquanto a abordagem de Linden se diferencia pela análise visual/espacial, a de Nikolajeva e Scott vai para o sentido de importância conceitual. Cumpre destacar que a primeira desconsidera a importância do texto, trazendo-nos a noção que é possível retirá-lo do livro ilustrado, afirmação que vai de encontro à definição das outras escritoras, as quais igualam a força entre ilustração e texto.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.fnac.pt/Onde-Vivem-os-Monstros-Maurice-Sendak/a277901>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Figura 3 – Tabela de relação entre palavra e imagem. Livro Ilustrado: *Palavras e Imagens*

berg e sua definição de livro ilustrado como um livro com uma imagem em cada página dupla.<sup>35</sup> A noção não contém, a diversidade de dinâmicas entre palavras e imagem. Minemos mais de perto alguns livros, prosseguindo mais a partir do lado sem palavras do espectro.

PALAVRA	
	texto não narrativo
com poucas ilustrações	livro de lâminas (Abecedário, poesia ilustrada, livro com ilustração não ficcional)
com pelo menos uma página dupla (ante da imagem)	
o ilustrado simétrico (duas narrativas mutuamente redundantes)	
modo complementar (palavra e imagem preenchem uma a lacuna da outra)	
livro ilustrado "expansivo" ou "reforçador" (narrativa visual apoia a verbal, a narrativa verbal depende da visual)	
ilustrado de "contraponto" (duas narrativas mutuamente dependentes)	
"léptico" (com ou sem palavras) (duas ou mais narrativas independentes entre si)	
livros com palavras	livro demonstrativo com palavras (não narrativo, não sequencial)

Fonte: Nikolajeva e Scott (2011)

A tabela traz a classificação feita por Nikolajeva e Scott (2011), em que, na extremidade superior, estão contidos os tipos de livros mais focados no texto; enquanto em seu outro extremo, as obras que dão uma importância maior às imagens. Assim, entre as extremidades estão contidas todas as definições de livros textuais e imagéticos. Sua classificação abarca todos os tipos de livros, diferentemente de Linden (2006), que analisa unicamente livros que relacionam imagem e texto de alguma maneira.

### 6.1.1 Narrativa e texto no livro ilustrado

Para escolher um estilo de abordagem para o texto é necessário um estudo mais aprofundado sobre como são trabalhados o texto e a narrativa dentro do universo do livro ilustrado. Ao considerarmos a definição de livro ilustrado de Linden (2006), como aquele em que a imagem prepondera espacialmente sobre o texto, este vem

como um acompanhamento das imagens, a fim de gerar um destaque para elas, podemos ver isso no trecho:

No entanto, os textos parecem apresentar algumas características específicas do livro ilustrado. Essas especificidades se devem, em primeiro lugar, ao fato de eles se inscreverem num suporte em que a imagem é preponderante. A primeira característica é óbvia, se não distintiva, apontada por vários críticos se refere à brevidade do texto do livro ilustrado. Essa brevidade, decerto relativa e, no mínimo, variável, pode ser explicada pela questão do espaço e da prioridade do discurso verbal num suporte em que as imagens revelam ser predominante do ponto de vista espacial e, às vezes, semântico. [...] No livro ilustrado, a diagramação é trabalhada no intuito de articular formalmente o texto com as imagens. Assim, os textos dependem do suporte, do tamanho das imagens, e em geral devem acompanhá-las tanto quanto possível (LINDEN, 2006, p. 47).

Dando maior prioridade para as imagens e ilustrações, atuando, assim, apenas como elemento de apoio, o texto muitas vezes se configura dessa forma secundária devido ao público que está lendo o livro, que, em sua maioria, é infantil. Seguindo adiante com a leitura, Linden diz: "além disso, a leitura se elabora por idas e vindas entre a mensagem do texto e a da imagem; um texto curto permite manter um ritmo de leitura relativamente equilibrado entre as duas expressões" (LINDEN, 2006, p. 47). Ademais, temos que a brevidade do texto é, também, uma ferramenta de equilíbrio, gerando um contrapeso com a força da imagem.

Complementando esse pensamento, Nikolajeva e Scott (2001) criam etimologias para essa relação, além de expressarem opinião sobre o conteúdo do texto:

Se palavras e imagens preencherem suas respectivas lacunas, nada restará para a imaginação do leitor e este permanecerá um tanto passivo. O mesmo é verdade se as lacunas foram idênticas nas palavras e imagens (ou se não houver nenhuma lacuna). No primeiro caso, estamos diante da categoria que chamamos "complementar"; no segundo, da "simétrica". Entretanto, tão logo palavras e imagens forneçam informações alternativas ou de algum modo se contradigam, temos uma diversidade de leituras e interpretações. (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p. 32 - 33)

A necessidade de um texto breve é ressaltada na tese de mestrado de Caldin (2001), a qual afirma que, para o texto se tornar interessante para o público infantil, ele deve evitar longas descrições e utilizar somente discurso direto, trazendo diálogo sempre envolvente. Desse modo, a atenção da criança, que facilmente pode se desfazer, mantém-se firme durante a leitura do livro.

Outra forma de pensar texto e imagem no livro ilustrado vem de Lins (2002), o qual traz um pensamento singular, colocando o texto em primeiro plano e dando à imagem uma função de complementar e enriquecer a narrativa textual:

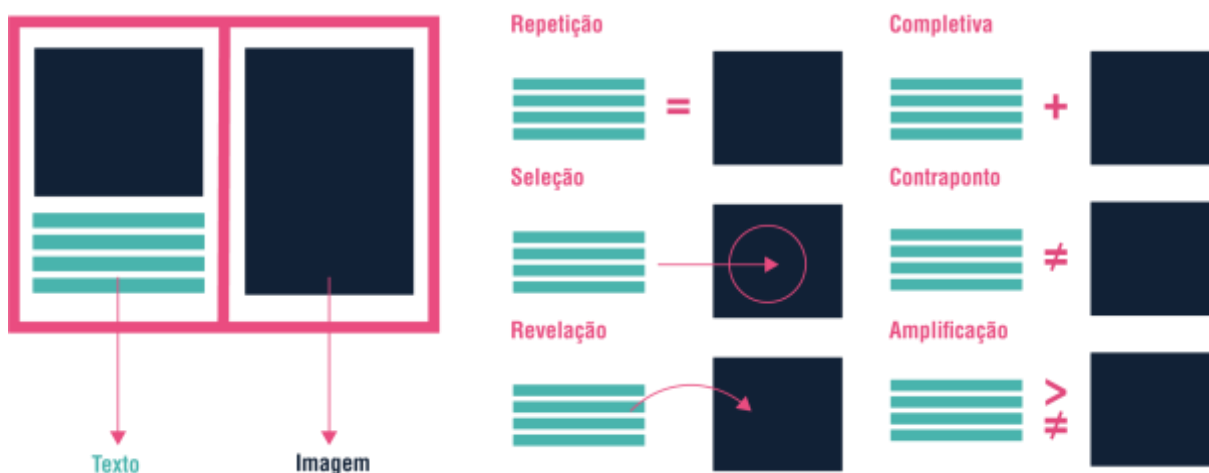
O texto escrito conta uma história recheada de imagens nas linhas e nas entrelinhas. A imagem complementa e enriquece esta história, a ponto de cada parte de uma imagem poder gerar diversas histórias. O texto e a imagem juntos dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa. A história dele. (LINS, 2002, p. 31)

Lins, assim como Nikolajeva e Scott, preza pela presença ativa da criança na construção do aprendizado, mencionando que a imagem e o texto só entram como auxiliares dessa construção, a qual só ocorre de fato na mente do leitor.

Diante desse argumento, acreditamos que o texto e a imagem não só devem gerar contrapeso visual, mas também gerar informação em sua diferença, para que a relação entre os dois gere uma rica carga imaginativa, em sua leitura.

Linden (2006) toca nesse assunto também, criando seis categorias para estudar as relações de função entre texto e imagem: função de repetição, função de seleção, função de revelação, função completiva, função de contraponto e função de amplificação. A primeira função, de repetição, se destaca pela redundância dos dois meios, em que texto e imagem mostram a mesma coisa, mas com as características próprias de sua natureza; já a função de seleção é quando o texto enfatiza uma parte da imagem, dando um foco maior a um detalhe; a função de revelação dá ao texto a responsabilidade de dar sentido à imagem; a função completiva existe quando o texto complementa o pensamento da imagem, fazendo uma sequência de leitura; na função de contraponto, como o próprio título diz, a imagem e o texto se contrapõem, gerando um debate entre os dois e, por fim, a função de amplificação, a qual se caracteriza pela força de um sobre o outro, sem haver redundância ou repetição, assim o texto falaria mais que a imagem e vice-versa.

Figura 4 – Esquema de funções textuais



Fonte: Elaborada pelo autor.

Destarte, ao conhecer os tipos de funções entre imagem e texto, é possível prever a relação destes com o leitor, sem torná-lo passivo, como teme Nikolajeva e Scott (2001), além de tornar a leitura mais dinâmica.

## 6.2 A ilustração no livro infantil

Há uma variedade de estilos de ilustração possíveis na constituição de livros ilustrados, que vão desde processos analógicos e super detalhados até respostas digitais ou mais limpas.

[...]Seja como for, é inegável que a imagem, qualificada como espacialmente predominante nas definições de livro ilustrado, se tornou hegemônica. Encontramos nessa área ilustradores de todas as tendências, e a produção da maioria dos livros ilustrados responde, em primeiro lugar, a uma preocupação plástica. Resulta daí uma profusão de estilos difíceis de enumerar, entre os quais podemos, contudo, identificar algumas tendências. (LINDEN, 2006, p. 39.)

As tendências, ditas pela autora, mais fortes dentro do universo do livro ilustrado são:

Tradicional [...] Representação convencional, doce e harmoniosa da realidade, com emprego de tons pastel, luminosos - quantitativamente o mais importante; [...] Cartoon - Desenhos de traçado magistral, irregular e expressivo [...] "Escola Francesa [...] Demonstram emoção utilizando os recursos expressivos da pintura: 'A espessura sensual da massa de tinta, a marca vívida do pincel e o traço acentuado tornam-se a representação metafórica do afeto.' [...] Há também pintores que trabalham com o Expressionismo, Surrealismo e outros que optam por um estilo autoral mais forte [...] Em oposição à superabundância de estilos e técnicas, ou à sobrecarga da página, distinguem-se livros ilustrados cuja simplicidade e



espontaneidade do traço é reforçada por fundos brancos, poucas cores, aplicadas em parcimônia. (LINDEN, 2006, p. 39).

Assim, temos:

- a) Estilo Tradicional: apresentação convencional e harmoniosa da realidade, utilizando fortemente tons pastéis;
- b) Cartoon: desenhos irregulares, que trabalham bastante com a expressão daquele representado, tendo fraca ligação com a realidade;
- c) Escola Francesa: expressões derivadas de recursos da pintura;
- d) Expressionismo: utiliza-se de cores fortes e sem delimitação de pessoa/ambiente;
- e) Surrealismo: estilo de pintura onírica, que desenvolve outras realidades;
- f) Autoral: quando o autor não segue um gênero anteriormente predeterminado, e sim opta por utilizar seu próprio estilo;
- g) Minimalista: utiliza-se de poucos elementos, trabalhando apenas com o essencial para o autor.

Ao considerar essa variedade de estilos, é possível notar que não há um que seja predominantemente mais adequado ao livro ilustrado, mas sim ao efeito visual que o artista queira passar. Dessa forma, urge que o ilustrador tenha uma consciência do que ele deseja com a sua ilustração, desde expressar um sentimento até fazer uma sátira, e, dentro dessas possibilidades, existem estilos que dão um suporte mais adequado a essas mensagens visuais.

Figura 5 – Exemplo de ilustração estilo "tradicional" – *Aya et sa petite soeur*

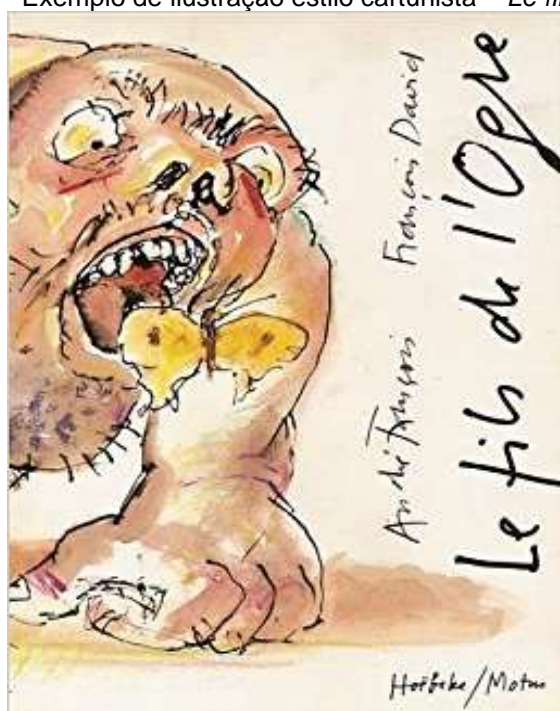


Fonte: Tsutsui e Hayashi (1979)<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Disponível em: <http://btscvinterne.blogspot.com/2009/09/>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Figura 6 – Exemplo de ilustração estilo cartunista – *Le fils de l'ogre*



Fonte: David e François (2008)<sup>4</sup>

Figura 7 – Exemplo de ilustração estilo Escola Francesa – *J'ai vu l'ours*



Fonte: Mets (2000)<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.amazon.fr/fils-logre-Fran%C3%A7ois-David/dp/2905292555>. Acesso em: 15 dez. 2018.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.priceminister.com/offer/buy/319741/Mets-Alan-J-ai-Vu-L-ours-Livre.html>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Figura 8 – Exemplo de ilustração Minimalista – *A parte que falta*

Fonte: Silverstein (1976)<sup>6</sup>

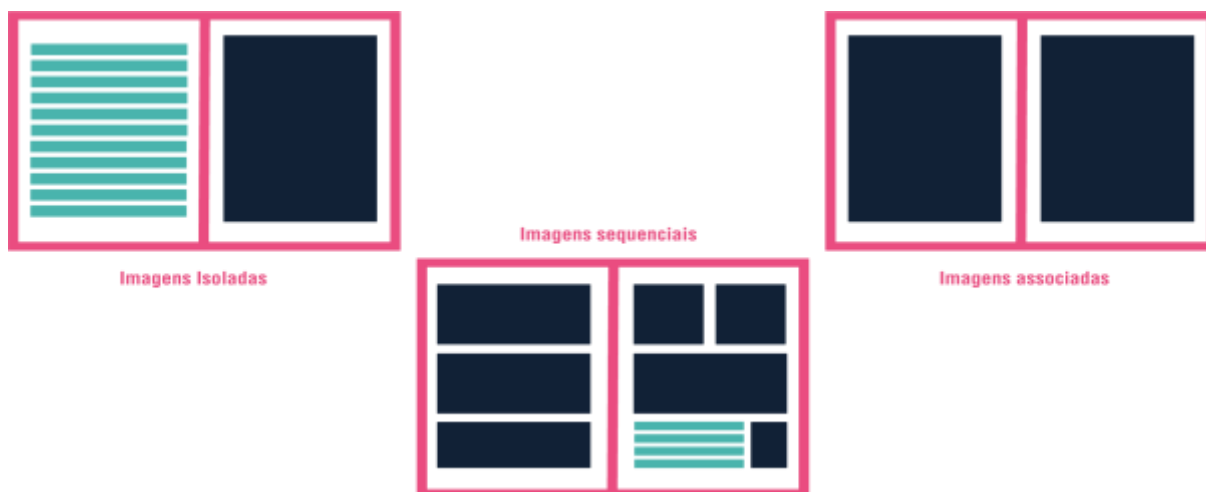
Além dos estilos de ilustração, Linden (2006) também comenta sobre como é a relação entre as ilustrações no livro, categorizando em três tipos de interação: imagens isoladas, imagens sequenciais e imagens associadas. As imagens isoladas são aquelas que possuem uma maior independência entre si, que não dependem de outras para terem sua informação apreendida; já as imagens sequenciais são aquelas que acontecem de forma encadeada, uma após a outra, tendo cada uma sua parte da história; e por fim, temos as imagens associadas, que são o contrário das isoladas, se caracterizando pelo vínculo entre as imagens de uma página a outra.

Conhecer os tipos de relação entre as imagens é essencial para a escolha da faixa etária, da relação texto/imagem e da diagramação, pois dependendo de cada estilo, temos necessidades espaciais diferentes, por exemplo, as imagens associadas requerem um pensamento gráfico com foco nas figuras, dando a elas um poder espacial que as imagens isoladas não necessitam, pois estas perdem um pouco da força para dar espaço para o texto, assim, considerando uma faixa etária que ainda tem dificuldades na leitura, é mais conveniente a utilização de imagens associadas; por outro lado, um tipo de leitura que requeira muita informação textual se encaixaria melhor com uma disposição de imagens isoladas. Considerando o público-alvo do livro ilustrado que será desenvolvido, a disposição que se encaixaria melhor seria a de imagens associadas, pois, com ela, a criança teria um contato visual mais intenso com as ilustrações, além de possibilitar uma leitura mais leve, ideal para idades menos avançadas.

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://maesamigas.com.br/conheca-a-parte-que-falta-livro-infantil-sobre-autoconhecimento-e-completude/>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Figura 9 – Esquema relações entre imagens



Fonte: Elaborada pelo autor.

### 6.3 Movimentos da História da Arte

Como visto na contextualização, o recorte a ser estudado/utilizado será a arte modernista no mundo, que vai desde o Expressionismo, passando por Cubismo, Futurismo, Dadá, Surrealismo e, por fim, a Arte Pop, contemplando, assim, os anos de 1914 até 1960. Tal recorte é feito considerando o início aproximado do Expressionismo até o surgimento da Arte Pop. O Expressionismo começa a surgir com Edvard Munch, em 1890. Entretanto, passa a se tornar um movimento de fato em 1914, em resposta à grande guerra que acabara de iniciar, a Primeira Guerra Mundial. Suas características mais marcantes são o estilo e as cores fortes, as quais têm como principal desejo mostrar os sentimentos mais profundos do artista.

Para os expressionistas, pintar vai além de representar, é conseguir exprimir as sensações, as ideias que a realidade inspira e traduzi-las da maneira mais direta possível. É fazer do sentimento a matéria obra-prima de sua arte; materializar as alegrias, as dores e as angústias em uma obra. A pintura expressionista parece também seguir diretamente os meandros da alma humana. [...] As pinturas expressionistas são frequentemente violentas e atormentadoras. Talvez porque, quase sempre, os artistas sintam necessidade de exprimir temores, angústias ou raiva. E também porque são emoções fortes, que mexem conosco (DEMILLY, 2011, p.15).

Junto ao Expressionismo, surge também o Fauvismo, ambos chegam assustando bastante a população, quebrando os conceitos de arte clássica até então estabelecidos, trazendo cores chocantes e diferentes das habituais, pessoas verdes, maçãs amarelas entre outros.

A princípio, essa nova maneira de pintar, que surge com os fauvistas, é chocante: ela foi chamada de "rabiscos", de lata de tinta jogada na cara do público. É verdade que as pessoas tinham motivos para se surpreender: as perspectivas eram estranhas, não havia sombras, as formas eram "grosseiras"... e, principalmente, a cor! nos fauvistas a cor parece de maneira livre e se destaca da realidade. (DEMILLY, 2011, p. 9)

Figura 10 – Exemplo de pintura Expressionista – *O Grito*



Fonte: Munch (1893)<sup>7</sup>

Figura 11 – Exemplo de pintura Fauvista – *Retrato da Madame Matisse*



Fonte: Matisse (1905)<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Grito](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Grito). Acesso em: 15 dez. 2018.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://blogcincosentidos.blogspot.com/2017/09/encontro-com-dois-modernistas.html>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Ademais, abordamos o Cubismo, que se iniciou como movimento em 1908, a partir das obras de Pablo Picasso. O Cubismo tem o princípio de ver a realidade de uma forma diferente, com traços mais simples, perspectivas deformadas (ou até mesmo misturadas) e cores que não possuem conexão com a realidade. Esse movimento também possuiu um estranhamento inicial perante a população, apesar disso, serve como inspiração até os dias contemporâneos.

Logo após, em 1916, surge o que ficou chamado de movimento Dadá, o qual, tal como o Cubismo, vê o mundo de um modo diferente, de forma mais satírica, e, por sua vez, tornou-se um movimento que critica a arte e o cenário mundial vigente (ainda na primeira guerra). O Dadaísmo traz obras peculiares, que, à primeira vista, não possuem sentido algum, tal como uma privada no meio de um museu, em Nova Iorque. Entretanto, muitas vezes, essas obras carregam consigo uma crítica sobre a arte e sobre como ela é vista e tratada.

No ano de 1917 em Nova York, o artista francês Marcel Duchamp [1887 - 1968] expõe uma obra estranha: um urinol com a assinatura "R. Mutt 1917". É um verdadeiro escândalo... Um urinol em uma exposição de arte! Será que é realmente uma obra? Ela não foi criada por Duchamp, ele se limitou a assiná-la (com um nome falso) e a expô-la... No entanto, ela é mais do que uma simples farsa. Exatamente como Dadá, Duchamp quer questionar todas as categorias: o belo e o feio, o sério e o fútil, a arte e a não arte... Com esse gesto provocador, ao decidir que basta um objeto ser assinado e exposto para se tornar uma obra, Duchamp subverte a ideia que as pessoas têm sobre arte. (DEMILLY, 2011, p. 48)

Figura 12 – Exemplo de obra Dadaísta – "Fonte"



Fonte: Duchamp (1917)<sup>9</sup>

Seguindo com a ordem cronológica da Era Modernista, surgem os Surrealistas, pintores cujas obras são tão diferentes quanto às obras Dadaístas. Tal

---

<sup>9</sup> Disponível em: <http://artedescrita.blogspot.com/2012/02/fonte-de-marcel-duchamp.html>. Acesso em: 15 dez. 2018.

movimento surgiu em 1920, ano importante para o fim da guerra, quando aconteceu o armistício entre França e Alemanha. A boa nova veio; entretanto, a população se sentiu mais enojada que feliz, devido aos inúmeros homicídios que ocorreram nos anos passados. Dentro desse cenário, surge um grupo de pintores amigos, com ideias parecidas sobre arte, que tinham como propósito criar mundos novos em suas obras, mundos oníricos, tudo pode acontecer. Dentre esse grupo de pintores, surge André Breton, que, além de liderar o movimento, criou o *manifesto surrealista*.

Já no final do Modernismo, surgiu então a Arte Pop. Por volta de 1960, alguns anos após o fim da segunda grande guerra, com um cenário global mais estabilizado, tendo os Estados Unidos como a nova potência mundial, surgiu o "*American Way of Life*", que era uma forma de ver o forte consumismo da época; dentro desse cenário, surgiram os artistas da Arte Pop, que desenvolveram um estilo único, utilizando elementos variados, mas quase sempre com a mesma crítica a esse consumismo exacerbado.

### **6.3.1 História da Arte para crianças**

Conhecendo como o texto e a ilustração são trabalhados dentro do livro ilustrado, é necessário saber como se adequar o ensino de História da Arte para esse universo, tanto pela parte textual quanto imagética. Um forte estudo sobre o ensino de História da Arte para crianças é encontrado no artigo de Leite, conforme foi citado neste trabalho:

Pego sua fala para pensar os livros de arte para crianças – entendo que devem provocar a relação entre aquele quadro que está sendo visto e o universo cotidiano; entre aquele quadro ora posto e algum outro que se assemelhe pela técnica, temática, cor ou qualquer outra categoria de análise – instigando o olhar que concentra e que expande – sem permitir que brincadeiras e textos obscureçam as obras e todo o seu processo criador. (...) O texto é muito pequeno, sempre na tônica apontada acima, de orientar o olhar. Note-se que livros, como museus, são espaços de memória que abarcam textos, objetos e imagens, sempre marcados por seu caráter ideológico: o que mostrar? O que dizer? (...) Textos auxiliares, por exemplo, têm que levar em conta que há leitores iniciantes, amadores. As palavras devem estar disponíveis àqueles que desejarem mais informações; e não serem os atores principais (...) Há outros recursos para que o discurso de palavras fique acessível sem ser invasor. (LEITE, 2007, p. 5-6)

Leite faz a comparação do livro com um museu, indicando a utilização do texto como um elemento de auxílio, servindo para aqueles que buscam um pouco mais de informação, mas sem tirar o foco da obra de arte. Voltando para as funções

texto/imagem de Linden (2006), encontramos alguns tipos que podem se assemelhar a essa configuração, tais como a completiva, a de revelação e a de seleção, tornando o texto apenas um instrumento de apoio à obra. Leite (2007) continua em seu artigo com uma análise de *Cidades e Florestas – os artistas viajantes entre os Séculos XVII e XIX*, *Luzes e sombras – Século XIX*, *Sonhos e Realidade – a primeira metade do Século XX* e *Cores e Formas – a segunda metade do Século XX*, escritos por Santa Rosa, em 2002:

Destaca-se, nesses livros, o texto – simples, sem ser simplório; para crianças, sem ser infantil; elaborando perguntas que cercam o universo artístico em foco e procurando respondê-las de forma clara, coerente e verdadeira – sem infantilizar o discurso, sem diminutivos nem diminuições. Optam por um texto didático que prioriza o conhecimento sobre a experiência – pensa na compreensão da obra sob outros ângulos: elementos, contexto do pintor, técnica, movimento sócio, político e cultural da época. Mostra aspectos; sinaliza questões a serem percebidas; interpreta... Peca, a meu ver, pelo reduzido tamanho das imagens, tornando-as menos convidativas e provocativas, colocando as obras propriamente ditas em segundo plano. Para a contemplação ativa, o que interessa é a construção de significados pelo sujeito contemplador, seja ele criança, ou adulto (LEITE, 2007, p. 6).

Dessa forma, Leite (2007, p. 6) introduz o pensamento de Santa Rosa sobre a relação espacial da imagem no ensino da História da Arte, no trecho: "Peca, a meu ver, pelo reduzido tamanho das imagens, tornando-as menos convidativas e provocativas", dando a entender que é importante dar o foco nas imagens e fazê-las gerar provocações ao leitor, o qual vai buscar o texto para saciar tais dúvidas, gerando uma completude na leitura total do livro.



## 7 METODOLOGIA

Considerando a natureza conceitual da pesquisa, nascida a partir da observação não científica de comportamentos culturais relacionados à temática abordada, é natural dizer que sua abordagem se dá de forma qualitativa, sendo fundamentada por outros trabalhos mais aprofundados no âmbito acadêmico. A pesquisa tem um viés exploratório, sendo necessário delimitar um tema para que fosse viável uma busca mais ampla sobre o assunto, abordando três áreas diferentes (Design, Arte e Educação e História da Arte). Essa busca foi empreendida por meio de uma ampla bibliografia sobre os assuntos, de maneira singular e na interseção desses, necessária para gerar uma análise que deu origem a este trabalho.

Tomamos como *corpus*, para a análise de similares, livros de História da Arte que têm como público o infantil. Analisamos também livros sobre a História da Arte Moderna (recorte tomado para o desenvolvimento do projeto de design). Ademais, é de suma importância salientar, dentro do *corpus*, a análise de livros ilustrados fora do tema de História da Arte, focando apenas o projeto gráfico do livro. Dessa forma, foram analisados, primeiramente, livros ilustrados e depois livros de História da Arte, intencionando confrontar os resultados e montarmos nossas diretrizes projetuais.

Quanto à metodologia projetual, tomamos a pensada por Munari (1981) como base, a qual tem como propósito criar etapas para guiar o processo do designer. Destarte, a metodologia é constituída por etapas, começando pela definição do problema, que, no nosso caso, é equivalente à nossa pergunta de pesquisa: "Quais propriedades gráficas são importantes para desenvolver um livro ilustrado de público infantil, que tematize a História da Arte promovendo uma experiência mais ativa de leitura?". Ao definir o tema, o passo seguinte foi pensar seus componentes, dividir o problema em partes e analisá-las separadamente:

Figura 13 – Componentes do problema



Fonte: Elaborada pelo autor.

Assim, é possível separar esta pesquisa em 3 pilares: as propriedades gráficas do livro ilustrado, as especificidades deste para o público infantil e como tornar História da Arte interessante para esse público. Além disso, veio o ponto onde se tornou preciso analisar textos sobre livros ilustrados, analisar livros de público aproximado ao que tomamos como público-alvo e estudar a História da Arte em nosso recorte: a Arte Moderna.

Para fazer a análise de similares, nesta pesquisa, dividimos esse processo em dois momentos: 1 – Análise de livros ilustrados de público infantil, em que tomamos como exemplos paradigmáticos os livros: *Onde vivem os monstros* – Maurice Sendak, *O fantástico alfabeto Lovecraft* – Jason Ciaramella e Greg Murphy, *A vida não me assusta* – Jean-Michel Basquiat e Maya Angelou, e *Na noite escura* – Bruno Munari; 2 – Livros de História da Arte para crianças<sup>10</sup>: *1ª Parada: Pré-História* – Livia Cazonatto, *The children's interactive Story of Art: the essential guide to the world's most famous artists and paintings* – Susie Hodge, *Story of Art sticker book* – Sarah Courtauld e *The story of paintings: a History of Art for children* – Mick Manning. Esses três últimos livros foram analisados com o intuito de identificar como trabalham com a História da Arte.

Ainda no tema de coleta de dados, foram estudados, para o terceiro ponto, livros de História da Arte que tenham o recorte específico que utilizamos, neste trabalho, sendo o livro escolhido a *Arte em movimento* – Christian Demilly, o qual explana os movimentos artísticos da Era Modernista em tópicos mais resumidos. Por abordar o período de forma rápida e contemplando grande quantidade de

<sup>10</sup> Aqui o critério de seleção foi o próprio recorte, já que o universo da amostra se mostrou mais restrito.

movimentos, como também por uma questão metodológica, usamos esse texto como base para a adaptação que fizemos em nosso produto.

Prosseguindo com a ordem metodológica, vem o ponto da criação, em que utilizamos as novas referências para assim começarmos a criar o objeto em si, seguindo um processo de 3 etapas:

Figura 14 – Etapas do desenvolvimento editorial

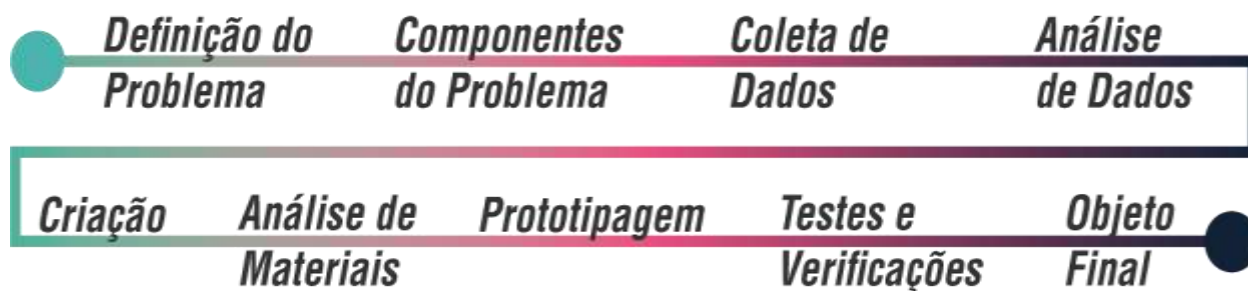


Fonte: Elaborada pelo autor.

A definição do estilo de ilustração e a criação da história têm uma urgência primária para que seja feito um *storyboard*, seguido pelo espelho, que é um pequeno protótipo de como será o livro pronto. No espelho, foi feito um rascunho de todas as páginas, uma por uma, para servir de apoio para a produção do livro final, além de servir para analisar o fluxo de informação entre as páginas; por fim, foram feitas as ilustrações de acordo com o storyboard e com o estilo escolhido, estas foram diagramadas junto ao conteúdo textual; após o miolo completo, foram desenvolvidos todos os elementos necessários para o livro, tais como capa, contracapa, orelhas do livro, entre outros.

Com esses elementos prontos, prosseguimos nas etapas propostas, fazendo a pesquisa de material, dando uma tridimensionalidade, sendo, assim, validado por uma equipe de professores que atuam dentro do meio da arte e da educação.

Figura 15 – Atividades metodológicas



Fonte: Elaborada pelo autor.

Adiante, fez-se necessário o começo do desenvolvimento do livro ilustrado, tendo como primeiro passo a definição de um estilo de ilustração para o livro, incluindo paleta de cores e materiais que foram utilizados. Isso posto, começamos a desenvolver a narrativa considerando o recorte histórico de 1914 até 1960, levando em conta as vanguardas artísticas e tomando como base textual o livro *Arte em Movimentos*, de Demilly (2011).

Possuindo estilo gráfico e texto definido, seguimos a construção de um *storyboard*, que apresentou um esboço da narrativa visual. Desenvolvemos também o espelho da publicação, que mostrou a diagramação, fluxo de leitura e posicionamento dos textos e imagens na publicação. Assim, restou a última etapa de criação, que contou com a produção do livro — incluindo o processo de elaboração das ilustrações e sua diagramação com o texto — seguindo para a finalização de elementos pré e pós-textuais, tais como capas e folha de rosto, entre outros elementos.

Por fim, após a impressão do livro, este passou pela etapa de validação, sendo analisado em sua completude por uma equipe de professores experientes e familiarizados com o tema de História da Arte; e, com os devidos ajustes feitos o projeto teve sua defesa realizada no final do segundo semestre de 2018.

## 8 CRONOGRAMA

Figura 16 – Cronograma de 2018.1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 17 – Cronograma de 2018.2



Fonte: Elaborada pelo autor.

## 9 ANÁLISE DE CASOS

Como referencial para o desenvolvimento de nosso produto, fizemos a análise de casos de alguns livros ilustrados (já citados na metodologia), pois acreditamos que esses estudos podem nos ajudar a solucionarmos de maneira eficiente nossa problemática projetual. A escolha dos livros foi baseada nos seguintes critérios: Idade do público-alvo, relação texto e imagem, estilo de ilustração e projeto gráfico, todos voltados para abarcar, de forma mais dinâmica e chamativa, o tema da História da Arte. Esses critérios foram escolhidos para gerar respostas que pudessem solucionar a questão das propriedades gráficas importantes para o desenvolvimento de nosso livro ilustrado. Por isso, foram selecionados livros com um projeto inovador, que tivessem um apelo forte para o público idealizado e que fossem diferentes entre si, para que a análise fosse mais eficiente e resultasse em respostas mais contundentes.

A escolha foi feita com base em livros já citados e estudados por autores da área, que nos pareceram relevantes dentro dos critérios escolhidos anteriormente. Livros de notória repercussão e representatividade quando se trata de Livros Ilustrados.

Foram utilizados como principais fatores o projeto gráfico dos livros e as diferenças entre si, aproximando-nos do *corpus* final que totalizou 4 livros de projeto gráfico notório dentro da área, a saber: *Onde vivem os monstros* (SENDAK, 1963); *O fantástico alfabeto Lovecraft* (CIARAMELLA; MURPHY, 2007); *A vida não me assusta* (ANGELOU; BESQUIAT, 1993) e *Na noite escura* (MUNARI, 1956). Outro *corpus* de análise foram os livros ilustrados ou livros com ilustrações, que abordam o tema da História da Arte. Dentro desse meio, temos outros 4 exemplos, incluindo um livro que já foi introduzido em nossa contextualização: *1ª Parada: Pré-História* (CAZONATTO, 2013) *The children's interactive Story of Art: the essential guide to the world's most famous artists and paintings* (HODGE, 2016), *Story of art sticker book* (COURTAULD, 2012) e *The story of paintings: a History of Art for children* (MANNING; GRANSTROM, 2017).

## 9.1 Análise do projeto gráfico de livros ilustrados representativos

### 9.1.1 Onde vivem os monstros

Figura 18 – *Onde vivem os monstros*



Fonte: Sendak (1963)<sup>11</sup>

"A publicação em 1967, na França, da obra-prima de Maurice Sendak, *Onde vivem os monstros*, introduz uma nova concepção da imagem, que passa a permitir representar o inconsciente infantil", diz Linden (2006), em seu livro *"Para ler o livro ilustrado"*. Assim, o livro de Sendak tem uma importância histórica inquestionável, além de ser ganhador de vários prêmios, inclusive a medalha de Caldecott, ao considerar a imaginação da criança como personagem de grande importância da história. O livro conta com 40 páginas e ilustrações extremamente detalhadas com acabamento em nanquim, cheio de hachuras, que fazem parte da estética do século XIX, como cita Fernandes em sua dissertação da sua pós-graduação em Letras, pela Universidade Federal do Paraná:

Maurice Sendak demonstra em seu trabalho grande variedade de técnicas de ilustração. Um dos elementos recorrentes nas imagens que produz é o traço preto do nanquim e hachuras abundantes. Nas ilustrações que desenvolveu para alguns contos dos irmãos Grimm em 1973, é possível notar o apuro técnico e a influência do desenho e gravura do século XIX. Em outras referências apontadas pelo autor, aparecem os desenhos de Goya e o livro de fábulas de La Fontaine ilustrado por Jean Granville (FERNANDES, 2017, p. 45).

---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Onde-Vivem-Monstros-Maurice-Sendak/dp/8540506009>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Seu estilo original ganha um ar mais sombrio pela utilização de cores com tons mais escuros e apagados, o qual é amplificado pela grande quantidade de preto do nanquim, dando sempre uma sensação de mistério, mesmo em ambientes felizes. Cumpre destacar que a escolha de cores tem uma participação essencial no clima da leitura.

Figura 19 – Exemplo da ilustração de Sendak – *Onde vivem os monstros*



Fonte: Sendak (1963)<sup>12</sup>

As ilustrações no livro possuem uma vantagem espacial superior, quando comparadas ao texto, que é muito diminuto. O texto corresponde a pequenos trechos de no máximo 4 linhas do pensamento do narrador sobre a situação de Max, o protagonista da história, que fica de castigo dentro de seu quarto após criar bastante alvoroço dentro de casa; e, dentro de seu castigo, começa a criar um mundo a fora, onde vivem terríveis monstros.

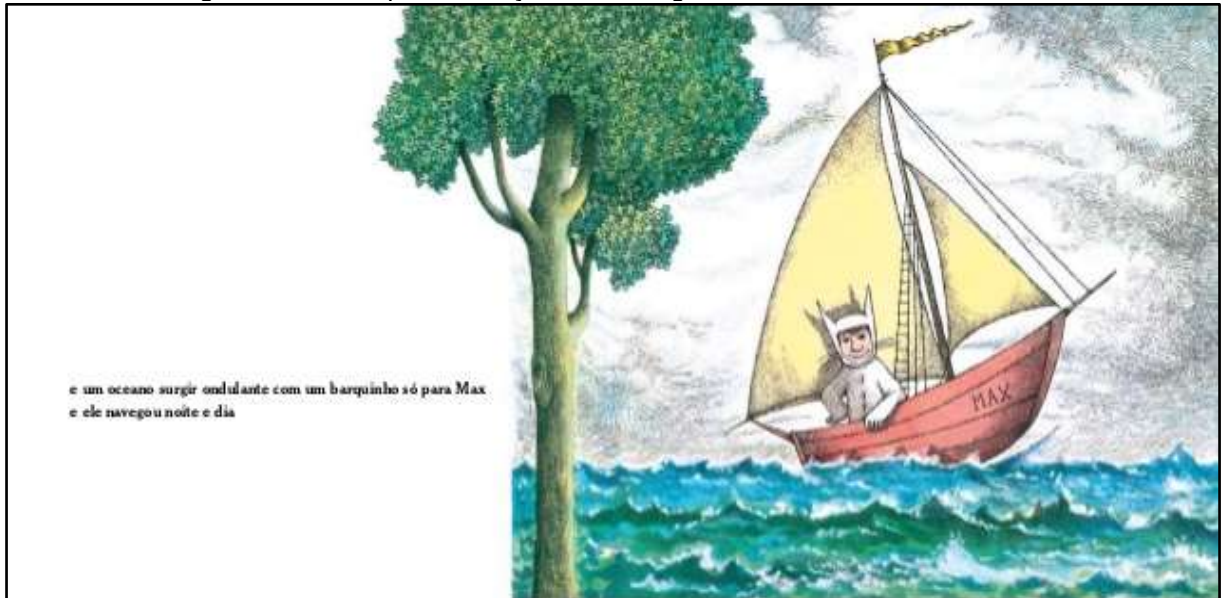
As ilustrações são independentes entre si, geralmente ocupando boa parte da página dupla (ou *Spread*), e o texto entra explicando a figura ou como uma informação a mais para a ilustração, sendo assim, considerado um livro ilustrado com imagens isoladas e textos com funções de repetição ou amplificação. Na imagem a seguir, conseguimos ver a ilustração ocupando quase 70% do *Spread*, enquanto o texto "e um oceano surgiu ondulante com um barquinho só para Max e ele navegou noite e dia" (SENDAK, 1963, p. 20) vem adicionando informações além de descrever

<sup>12</sup> Disponível em: <https://pequenopolis.wordpress.com/2010/01/14/livro-onde-vivem-os-monstros-ganha-edicao-brasileira-contacao-de-historias-e-filme/>. Acesso em: 15 dez. 2018.



o cenário, incluindo o fato de que Max navegou naquele barquinho por bastante tempo, informação que não é possível obter só pela ilustração.

Figura 20 – Exemplo de relação texto/imagem – *Onde vivem os monstros*



Fonte: Sendak (1963)<sup>13</sup>

### 9.1.2 O fantástico alfabeto Lovecraft

Figura 21 – *O fantástico alfabeto Lovecraft*



Fonte: Ciaramella e Murphy (2007)<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Disponível em: <https://coletivosenshi.wordpress.com/2012/04/14/as-leituras-de-sabado-a-noite-onde-vivem-os-monstros-pequeno-principe-indie/>. Acesso em: 15 dez. 2018.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.nerdstore.com.br/livro-o-fantastico-alfabeto-lovecraft---jason-ciaramella--darkside-books9788594540744/p>. Acesso em: 15 dez. 2018.

*O fantástico alfabeto Lovecraft*, de Jason Ciaramella e Greg Murphy, é um livro ilustrado bastante recente dentre os analisados, produzido pela editora *Darkside*, no Brasil, em 2017. Esse livro traz ilustrações digitais bem coloridas, com cenários bem detalhados e personagens divertidos; as figuras ocupam todo espaço da página e mostram criaturas do universo do escritor americano Howard Phillips Lovecraft, e o texto adiciona informações sobre as criaturas, podendo até contar breves histórias sobre seu universo fantasioso.

O livro conta com 32 páginas e possui dimensões quadradas de 21 x 21 cm, capa dura com bordas arredondadas para não machucar nenhum leitor mais novo. Suas ilustrações são completamente independentes entre si, contando com uma letra do alfabeto que faz referência a inicial do nome da criatura representada, seguida de uma breve descrição da mesma, podendo então associar o texto à função completiva, que adiciona informações à ilustração. O produto é bem pensado para o público destinado, possuindo um texto rápido que não cansa o leitor, mas o seu ponto alto certamente é a ilustração, que traz cores vibrantes sem ser cansativo, tornando a leitura mais divertida e emocionante.

Figura 22 – Exemplo de página dupla – *O fantástico alfabeto Lovecraft*



Fonte: Ciaramella e Murphy (2007)<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Disponível em: <http://www.darksidebooks.com.br/o-fantastico-alfabeto-lovecraft/>. Acesso em: 15 dez. 2018.

### 9.1.3 Na noite escura

Figura 23 – Na noite escura



Fonte: Munari (1956)<sup>16</sup>

*Na noite escura*, de Munari, é um livro que inova em vários aspectos tanto de livro ilustrado quanto do Design Editorial, utilizando vários papéis diferentes para contar a história, além de mecanismos clássicos de livros *pop-up* como o sistema de abre e fecha. O livro conta com 54 páginas, com vários pequenos contos que mudam ao dar foco a um elemento específico da página anterior; por exemplo, as primeiras páginas dos livros falam sobre um gato que encontra uma pequena luz no horizonte.

Ao passar das páginas, o livro dá um foco maior nessa luz até ir para o segundo conto, o qual revela que era, na verdade, um vagalume carregando uma lanterna. Nessa parte, o material muda, passando de um papel preto e denso para um papel vegetal mais delicado, gerando uma transparência que se assemelha a uma névoa, dando para ver elementos das páginas seguintes.

Ao continuar a história, chegamos a última parte do livro, que se situa numa caverna, e para gerar uma maior identificação do leitor com o ambiente, foi mudado novamente o papel, agora utilizando um acinzentado e texturizado, gerando uma sensação rugosa que se assemelha a rochas. Nessa seção do livro, cada página tem recortes para simular as passagens dentro da caverna, e, ao prosseguir a história, deparamo-nos com vários elementos para interagirmos, tal como um mecanismo de abre e fecha para representar um baú de tesouro e algumas páginas em papel vegetal com ilustrações de peixe, para representar um pequeno lago dentro da caverna.

---

<sup>16</sup> Disponível em: <http://www.bruea.pt/loja/na-noite-escura/>. Acesso em: 15 dez. 2018.

O livro conta com 33 ilustrações em seu total, todas bem simples, sem muitos detalhes, geralmente em uma só cor, e o texto também segue bem simples, conciso e em pontos bem específicos, não aparecendo em todas as páginas da obra, dando abertura para o leitor imaginar o que está acontecendo. Sendo assim, o texto entra como um elemento de apoio à ilustração, descrevendo o que está acontecendo na situação, o que o faz ser considerado um texto com função de revelação, enquanto suas figuras são extremamente dependentes umas das outras, destarte, imagens associadas.

Figura 24 – Exemplo de sistemas interativos do livro – *Na noite escura*



Fonte: Munari (1956)<sup>17</sup>

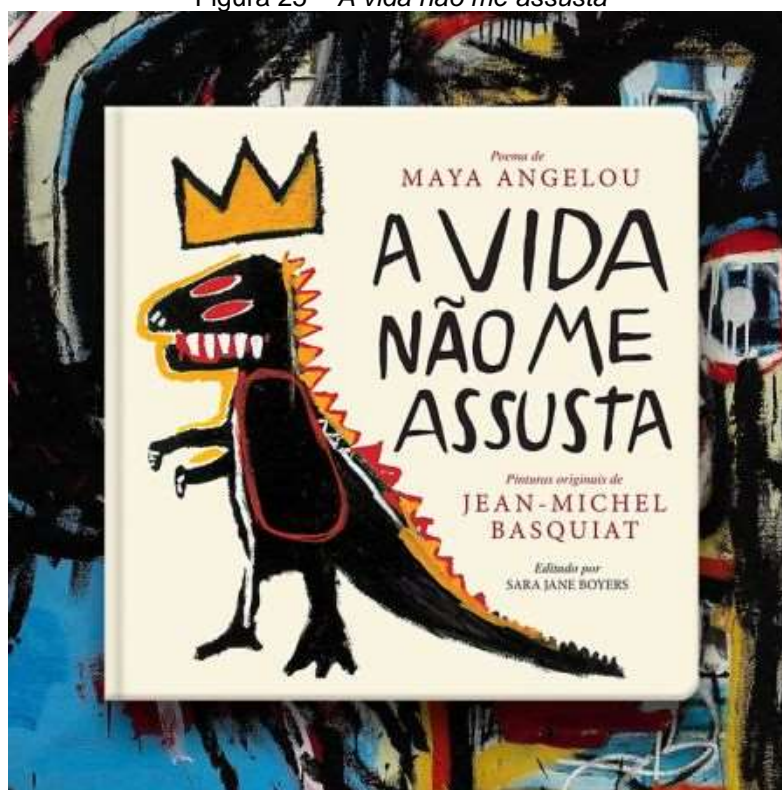
O livro tem inúmeros pontos fortes, como uma forte interação do usuário com o objeto, uma forte imersão gerada pelos diferentes papéis utilizados, ilustrações simples e fáceis de compreender e textos curtos acessíveis para todos os leitores, mesmo os mais recentes e, por fim, uma história envolvente que sempre dá vontade de saber o que acontece na página seguinte. Já os pontos fracos são difíceis de serem descritos por esse ser um projeto tão completo, mas algo que poderia ser mencionado

<sup>17</sup> Disponível em: [http://www.catalivros.org/portal/bo/portal.pl?pag=02n4\\_ficha\\_do\\_livro&janpap\\_id=236](http://www.catalivros.org/portal/bo/portal.pl?pag=02n4_ficha_do_livro&janpap_id=236). Acesso em: 15 dez. 2018.

é que, devido à complexidade de reprodução do livro, se torna inacessível a muitos públicos, algo que é indesejável ao nosso produto.

#### 9.1.4 A vida não me assusta

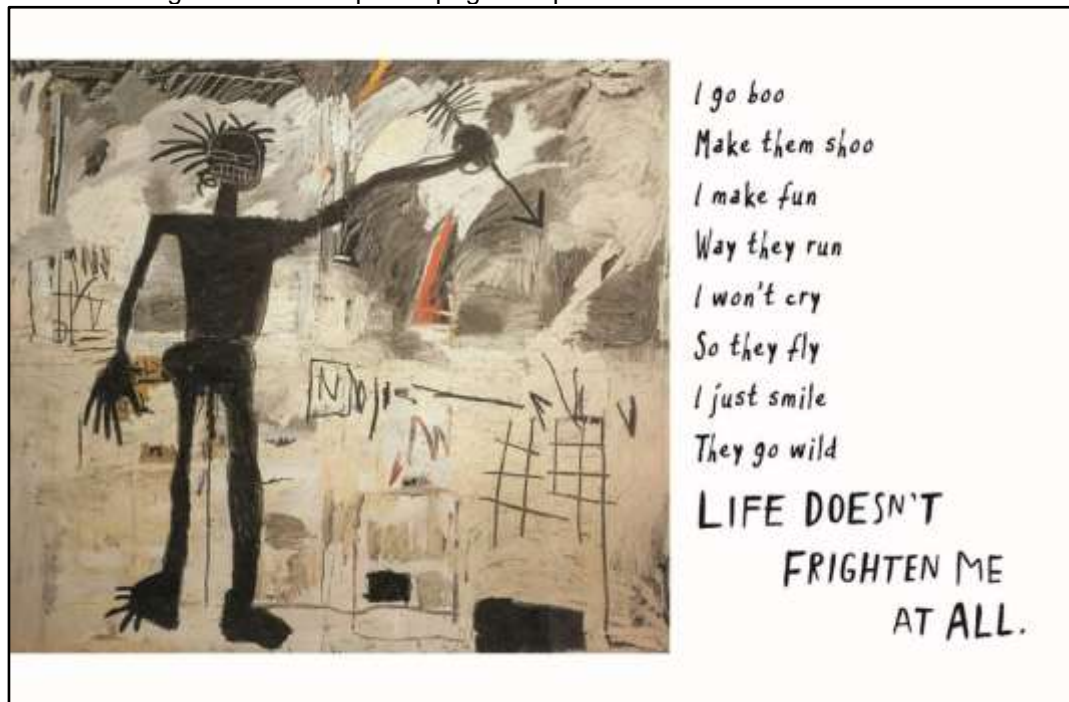
Figura 25 – A vida não me assusta



Fonte: Angelou e Basquiat (1993)<sup>18</sup>

Para contrastar com as ilustrações simples de Munari (1959), a poetisa Maya Angelou conta com as fortes pinturas de Jean-Michel Basquiat para ilustrar seu livro *A vida não me assusta* (1993), que é um livro ilustrado de poemas sobre medos da infância. O projeto conta com pinturas que geram uma aparência a giz de cera, assemelhando-se a desenhos feitos por crianças, com cores frias e pouco saturadas, com bastante utilização de tons de cinza, enquanto o poema adiciona informações diferentes à imagem, tendo, cada um, a sua própria importância conceitual para a narrativa. Sendo assim, podemos considerá-lo um texto de função completa e, sobre as imagens, cada uma tem sua própria leitura individual, não necessitando de outros elementos para ter seu entendimento realizado, sendo, por suposto, classificadas como imagens isoladas.

<sup>18</sup> Disponível em: <http://www.darksidebooks.com.br/a-vida-nao-me-assusta/>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Figura 26 – Exemplo de página dupla – *A vida não me assusta*

Fonte: Angelou e Besquiat (1993)<sup>19</sup>

Figura 27 – Tabela esquemática da análise de similares

	<b>Ilustração</b>	<b>Texto</b>	<b>Pontos Positivos</b>
<b><i>Onde vivem os monstros.</i></b>	Isoladas	Amplificação	Ilustrações fortes Inovação no conteúdo Texto simples e rápido
<b><i>O Fantástico Alfabeto Lovecraft</i></b>	Isoladas	Completo	Ilustrações fortes Texto simples e rápido
<b><i>Na noite escura</i></b>	Associadas	Revelação	Projeto gráfico forte Elementos de interação Texto simples e rápido
<b><i>A vida não me assusta</i></b>	Isoladas	Completo	Ilustrações fortes Poemas rimados e simples de ler

Fonte: Elaborada pelo autor.

Quando analisados os livros de projeto gráfico de forte repercussão dentro da área, conseguimos perceber certos padrões que se repetem. Ao iniciar a análise pelas ilustrações, percebemos que prioritariamente os autores trabalham com figuras

<sup>19</sup> Disponível em: <http://www.dazeddigital.com/art-photography/article/38580/1/maya-angelou-and-besquiat-made-a-book-to-help-make-life-less-frightening>. Acesso em: 15 dez. 2018.

isoladas, o que as tornam mais independentes entre si, não necessitando de um elemento de ligação de uma imagem a outra; isso gera uma liberdade para o autor pensar nas páginas isoladamente, sem ter que ficar preso às figuras da página passada.

O texto é bem variado dentro dessas obras, cada um se adequando à mensagem que o autor quer passar e às suas relações com as imagens; apesar disso, notamos uma leve repetição na função completiva, a qual tem como intenção adicionar informações na narrativa geral da página. Percebemos também a presença de funções de revelação, dando uma explicação textual do que a ilustração representa; e de amplificação, ao conter mais informações que a própria figura da página, tornando-se, assim, mais importante dentro da construção da narrativa.

Com a conclusão parcial da análise de similares, retomamos a questão das propriedades gráficas que são importantes para criar um livro de tema História da Arte. Os livros analisados possuem aspectos gráficos singulares de cada um, tais como elementos de interação e estilo de ilustração; e outros que eventualmente se repetem dentro do *corpus*, como é possível conferir rapidamente na tabela representada pela figura 27. Os elementos gráficos que consideramos como pontos fortes que mais se repetem são: ilustrações fortes (que chamam atenção para si, seja pela paleta de cor ou pela técnica utilizada) e textos simples e rápidos de se ler (textos concisos, que se colocam em segundo plano em relação ao resto, geralmente servindo de apoio à ilustração).

Acreditamos que esses elementos tiveram destaque devido ao público-alvo, pois a ilustração tem uma forte interação com crianças – ela cria uma narrativa visual que poupa a criança da necessidade de ter experiência em leitura, promovendo, assim, margem para que leitores novatos possam embarcar mais facilmente no universo do livro – os textos simples têm a mesma finalidade – ajudando na narrativa sem causar fadiga ao leitor.

Tendo essa primeira análise feita, é importante agora sabermos como é trabalhada a História da Arte dentro desse universo, considerando tanto livros ilustrados como livros com ilustração.

## 9.2 Análise voltada para o conteúdo e o projeto gráfico

### 9.2.1 1ª parada: Pré-História

Figura 28 – Paradidático resultado da pesquisa de Livia Cazonatto – 1ª Parada: Pré-História



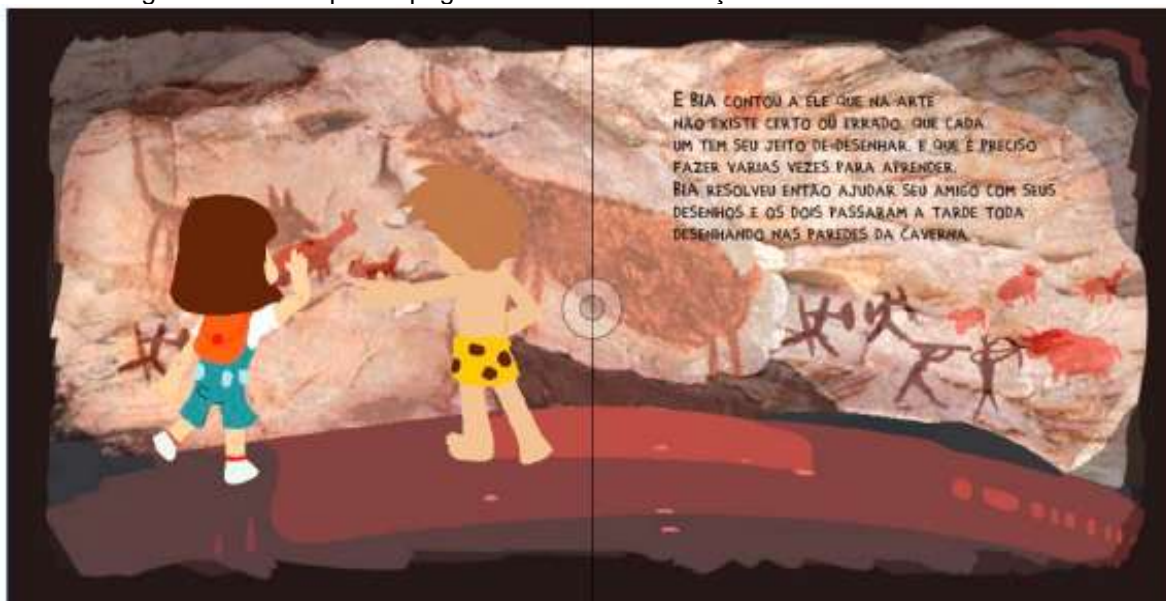
Fonte: Cazonatto (2013)<sup>20</sup>

Nesse projeto, Cazonatto se utiliza das ilustrações de Valdir Brito para criar um ambiente interessante para o público infantil, onde se desenvolve a história de dois personagens: Bia e Otto. A escolha da protagonista, Bia, foi feita para gerar mais identificação com o personagem e o público-alvo, ensinando a Otto, um menino da idade das cavernas, sobre arte. O paradidático também traz consigo exercícios que geram uma interação com o leitor, dando margem para a criança exercitar o que acabou de aprender com sua viagem pelo livro; o que é interessante por tornar o leitor uma peça ativa dentro da construção da própria história, o que, para nós, se revela como um dos principais pontos positivos da obra. Outro aspecto que se destaca dentro desse paradidático é a linguagem mais simples, que torna viável a leitura por crianças mais novas. Linguagem essa que também se reverbera no estilo adotado para a ilustração.

<sup>20</sup> Disponível em: [conic-semesp.org.br/anais/files/2013/trabalho-1000015481.pdf](http://conic-semesp.org.br/anais/files/2013/trabalho-1000015481.pdf). Acesso em: 15 dez. 2018.



Figura 29 – Exemplo de página com texto e ilustração – 1ª Parada: Pré-História



Fonte: Cazonatto (2013)<sup>21</sup>

Quanto aos aspectos que por nós não foram considerados positivos, ao pensarmos como similar de nosso produto, destacamos algumas escolhas gráficas, como a escolha do papel e a baixa legibilidade de alguns textos. O papel escolhido pela autora foi o Couchê brilho 120g/m<sup>2</sup>, que, apesar de ser bem atrativo e de ser uma escolha muito comum dentre os livros infantis, possui uma camada brilhosa em sua superfície que prejudica a interação no próprio livro, o que vai contra a intenção da escritora de fazer com que a criança desenhe e atue de uma forma mais ativa no processo de leitura.

Outro ponto que julgamos problemático no projeto está relacionado à legibilidade dos textos, pois a escolha de uma tipografia adornada para fonte de texto corrente gera, por si só, uma dificuldade de leitura para um público que ainda não possui tanta prática. Por fim, o texto é prejudicado pela textura que está abaixo, a qual está sobreposto, o que dificulta ainda mais a leitura. As ilustrações do paradidático precisam umas das outras para se fazerem entender, classificando-as como figuras associadas, enquanto o texto tem como objetivo narrar a história, descrevendo o que está acontecendo na ilustração da página, tendo, assim, a função de revelação.

---

<sup>21</sup> Disponível em: [conic-semesp.org.br/anais/files/2013/trabalho-1000015481.pdf](http://conic-semesp.org.br/anais/files/2013/trabalho-1000015481.pdf). Acesso em: 15 dez. 2018.

## 9.2.2 The children's interactive Story of Art

O livro *The children's interactive Story of Art*, de Hodge (2016), traz vários recursos extremamente atuais, tal como um aplicativo para aumentar a interação do leitor com o objeto, permitindo criar sua própria galeria dentro de casa. O livro possui uma leitura bem simples, mostrando as pinturas do Museu Nacional de Londres e suas histórias, adentrando também ao estilo de pintura entre outras informações. O projeto tem como público-alvo crianças a partir de 8 anos e possui um total de 96 páginas.

Pontos considerados como positivos sobre esse projeto são: A maneira em que se propõe apresentar a obra de arte, embarcando tanto o estilo da época, quanto período histórico e a história do autor, traçando a linha histórica por meio das obras do museu; como também visto no paradidático de Cazonatto (já analisado), o livro traz como proposta uma série de exercícios em seus capítulos, que se faz extremamente positivo no processo de aprendizagem por reforçar o conteúdo que o leitor acabou de ter contato, e, além disso, o que acreditamos ser ponto mais forte desta publicação, a saber, a conectividade com o celular, trazendo a experiência para além da materialidade do livro.

Figura 30 – Abertura de capítulo sobre Impressionismo em *The children's interactive Story of Art*



Fonte: Hodge (2016)<sup>22</sup>

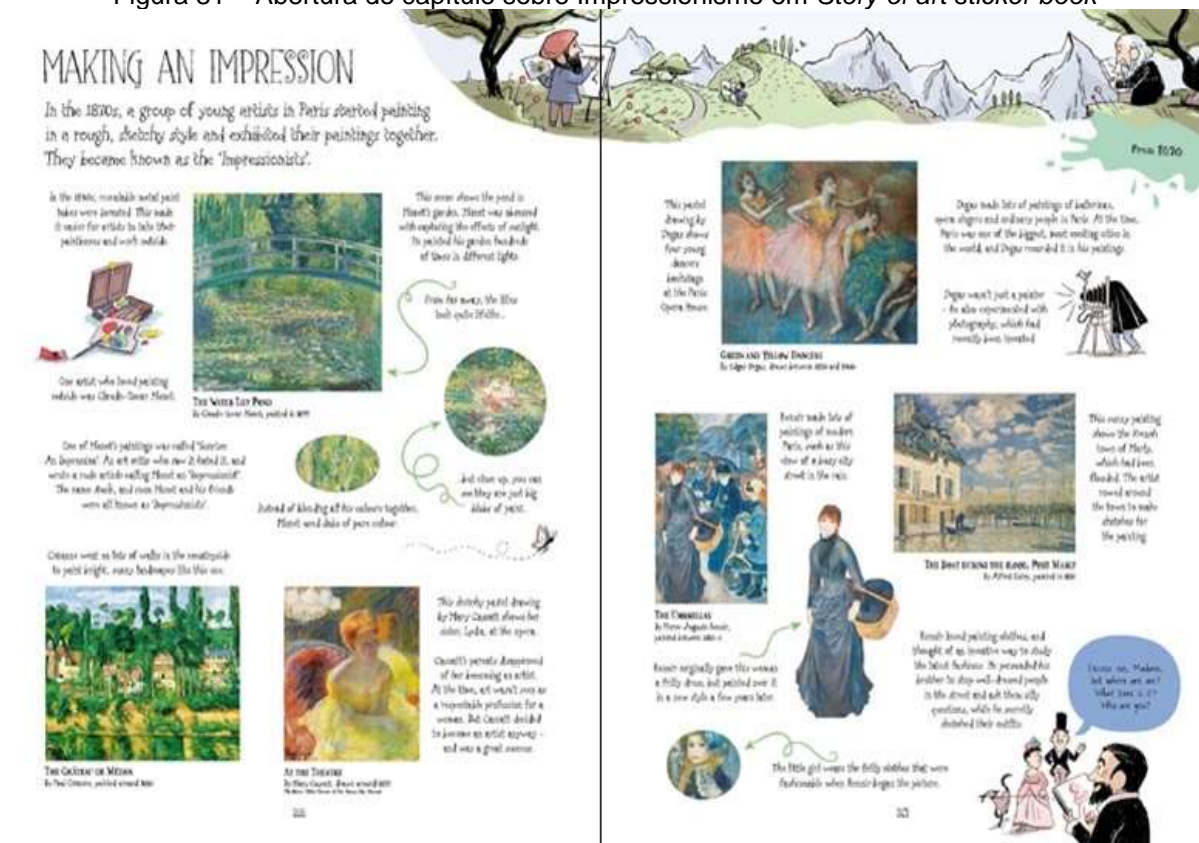
<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.amazon.com/Childrens-Interactive-Story-Art-Essential/dp/1783121300>. Acesso em: 15 dez. 2018.

Pontos negativos que podem ser considerados são: A importância das imagens dentro dessa obra, as quais, em geral, são usadas como apoio ao texto, tendo pouco enfoque na leitura das imagens, muitas vezes até cortando-as em certos pontos, como visto na figura 30. Outro fator que pode prejudicar a promoção da experiência na leitura e aprendizagem do livro é a quantidade de texto por página, que rapidamente pode enfadar um leitor iniciante. As imagens são colocadas em segundo plano em relação ao texto, que tem uma força espacial superior, e, de acordo com Linden (2006), isso é o suficiente para caracterizá-lo como um livro com ilustrações. Entretanto, sua análise é importante para verificarmos como a História da Arte é trabalhada para esse público-alvo; destarte, devido à escassez de livros ilustrados que visam a esse tema, faz-se necessário analisar obras similares a essas, tais como os livros como ilustração.

### **9.2.3 *Story of art sticker book***

*Story of art sticker book* tem como público-alvo crianças a partir de 7 anos, apresentando como foco a interação do leitor com o próprio livro, possuindo a mecânica de adesivos, o que possibilita, ao leitor, a construção da história junto com a narrativa do livro. O livro possui 42 páginas no total, incluindo 10 páginas que guardam os adesivos. A mais, possui um estilo bem limpo, trazendo as ilustrações como material de apoio às matérias. A relação de texto e imagem é bem equilibrada visualmente e conceitualmente, tendo uma quantidade de texto que não exaure o leitor, e imagens que mostram as pinturas por completo, além de contarem com recursos visuais importantes, tais como as chamadas de atenção para detalhes da obra, o que facilita o entendimento sobre estilos de pincelada, paleta de cores entre outros.

Figura 31 – Abertura de capítulo sobre Impressionismo em *Story of art sticker book*



Fonte: Courtauld (2012)<sup>23</sup>

É possível perceber a diferença entre os dois livros por meio de como é tratado o mesmo assunto. Por exemplo, o movimento artístico Impressionista, no *The children's interactive Story of Art*, começa com páginas mais coloridas e chamativas, menos imagens e mais texto, bem como com a convocatória para realização de um exercício; por sua vez, no *Story of art sticker book*, há um resultado mais limpo, com folhas brancas, muito uso de imagens e ilustrações para tornar o clima do conteúdo mais leve e divertido, tendo uma boa quantidade de textos, mas de forma a chamar menos atenção que as imagens. Ainda no *Story of art sticker book*, percebemos como positivo o, já citado, uso de adesivos que promovem o enfoque de detalhes das pinturas, mostrando de forma mais aproximada alguma textura ou técnica especial utilizada pelo artista, seguida de um pequeno texto explicando melhor sobre o assunto.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.amazon.co.uk/Story-Sticker-Usborne-Books-Information/dp/1409532771>. Acesso em: 15 dez. 2018.

### 9.2.4 The story of paintings: a History of Art for children

Por fim, temos o livro *The story of paintings: a History of Art for children*, um livro ilustrado focado na História da Arte, com bastante ênfase nas obras e em seus criadores, possuindo páginas completamente ocupadas por uma pintura, dando a possibilidade de o leitor ter um contato mais contemplativo e analisar detalhadamente a obra; ao lado dessa página, temos uma breve explicação cheia de ilustrações, sem cansar os leitores novatos, tendo um foco maior no público de 8 a 14 anos de idade.

Figura 32 – Capítulo sobre *O grito*, de Edvard Munch – *The story of paintings: a History of Art for children*



Fonte: Manning e Granstrom (2017)<sup>24</sup>

Dos 4 livros analisados, esse é o que tem um maior foco nas pinturas, colocando-as em primeiro plano e dando o espaço necessário para se mostrarem em sua completude, usando os textos como material de apoio à obra. Tal recurso promove uma leitura rápida, contando com ilustrações bem coloridas e dinâmicas para ajudar a explicar sobre o autor e mostrar curiosidades. Essa forma de apresentação torna o leitor mais imerso dentro da construção do entendimento do assunto, exigindo que

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.amazon.co.uk/Story-Paintings-history-art-children/dp/1445150042>. Acesso em: 15 dez. 2018.

preste bastante atenção na obra para que consiga compreender a matéria em sua totalidade. Apesar de não contar com interações diferentes, como nos outros dois últimos livros analisados, esse consegue prender a atenção do leitor pela forma como trabalha as figuras, criando pequenas histórias com suas ilustrações.

Diante de tantas formas diferentes de trabalhar a História da Arte, torna-se rica a análise de como essas propriedades ajudam na construção do entendimento do leitor sobre o assunto, ou seja, sobre a ilustração e a diagramação, o estudo de texto e a tipografia, entre outros aspectos do design; bem como sobre como elas entraram para fortalecer a experiência e quais desses aspectos tiveram uma participação mais efetiva do que outros elementos, assim como o porquê de essas propriedades se conceberem mais importantes, gerando a questão que levou ao início deste projeto de pesquisa.

Figura 33 – Tabela esquemática da análise de similares

	<b>Ilustração</b>	<b>Texto</b>	<b>Pontos Positivos</b>
<b>1ª parada: Pré-História</b>	Associadas	Revelação	Identificação do usuário Exercícios Texto simples e rápido
<b><i>The Children's Interactive Story of Art*</i></b>	x	x	Forte Interação Exercícios Tema bem trabalhado
<b><i>Story of Art Sticker Book*</i></b>	x	x	Forte Interação Tema bem trabalhado Texto simples de ler
<b><i>The Story of Paintings*</i></b>	x	x	Ilustrações fortes maior foco nas imagens Texto simples de ler

(\*) Tais obras são livros com ilustrações, assim, não se encaixando perfeitamente na análise de relação entre ilustrações e nem de função textual de Linden (2006)

Fonte: Elaborada pelo autor.

Nesta sessão, temos novos elementos que se destacam dentro desse gênero, tais como os textos rápidos e os elementos de interação. Assim como na primeira análise, os textos simples e rápidos se destacaram, mesmo no âmbito dos livros com ilustração (que se qualificam dessa forma por colocarem o texto em primeiro plano em detrimento da imagem), isso só afirma a importância de adaptar a leitura, trazendo os textos para um universo infantil que ainda não tem tanta experiência

nessa prática, principalmente em um universo tão extenso e complexo quanto a História da Arte, requisitando um olhar mais sintético sobre a construção do tema para esse público.

Por último, temos exercícios e interações inovadoras, em que vamos considerar ambos como alguma forma de interação do leitor com o objeto, pois, em cada exemplo, essa interação muda bastante, tendo exercícios para serem feitos dentro ou fora da própria obra, interações com mecanismos de *pop-up* ou até por meio do celular. Tal interação é essencial para levar o leitor a um lugar mais ativo dentro da obra, Nikolajeva e Scott reforçam essa ideia dentro do parágrafo de seu livro:

Tanto palavras quanto imagens deixam espaço para os leitores/espectadores preencherem com seu conhecimento, experiência e expectativa anteriores, e assim podemos descobrir infinitas possibilidades de interação palavra-imagem. O texto verbal tem suas lacunas e o mesmo acontece com o visual. Palavras e imagens podem preencher as lacunas umas das outras, total ou parcialmente. Mas podem também deixá-las para o leitor/espectador completar: tanto palavras como imagens podem ser evocativas a seu modo e independentes entre si. (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p.15)

Acreditamos então que essa tríade (ilustração, texto rápido e recursos interativos) tenha se destacado ao longo das 8 obras devido ao público-alvo selecionado, que se sente mais confortável ao se deparar com esses elementos assim dispostos, pois, além da ilustração servir como forma de narrativa primária, facilitando o entendimento para as crianças, o texto se faz rápido e conciso sem gerar cansaço ao leitor.

Dentro do universo da História da Arte, muitas vezes se faz necessário o texto para guiar o entendimento do conteúdo; no entanto, por gerar certo cansaço e por privar o usuário de uma análise própria do livro, acaba sendo colocado em segundo plano, dando apenas um apoio às figuras ali encontradas.

Por isso, o desenvolvimento do texto é algo extremamente delicado, pois requer que, em poucas linhas, o narrador descreva o que está acontecendo na cena ou explique sobre o período artístico do quadro, o que exige uma certa habilidade do escritor. Outro risco que devemos evitar sobre o texto é em relação à legibilidade e à leiturabilidade, pois, diante de um público recém-leitor, é necessário levar em conta a dificuldade destes perante a identificação de letras, tendo como trabalho do designer facilitar esse encontro.

A legibilidade não é nada mais, nada menos que a capacidade de rapidez de reconhecimento de um grupo de caracteres inseridos num texto. [...] A leiturabilidade está relacionada com aquilo que as pessoas consideram uma

certa leitura estimulante, compreensível e de fácil entendimento. É o que torna alguns textos mais fáceis de ler do que outros e, frequentemente, é confundido com legibilidade que diz respeito à tipografia e o layout. Quando um texto tem um bom aspeto gráfico e é redigido com clareza, o número de interessados em ler a informação aumenta. A linguagem escolhida deve ser apropriada ao contexto e acessível ao leitor (CRUZ, 2013, p. 1 - 2).

O terceiro ponto a ser explorado é o de interações com o livro, as quais reverberam em experiências únicas do leitor com o mesmo, o que potencializa o processo leitura/interpretação individualizado durante a análise de similares; isso se demonstrou de inúmeras formas, desde exercícios até aplicativos de telefone. Gasque (2008) retrata em seu artigo sobre a experiência na aprendizagem que:

em relação à experiência [...] reconhece-se, na visão contemporânea da aprendizagem, que as pessoas elaboram novos conhecimentos a partir das experiências e vivências do mundo. O sentido das coisas surge das atividades permanentes de intercâmbio de uma mente com um corpo que vive em um ambiente. [...] Pressupõe-se, então, que quanto mais experiência os pesquisadores adquirirem com a busca e uso da informação, maior será o impacto no conhecimento produzido (GASQUE, 2008, p. 2).

A importância de se interagir com o objeto de estudo é essencial, pois, além de fortalecer o aprendizado, torna o objeto mais dinâmico e interessante para o leitor, trazendo a experiência para outro âmbito além do imagético e textual. Essas interações se mostram em diferentes faces ao longo dos livros estudados. Em *Na noite escura*, de Munari (1956), há vários tipos de interação; os diferentes tipos de material geram uma experiência tátil e visual ímpar, trazendo papéis translúcidos e rugosos, que ajudam o contar da narrativa por meio das sensações singulares; além desse fato, Munari traz também mecanismos de *pop-up* que fazem com que o leitor tenha que interagir fisicamente com o livro para ter uma leitura holística das informações.

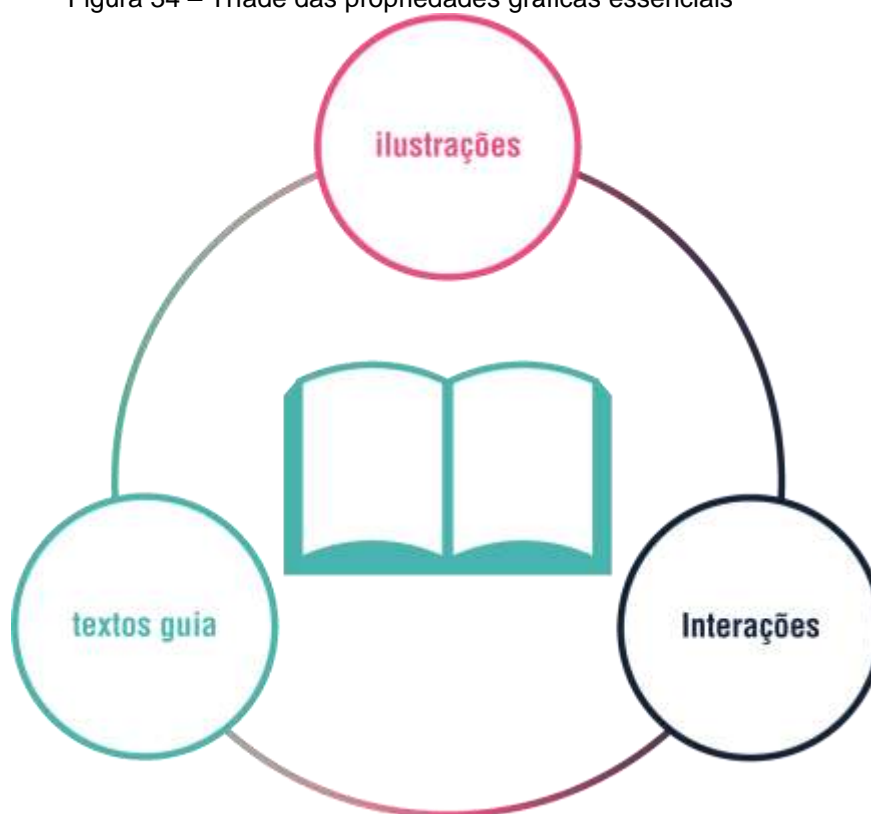
Os livros *1ª Parada: Pré-História* e *The children's interactive Story of Art* trazem um outro tipo de interação, os exercícios. O primeiro livro traz atividades que interagem diretamente com o livro, convocando o leitor a desenhar ou a escrever em páginas específicas; já o segundo livro traz exercícios que se assemelham a tarefas escolares, fazendo perguntas sobre o tema, sem permitir espaço para o leitor responder no próprio objeto, necessitando de um caderno auxiliar para o cumprimento delas. Esses tipos de interações fortalecem o aprendizado sobre o tema lido. Isso foi comprovado em 2006, em uma pesquisa que ficou conhecida como *Testing Effect*, a



qual revelou que exercícios após a leitura de um conteúdo ajudam no seu entendimento e na retenção da memória.

Em suma, ilustrações com traços inovadores, técnicas bem definidas e cores chamativas, bem como textos guia rápido e simples de serem lidos e interações que fortaleçam a experiência do leitor com a obra são pilares que ajudam a criança a ter um contato mais interessante com a História da Arte, dando a ela uma experiência muito mais rica, significativa, fascinante, sem cansá-la. Isso é o que almejamos com este projeto, ou seja, pretendemos tornar o primeiro contato do leitor infantil com a História da Arte uma experiência lúdica, individualizada e apaixonante.

Figura 34 – Tríade das propriedades gráficas essenciais



Fonte: Elaborada pelo autor.

## 10 PROJETO GRÁFICO

Nesta seção, buscamos esclarecer as escolhas gráficas feitas para nosso projeto. Para tais escolhas, baseamo-nos nos livros *Para ler o livro ilustrado*, de Linden (2006) e *Palavras e imagens*, de Nikolajeva e Scott (2011).

### 10.1 Narrativa

Para a escolha da narrativa do projeto, consideramos os estudos feitos sobre o pensamento de Linden (2006), Nikolajeva e Scott (2001) na fundamentação teórica, os quais dividem a narrativa do livro ilustrado em seis categorias. Com o intuito do livro ser o mais didático possível e mostrar a arte, além de explicá-la, escolhemos seguir com a ideia do texto com função de revelação, dessa forma, a imagem toma a função de ambientar o leitor dentro do período, e o texto tem a função de explicar suas minuciosidades.

O aporte do texto ou da imagem pode assim revelar-se indispensável para a compreensão um do que do outro que, sem sua contraparte, permaneceria obscuro. Nas diagramações configurativas, o texto, que se inscreve livremente numa composição geral, pode se posicionar no mesmo nível, quase se fundir nessa linguagem, para revelar uma figuração demasiada pequena, vaporosa ou até dissimulada. (LINDEN, 2006, p.123).

No início do desenvolvimento, pensamos no leitor como o próprio protagonista da história que passaria por diversos cenários artísticos dentro do nosso recorte modernista ao longo do livro, e, a partir desse percurso, o leitor exploraria as peculiaridades de cada movimento. Porém, à medida que desenvolvemos a história, percebemos que havia pouca interação entre o leitor e a mesma. Com a intenção de contornar esse problema e tornar o leitor cada vez mais ativo dentro da história, criamos uma interação não verbal, um desafio para a criança, o qual consiste na busca de elementos ilustrativos específicos distribuídos pelas páginas duplas do livro. Essa interação é exposta bem na primeira página, por meio de um texto introdutório. Desse modo, o leitor é convidado a ter um foco maior na leitura e no que está sendo apresentado a ele em cada página, tanto verbalmente quanto não verbalmente, a fim de completar esse desafio.

## 10.2 Formato

Quando falamos de formato, referimo-nos à escolha quanto à forma e ao tamanho do livro, como também consideramos os aspectos *imersivos* para proporcionar uma melhor experiência ao leitor; *orçamentários*, para viabilizar a produção do livro em grande escala; e *ergonômicos*, para um melhor manuseio.

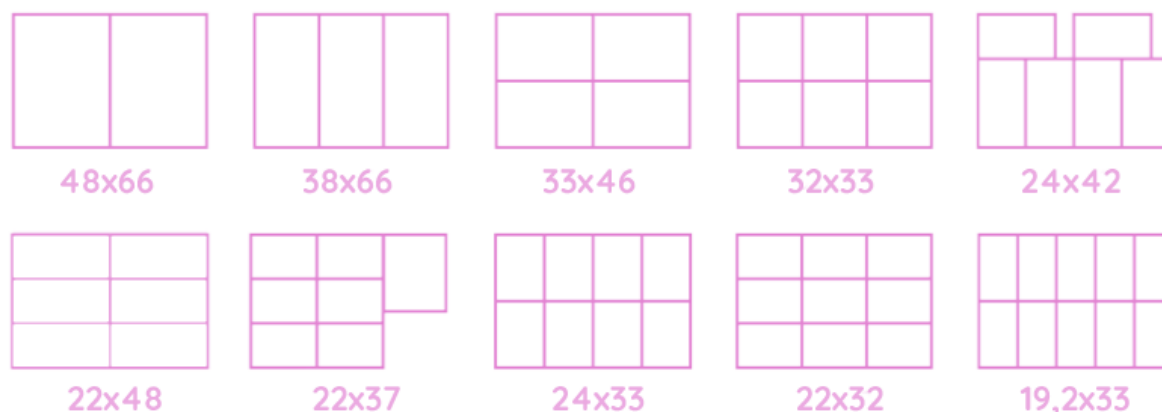
Linden (2006) ressalta a existência de dois grandes tipos de formatos: o vertical (conhecido como "à francesa") e o horizontal (conhecido como "à italiana"), ambos dotados de suas qualidades e particularidades. O formato à francesa é considerado o mais corriqueiro, dentre as impressões de livros e revistas; apesar disso, o formato horizontal traz grandes vantagens imersivas para o leitor, pois sua organização favorece a expressão do tempo e do movimento dentro da página dupla, além de enriquecer a leitura de imagens sequenciais.

Diante do exposto, quando confrontamos esses critérios com nosso projeto, optamos pela forma quadrada da página, pois quando o livro está fechado há um equilíbrio de suas proporções, o que possibilita um melhor manuseio do objeto. Ao mesmo tempo, quando o livro está aberto sua forma propicia uma visão panorâmica, mas ainda possui um bom equilíbrio de suas dimensões, resultando em imagens bastante largas (LINDEN, 2006, p. 53).

Com relação à escolha do tamanho do livro, adotamos então as dimensões de 21x21cm, um tamanho de fácil manuseio para nosso público-alvo e que causa uma maior imersão da criança com o livro por conta de sua proporção com relação ao leitor. Além disso, o livro, quando aberto, possui ampla largura (considerando a escada das mãos), que garante a sensação de estar dentro dele.

Quanto ao aproveitamento de papel, para uma produção em série, tomamos como base a impressão *offset*, utilizando o formato BB (Figura 35) para impressão de páginas duplas com dimensões 21cm x 42cm, em gráficas *offset*. Organizando as páginas, seriam impressas seis páginas duplas por folha, promovendo, assim, um uso otimizado do papel.

Figura 35 – Tabela esquemática do formato BB para Offset



Fonte: Elaborada pelo autor

### 10.3 Diagramação

A diagramação é a relação e organização entre o texto e a imagem dentro da página. Linden (2006) apresenta os tipos de diagramação no livro ilustrado de quatro maneiras: *Dissociação*, que se caracteriza por ter texto em uma página e imagem na outra; *Associação*, que une o texto e a imagem na mesma página, mas sem ocorrer uma mescla; *Compartimentação*, que coloca tanto a imagem quanto o texto em compartimentos, tal como histórias em quadrinhos; e, por fim, a *Conjunção*, que mescla o texto e a imagem dentro da página, não mais dispostos em seus espaços reservados.

Depois de definida a relação entre texto e imagem, optamos por utilizar a diagramação por associação. Assim, texto e imagem dividem a mesma página e, muito frequentemente, também se mesclam dentro dela. Em relação ao texto, escolhemos utilizá-lo com função completiva (abordamos mais sobre essa função no capítulo de fundamentação teórica, no tópico de narrativa) para conseguirmos utilizar tanto a narrativa verbal quanto a não verbal como um guia fácil de ser compreendido pelos leitores. A diagramação por *Associação* foi a melhor para o nosso projeto por dar liberdade de usar a ilustração preenchendo todo o espaço da página dupla, sem necessitar criar uma área para o texto, o que quebraria a imersão do leitor e a sensação de pertencer ao ambiente.

Figura 36 – Diagramação associativa



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 37 – Diagramação conjuntiva



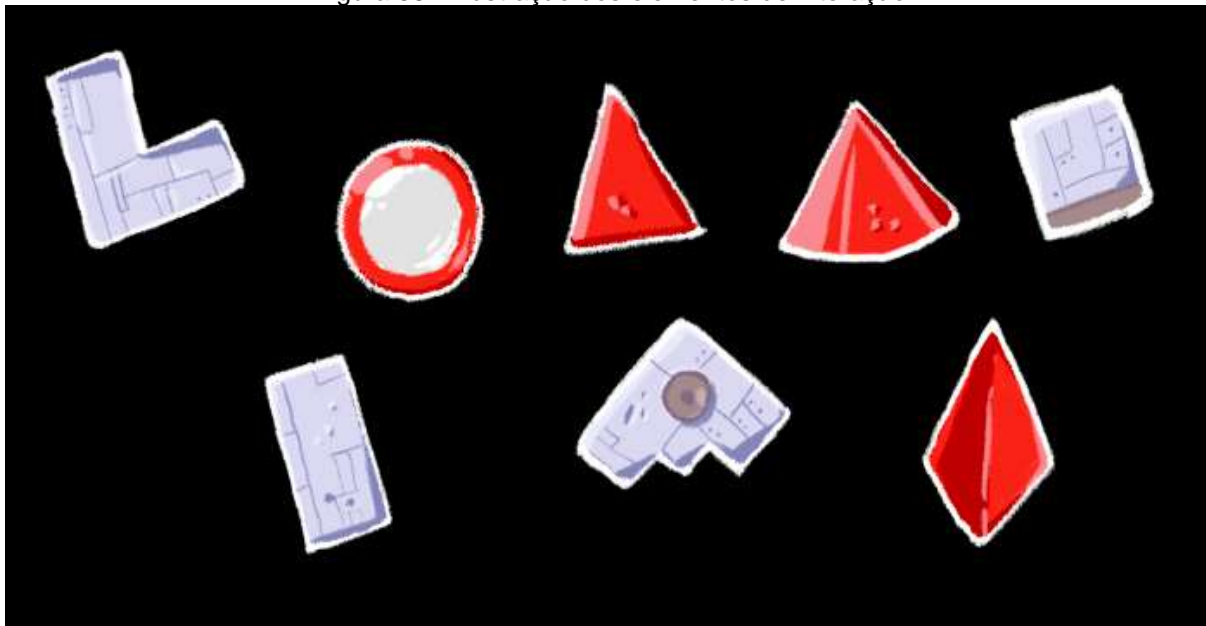
Fonte: Elaborada pelo autor

## 10.4 Ilustração

Utilizamos a ilustração como a principal forma de orientar o leitor dentro da narração e de criar uma interação com ele. Desenvolvemos, então, duas camadas de imersão, a primeira sendo a gerada pelo ambiente, e a segunda pelo elemento que o

leitor deve se atentar em cada página dupla, a fim de completar o desafio, de tal maneira que se tornou necessário distinguir as duas camadas de alguma forma.

Figura 38 – Ilustração dos elementos de interação



Fonte: Elaborada pelo autor

Criamos, então, uma linguagem própria para esses elementos, utilizando um contorno branco ao redor deles e cores que se destacam em cada página dupla.

Já as ilustrações principais, que preenchem toda a página, foram, em sua maioria, baseadas em obras já existentes do período modernista, uma para cada movimento, porém, utilizando a mesma técnica de pintura para todas e um estilo próprio, para manter uma consistência entre as páginas.

Optamos então por pintar digitalmente as telas, mantendo simplicidade nas formas, seguindo um padrão visual que pudesse abrigar as principais características que identificam cada movimento ilustrado no livro. As únicas ilustrações que não foram baseadas em algum movimento artístico são as de transição (entrada e saída da narrativa), elas que ditam o estilo (formas, cores e elementos gráficos) que percorre todas as ilustrações do livro.

Figura 39 – Ilustração baseada na tela *O Grito*, de Edvard Munch

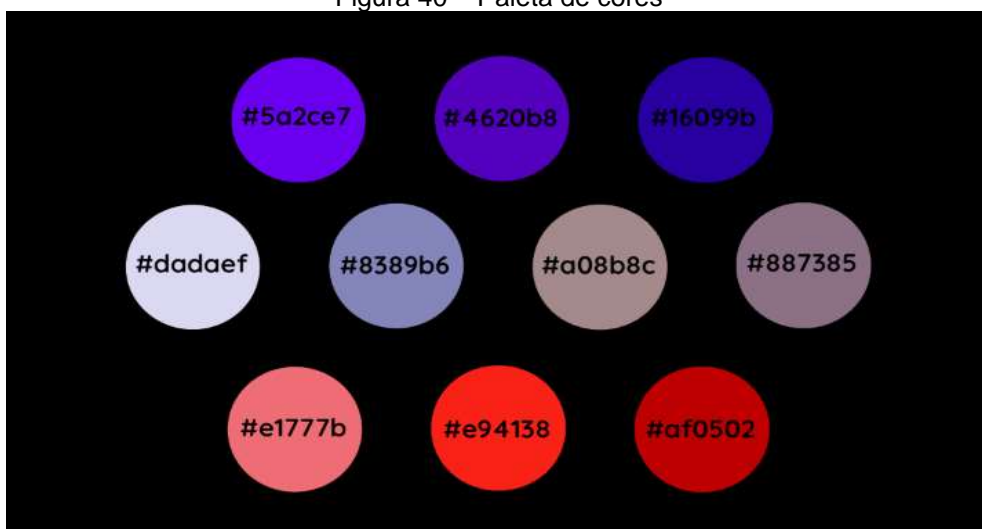


Fonte: Elaborada pelo autor

## 10.5 Paleta de cores

Considerando as peculiaridades do projeto, a paleta de cores foi um dos pontos mais desafiadores, pois cada movimento artístico trabalha com esse elemento de forma muito singular, podendo afirmar ou rejeitar completamente a paleta de cores do movimento anterior. Dessa forma, utilizamos o mesmo padrão de cores da obra que foi baseada na ilustração. Como já mencionado, apenas na primeira e na última página e nos elementos de interação, a escolha das cores obedeceu a paleta criada para o livro, como visto na Figura 40.

Figura 40 – Paleta de cores



Fonte: Elaborada pelo autor

Em geral, utilizamos cores frias, para gerar uma sensação de calma no leitor; além disso, focamos bastante no azul e no roxo, para passar uma sensação de mistério e descobrimento. Já para as peças de interação, optamos pelo vermelho e pelo cinza, para provocar o sentido de urgência e atenção no leitor, além de dar bastante destaque dentro da composição da página. Essa dualidade entre frio e quente ajudou na separação das duas camadas de atenção da linguagem não verbal, citadas no tópico de ilustração.

## 10.6 Tipografia

Em nosso livro ilustrado infantil, a mancha tipográfica é reduzida, porém, ainda considerável, possuindo, em média, 40 palavras por parágrafo. Considerando que nosso público-alvo (7 a 10 anos) ainda está se acostumando com o processo de ler e escrever, foi de vital importância focar na legibilidade da fonte. Utilizando a tabela de tamanho tipográfico exposta no artigo de Casarini e Farias (2008) intitulado "Didactica - Tipografia para livros didáticos infantis", e considerando a faixa etária do nosso público-alvo, estabelecemos, assim, que o tamanho padrão da nossa fonte seria de 14 pontos.

Figura 41 – Parâmetros gráficos referentes à tipografia A

Idade (anos)	Corpo (pontos)	Letras por linha (linha 10,16cm)	Coluna (cm)	Entrelinha (cm)
Menor que 7	24	32	12,7	0,66
7-8	18	38	10,16	0,432
8-9	16	45	8,89	0,406
9-10	14	52	9,52	0,33
10-12	12	58	10,16	0,305
Maior que 12	11	60	11,43	0,254

Fonte: Casarini e Farias (2008)

Além do aspecto da legibilidade, consideramos importante que a tipografia de nosso projeto tenha como característica formas mais arredondadas e amigáveis, para deixar o leitor ainda mais confortável com a leitura. Dessa forma, optamos pela



fonte Quicksand em seu peso regular, desenvolvida pelo designer Andrew Paglinawan, em 2008.

Figura 42 – Parâmetros gráficos referentes à tipografia B



Fonte: *Google Fonts*<sup>25</sup>

## 10.7 Escolha de telas

O recorte histórico desta pesquisa foi baseado no livro *Arte em movimento*, de Christian Demilly, por ele ter uma leitura mais rápida e concisa, o que facilita um estudo mais rápido e/ou pontual. Destarte, também nos limitamos às opções de quadros e/ou artistas a serem retratados em nosso projeto, selecionamos, assim, os que constam nesta publicação. Essa escolha permitiu uma tomada de decisão mais célere, o que levou a termos mais tempo para trabalharmos nas ilustrações.

### 10.7.1 Tela período Fauvista

Para o período Fauvista, optamos por trabalhar com a tela *Restaurant de la Machine à Bougival* (1905), de Maurice de Vlaminck, por ser a opção disponível, dentro das nossas limitações, que mais apresentava possibilidade de intervenções, considerando que mostra um cenário aberto e, de certa forma, vazio. Dentro dessa página dupla (demonstrada na página 57, figura 36), guiamos o olhar do leitor para as características da cor e da forma do movimento por meio do texto, denotando a vibração e a saturação dos tons utilizados e a forte distorção das formas dos objetos.

<sup>25</sup> Disponível em: [https://fonts.google.com/specimen/Quicksand?preview.text\\_type=custom](https://fonts.google.com/specimen/Quicksand?preview.text_type=custom). Acesso em: 15 dez. 2018.

### 10.7.2 Tela período Expressionista

Seguindo para o movimento mais próximo temporalmente do Fauvismo, chegamos no Expressionismo, que ocorreu em 1893. Esse período foi marcado pela tentativa de expressar sensações por meio de cores e formas, utilizando o sentimento como matéria prima principal. Decidimos fazer uma releitura da peça *Skrik* (O grito, 1893), de Edvard Munch (disponível na página 59, figura 39), por ser uma obra amplamente conhecida, além de denotar bem as características do movimento.

### 10.7.3 Tela período Cubista

O movimento cubista iniciou-se por volta de 1907, de forma polêmica, trazendo uma visão diferente de espaço e forma. O movimento tem como princípio simplificar formas e fazer com que elas expressem o máximo possível; um rosto, por exemplo, poderia ser resumido a um quadrado que mostrasse tanto o seu perfil, quanto sua frente. Optamos por trabalhar com a obra *Guitare, clarinette, bouteille de Bass, journal, as de trèfledo* (1913-14), do famoso artista cubista Pablo Picasso, tanto por ser fácil de reproduzir, quanto por trazer uma aura mais divertida e dinâmica, o que ajuda a manter a atenção do leitor.

Figura 43 – Página dupla referente ao período Cubista



Fonte: Elaborada pelo autor.

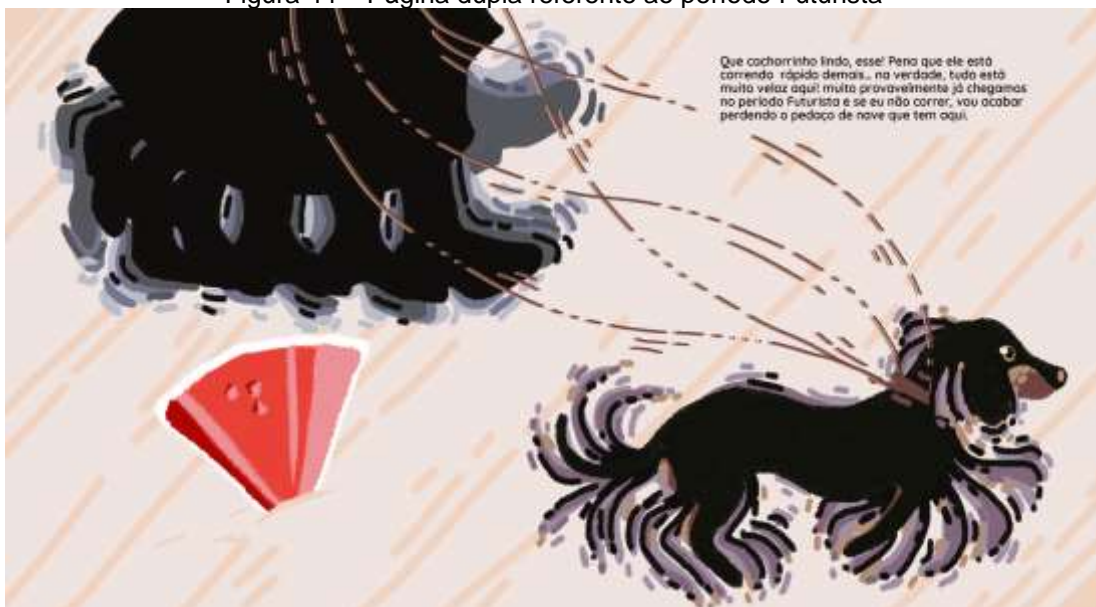
### 10.7.4 Tela período Orfismo

Seguindo a mesma ideia do Cubismo, o Orfismo também não se preocupa em garantir uma reprodução fiel à realidade, e sim criar quadros com cores e formas chamativas que passam sentimentos vibrantes ao espectador. Trabalhamos com a Obra *Kinder am Gemüseladen I* (1913), do autor August Macke, devido à representação de uma criança na tela, o que poderia gerar uma cumplicidade maior dos leitores novos com a pintura (tela disponível na página 57, figura 37).

### 10.7.5 Tela período Futurista

O movimento futurista focou bastante em representar a velocidade das mudanças e o progresso maquinário que estava acontecendo no início do século XX. Boa parte das obras desse período são caracterizadas pela presença de movimento, e isso aparece fortemente na obra de Giacomo Balla escolhida para representarmos no nosso livro: *Dinamismo di un cane al guinzaglio* (1912). Escolhemos essa obra por se tratar de uma representação de um cachorro salsicha correndo, tema que consideramos ser agradável e apelativo para um público mais jovial.

Figura 44 – Página dupla referente ao período Futurista

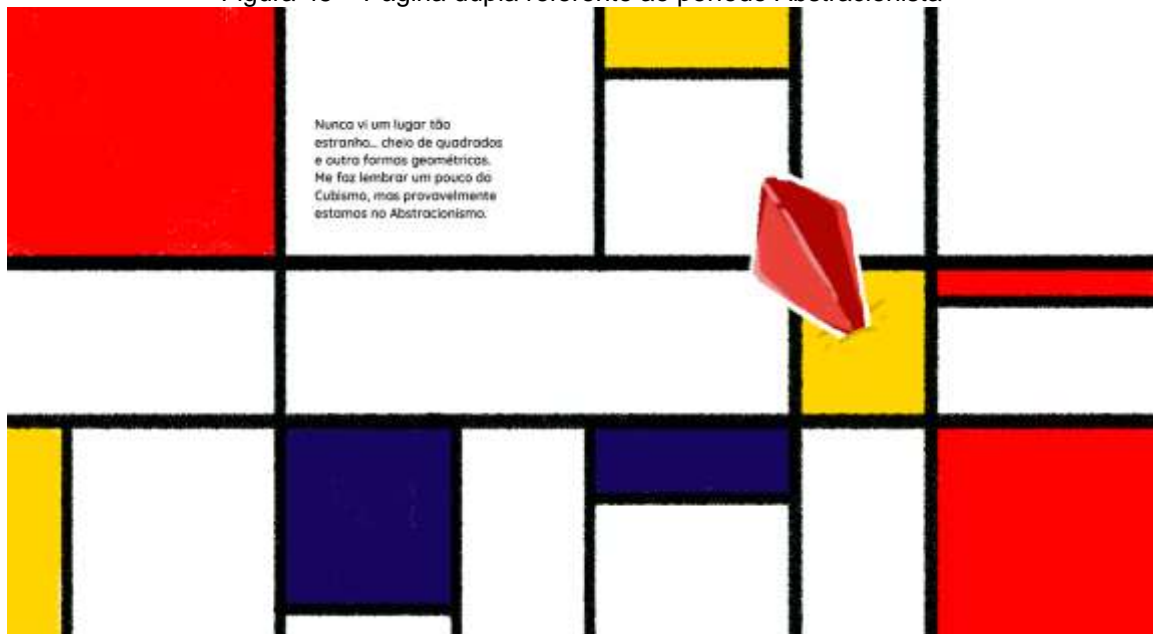


Fonte: Elaborada pelo autor.

### 10.7.6 Tela período Abstracionista

O Abstracionismo se caracterizou por uma quebra completa com a realidade, mostra a pintura pela pintura em si, o que quebrou vários paradigmas da época, até mesmo para artistas que brincavam bastante com a representação do mundo concreto. Escolhemos uma obra icônica da época feita por Piet Mondrian, conhecida como: *Composition C (n.III) with Red, Yellow and Blue* (1935). Trabalhamos com essa peça por causa de sua importância e impacto histórico, além de ser vastamente conhecida e de fácil reprodução.

Figura 45 – Página dupla referente ao período Abstracionista

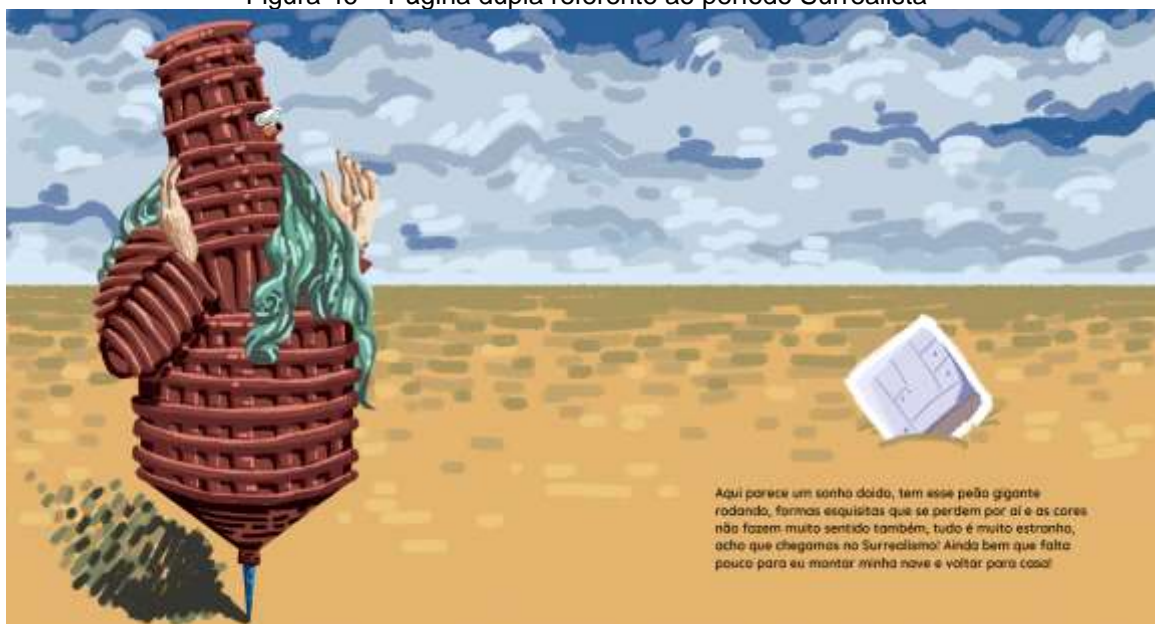


Fonte: Elaborada pelo autor.

### 10.7.7 Tela período Surrealista

Para os artistas surrealistas, no ano de 1920, a arte tinha perdido parte da sua espontaneidade, mistério e loucura, o que os motivou a criar obras que não representassem nem o real e nem o irreal, mas sim o surreal. Optamos por trabalhar com a obra *Emperor Ubu* (1923), do artista Max Ernst, por considerarmos o personagem central da pintura como uma figura carismática para um leitor mais jovem.

Figura 46 – Página dupla referente ao período Surrealista



Fonte: Elaborada pelo autor.

### 10.7.8 Tela período Pop Art

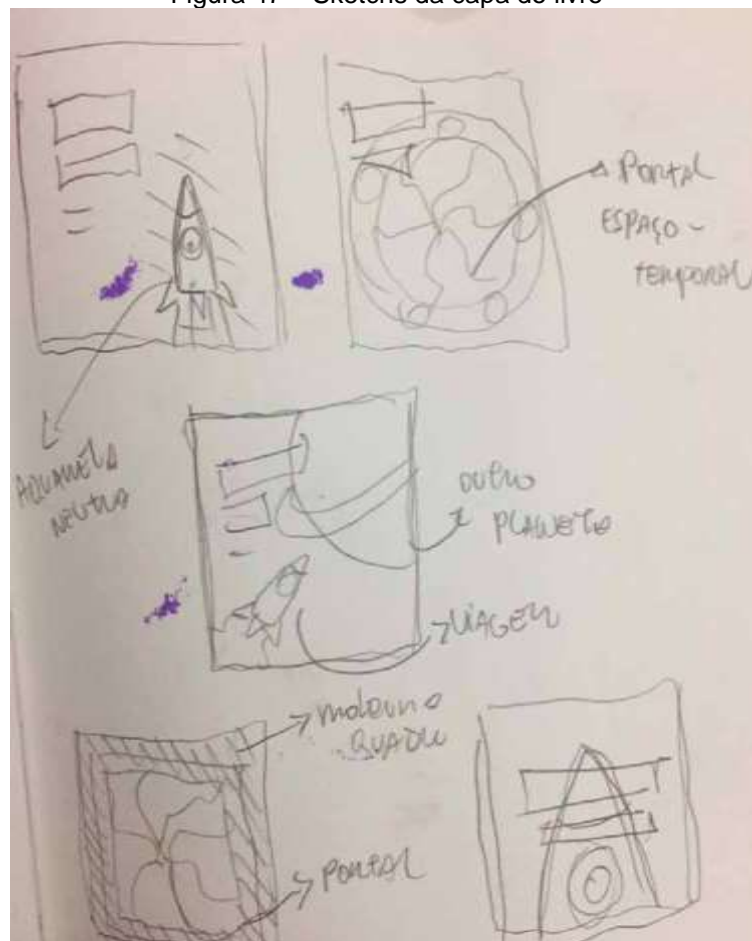
Nos anos de 1960, os Estados Unidos tinham se tornado uma superpotência econômica, o que levou a um período de extremo consumismo entre os norte-americanos. Os artistas da Pop Art reagiram a esses acontecimentos com obras que criticam esse estilo de vida americano, usando-se de imagens de famosos, recortes de jornais e cores superfortes e chamativas. Escolhemos a obra *Barking Dogs* (1990), do artista Keith Hering, pela representação de dois cachorros na pintura, além de cores fortes e vibrantes, que, como dito, acreditamos ser apelativa para nosso público-alvo (7 a 10 anos).

## 11 MEMORIAL DESCRITIVO

### 11.1 *Sketches e Storyboard*

Após escolhermos o tema, história e peças para retratar na narrativa, fomos para o segundo ponto da nossa metodologia (Desenvolvimento de um *storyboard* e produção das ilustrações). Nesse ponto, ainda tínhamos dúvidas em relação ao traço e acabamento das ilustrações, inicialmente seguindo pela ideia de pintura em aquarela, ideia essa que acabou sendo cortada devido ao acontecimento da pandemia, em março de 2020, pois inviabilizou a aquisição dos materiais necessários, como papel e a própria tinta aquarela. Dessa forma, começamos a trabalhar com pintura digital e com um traço mais simples, sem linha de contorno dos objetos.

Figura 47 – Sketchs da capa do livro



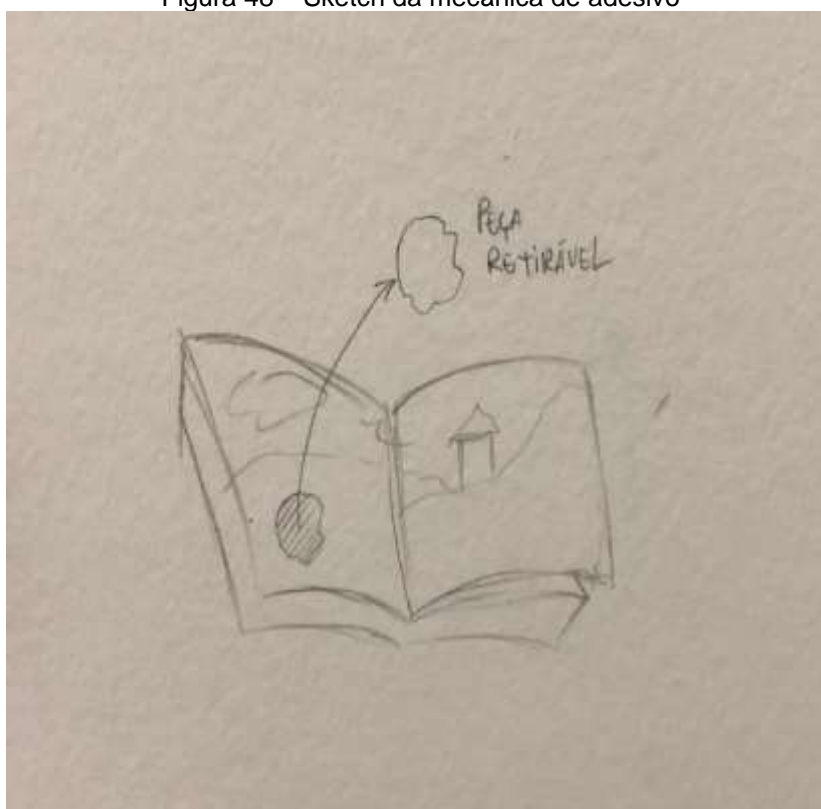
Fonte: Elaborada pelo autor

O enredo permaneceu quase inalterado por todo o processo, a ideia começou com um personagem viajando entre pontos importantes do período

modernista e, depois de completar a aventura, este voltaria para casa com mais conhecimento sobre o assunto. Para gerar uma maior conexão do leitor com a obra, decidimos colocar o referido personagem como o protagonista do livro, mudando também as ilustrações para uma visão em primeira pessoa, no caso, a visão do leitor, mas ainda não estávamos satisfeitos com a quantidade de interações.

Consideramos, então, a ideia de criar uma dinâmica entre o leitor e o livro, por meio da qual ele pudesse interagir mais ativamente com a história, assim, tivemos inicialmente a ideia de colocar adesivos destacáveis em cada página dupla, e, no final, o leitor poderia juntá-los para formar a nave espacial protagonizada na narrativa. Essa ideia acabou não sendo executada por motivos orçamentários e estruturais, pois tornaria o custo de produção do livro mais elevado, além de comprometer a sua estrutura, a depender do material utilizado nos adesivos. Dessa forma, buscamos uma nova solução para tornar o livro mais interativo, a qual fosse interessante para a faixa etária do nosso público-alvo, mas que não inviabilizasse a produção.

Figura 48 – Sketch da mecânica de adesivo



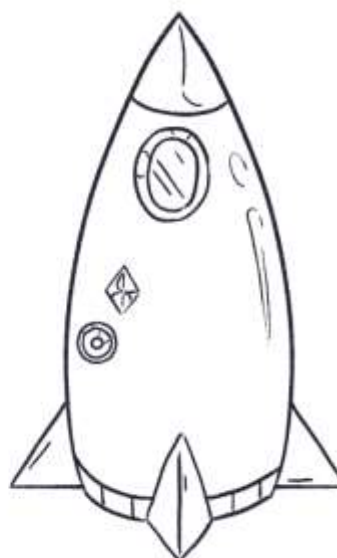
Fonte: Elaborada pelo autor

Pensamos em inúmeras formas de tentar viabilizar a produção da peça destacável, tais como utilizar *pop-ups*, bolsas de papel, encaixes, mas todas

acabavam voltando para os mesmos problemas de estrutura e orçamento, até que chegamos na ideia final, que consiste na criança interagir com o livro por meio da criatividade, disponibilizando uma página dupla com a ilustração da nave. Desse modo, o leitor é convidado a utilizar seus conhecimentos recém-adquiridos durante a leitura do livro de uma forma divertida e desafiadora.

Figura 49 – Página dupla para interação do leitor

Parabéns, você viajou por períodos artísticos muito diferentes um do outro, aprendeu sobre Fauvismo, Expressionismo, Cubismo, Orfismo, Futurismo, Abstracionismo, Surrealismo e até Pop Art! Uau, muita coisa! Que tal agora você usar o que aprendeu e pintar a "Arte3000" do seu jato?



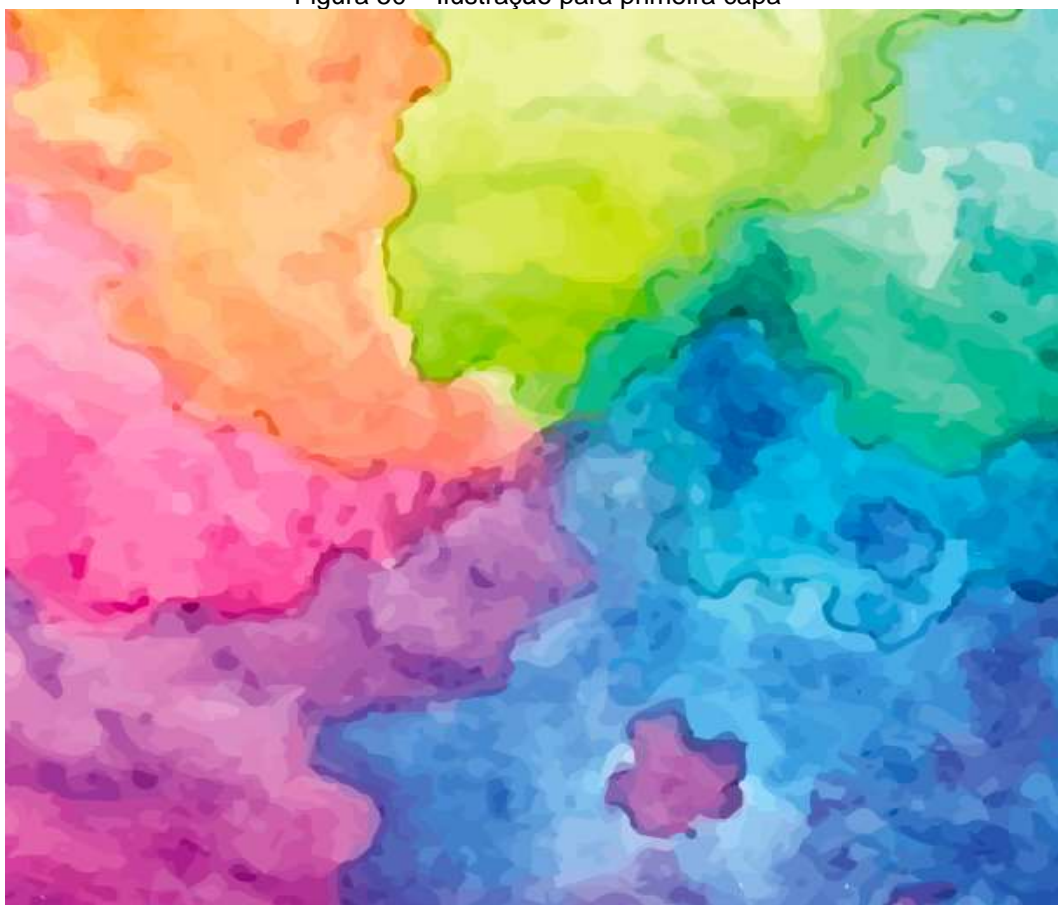
Fonte: Elaborada pelo autor

## 11.2 Capa

A capa sofreu muitas alterações durante todo o processo, chegando a ter três versões. A inicial baseava-se na ideia de que o protagonista do livro iria viajar entre os períodos históricos por meio de um portal mágico, devido a isso, a capa trazia a ilustração desse portal para fazer alusão ao início da aventura. Essa ideia logo foi alterada, pois tal narrativa dificultava a criação de uma interação "página a página" com o leitor.



Figura 50 – Ilustração para primeira capa



Fonte: Elaborada pelo autor

A segunda versão perdurou por muito tempo, sendo substituída apenas após a troca do traço em aquarela pelo traço digital. Com a ideia da nave espacial já consolidada, queríamos que a ilustração da capa retratasse os momentos antes da aventura começar, contendo uma estética mais limpa e calma para fazer contraste com as páginas supercoloridas que seriam apresentadas durante o decorrer da narrativa. Depois da alteração no estilo de ilustração, notamos que essa versão já não dialogava mais com a estética do livro e, por isso, decidimos desenvolver mais uma versão, que acabou se tornando a final.

Figura 51 – Ilustração para segunda capa



Fonte: Elaborada pelo autor

Para a terceira capa, decidimos então contratar Tatyane Frankalino, também aluna do curso de Design da UFC, para desenvolver um *lettering* com o título do livro, *Uma viagem no tempo*. Queríamos um letreiro cursivo que tivesse uma textura semelhante a uma nuvem e que conseguisse alcançar a quarta capa, gerando a impressão de que as letras são o rastro de fumaça deixado pela nave. Criamos uma ilustração de espaço sideral utilizando a mesma linguagem das páginas internas para compor a capa junto da composição tipográfica, mantendo, assim, uma consistência visual e já contando parte da história desde o primeiro contato do leitor com o livro.

Figura 52 – Sketch para composição tipográfica da capa



Fonte: Elaborada por Tatyane Frankalino

Figura 53 – Primeira e quarta capas finalizadas



Fonte: Elaborada pelo autor

### 11.3 Resultados

Após a realização de todas as páginas duplas para a impressão, selecionamos o papel *offset* sem revestimento e de gramatura 150 g/m<sup>2</sup>. Infelizmente não foi possível realizar um protótipo de alta fidelidade devido ao momento atual de pandemia, por isso seguem fotos do livro montado digitalmente.

Figura 54 – Montagens digitais do livro



Fonte: Elaborada pelo autor<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Mais disponível em: <https://issuu.com/marleyfarias/docs/tcc-livro-ilustrado>. Acesso em: 15 dez. 2018.

## 12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo da arte pode trazer vários benefícios para crianças de diversas idades, desde um maior repertório artístico até uma melhor compreensão da história mundial. Entendemos, com esta pesquisa, que o design pode atuar como uma ferramenta para aproximar esse público ao universo da arte.

Após fazer uma pesquisa de referência, notamos a escassez de livros que se utilizam de ferramentas projetuais para enriquecer o estudo de crianças de 7 a 10 anos sobre a arte, o que nos fez desenvolver a pergunta da nossa pesquisa: Quais propriedades gráficas são importantes para desenvolver um livro ilustrado de público infantil, que tematize a História da Arte promovendo uma experiência mais ativa de leitura?

Definimos, então, nosso objetivo principal sendo a produção de um livro ilustrado de público infantil, a partir da compreensão de suas especificidades gráficas, que possua como tema a História da Arte e promova uma experiência para além da leitura verbal.

Começamos a pesquisar então sobre as melhores formas de passar uma informação para uma criança de forma gráfica, o que nos levou a estudar sobre a construção de um livro ilustrado e como as imagens podem ajudar na narrativa. Procuramos também compreender como os períodos artísticos eram ensinados em livros para um público mais jovem. Percebemos, assim, uma escassez de livros para essa área, além de uma falta de estratégia para manter os leitores mais atentos e engajados com a leitura, o que nos levou a desenvolver diretrizes projetuais que nos ajudassem a criar um livro ilustrado com foco na imagem, além de alguma mecânica que tornasse a criança um leitor ativo dentro da narrativa.

Criamos a narrativa para engajar a criança na leitura almejando não somente esse recorte da história da arte, mas sim convidá-la a ser um(a) aventureiro(a) ativo(a) na busca de conhecimento, tomando cuidado sempre com o caráter imersivo e com o estímulo ao leitor para utilizar seus conhecimentos recém-adquiridos.

Nessa esteira, nossa pesquisa se faz importante para compreendermos como o design pode auxiliar na compreensão de um assunto abordado comumente em textos verbais e como um livro ilustrado, atrelado a um projeto gráfico, pode tornar a criança um leitor mais ativo diante da narrativa. Por fim, esta pesquisa é relevante

para a contribuição ao campo de pesquisa em design, considerando o baixo número de produções que se enquadram no mesmo recorte. Diante disso, esperamos que este projeto seja um estímulo para novas produções que associam o campo da arte e do design.

## REFERÊNCIAS

- ANGELOU, Maya; BASQUIAT, Jean-Michel. **A vida não me assusta**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2018.
- CALDIN, Clarice Fortkamp. **A poética da voz e da letra na literatura infantil**. 2001. 321f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Pós-Graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.
- CASARINI, P. C.; FARIAS, P. L. Didactica: tipografia para livros didáticos infantis. InfoDesign. **Revista Brasileira de Design da Informação**, [S. l.], v. 5, n. 2, p., 63 - 71, 2008.
- CAZONATTO, Livia Riani Costa. **A história da arte na educação infantil: desenvolvimento de um livro paradidático para crianças de quatro a sete anos de idade**. 2013. 11f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) – Faculdade de Administração e Artes de Limeira, São Paulo, 2013.
- CIARAMELLA, Jason; MURPHY, Greg. **O fantástico alfabeto Lovecraft**. Tradução: Bruno Dorigatti e Christiano Menezes. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2017.
- COURTAULD, Sarah. **Story of art sticker book**. Delaware: EDC Publishing, 2012.
- CRUZ, Angelita. **Legibilidade e Leiturabilidade**. Lisboa: ISEC, 2013
- DEMILLY, Christian. **A arte em movimentos**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- FERNANDES, Caroline Aparecida dos Santos. **Palavra e imagem no livro *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendak**. 2017. 204f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Paraná, Curitiba 2017.
- GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias. **O pensamento reflexivo na busca e no uso da informação na comunicação científica**. 2008. 241f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2008.
- HODGE, Susie. **The children's interactive story of art**. Nova Iorque: Carlton Kids, 2016.
- LEITE, Maria Isabel. Livros de arte para crianças: um desafio na apropriação de imagens e ampliação de olhares. **Teias**, Rio de Janeiro, n. 11-12, jan/dez, 2007.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução de Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- LINS, Guto. **Livro infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Rosari, 2002.

LOWDERMILK, Travis. **Design centrado no usuário**. São Paulo: Novatec Editora, 2013.

MANNING, Mick; GRANSTROM, Brita. **The story of paintings: a history of art for children**. Nova Iorque: Franklin Watts, 2017.

MOURÃO, Sandra Jones. **Ilustrações do álbum em inglês e desenvolvimento da linguagem em crianças na educação de infância**. 2012. 1178f. Tese (Doutorado em Didática e Formação) – Departamento de Educação, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2012.

MUNARI, Bruno. **Na noite escura**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Cosac Naify, 1956.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. Tradução de Cid Knipel. 1. ed., São Paulo: Cosac Naify, 2001.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. Tradução de Cid Knipel. 2. ed., São Paulo: Cosac Naify, 2011.

SAGAE, Pedro Luís Campos. **Imagens & Enigmas na Literatura para Crianças**. 2008. 306f. Tese (Doutorado em Letras) – Pós-Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008

SAMPAIO, Luísa Pacheco Macias. **O diálogo entre o livro e a criança: objeto interativo de leitura verbal e visual, exploração e manipulação gráfica e plástica**. 2014. 256f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós-Graduação em Educação e Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

SANTOS, Gabriela Sotto Mayor Moura. **Ilustração de livros de Literatura Infantojuvenil em Portugal [2000-2009]: tipificação, tendências e padrões de receptividade do público-alvo**. 2014. 547f. Tese (Doutorado em Estudos da Criança) – Instituto de Educação, Universidade do Minho, Braga, 2014.

SENDAK, Maurice. **Onde Vivem os Monstros**. Nova Iorque: Cosac & Naify, 1963.