



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

**LUCIANA SALES CORDEIRO**

**DESIGN DE LIVRO-BRINQUEDO: CONCEPÇÃO DE UM LIVRO-OBJETO  
INFANTIL A PARTIR DE PRINCÍPIOS BÁSICOS DE NARRATIVAS (CENÁRIOS E  
PERSONAGENS)**

**FORTALEZA**

**2022**



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)

---

C819d Cordeiro, Luciana Sales.

Design de Livro-brinquedo: : concepção de um livro-objeto infantil a partir de princípios básicos de narrativas (cenários e personagens) / Luciana Sales Cordeiro. – 2022.  
92 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

1. Livro-brinquedo. 2. Livro-objeto. 3. Personagens. 4. Cenários. 5. Ilustração. I. Título.

CDD 658.575

---

LUCIANA SALES CORDEIRO

DESIGN DE LIVRO-BRINQUEDO: CONCEPÇÃO DE UM LIVRO-OBJETO  
INFANTIL A PARTIR DE PRINCÍPIOS BÁSICOS DE NARRATIVAS (CENÁRIOS E  
PERSONAGENS)

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

FORTALEZA

2022

LUCIANA SALES CORDEIRO

DESIGN DE LIVRO-BRINQUEDO: CONCEPÇÃO DE UM LIVRO-OBJETO  
INFANTIL A PARTIR DE PRINCÍPIOS BÁSICOS DE NARRATIVAS (CENÁRIOS E  
PERSONAGENS)

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dra. Alexia Carvalho Brasil (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

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

---

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

---

Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado (Membro externo)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Universidade Federal do Ceará e ao corpo docente, pela oportunidade e o aprendizado obtido durante o curso.

Aos meus pais Lucinda e Edson que me deram suporte durante todo o meu percurso e por sempre acreditarem em mim.

Aos meus amigos do curso de Design que pude contar a qualquer momento, Larissa, Rebeca, Ju, Faby, Bela e Railson vocês são incríveis.

Aos professores que me ajudaram diretamente com as questões que tive durante a produção deste trabalho.

À professora e orientadora Alexia, por ter orientado com muito entusiasmo e atenção e por ter acreditado desde o início neste projeto.

E aos professores que compuseram a banca examinadora na defesa, pela disposição em atender o convite para contribuir com nosso projeto.

## RESUMO

Durante o percurso da autora no curso de Design da Universidade Federal do Ceará, ela aprendeu sobre livros interativos, livros infantis, produção de personagem e brinquedos. A partir do projeto iniciado pela a mesma em 2019, que envolveu a criação de um livro que promoveu criação de narrativas pela criança, e conhecimentos adquiridos no curso, a autora se viu diante de questionamentos, sobre o que é livro brinquedo, suas características e como os personagens se apresentam no contexto dos livros infantis, além de um interesse pessoal em continuar o projeto iniciado em 2019. Desse modo, esse trabalho de conclusão de curso de Design, visa desenvolver um livro-brinquedo que se utiliza de elementos básicos na criação de histórias: de cenários e de personagens, permitindo os usuários criarem suas próprias narrativas. Para o desenvolvimento do projeto, foi feito um estudo teórico a evolução do livro infantil, a identificação de tipos de interações que o livro-objeto infantil costuma ter, seus aspectos formais( texto, formato, dobra, cor e material) e o estudo de construção de personagens nesse meio a fim de identificar elementos de interatividade e a construção de narrativas que pudessem fortalecer o projeto. Foram utilizadas metodologias de construção de narrativas de de projeto, com etapas de pesquisa, testes, definições, revisões e enfim a prototipação do livro-brinquedo “Tem, mas tá faltando! Livro Brinquedo”.

**Palavras-chave:** Livro-brinquedo, Livro-objeto, Personagens, Cenários, Interação e Ilustração.

## ABSTRACT

During the author's Design course at the Federal University of Ceará, she learned about interactive books, children's books, character concept and toys. From the project started by the same in 2019, which involved the creation of a book that promoted the creation of narratives by the child, and knowledge acquired in the course, the author found herself faced with questions about what a toy book is, its characteristics and how the characters present themselves in the context of children's books, in addition to a personal interest in continuing the project started in 2019. In this way, this course conclusion work in Design, aims to develop a toy book that uses basic elements in the creation of stories: of scenarios and characters, allowing users to create their own narratives. For the development of the project, a theoretical study was carried out on the evolution of the children's book, the identification of types of interactions that the children's book-object usually has, its formal aspects (text, format, fold, color and material) and the study of characters concept in this medium in order to identify elements of interactivity and the construction of narratives that could strengthen the project. Methodologies of construction of narratives and methodologies of project were used for that, with stages of research, tests, definitions, revisions and finally the prototyping of the toy book "It has, but it's missing! Toy Book".

**Keywords:** Toy Book, Object Book, Characters, Scenarios, Interaction and Illustration.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01</b> Primeira versão do livro-brinquedo para disciplina de Oficina de Ilustração .....	12
<b>Figura 02</b> Cronologia do curso Design.....	13
<b>Figura 03</b> Codex Calixtinus, Livro, Sagrada Tradição.....	15
<b>Figura 04</b> Chapbooks Modern books and Manuscripts.....	16
<b>Figura 05</b> La Journée Mademoiselle Lili.....	16
<b>Figura 06</b> Livro Macao et Cosmage de Edy-Legrand.....	17
<b>Figura 07</b> A história de Babar, o pequeno Elefante.....	17
<b>Figura 08</b> Les Larmes de crocodile, André François.....	18
<b>Figura 09</b> Alphabet(1996) de Kveta Pacovská.....	18
<b>Figura 10</b> Die Scheuche Merz Hanover; Aposs, 1925.....	19
<b>Figura 11</b> Resumo histórico do livro ilustrado: do impresso ao livro-brinquedo...20	
<b>Figura 12</b> Livro ilegível, Bruno Munari .....	21
<b>Figura 13</b> Classificação de Livros Ilustrados.....	21
<b>Figura 14</b> Versão e-book de <i>Alice for the iPad</i> .....	23
<b>Figura 15</b> Livro de artista, Augusto de Campos e Julio Plaza. Poemóviles, 1974.....	23
<b>Figura 16</b> <i>Flip-book</i> do drama coreano <i>Flower Boys Next Door</i> .....	23
<b>Figura 17</b> Pré-Livros, Bruno Munari.....	24
<b>Figura 18</b> Livro Tranças, Renato Moriconi .....	25
<b>Figura 19</b> Abra com cuidado!Um livro mordido, Nicola O’Byrne.....	26
<b>Figura 20</b> The Circus in the Mist, Bruno Munari.....	26
<b>Figura 21</b> Alice 's adventures in wonderland, Pop-up edition, Robert Sabuda...27	
<b>Figura 22</b> Livro de Pano O Cachorrinho - Usborne .....	28
<b>Figura 23</b> Livro “Sombra” de Suzy Lee, edição Companhia das Letras.....	28
<b>Figura 24</b> Livro:“Ter um Patinho é útil” de Isol.....	30
<b>Figura 25</b> Dobraduras.....	31
<b>Figura 26</b> Cenas do início e meio do filme “A Viagem de Chihiro” do Studio Ghibli.....	34
<b>Figura 27</b> Livro “A Parte que falta” de Shel Silverstein.....	35
<b>Figura 28</b> Exemplos de <i>Model sheets</i> Mickey, feito por Fred Moore e Chihiro, feito por Hayao Miyazaki .....	36
<b>Figura 29</b> Algumas das representações recentes da Alice.....	38
<b>Figura 30</b> Ilustrações clássicas de representação da Alice por John Tenniel.....	38
<b>Figura 31</b> Livro “Aperte aqui” de Hervé Tullet.....	40
<b>Figura 32</b> Representação método de projeto Bruno Munari.....	41
<b>Figura 33</b> Representação de fractais do <i>Snowflake Method</i> .....	42
<b>Figura 34</b> Representação de etapas do <i>Snowflake Method</i> .....	42
<b>Figura 35</b> Método adaptado pela autora .....	43
<b>Figura 36</b> Livros brinquedos analisados .....	44
<b>Figura 37</b> Matriz de análise dos livros objetos infantis.....	45

<b>Figura 38</b> Matriz de análise “Era uma vez outra vez” .....	46
<b>Figura 39</b> “Livro Era uma vez outra vez” .....	46
<b>Figura 40</b> Matriz de análise “Na Noite Escura” .....	48
<b>Figura 41</b> Livro “Na Noite Escura” .....	48
<b>Figura 42</b> Matriz de análise “Piú o meno” .....	50
<b>Figura 43</b> Livro “Piú o meno” .....	50
<b>Figura 44:</b> Matriz de análise “O livro com um Buraco” .....	51
<b>Figura 45:</b> Livro “O livro com um Buraco” .....	52
<b>Figura 46:</b> Matriz de Análise “Super Zeróis” .....	53
<b>Figura 47:</b> Livro “Super Zeróis” .....	54
<b>Figura 48:</b> Experimentações em papel de dobras e formatos .....	56
<b>Figura 49:</b> Diferentes tipos de interação da dobra sanfonada .....	58
<b>Figura 50:</b> Moodboard com elementos e cores imaginados para o universo criado .....	59
<b>Figura 51:</b> Moodboard com linguagens possíveis para os personagens .....	57
<b>Figura 52:</b> Croquis iniciais dos personagens .....	59
<b>Figura 53:</b> Croquis dos personagens do ambiente “Terra” em diferentes posições .....	63
<b>Figura 54:</b> Personagem “Foxi” finalizado e suas características .....	64
<b>Figura 55:</b> Personagem “Morrinho” finalizado e suas características .....	64
<b>Figura 56:</b> Personagem “Arvoride” finalizado e suas características .....	64
<b>Figura 57:</b> Apresentação dos personagens .....	65
<b>Figura 58:</b> Testes de cores em ambientes e personagens variados .....	66
<b>Figura 59:</b> Cores e algumas aplicações feitas pela autora, terra e céu respectivamente .....	68
<b>Figura 60:</b> Protótipos de baixa fidelidade de cenários em papéis variados e ilustrações finais deles .....	69
<b>Figura 61:</b> Testes e Definição de encaixes .....	70
<b>Figura 62:</b> Testes de embalagem/capa e encaixes .....	71
<b>Figura 63:</b> Ideias de nomes para o livro-brinquedo produzido .....	73
<b>Figura 64:</b> Cartilha do livro-brinquedo “Tem, mas tá faltando” .....	73
<b>Figura 65:</b> Tipografia usada no projeto .....	74
<b>Figura 66:</b> Protótipo de alta fidelidade do livro “Tem, mas tá faltando!” .....	75



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
1.1	Contextualização.....	10
1.2	Questão de Projeto.....	11
1.3	Justificativa.....	12
1.4	Objetivos.....	14
1.4.1	<i>Objetivo Geral</i> .....	14
1.4.2	<i>Objetivos Específicos</i> .....	14
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO</b> .....	14
2.1	O livro ilustrado, do impresso ao livro-brinquedo .....	14
2.1.1	<i>Entre o Livro e o Objeto</i> .....	19
2.2	Como os livros ilustrados se apresentam.....	21
2.2.1	<i>A interatividade do livro-objeto infantil</i> .....	24
2.3	Aspectos formais do livro-brinquedo.....	29
2.3.1	<i>Formatos e dobraduras</i> .....	30
2.3.2	<i>Materiais</i> .....	31
2.3.3	<i>Cor</i> .....	32
2.3.4	<i>Texto</i> .....	33
2.4	Mas... e o personagem ?.....	34
2.4.1	<i>Conhecendo quem vive a história</i> .....	34
2.4.2	<i>Construção formal do personagem</i> .....	36
2.4.3	<i>Onde o personagem vive a narrativa</i> .....	39
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	40
<b>4</b>	<b>RESULTADOS</b> .....	44
4.1	Estudo de Similares.....	44
4.1.1	<i>Análise dos Casos</i> .....	45
4.2	Estrutura Narrativa e Requisitos de projeto.....	55
4.3	Fichamento dos personagens.....	62
4.4	As cores e os cenários do projeto.....	66

<b>4.5</b>	<b>Desenvolvimento Material.....</b>	<b>70</b>
<b>4.6</b>	<b>Desenvolvimento Visual.....</b>	<b>73</b>
<b>4.7</b>	<b>O protótipo.....</b>	<b>75</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>83</b>
<b>5.2</b>	<b>Considerações para estudos futuros.....</b>	<b>85</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>86</b>
	<b>ANEXOS.....</b>	<b>88</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Contextualização

A ilustração é um dos aspectos comunicativos mais antigos da vida humana, seguindo o raciocínio de que uma das primeiras habilidades adquiridas pelas pessoas seria o reconhecimento e a identificação de imagens (SCHMIDT, 2017). Assim como a sociedade, o desenho bem como a escrita, outro meio substancial na nossa comunicação, evoluíram tiveram suas produções potencializadas por processos de impressão de textos e imagem, como a prensa e a litografia. O livro então surge como objeto de conteúdo, progredindo tecnicamente até as produções atuais. Mas e o livro ilustrado? O que seria ele?

De maneira imediata, somos direcionados a dizer que seria a união desses dois componentes primordiais da comunicação humana. No entanto, para Linden (2011), os livros ilustrados são obras em que a imagem é predominante em relação ao texto, podendo este último inclusive estar ausente. Já nesta pesquisa, iremos discutir um pouco mais de características, do público e da concepção de uma variação específica do universo do livro ilustrado, o livro-brinquedo infantil.

Esse produto, de forma lúdica, manuseável e exploratória desafia aquilo que costumamos imaginar para o livro padrão: objeto que armazena dados e que possui manuseio acessível, composto de registro e suporte, além de “desfrutar solitário” (LAJOLO,2005). Assim, ele permite novas possibilidades de interação entre as pessoas e o objeto livro: como dobras de papel, abas, montagem, e em alguns casos com objetos externos, por exemplo, livros com propostas de brincadeiras. O Design então entra como estratégia projetual e produção gráfica nesses suportes.

Outro fator relevante é que segundo Schmidt (2017), apesar da literatura não estar diretamente relacionada com a educação, é notória a sua utilização na escola e a maior circulação de algumas obras, escolhidas e difundidas por políticas públicas. Além disso, é muito comum que pais e educadores procurem livros infantis que promovam o ensino de algo. Um bom exemplo disso, são os contos de fadas, que a partir do século XIX, pelas publicações dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, passaram a ter contextos voltados para crianças e adultos.

Tais contos, passados de geração em geração, cumprem a função de expor a criança, e mesmo adultos, situações que provocam desejos, curiosidades e medos, permitindo que ela interaja com problemas vinculados à realidade, como: conflitos entre mães e filhos, carência afetiva e entre outros. Seu desenvolvimento em busca de soluções acontece ao desfecho de uma narrativa. (FALCONI e FARAGO, 2015). Essas histórias influenciam até os dias de hoje, elas permitem interações e identificação dos personagens e um pensamento social de que um livro infantil precisa ter uma lição (aprendizado) ou um desfecho narrativo ao ser contado, por exemplo.

No entanto, para Dondis (1997) a primeira experiência que uma criança passa em seu processo de aprendizagem é a consciência tátil, que inclui não somente o reconhecimento “manual” mas também outros sentidos como, o do olfato, da audição e do paladar. Logo, ao ler para uma criança e mostrar de modo imagético um conteúdo para ela ou permitir que a mesma interaja com o objeto, por exemplo, ela irá aprender algo, independentemente de o conteúdo ter essa intenção ou não.

Desse modo, seguindo um raciocínio crítico sobre a necessidade de grande parte dos livros infantis objetivarem um ensinamento em específico, foi proposto um livro que tem o aspecto educativo para crianças, visto que Wajskop(1995) defende a brincadeira é um momento privilegiado de aprendizado para crianças, mas que a priori foque no brincar uma vez que Nikolajeva e Scott (2011), comentam que a produção de sentido advém da reação do leitor, e não dos textos. Além disso, o interesse pessoal em entender os limites entre o livro e a materialidade e em proporcionar ao leitor uma nova experiência com princípios narrativos. Concluo que essa categoria de livro-brinquedo é ideal neste contexto de pesquisa.

## **1.2 Questão do projeto**

Como criar um livro interativo que utiliza como base, os princípios de construção de narrativas (personagens e cenários) para possibilitar ao leitor criar sua própria história?

### 1.3 Justificativa

O interesse de estudo projetual do livro como instrumento interativo para crianças, foi instigado por diferentes demandas de disciplinas do curso de Design da Universidade Federal do Ceará, que possibilitaram a aplicação prática das associações entre livro, interatividade, brinquedo e infância. As demandas referidas, apontaram também o norte metodológico do Design para construção de objetos e de interfaces gráficas, cabendo citar exemplos, sendo estes as disciplinas:

Projeto de Produto 01, ofertada no terceiro semestre, cujo foco foi a produção de brinquedos, questões de usabilidade e experiência do usuário infantil, direcionada às suas faixas etárias;

Projeto Gráfico 02, presente no quarto semestre, com direcionamento para projetos editoriais, para uma demanda especial pela materialidade do livro e para produção gráfica do mesmo, além de duas disciplinas optativas;

Oficina de Ilustração, realizada no quarto semestre, centrada no desenvolvimento e nas técnicas de ilustração, cujo trabalho final da disciplina foi um projeto pessoal que está sendo utilizado de base dessa pesquisa, um livro-brinquedo com cenários e personagens que permite às crianças desenvolverem suas próprias histórias: (FIGURA 01)

**Figura 01:** Primeira versão do livro-brinquedo para disciplina de Oficina de Ilustração



Fonte: Imagens elaboradas pela autora em 2019

Concepção de Cenários de Personagens, feita no sétimo semestre e ofertada pelo curso de Sistemas e Mídias Digitais, focada em personagens, cenários e em processos para desenvolvê-los, desde história, contexto até sua concepção. Abaixo, um gráfico que de forma visual demonstra a trajetória pessoal entre essas disciplinas que estimularam este trabalho. (FIGURA 02)

**Figura 02:** Cronologia do curso Design



Fonte: elaborado pela autora

O projeto em especial da disciplina Oficina de Ilustração, trouxe questionamentos sobre o que é livro-brinquedo, quais suas características, como os personagens se apresentam nos livros infantis e quais os processos são costumeiros para produção desse objeto, além de um interesse pessoal em continuar o projeto iniciado em 2019. Já a disciplina Concepção de Cenários e Personagens, instigou a curiosidade sobre construção de personagens em particular no contexto do livro infantil.

Dessa forma, por meio de estudos teóricos sobre o livro-objeto infantil e da aplicação prática de metodologias que promovem a produção desse objeto, foi concebido um livro com proposta interativa tendo como base cenários e personagens atendendo inicialmente o público infantil, mas não limitado a isso. De

fato, a ideia é que, ao interagir com este produto, pessoas de diferentes idades se divirtam brincando.

## 1.4 Objetivos

### 1.4.1 Objetivos Gerais

Foi pretendido com esse trabalho, desenvolver um livro-brinquedo que se utiliza de elementos básicos na criação de histórias: de cenários e de personagens, permitindo os usuários criarem suas próprias narrativas.

### 1.4.2 Objetivos específicos

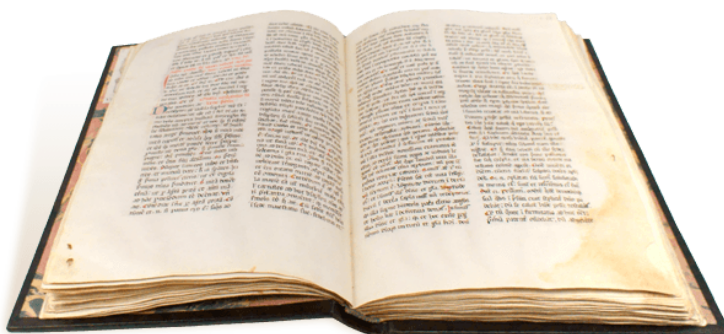
1. Compreender características dos livros infantis, para o *design* do livro.
2. Identificar processos de criação de personagens e de cenários para livros infantis.
3. Identificar exemplos de recursos de interação no livro-brinquedo.
4. Elaborar um livro-brinquedo a partir dos conceitos estudados.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO

### 2.1 O livro ilustrado, do impresso ao livro-brinquedo.

O livro como conhecemos hoje, passou por vastas e importantes transformações durante a história da humanidade, ampliando suas possibilidades de produção, narrativas e de formatos à medida que novas preocupações e novos meios tecnológicos foram criados, oportunizando sua existência até hoje. Dentre essas mudanças, o formato mais conhecido do livro hoje, o *codex*,(FIGURA 03) cadernos montados e costurados uns aos outros os quais são protegidos por uma encadernação (CHARTIER, 1998), teve sua origem nos primeiros séculos da era cristã, até aquele momento era utilizado no ocidente principalmente o *volumen* (pergaminho ou rolo), mas devido a praticidade e a maior capacidade de armazenamento de conteúdo, o códice tornou-se o formato mais difundido.

**Figura 03:** Codex Calixtinus, Livro, Sagrada Tradição



Fonte: <https://www.gratispng.com/png-jgbew7/download.html><sup>1</sup>

Todavia, os suportes citados foram concebidos para abrigar textos e não imagens (LINDEN, 2011) e até o final do século XVIII, mesmo com a revolução protagonizada por Johannes Gutenberg, criador do modelo produção de livros baseado na prensa de tipos móveis em meados da década 1450, a xilogravura<sup>2</sup> era a única técnica que permitia a impressão de ilustrações e de textos em uma mesma página segundo Linden (2011). Não obstante, a qualidade de leitura do texto era reduzida, por causa dos traços menos precisos da técnica. Com o desenvolvimento da litografia, criada por Aloysius Senefelder em 1796, foi possível o desenho feito diretamente em pedra, tornando o processo de reprodução de imagens mais versátil. Somente em 1835, em Genebra, Rodolphe Topffer, por meio de litografia, conseguiu criar desenhos acompanhados de textos manuscritos.

A literatura com o foco na infância até então ainda não era presente de maneira popular. Mas a partir do século XIX, ela teve sua grande abertura, inicialmente por publicações, como os contos de fadas dos irmãos Grimm, os quais apesar de poucas imagens já tinham um direcionamento para o público citado, bem como os *chapbooks*, (impressos baratos contendo literatura popular)(FIGURA 04) que mesmo tendo surgido em meados do século XVI, ganharam força nesse período entre o público infantil pelo seus vieses de baixo custo (DANSA, 2009). Então, em 1862, na França, graças aos avanços tecnológicos, Hetzel publica o livro ilustrado para crianças, *La Journée Mademoiselle Lili* (FIGURA 05). Até esse período, apesar de os suportes apresentarem imagens ainda era predominante o uso de palavras.

---

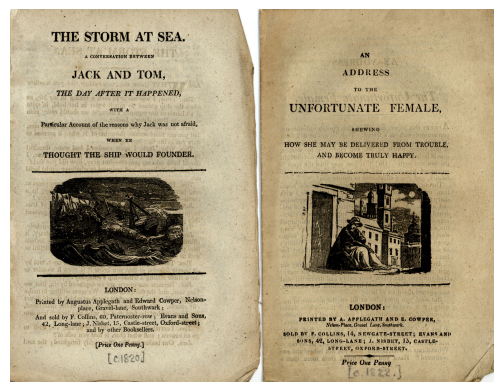
<sup>1</sup> Acesso em 08 de Junho de 2022, disponível em <https://www.gratispng.com/png-jgbew7/download.html>

<sup>2</sup> Xilogravura:

Técnica de reprodução de imagens e textos a partir de desenhos feitos em recortes de madeira.

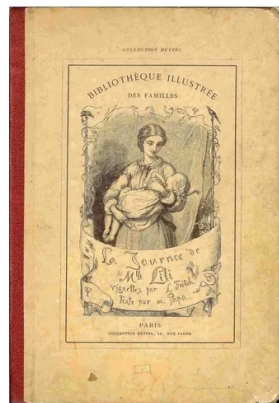


Figura 04: *Chapbooks Modern books and Manuscripts*



Fonte: <http://blogs.law.harvard.edu/houghtonmodern/files/2009/10/Storm-unfortunate-female.jpg><sup>3</sup>

Figura 05: *La Journée Mademoiselle Lili*



Fonte: [https://fr.shopping.rakuten.com/photo/864670518\\_L.jpg](https://fr.shopping.rakuten.com/photo/864670518_L.jpg)<sup>4</sup>

Já no século XX, foram concebidos os livros do período moderno, muitos deles influenciados por movimentos de vanguarda do momento como o Surrealismo e o Dadaísmo, que deram base para os livros contemporâneos, visto que as novas tecnologias permitiam o uso de cores e de diferentes diagramações. Assim, foi possível um enorme avanço na área de livros infantis ilustrados, cabendo mencionar o livro de Edy-Legrand, *Macao et Cosmage* (FIGURA 06), publicado em 1919, cujo grande marco foi sua predominância de imagens em relação ao texto, Maurice Sendak, o qual pela primeira vez discute a raiva infantil por meio do livro ilustrado e Jean de Brunhoff que segundo Linden(2011) leva além os recursos entre imagem e

<sup>3</sup> Acesso dia 08 de Junho de 2022, disponível em: <http://blogs.law.harvard.edu/houghtonmodern/files/2009/10/Storm-unfortunate-female.jpg>

<sup>4</sup> Acesso dia 08 de Junho de 2022, disponível em: [https://fr.shopping.rakuten.com/photo/864670518\\_L.jpg](https://fr.shopping.rakuten.com/photo/864670518_L.jpg)

texto, de modo que texto e imagem se misturam e se complementam, utilizando o artifício da página dupla no livro em “A história de Babar, o pequeno Elefante” (FIGURA 07).

**Figura 06:** Livro *Macao et Cosmage* de Edy-Legrand



Fonte: <https://d3525k1ryd2155.cloudfront.net/h/754/884/703884754.0.x.1.jpg> e

[https://www.auction.fr/\\_fr/lot/edy-legrand-e-warschawsky-macao-et-cosmage-ou-l-experience-du-bonheur-paris-14067735](https://www.auction.fr/_fr/lot/edy-legrand-e-warschawsky-macao-et-cosmage-ou-l-experience-du-bonheur-paris-14067735)<sup>5</sup>

**Figura 07:** A história de Babar, o pequeno Elefante



Fonte: <https://www.prateleiradebaixo.com/2016/10/nao-se-lembram-do-babar-acho-que-la-em.html#.YfMjeb3MJPY><sup>6</sup>

Nesse mesmo século, surgem proposições de leituras ativas, proposições de leituras em que é necessário participação do leitor para narrativa prosseguir, por exemplo, o livro *Les Larmes de crocodile* (1956) (FIGURA 08) de André François, tal livro em sua versão original, francesa, vem em uma caixa comprida, como se o

<sup>5</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em: <https://d3525k1ryd2155.cloudfront.net> e <https://www.auction.fr>

<sup>6</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.prateleiradebaixo.com/>

crocodilo estivesse sendo enviado por correio, conversando com o que o texto sugere.

Além disso, nos anos 1965 e 80, começa pelas pequenas editoras a promoção de novos tipos de livro, como livros fotográficos, livros-imagem, livros não narrativos, tal como *Alphabet*(1996) (FIGURA 09) de Kveta Pacovská, que indica para os novos leitores as letras como próprio elemento visual, criando personagens e figuras a partir delas, e os livros-objetos, estes fortificados pelo manifesto neoconcreto<sup>7</sup>, ampliaram a poética visual dos livros e seu caráter artístico, alterando assim a forma de leitura para crianças vista até então.

**Figura 08:** *Les Larmes de crocodile*, André François



Fonte: <https://www.leslibraires.fr/livre/616847-larmes-de-crocodile-andre-francois-delpire-editeur> e <https://delpireandco.com/produit/les-larmes-de-crocodile/><sup>8</sup>

**Figura 09:** *Alphabet*(1996) de Kveta Pacovská

<sup>7</sup> Manifesto Neoconcreto:

“Divulgado na edição do dia 23 de março de 1959 do Jornal do Brasil, foi uma maneira de explicar à sociedade no que consistia o Movimento Neoconcreto, inclusive para atrair mais adeptos da nova tendência na arte brasileira. Ele foi lido primeiramente na I Exposição de Arte Neoconcreta do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.”

Disponível em: <https://www.stoodi.com.br/blog/historia/neoconcretismo/>. Acesso: 25 de Janeiro de 2022.

<sup>8</sup> Acesso em: 08 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.leslibraires.fr>



Fonte: [https://64.media.tumblr.com/b7ad713cc88e5dc6d0a408a5d2facee0/tumblr\\_inline\\_pi1c75r6UP1wneqio\\_540.jpg](https://64.media.tumblr.com/b7ad713cc88e5dc6d0a408a5d2facee0/tumblr_inline_pi1c75r6UP1wneqio_540.jpg) e [https://m.alexandalex.com/images/93232/m\\_medium\\_normal.jpg](https://m.alexandalex.com/images/93232/m_medium_normal.jpg)<sup>9</sup>

### 2.1.1 Entre o Livro e o Objeto

O livro-brinquedo como objeto híbrido, apresenta características experimentais. Esse atributo foi demonstrado no início do século XX, por artistas de Vanguardas Europeias<sup>10</sup>, em especial do movimento Dadá os quais experimentaram métodos de produção visual que foram além do que era produzido até então, tanto na arte como no livro como objeto. Artistas desses movimentos e editoras publicaram narrativas que se apresentaram não só no plano gráfico, como no sonoro e na própria diagramação (FIGURA 10).

Figura 10: *Die Scheuche Merz Hanover*; Apos, 1925



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Page-Die-Scheuche-book-kurt-schwitters.jpg><sup>11</sup>

<sup>9</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em: [https://64.media.tumblr.com/b7ad713cc88e5dc6d0a408a5d2facee0/tumblr\\_inline\\_pi1c75r6UP1wneqio\\_540.jpg](https://64.media.tumblr.com/b7ad713cc88e5dc6d0a408a5d2facee0/tumblr_inline_pi1c75r6UP1wneqio_540.jpg)

<sup>10</sup> Vanguardas Europeias

Tendências artísticas que tiveram destaque no início do século XX, elas influenciaram não só a época como alguns movimentos que vieram depois.

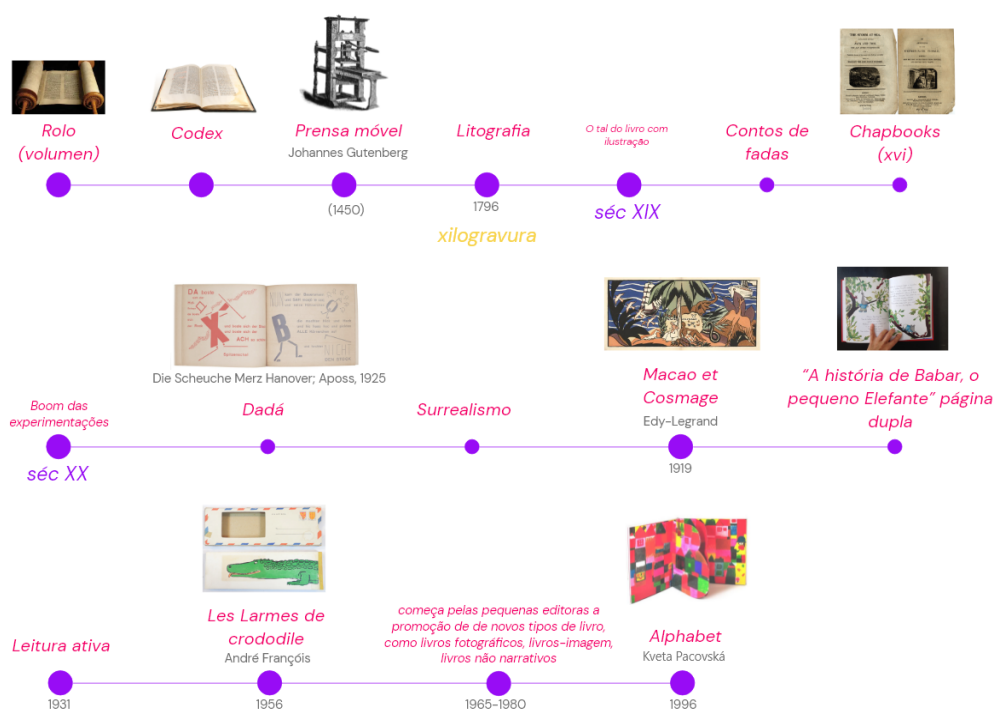
<sup>11</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Page-Die-Scheuche-book-kurt-schwitters.jpg>



Essas experimentações, vinculadas ao aprimoramento das técnicas de impressão e produção, trouxeram também um novo olhar para o livro infantil, tornando possível a criação de narrativas lúdicas e visuais, não somente sujeitas ao texto, para Romani(2011) os instrumentos lúdicos projetuais são os que diferenciam o livro tradicional do livro-objeto. (FIGURA 11)

**Figura 11:** Resumo histórico do livro ilustrado: do impresso ao livro-brinquedo



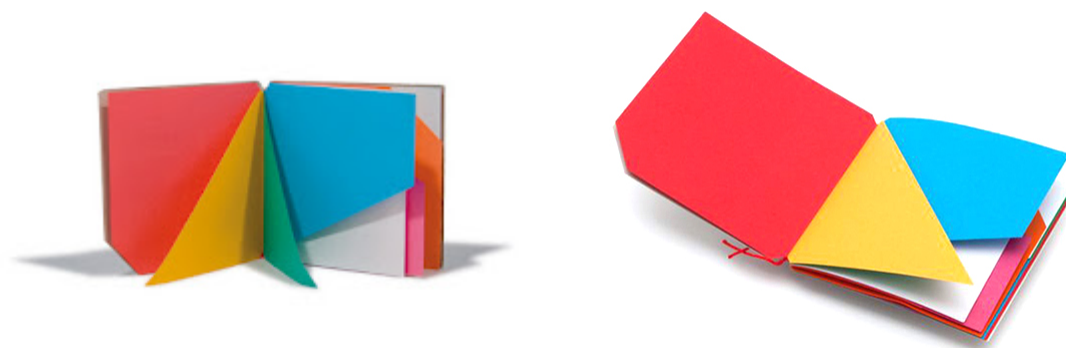
Fonte: Elaborado pela autora

Uma boa mostra, em termos de quantidade e qualidade de produções, as quais testaram a fronteira entre livro e objeto, foi Bruno Munari(2002). Ele se utilizou de metodologias e do pensamento de *Design* na construção da obra "Livro ilegível" (1984) (FIGURA 12) em que por intermédio experimentação de papéis, formas e sequências da linguagem visual, ele procurou testar sensorialidade do livro e sua capacidade de transmitir uma "narrativa" sem a exigência de texto, apenas materiais; papéis de diferentes cores e gramaturas.

Munari comenta que os livros até então, eram produzidos da seguinte maneira: "Só no caso de edições especiais escolhia-se um papel diferente, mesmo assim para dar mais importância ao texto, que era sempre o objeto do livro; nunca se

considerava o próprio livro como objeto de comunicação (excluindo o texto).”(MUNARI 2002, p:212) Com essa forma de pensar o livro, é possível visualizá-lo como um todo, incluindo o próprio objeto, como elemento a testar a expressividade.

**Figura 12:** Livro ilegível, Bruno Munari



Fonte: [https://ophicinapolygraphica.com/portfolio/bruno\\_munari\\_2/](https://ophicinapolygraphica.com/portfolio/bruno_munari_2/)<sup>12</sup>

## 2.2 Como os livros ilustrados se apresentam

Conhecendo o contexto do livro-brinquedo, tornou-se necessário o conhecimento sobre o livro infantil, como ponto de partida da organização de elementos visuais e narrativos de livros-objeto para crianças. Para isso, foram analisados alguns grupos pré-estabelecidos desse suporte por duas autoras e como se dá essa organização. Linden(2011), por exemplo, classifica os livros ilustrados em 8(oito) categorias baseadas na relação entre texto e imagem como mostrado na figura 13:

**Figura 13:** Classificação de Livros Ilustrados

---

<sup>12</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em:  
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Page-Die-Scheuche-book-kurt-schwitters.jpg>

Livros com ilustrações	Obras com predominância de texto em relação às imagens, o texto nessa categoria é autônomo em relação a ilustração.
Primeiras leituras	Denominação editorial para literaturas voltadas especificamente para leitores iniciantes, suas paginações são próximas dos livros com ilustrações, por vezes com imagens enquadradas ao texto.
Livros Ilustrados	Obras em que a imagem é preponderante em relação ao texto, este pode inclusive estar ausente, nesta tipologia a narrativa é realizada de maneira articulada entre texto e imagem.
Histórias em quadrinhos(HQ)	Expressão caracterizada pela articulação de imagens solidárias, em que os quadrinhos e os textos se encontram justapostos em vários níveis.
Livros pop-up	Tipo de suporte que por meio da página dupla, acomoda meios de interação como, esconderijos, abas, encaixes ou desdobramentos em três dimensões.
Livros- Brinquedo	Objetos híbridos entre o livro e o brinquedo, que costumam apresentar elementos associados ao livro e podem conter outros elementos de três dimensões (pelúcia, figuras de plástico...)
Livros Interativos	Frequentemente referidos como livros de atividades, se apresentam como suporte de atividades: pinturas, construções, recortes.
Livros imaginativos	Obras que visam aquisição da linguagem a partir do reconhecimento de imagens referenciais. Possuem sequências de representações, em geral organizadas em agrupamentos lógicos.

Fonte: Figura desenvolvida pela autora baseada na classificação de livros ilustrados de Sophie Van Der Linden

Enquanto Paiva(2010), acrescenta algumas categorias interessantes de serem comentadas, ela expõe o livro digital ou *e-book*,(FIGURA 14) os quais são livros que se apresentam por meios digitais, quando estes são voltados para crianças é comum o uso de artifícios interativos, como vídeos e *hiperlinks*, os livros de artista,(FIGURA 15) que são livros de proposta experimental, costumeiramente artesanais e únicos e o *flip-book*, (FIGURA 16) os livros animados, que quando folheados mostram uma sequência de imagens, criando uma animação.

Figura 14: Versão e-book de Alice for the iPad



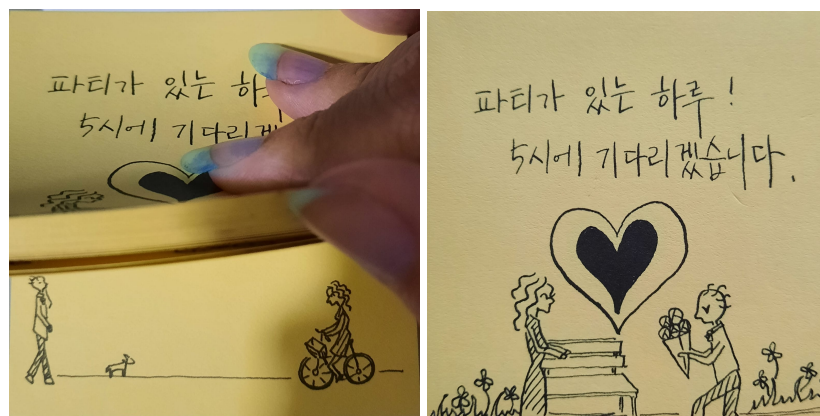
Fonte: <https://padded.wordpress.com/2010/04/25/alice-in-wonderland-ipad-kids-book/><sup>13</sup>

Figura 15: Livro de artista, Augusto de Campos e Julio Plaza. Poemóviles, 1974



Fonte: <https://blog.artsoul.com.br/livro-de-artista/><sup>14</sup>

Figura 16: Flip-book do drama coreano *Flower Boys Next Door*



<sup>13</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em: <https://padded.wordpress.com/2010/04/25/alice-in-wonderland-ipad-kids-book/>

<sup>14</sup> Acesso: 08 de Junho de 2022, disponível em: <https://blog.artsoul.com.br/livro-de-artista/>



Fonte: Acervo pessoal da autora

Apesar das divisões apresentadas, foi entendido pela autora que o livro-brinquedo, livro interativo, livros de artista, *flip-book* e alguns tipos de *e-book*, para crianças, possuem comum o aspecto da leitura participativa, isto é, a leitura em que o usuário interage diretamente com a narrativa, por isso, para essa pesquisa foi decidido, a utilização de um conceito de livro-brinquedo abrangente a todos os aspectos de interatividade citados até aqui.

Isso é reforçado por Paiva (2010), a qual comenta que o livro-brinquedo é um objeto o qual transfigura a leitura materializando o sensório, o plástico, a originalidade em seu processo, intervenções poéticas, jogos gráficos e visuais, promovendo uma nova emoção no leitor. Desse modo, o livro-jogo permite o envolvimento da criança com o instrumento, de modo que seu ritmo de leitura, a forma e a própria disposição de figuras, são meios de interação, possibilitando uma leitura ativa do livro (ROMANI, 2011).

### **2.2.1 A interatividade do livro-objeto infantil**

Compreendido o livro como objeto que conta histórias além dos textos e de imagens, a ilustradora Lee (2012) comenta que ao abrir um livro quem lê é afetado pelos seus aspectos (textura, papel, direção das páginas). Dessa forma, a brincadeira entre a exploração de sentidos das crianças, como olfato, tato e visão, e os instrumentos do livro-brinquedo são possíveis e apresentados das mais variadas formas, muitas delas mescladas em uma mesma obra. A exemplo disso, os “Pré livros”, também de Munari, uma coletânea de doze pequenos livros quadros, intitulados de “livro” na primeira capa e quarta capa, passam a percepção de que não há lado certo para iniciar a leitura, além disso, cada um dos livrinhos explora um sentido, por meio de vários materiais, encadernações e cores que os constituem (FIGURA 17).

**Figura 17:** Pré-Livros, Bruno Munari

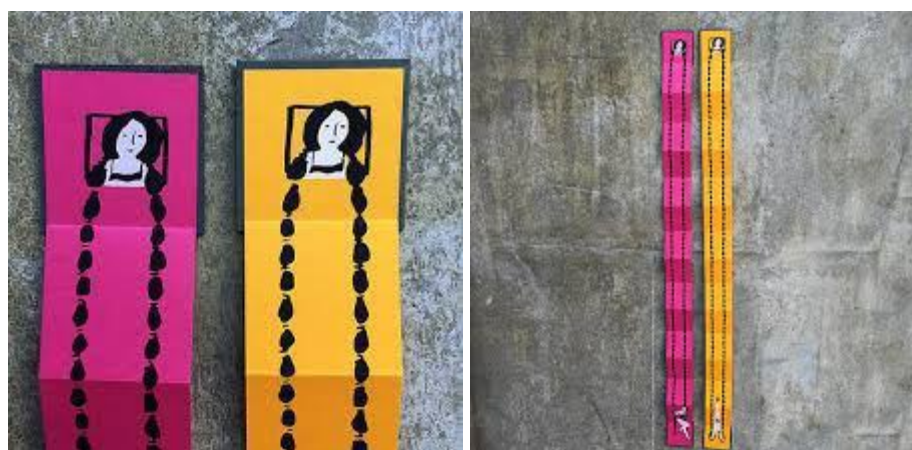


Fonte: [https://br.pinterest.com/pin/442337994627053582/\\_e](https://br.pinterest.com/pin/442337994627053582/_e)  
<https://ar.pinterest.com/atravesdelavida/bruno-munari/><sup>15</sup>

Com base nesses variados atributos usados na construção da interação entre livro e leitor, tendo em vista o usuário a quem é direcionado, e em leituras de Linden(2011), Schmidt (2017) e Romani (2011) a autora listou alguns desses artefatos de interação, dentre eles:

As dobras, elas costumam ser usadas como um elemento surpresa da leitura, podem ser as páginas duplas, anexo ou mesmo o formato do suporte. No livro “Tranças”, de Renato Moriconi, por exemplo, é reforçada a ideia das tranças na janela da torre do conto da Rapunzel, pela possibilidade das dobras do livro de pendurá-lo na parede, em seu formato sanfonado (FIGURA 18).

**Figura 18:** Livro Tranças, Renato Moriconi



<sup>15</sup> Acesso: 10 de Junho de 2022, disponível em: [https://br.pinterest.com/pin/442337994627053582/\\_e](https://br.pinterest.com/pin/442337994627053582/_e)  
<https://ar.pinterest.com/atravesdelavida/bruno-munari/>

Fonte: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/estante-de-letrinhas/coisas-para-deslembrar-livro-ilustrado-para-leitor-de-todas-as-idade/><sup>16</sup>

Os furos e recortes, muito comum, para pequenas revelações das próximas páginas. Esse formato mesclado com o anterior também é possível como meio de participação do leitor, como no “Abra com cuidado! Um livro mordido”, de Nicola O’Byrne, em que há um buraco no final do livro, como se ele tivesse sido arrancado, instigando a curiosidade do leitor para entender o porquê de um “rasgo” ali. (FIGURA 19)

**Figura 19:** Abra com cuidado! Um livro mordido, Nicola O’Byrne



Fonte: <https://www.brinquebook.com.br/brinque-book/abra-com-cuidado-um-livro-mordido><sup>17</sup>

A transparência, muito utilizada em suportes cuja imagem complementa outra, podendo mostrar a continuidade dos fatos, é comum o uso de papel vegetal ou acetato nesse tipo de narrativa, como em “*The Circus in the Mist*” em que Munari utiliza-se desse elemento como surpresa, criando composições com diversas páginas. (FIGURA 20)

**Figura 20:** *The Circus in the Mist*, Bruno Munari

<sup>16</sup> Acesso: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/estante-de-letrinhas/coisas-para-deslembrar-livro-ilustrado-para-leitor-de-todas-as-idade/>

<sup>17</sup> Acesso: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.brinquebook.com.br/brinque-book/abra-com-cuidado-um-livro-mordido>



Fonte: <https://moonpicnic.com/product/the-circus-in-the-mist/> e <https://playtolearnpodcast.co.uk/5/><sup>18</sup>

A tridimensionalidade, os conhecidos e engenhosos *pop-ups*, que criam verdadeiros universos pela expansão do papel, estimulando a participação direta entre criança e livro. (FIGURA 21)

**Figura 21:** *Alice's adventures in wonderland, Pop-up edition, Robert Sabuda*



Fonte: <https://www.barnesandnoble.com/w/alices-adventures-in-wonderland-lewis-carroll/1122694566><sup>19</sup>

As texturas, utilizadas principalmente em livros para a primeira infância, atribuem sensações às imagens por meio de tecidos, papéis porosos, causando estranhamento e conforto dependendo de como se apresentam. (FIGURA 22)

**Figura 22:** Livro de Pano O Cachorrinho - Usborne

<sup>18</sup> Acesso 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://moonpicnic.com/product/the-circus-in-the-mist/> e <https://playtolearnpodcast.co.uk/5/>

<sup>19</sup> Acesso 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.barnesandnoble.com/w/alices-adventures-in-wonderland-lewis-carroll/1122694566>





Fonte: <https://www.alobebe.com.br/livro-de-pano-o-cachorrinho.html,7479><sup>20</sup>

Os formatos, extremamente variados nos infantis, podem ser desde o vertical padrão, que já possibilita uma infinidade de tamanhos, quadrado, muito usado no meio infantil, até o horizontal, que permite uma visualização expandida tal tópico será aprofundado mais adiante. (FIGURA 23)

**Figura 23:** Livro “Sombra” de Suzy Lee, edição Companhia das Letras



Fonte: <https://loja.taglivros.com/livro-sombra-suzy-lee> e  
<https://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/><sup>21</sup>

<sup>20</sup> Acesso 10 de Junho de 2022, disponível em:  
<https://www.alobebe.com.br/livro-de-pano-o-cachorrinho.html,7479>

<sup>21</sup> Acesso 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://loja.taglivros.com/livro-sombra-suzy-lee> e  
<https://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/>

As hipermídias<sup>22</sup> que são as mais recentes, advindas dos meios digitais, que por meio de *links*, sons, animações e toque, em telas e aparelhos *touchscreen*, produzem uma comunicação com o leitor juvenil.

Tais possibilidades de interação potencializam narrativas e promovem ação e atenção do leitor. Seu estudo e classificação foi importante como suporte na escolha dos artifícios tangíveis para construção do livro-brinquedo produzido ao final desse trabalho e para compreender como eles se apresentam em seu aspecto formal.

### **2.3 Aspectos formais do livro-brinquedo**

Schmidt(2017) afirma que o leitor infantil é instável nos seus gostos e nas suas necessidades afetivas em seu processo cognitivo, devido sua posição de estar em desenvolvimento e crescimento de suas capacidades. Um leitor mutável como esse, permite aos artistas diferentes formas de atuar, promovendo para esse tipo de publicação o uso de diferentes, cores, textos, formatos e materiais, de acordo com o que o livro é direcionado. É válido lembrar, que para esse tipo de livro existem duas principais variedades de leitores, o adulto que transmitirá a narrativa para criança, ou irá interagir com o objeto juntamente com a ela, e o leitor infantil, que ainda está em formação e pode interagir de diversas maneiras com o livro em mãos.

Para esses dois públicos, por exemplo, podem existir formatos diferentes, Munari por exemplo, ao construir os “Pré livros”, que são manuseados pelas próprias crianças, utiliza um tamanho pequeno adaptado ao formato de uma mão infantil. Todavia, existem livros, como “Ter um patinho é útil” (FIGURA 24) cujo formato sanfonado permite uma abertura muito maior, quase como uma aventura, os formatos dependem diretamente de como e para que o livro será utilizado, para Linden(2011) o formato se torna determinante para a expressão.

Pensando na inter-relação desses elementos, neste tópico, será discutido a manifestação de formato, dobraduras, materiais, cores e de texto, nos livros ilustrados infantis com foco em livro-brinquedo.

---

<sup>22</sup> Hipermídias:

Esse tipo de mídia vem crescendo exponencialmente, e permite inúmeras outras formas de interação, merecendo um estudo específico para o assunto. No entanto, a autora optou por não ter um aprofundamento, tendo em vista que a proposta desta pesquisa, não é voltada para essa mídia e que há um estudo de Freire, Alanne (2017) focado em design de livro para hipermídia.

**Figura 24:** Livro: "Ter um Patinho é útil" de Isol



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Ter-Um-Patinho-É-Útil/dp/8540504367><sup>23</sup>

### 2.3.1 Formatos e dobraduras

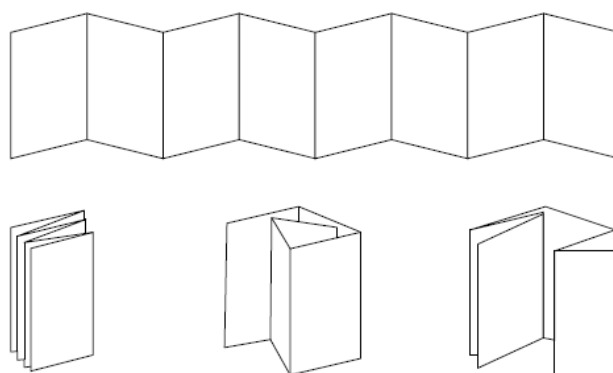
Dentre alguns formatos possíveis de serem encontrados, Linden(2011) cataloga, o vertical, conhecido como dobra francesa, muito utilizado em composições que necessitam de mais texto, o formato horizontal, em que costuma ser mais largo do que alto, que permite uma organização mais plana, facilitando a expressão de movimento e de tempo, muito usado para representar amplitude, altura e sequências, pelo seu espaço e o formato quadrado, que quando aberto causa uma impressão de horizontalidade e dinamismo, sendo um formato muito usado em livros infantis. Há também outros formatos que permitem maior imersão ao livro, como os irregulares, com cortes especiais, em que o suporte tem o formato de algo que será tema da narrativa.

As dobraduras também podem resultar em formatos inusitados, como o sanfonado, em que uma ou mais páginas dobradas permitem que o livro fique de um tamanho maior, além da possibilidade do uso dos dois lados, frente e verso da folha. A dobra enrolada, em que cada face é progressivamente menor que a outra

<sup>23</sup> Acesso: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.amazon.com.br/Ter-Um-Patinho-É-Útil/dp/8540504367>

que possibilita a descoberta do leitor em camadas, peças de papel (cartas de baralho), esse formato apesar de pouco comum no Brasil possui resultados interessantes, uma vez que possibilita a movimentação entre páginas da história. Na figura abaixo é mostrado visualmente alguns desses formatos (FIGURA 25).

**Figura 25:** Dobraduras



Fonte: Imagem feita a partir da captura de tela da Dissertação de mestrado de ROMANI, 2011 p:56

Esses são apenas algumas das infinitas aparências que o livro ilustrado pode oferecer, já que o mesmo pode mesclar formatos, uma vez que o livro fechado costuma ter um formato diferente daquele aberto.

### **2.3.2 Materiais**

Os materiais no livro infantil, assim como os formatos, carregam em mãos o objetivo do projeto. Livros de papelão, cartonados, costumam ser direcionados para crianças menores, por ter maior resistência a quedas ou a rasgos, mas isso não é um fator limitante, livros de tecido, que podem ser utilizados para promover um aconchego para crianças e livros de plásticos, resistentes à água, por exemplo.

Esses materiais despertam os sentidos do pequeno leitor potencializando os efeitos de textura e propondo materiais variados com cores e brilhos(LINDEN, 2011) . Mas é importante comentar, que apesar desses materiais serem comuns em publicações para usuários não leitores, eles estão sendo cada vez mais testados e abrangidos para outros públicos, devido aos resultados de expressividade que tais materiais causam, nos livros brinquedos eles podem ser a própria história, parte dela, cenário e composição, como já citados em exemplos anteriores.



Entre os materiais mais utilizados, estão as variações de papéis, entre eles, o papel vegetal pela sua transparência, papéis coloridos, que sob efeito de técnicas de impressão ou cortes formam composições interessantes e papéis laminados que possibilitam maior durabilidade. Tais perspectivas de materiais comprovam como a engenharia do papel no livro-brinquedo, torna-se essencial para a transmissão da informação, já que muitas vezes ela é responsável por ampliar a interação entre leitor e o livro-objeto.

### **2.3.3 Cor**

Munari(2002) comenta que a cor para o designer pode ser apresentada de duas formas em um projeto: a cor já existente do material aplicado pela indústria ou pela inserção de elementos coloridos ao seu critério. No livro esse critério se dá, principalmente, através do papel, ele pode vir já colorido ou aplicado uma cor por determinado tipo de impressão. Dessa forma, a cor em livros infantis pode ser caracterizada pelo uso intencional e expressivo intensificando o apelo visual ou mesmo característico do ilustrador que a compõe.

Os critérios que podem definir as cores em um projeto editorial são variados, para Romani (2011) o uso intencional da cor é entendido quando ela expressa e quantidade de luz e tempo, ou seja, pode representar iluminação e passagem de tempo, por exemplo, em casos de cenários planejados ao fundo de um livro infantil, suas cores podem representar o espaço funcionando naquela narrativa.

No entanto, Romani(2011) ressalta que apesar de uma intenção ou finalidade, não há uma fórmula específica para essa escolha, uma vez que, também é possível uma seleção de cores baseadas nas características do artista que irá criar as ilustrações a partir da teoria das cores.

Para os designers, a escolha é capaz de ser feita focada inclusive na expressão que ela permite passar, já que essa, pode carregar características simbólicas, de personagens da narrativa, suas vivências, comportamentos e sentimentos, por exemplo. Romani(2011) comenta que a cor codifica uma informação, o designer pode se utilizar das cores para direcionar o olhar do leitor,

guiando sua leitura. Neste trabalho, o uso da cor foi essencial para o diálogo e identificação entre cenários e personagens.

#### **2.3.4 Texto**

Linden(2011) diz que o livros ilustrados em grande parte estão voltados para crianças não leitoras ou iniciantes no ato da leitura, gerando uma série de especificidades, por exemplo, a transitoriedade do texto nas páginas, visto que há uma predominância de imagens em relação à ele. São utilizadas, muitas vezes, fontes maiores e não serifadas, com intenção de introduzir a criança no universo da leitura. Nos livros objetos infantis a quantidade de texto costuma ser reduzida ou mesmo inexistente, em alguns casos a tipografia aplicada é de cunho experimental, produzida pelo o próprio autor(ROMANI, 2011).

Desse modo, levando em consideração a brevidade do texto na literatura infantil, é importante compreender algumas relações que ele pode exercer com as imagens, uma vez que nesse tipo de suporte a linguagem e diagramação entre aspectos textuais e imagéticos exercem papel essencial na compreensão do leitor. Linden(2011) divide a associação entre texto e imagem em três momentos: relação de redundância, relação de colaboração e relação de disjunção:

- a) **Relação de redundância:** Quando o texto não produz sentido complementar a imagem, trazendo quase ou nenhuma contribuição além do já apresentado em imagens.
- b) **Relação de Colaboração:** cada um, texto e imagem, compões informações um do outro, preenchendo possíveis lacunas de modo que duas mensagens diferentes geram a realização comum do sentido.
- c) **Relação de disjunção:** textos e imagens podem seguir narrativas paralelas ou contraditórias.

Além disso, nos livros objetos a leiturabilidade é viável de várias formas, ela pode ser imagética, tátil e nem sempre nesse tipo de suporte há uma leitura linear, o que amplia as possibilidades de interpretação, abrindo caminho para outras leituras (SCHMIDT, 2017) e relações entre leitor e o objeto livro.

## 2.4 Mas... e o personagem?

Após o estudo de aspectos interativos e formais do livro-brinquedo, nota-se a importância para o desenvolvimento do projeto do entendimento de dois elementos essenciais para construção de narrativas: os personagens e os cenários e como eles se apresentam nos livros infantis. Uma vez que, o intuito deste trabalho é que a criança possa criar suas próprias histórias com esses dois elementos.

### 2.4.1 Conhecendo quem vive a história

Nas narrativas, habitualmente encontramos um ou mais indivíduos que guiam a história, eles costumam ser aqueles que presenciam a situação descrita pelo autor nos textos, filmes e nos jogos, por exemplo. Para transmitir e fortalecer suas personalidades, tais seres passam por diversas situações que podem estar na história apresentada cujo usuário terá acesso, ou em um contexto pré-existente, isto é, aquele o qual não é apresentado na narrativa, mas que é elaborado pelo autor ou designer, embasando o personagem para suas futuras aventuras.

Em início de filmes, por exemplo, costuma-se dar aspectos básicos sobre a vida do personagem, como ele vive, sua personalidade e características. No filme “A Viagem de Chihiro”(2001), logo no começo da animação, é apresentada a personagem principal e seu contexto; uma criança de classe média, com pais e uma vida aparentemente comum, que está se mudando para uma cidade no interior e está emburrada com essa mudança, apesar disso, no decorrer da história nos é apresentado, sua determinação e carinho pela sua família, uma vez que, o filme se concentra em torno de ela salvar os pais. (FIGURA 26)

**Figura 26:** Cenas do início e meio do filme “A Viagem de Chihiro” do Studio Ghibli



Fonte: <https://screenrant.com/best-spirited-away-quotes-ranked-miyazaki-haku-chihiro-studio-ghibli/><sup>24</sup>

Nos livros não ilustrados, é notório haver prolongadas descrições sobre determinados personagens, suas características físicas, psicológicas e seu contexto histórico. Tudo isso, para que o leitor os imagine da forma mais semelhante com a do autor. Todavia no livro infantil ilustrado, tais descrições relacionadas aos personagens e aos lugares, não costumam ser necessárias, (LINDEN, 2011), uma vez que o mesmo é representado pelas ilustrações que compõem o livro.

Contudo, para a elaboração de uma narrativa ainda é substancial entender como o personagem se apresentará em determinadas situações que ele irá viver, Tillman(2019), por exemplo, comenta que antes de começar a construção visual do personagem é necessário entender seus aspectos físicos e psicológicos, “Ele é raivoso? é animado? é triste? Mas por que ele se comporta assim? Como ele agiria nessa cena?”, mesmo que tais questões não sejam mostradas de forma escrita para o leitor elas devem ser criadas pelo autor, para amadurecimento da história principal.

Nos livros ilustrados infantis, foram poucos os estudos encontrados pela autora com foco na criação de personagens. Apesar disso, as possibilidades são grandiosas, visto que eles não precisam ser necessariamente uma pessoa, um animal ou um híbrido, por exemplo, no livro “A parte que falta”(FIGURA 27) de Shel Silverstein, cujo personagem é uma forma semicircular, ou mesmo nos livros de Munari já citados aqui, em que o personagem é o próprio material e como ele se apresenta para o leitor em suas sequências, inclusive o leitor pode fazer parte dessa narrativa, todo esse contexto pensado anteriormente pelo autor, tendo ou não descrito na história pode tornar o projeto mais rico e amplo.

**Figura 27:** Livro “A Parte que falta” de Shel Silverstein

---

<sup>24</sup> Acesso: 10 de Junho de 2022, disponível em:  
<https://screenrant.com/best-spirited-away-quotes-ranked-miyazaki-haku-chihiro-studio-ghibli/>

Enquanto rolava,  
cantava esta canção:

“Oh, busco a parte que falta em mim,  
a parte que falta em mim.  
Ai-ai-iô, assim eu vou,  
em busca da parte que falta em mim”.



Fonte: <https://www.amazon.com.br/parte-que-falta-Shel-Silverstein/dp/8574068179><sup>25</sup>

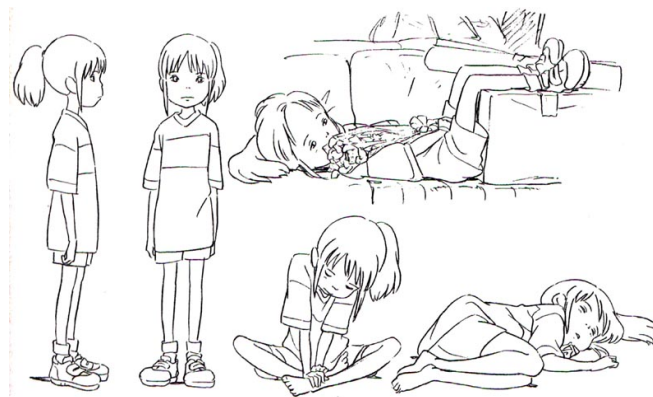
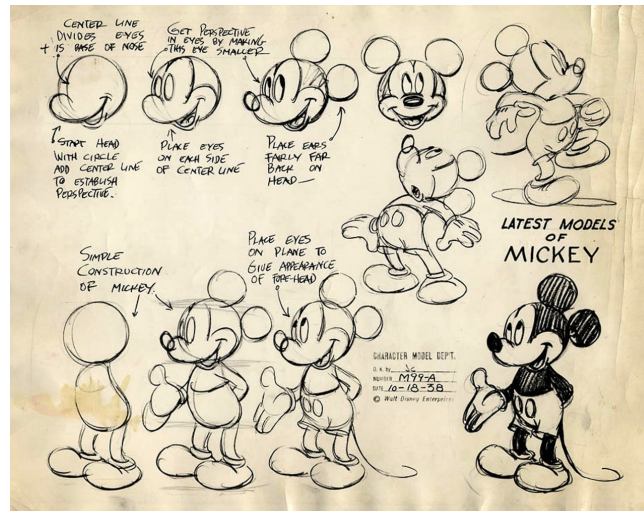
### 2.4.2 Construção Formal do personagem

Após uma concepção histórica do personagem, temos a construção formal dele, a exemplo de Solarski(2012) que considera as metáforas visuais para passar aspectos de aparência física do personagem, comunicando diferentes conceitos emocionais e simbólicos (FIGURA 28). São utilizadas também, representações de formas geométricas para os personagens de forma cultural, por exemplo, o quadricular, como algo mais sério e concervador, o triangular como uma forma energética, ou pontiaguda, e o círculo, como dinamismo ou proteção. É válido ressaltar, que nem sempre os aspectos são utilizados dessa forma, mas é comum esse uso em certas culturas.

Além disso, no universo dos jogos digitais, revistas em quadrinhos e filmes são feitos métodos, como *model sheets*, conjunto de desenhos de determinado personagem em variadas posições, expressões e dicas que permitem que o mesmo seja apresentado de diferentes formas sem perder consistência (FIGURA 28), que facilitam a reprodução, visto que uma única revista em quadrinhos por exemplo, pode ser produzida por diversas pessoas, mas é necessário o mantimento de consistência e reconhecimento dos personagens pelo leitor.

**Figura 28:** Exemplos de *Model sheets* Mickey, feito por Fred Moore e Chihiro, feito por Hayao Miyazaki

<sup>25</sup> Acesso: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.amazon.com.br/parte-que-falta-Shel-Silverstein/dp/8574068179>



Fonte: <https://adventurelandia.tumblr.com/post/185115898571/mickey-mouse-model-sheet-by-fred-moore-1938> e <https://www.zerochan.net/Ogino+Chihiro,Sen+to+Chihiro+no+Kamikakushi?p=10><sup>26</sup>

Já no livro infantil, esse tipo de método não costuma ser utilizado de forma aprofundada, visto que é comum que uma obra inteira seja ilustrada por apenas um artista. No entanto, quando há uma nova edição do livro e um outro ilustrador fica responsável por esse processo, têm em questão a identidade do artista, que possivelmente irá alterar o traço inicial das ilustrações. Todavia, os aspectos principais que caracterizam e tornam o personagem pregnante permanecem presentes, é o caso da personagem Alice, da obra “Alice no País das Maravilhas” que mesmo em diferentes versões (FIGURA 29) é reconhecida pelo clássico vestido e avental, ou do Chapeleiro, pelo seu chapéu e xícara de chá criados originalmente pelo ilustrador John Tenniel. (FIGURA 30)

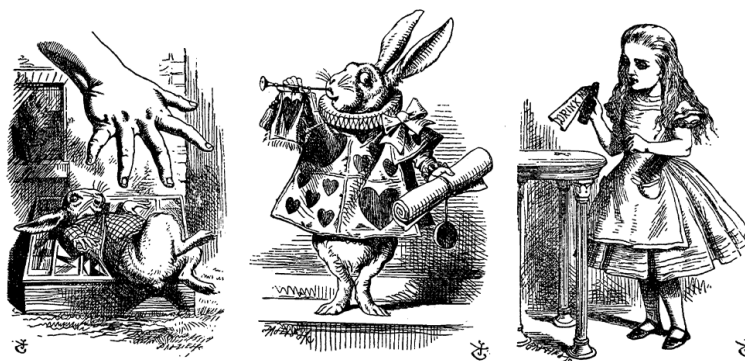
<sup>26</sup> Acesso em 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://adventurelandia.tumblr.com/post/185115898571/mickey-mouse-model-sheet-by-fred-moore-1938> e <https://www.zerochan.net/Ogino+Chihiro,Sen+to+Chihiro+no+Kamikakushi?p=10>

**Figura 29:** Algumas das representações recentes da Alice



Fonte: <https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Alice> ,  
<https://darkside.blog.br/wp-content/uploads/2019/09/arte-mika-02-1024x743.jpg>  
<https://www.justlia.com.br/2009/07/mais-fotos-de-alice-no-pais-das-maravilhas/><sup>27</sup>

**Figura 30:** Ilustrações clássicas de representação da Alice por John Tenniel



Fonte: <https://darkside.blog.br/perfil-quem-era-john-tenniel-o-ilustrador-de-alice-no-pais-das-maravilha>

s/ <sup>28</sup>

Para a relação entre personagens e ambiente ou entre si, é importante o conceito de coerência formal comentado por Munari(2002), para ele é necessário considerar as partes que formam um objeto ou partes que formam um conjunto. Munari classifica os meios que podem ser realizados com coerência formal em três;

<sup>27</sup> Acesso em 10 de Junho de 2022, disponível em:  
<https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Alice> ,  
<https://darkside.blog.br/wp-content/uploads/2019/09/arte-mika-02-1024x743.jpg>  
<https://www.justlia.com.br/2009/07/mais-fotos-de-alice-no-pais-das-maravilhas/>

<sup>28</sup> Acesso em 10 de Junho de 2022, disponível em:  
<https://darkside.blog.br/perfil-quem-era-john-tenniel-o-ilustrador-de-alice-no-pais-das-maravilhas/>

- a) **Isomorfos**: Módulos com mesma forma e dimensões, como os tijolos de mesmo tamanho que podem se encostar em posições variadas;
- b) **Homeomorfos**: Quando há dimensões distintas, altura ou largura, para uma mesma forma, por exemplo, parafusos de de tamanhos diferentes;
- c) **Catamorfos**: Módulos que pertencem à mesma família e possuem relação interfigural, como uma família tipográfica, em que os elementos têm diferentes formas e tamanhos, itálico, bold, regular, mas são coerentes em sua construção.

Dessa forma, é possível criar mais de um elemento para uma mesma narrativa de maneira que o conjunto pareça familiar ao leitor. Tal conceito foi pensado inicialmente para projetos de Design de produto, mas foi apropriado para criação dos personagens do *toybook*, uma vez que o reconhecimento e a unidade formada por esses seres podem ser usados para compor a narrativa do usuário.

#### **2.4.3 Onde o personagem vive a narrativa**

Quando já existem personagens em uma narrativa, cabe então a pergunta: onde a história irá se passar? Esse “local” não precisa ser um cenário literal, como uma casa ou vizinhança, ele dependerá exclusivamente da narrativa, há então, uma infinidade de utilidades para “onde” a história será contada.

O cenário nos livros infantis pode ter função, por exemplo, de sequencialidade, a serviço da narrativa, criando efeitos de ritmo ou mesmo uma força específica à história(LINDEN, 2011); de escala, sinalizando relações, entre personagens e objetos, ou causando um elemento surpresa; de pontos de vista, quando a história é observada por diferentes indivíduos ou aspectos, ou mesmo de próprio personagem.

Isso significa dizer que, caso a leitura permita, o objeto em questão pode ser um personagem e um cenário no mesmo suporte, como no livro “Aperte aqui”(FIGURA 31) em que as bolinhas coloridas se multiplicam ao leitor apertá-las. Além disso, o livro pode inserir objetos da nossa realidade para nele, tornando as possibilidades cenográficas ainda mais expressivas. Os cenários também podem revelar o contexto já criado do personagem ou da história, ambientando o leitor naquele universo narrativo.



**Figura 31:** Livro “Aperte aqui” de Hervé Tullet



Fonte: <https://d3fa68hw0m2vcc.cloudfront.net/4f3/88929485.jpeg><sup>29</sup>

Nesse contexto, a importância de um estudo de personagens e cenários em diferentes momentos se deu principalmente devido à construção focal do objeto proposto. Já que a criação de histórias pelo leitor, será feita por meio da interação entre cenários e personagens.

### 3 METODOLOGIA

Neste trabalho, foram utilizados meios metodológicos de Bruno Munari(2002)<sup>30</sup> e de Randy Ingermanson(2014)<sup>31</sup> como base para uma adaptação proposta pela autora.

Munari(2002), propõe uma metodologia voltada para criação no *Design* que segundo ele é “uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência” (MUNARI, 2002, p. 10). Ingerman(2014), por sua vez, tem seu método voltado para criação de narrativas, como livros e quadrinhos. Tais meios têm vieses de adaptação, para os dois autores é entendido o processo como objeto que pode ser alterado de acordo com as necessidades.

<sup>29</sup> Acesso em: 10 de Junho de 2022, disponível em <https://d3fa68hw0m2vcc.cloudfront.net/4f3/88929485.jpeg>

<sup>30</sup> Bruno Munari:

Foi um Designer italiano que contribuiu por meios de seus estudos metodológicos e experimentais nos campos de artes visuais (pintura,escultura, cinema, design industrial, gráfico) e em outros tipos de arte (literatura,poesia, didática).

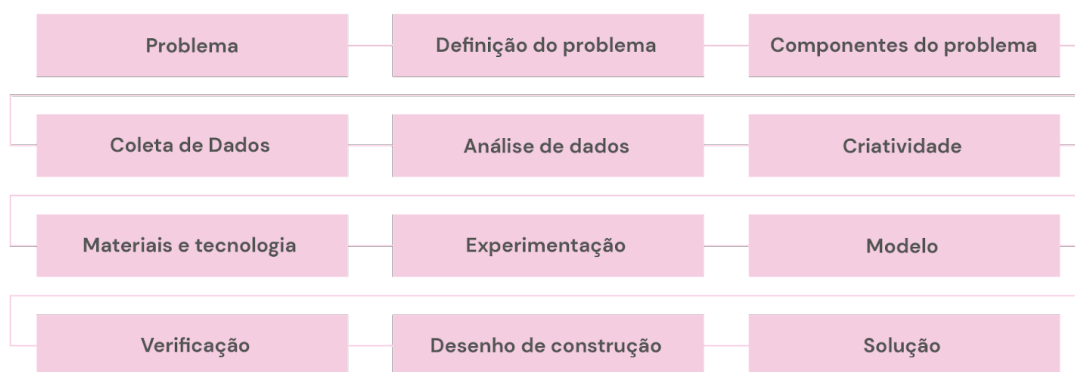
<sup>31</sup> Randy Ingermanson:

Escritor, físico e criador da metodologia *Snowflake*, para criação de narrativas mundialmente popularizadas entre escritores e artistas. Disponível em: <https://www.ingermanson.com/> Acesso em 26 de Dezembro de 2021.

“O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore.” (MUNARI, 2002, p. 4).

No livro “Das coisas nascem coisas”(2002) Munari sugere para o processo de *design* de um produto por etapas mostradas no (FIGURA 32), para ele antes de propriamente resolver um problema é preciso que o designer faça um estudo carregado do mesmo e de referências para então propor uma solução inovadora, é um método generalista de criação. No entanto, para o projeto desenvolvido, foi relevante também o uso de um meio que levasse em consideração a construção de personagens e a narrativa base, além de uma análise de público alvo, mesmo que nessa pesquisa, não tenhamos como foco uma idade específica de destino do produto, por entendermos que todos podem se divertir brincando, foi útil para a facilitação no desenvolvimento do projeto ter um estudo pensado em um usuário base.

**Figura 32:** Representação método de projeto Bruno Munari



Fonte: Elaborado pela autora a partir da metodologia de Bruno Munari 2002

O método *Snowflake*, publicado no livro *How to Write a Novel Using the Snowflake Method* por Ingerman(2014), baseia-se na Curva de Koch que revolucionou o estudo da geometria em ligado às figuras conhecidas como fractais<sup>32</sup>,

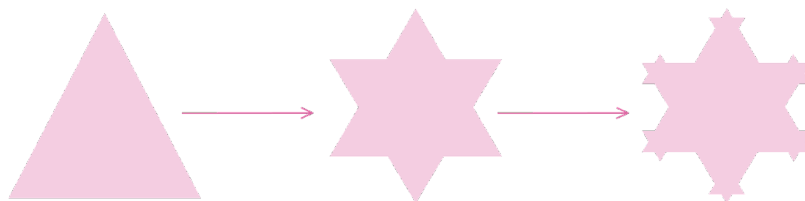
<sup>32</sup> Fractais:

Figuras geométricas produzidas a partir de equações matemáticas, em que partes maiores são produzidas a partir do mesmo objeto em formas menores. Disponível em:

<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-sao-fractais/> Acesso em: 26 de Dezembro de 2021.

basicamente significa que para produzir uma narrativa maior e composta por vários elementos, são necessários uma forma base que aos poucos vai se tornando mais complexa sem perder seus aspectos iniciais (FIGURA 33).

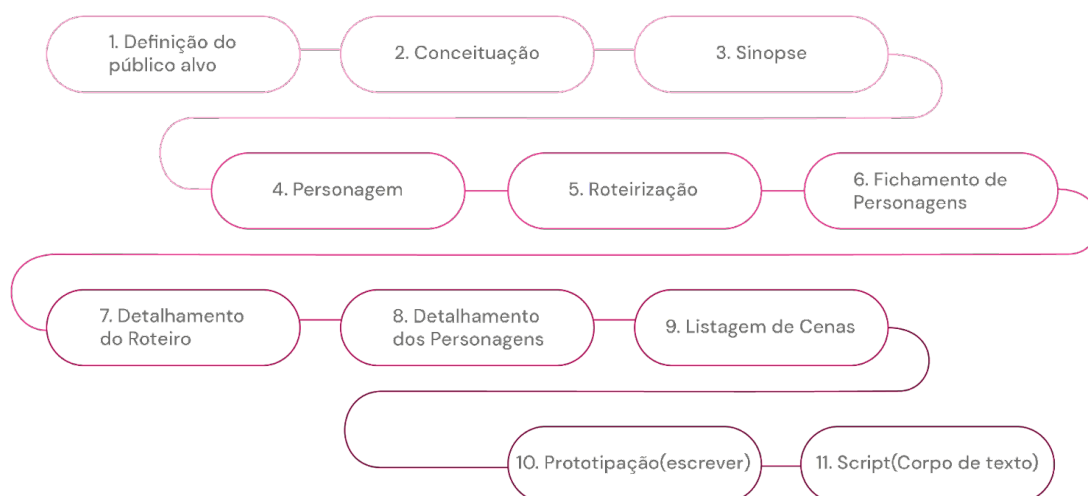
**Figura 33:** Representação de fractais do *Snowflake Method*



Fonte: Elaborado pela autora a partir do site  
<https://www.advancedfictionwriting.com/articles/snowflake-method/>

O autor utiliza um repartimento de onze etapas divididas entre planejamento do público-alvo e conceituação, passando por sinopse, personagens, roteiros, cenas até o corpo de texto (FIGURA 34). Tal método, foi escolhido, por ser direcionado para narrativas, incluindo público-alvo e fichamento de personagens, algo que geralmente não está presente em outros procedimentos para *storytelling*, mas que foram elementos importantes para construção da proposta de livro em questão. Todavia, o mesmo não inclui, devido a que ele é direcionado, partes de para materialização do objeto.

**Figura 34:** Representação de etapas do *Snowflake Method*

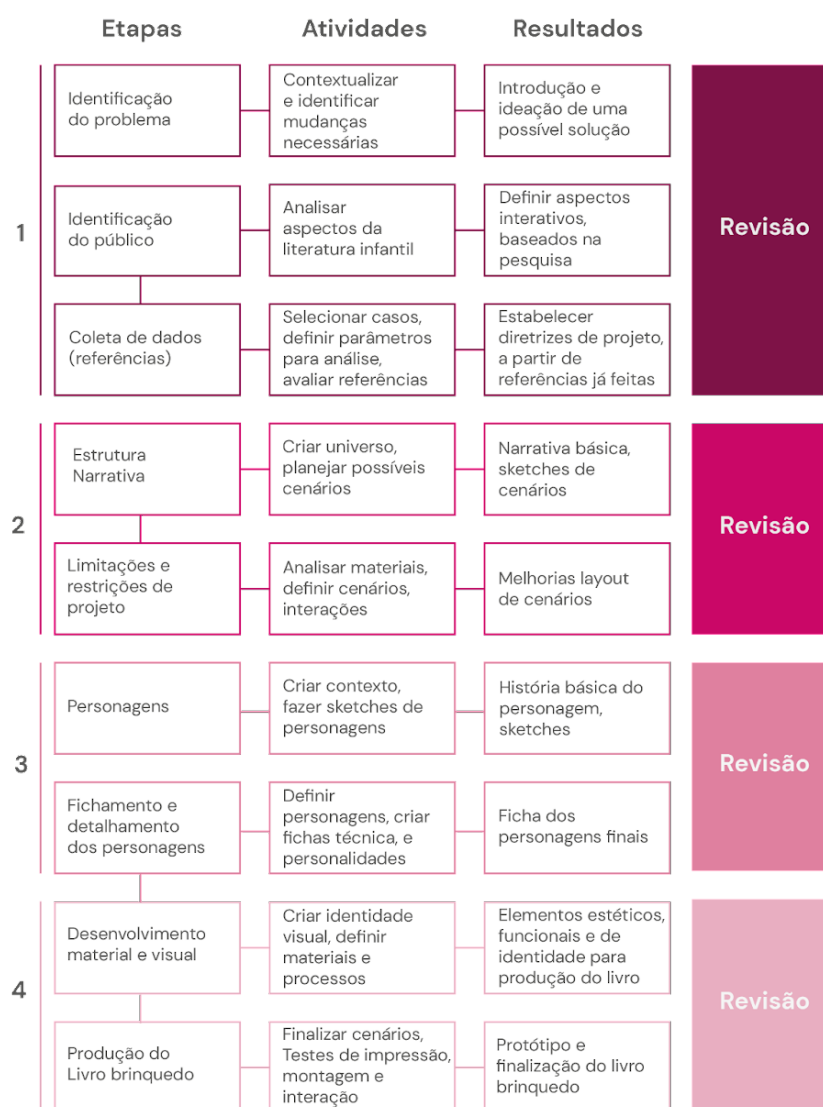


Fonte: Elaborado pela autora a partir do gráfico original construído por (PIVETTA.Luiz, 2018 p;64)

Desse modo, foi construído o fluxograma abaixo (FIGURA 35), contendo quatro fases, as quais ao final de cada uma é feita verificação, esse elemento foi necessário, uma vez que nenhuma das metodologias estudadas apresentam uma revisão frequente, e para a autora, um projeto atende melhor às necessidades do usuário na medida em que são feitas verificações desde o início do ato de projetar.

Além disso, dentro dessas fases houve nove etapas começadas desde a introdução, algumas delas podem ser feitas em paralelo com a outra, representado pelos traços verticais da tabela, como a etapa “identificação do público” e “coleta de dados”.

**Figura 35:** Método adaptado pela autora



Fonte: Figura elaborada pela autora a partir dos estudos das metodologias citadas anteriormente

Portanto, foi possível elaborar um método que atendeu as especificidades desse projeto, conduzindo ao objetivo geral que consiste em criar uma experiência de leitura interativa que permita a criança a partir de cenários e personagens criar suas próprias histórias.

## 4 RESULTADOS

### 4.1 Estudo Similares

Com o intuito de estabelecer diretrizes para a construção do projeto, foram analisadas cinco produções: “Era uma vez outra vez”, “Na noite escura”, “*Più e meno*”, “O livro com um buraco” e “Super Zeróis” (FIGURA 36). A escolha dos similares foi feita a partir da leitura dos textos que conduziram este trabalho, dentro deles os livros os quais se assemelham com a proposta do projeto, no sentido de impulsionar em algum grau o leitor à criação de narrativas, foram os escolhidos.

**Figura 36:** Livros brinquedos analisados

Livro brinquedo	Autor(a)	Nacionalidade	Editora
Era uma vez outra vez	Edith Chacon e Priscilla Ballarin	Brasil	Edições Barbatana
Na noite Escura	Bruno Munari	Itália	Cosac & Naify (Edição Brasileira)
Più e Meno	Bruno Munari e Giovanni Belgrano	Itália	Corraini Editore
O livro com um buraco	Herve Tullet	França	Cosac & Naify (Edição Brasileira)
Super Zeróis	Marcelo Cipis	Brasil	Cosac & Naify

Fonte: Elaborado pela autora

Desse modo, foram levantados pela autora a partir da fundamentação teórica deste trabalho, questionamentos que se propõem a direcionar o projeto, sendo eles: Livros brinquedos possuem texto? Há personagens? Existe ordem de leitura? Que formatos e materiais são utilizados? Como os cenários se apresentam?

Para responder essas perguntas, foi montada uma matriz, com as dúvidas projetuais, de modo a serem analisadas em cada suporte. Elas foram adaptadas

para serem respondidas em colunas de “sim” ou “não”. Além disso, foi feita uma coluna de “como se apresentam”, para explicar a maneira que os elementos aparecem ou não no livro avaliado. (FIGURA 37)

**Figura 37:** Matriz de análise dos livros objetos infantis

	SIM	NÃO	COMO SE APRESENTA ?
Possui texto?			
Tem personagens?			
Há ordem de leitura?			
Há formatos não convencionais?			
Há materiais não convencionais?			
Possui cenários?			

Fonte: Elaborado pela autora

#### **4.1.1 Análise de casos**

A partir da matriz estabelecida (FIGURAS 38, 40, 42, 44 e 46) foram feitas análises dos suportes, com intuito de construir a proposta e diretrizes para o desenvolvimento do projeto.

##### **4.1.1.1 Era uma vez outra vez**

Auto-denominado livro-jogo, ele é composto por várias folhas soltas de formato original quadrado, mas que podem ser ampliadas por serem sanfonadas, elas ficam guardadas em uma guarda estreita de papel. As estrofes do poema estão em frente e verso, cada página é representada por um animal. O livro é uma brincadeira de rimas, permitindo que novas sejam feitas para os mesmos bichos, respeitando uma estrutura semântica simples, ou a que a ordem das folhas do livro sejam reorganizadas, já que uma página é independente da outra.

São dez personagens tema de cada mini poema, um gato siamês, vaca amarela, um elefante muito elegante, um porco africano, um tigre-de-bengala, um

bicho-preguiça, uma galinha-d'angola, um mico-leão-dourado despenteado, uma centopeia e um tigre. Além deles, há mais um pequeno pássaro (capa do livro) que faz participações especiais em cada uma das estrofes, sendo possível brincar de achá-lo nas páginas. Cada personagem tem uma característica única que faz parte da estrofe escrita, ela pode ser ampliada pelo leitor, caso ele queira continuar a narrativa do poema.

Os cenários são bem diferentes um dos outros, uma vez que cada história pode ser lida e recriada separadamente, elas mantêm o mesmo traço e são ligadas pelo passarinho viajante, são bem coloridos com mistura de técnicas entre lápis de cor e colagem digital. (FIGURA 39)

**Figura 38:** Matriz de análise “Era uma vez outra vez”

	SIM	NÃO	COMO SE APRESENTA ?
Possui texto?	●		Texto curto em caixa alta, com relação redundante à imagem, em alguns casos gera surpresa, devido a diagramação
Tem personagens?	●		10 personagens + passarinho viajante que parece interagir com todos os outros. Cada um tem uma característica específica relacionada ao texto.
Há ordem de leitura?		●	Possui a ordem que vem o livro originalmente, mas cada folha tem narrativa independente da outra, podendo trocar a ordem. (a proposta é essa)
Há formatos não convencionais?	●		Formato sanfonado com folhas soltas, uso do frente e verso e luva para apoio das folhas. Impresso em papel offset.
Há materiais não convencionais?		●	Impresso em papel offset.
Possui cenários?	●		Cenários abstratos, composto principalmente por texturas e por cores.

Fonte: Elaborado pela autora

**Figura 39:** Livro Era uma vez outra vez



Fonte: <https://www.edicoesbarbatana.com.br/pd-504ab9-era-uma-vez-outra-vez-edith-chacon-priscilla-ballarin.html> e <https://www.livrariapanapana.com.br/produto/era-uma-vez-outra-vez/><sup>33</sup>

#### 4.1.1.2 Na Noite Escura

Nessa narrativa, o leitor é convidado a imergir no universo dos personagens que ali se apresentam. A trajetória se passa primeiramente, por situações vividas pelo gato à noite, até o momento que o leitor é surpreendido por um ponto amarelo, círculo com papel vazado, aumentando a tensão narrativa até o

<sup>33</sup> Acesso em: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.edicoesbarbatana.com.br/pd-504ab9-era-uma-vez-outra-vez-edith-chacon-priscilla-ballarin.html> e <https://www.livrariapanapana.com.br/produto/era-uma-vez-outra-vez/>



encontro de um vagalume. Nesse momento, o leitor entra em uma nova fase da narrativa, que se passa durante o dia, em um matagal, onde são vistos animais por trás das folhas. Após esse período, é visualizado um buraco, que ao ser atravessado pelo leitor, ele volta para o momento inicial do texto; a noite com vários pontos luminosos.

Há uma conexão muito interessante entre cenários e materiais nessa narrativa, visto que a sensação de estar presente e a participação do leitor é ampliada por materiais, assim como a sensação de estar seguindo o gato e o vagalume durante o percurso, sendo eles guiadores da narrativa.

A noite é representada por papel preto e os elementos de cenário e personagens por serigrafia azul. O dia tem disposição em camadas de papel vegetal que sobrepostos permitem a visão dos animais escondidos entre as folhas. Por fim, o buraco dá uma ideia de imersão proposta por papéis recortados em tamanhos diferentes. (FIGURA 41)

**Figura 40:** Matriz de análise “Na Noite Escura”

	SIM	NÃO	COMO SE APRESENTA ?
Possui texto?	●		Texto curto, variando entre escrita manual, diálogo, e digital, texto em função da imagem de forma que se complementam.
Tem personagens?	●		O gato como guiador da história, o leitor que entra no universo narrativo como descobridor dele.
Há ordem de leitura?	●		A ordem da leitura baseada no formato do livro, tendo em vista a sequência de acontecimentos.
Há formatos não convencionais?		●	Formato codéx, vertical com capa dura.
Há materiais não convencionais?	●		Materiais como papel vegetal, causando efeito de transparência, e papéis coloridos, além de diferentes recursos de impressão.
Possui cenários?	●		Livro baseado na imersão dos cenários apresentados por ele, passando pela cidade à noite, matagal pelo dia e uma caverna misteriosa.

Fonte: Elaborado pela autora

**Figura 41:** Livro “Na Noite Escura”



Fonte: <https://www.bruea.pt/loja/na-noite-escura/><sup>34</sup>

#### 4.1.1.3 Piú e meno

*Piú e meno*, é uma narrativa comunicada de forma visual, com 72 cartas quadradas, com cenários, objetos, formas geométricas e elementos abstratos, sendo 48 delas de acetato impressas em serigrafia. Nesse objeto, o leitor é convidado a criar histórias pela adição ou subtração das peças, além da possibilidade de rotacionar os elementos das peças de diferentes formas.

As peças vêm em uma caixa com alguns exemplos de como o leitor pode usar a criatividade para se divertir e criar com o livro. Uma folha com instruções contém todos os elementos visuais do acetato, como pedras, pássaros, carros e elementos que podem determinar o protagonista, o tempo e espaço da ação. Essa variedade permite o leitor a querer descobrir novas possibilidades para as peças criando novas narrativas e imagens. (FIGURA 43)

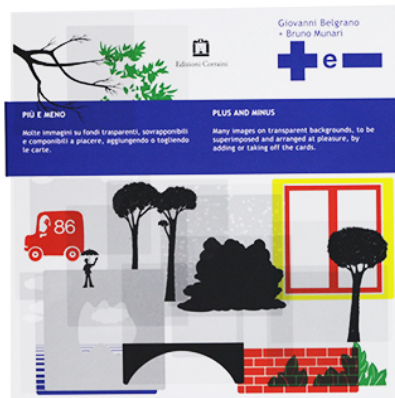
**Figura 42:** Matriz de análise “Piú e meno”

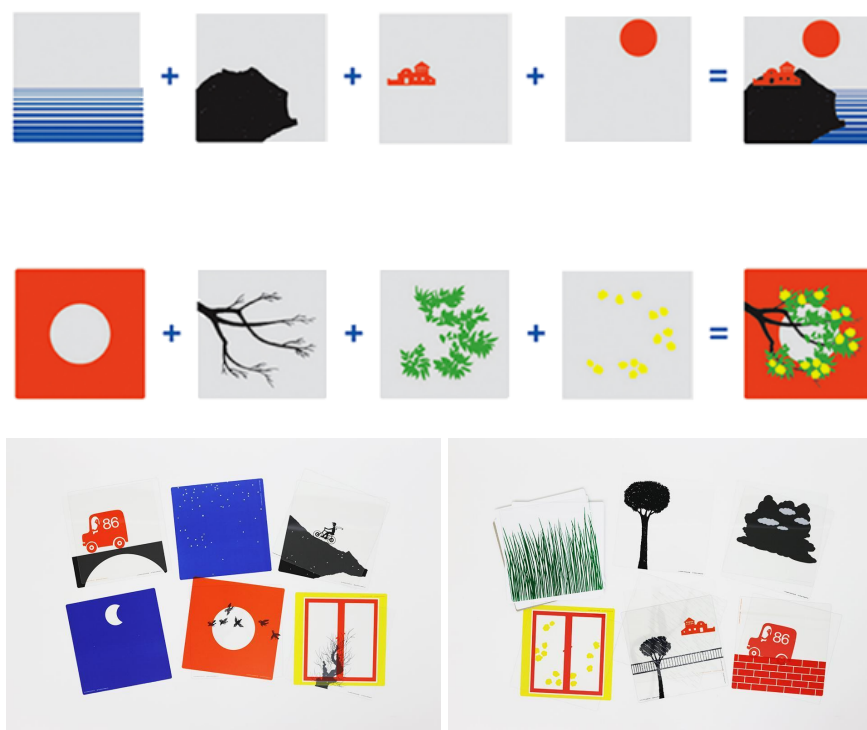
<sup>34</sup> Acesso em: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.bruea.pt/loja/na-noite-escura/>

	SIM	NÃO	COMO SE APRESENTA ?
Possui texto?		●	Possui texto apenas como algo instrutivo, não presente na narrativa em si.
Tem personagens?		●	Originalmente não possui personagens, mas abre margem para ter.
Há ordem de leitura?		●	O leitor que cria.
Há formatos não convencionais?	●		Formato quadrado com folhas soltas, bordas arredondadas para não machucar o usuário e impressão em serigrafia nas lâminas de acetato.
Há materiais não convencionais?	●		Acetato, papel couché fosco, papel vegetal e cartão roller, sendo somente a lâmina de acetato com impressão.
Possui cenários?	●		Possui elementos que remetem a construção de uma imagem e pode ser complementado.

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 43: Livro “Piú e meno”





Fonte: <https://www.bruea.pt/loja/piu-e-meno/><sup>35</sup>

#### 4.1.1.4 O Livro com um Buraco

Esse livro propõe por meio de um furo, na dobradura da página, textos curtos de proposições e desenhos, produzir interações externas à ele. Cada página tem uma sugestão de interação ou atividade com o buraco para o leitor, a partir de ilustrações que sugerem ideias da criança brincar. São possibilidades infinitas de criação, por poder unir objetos, frutas e pessoas ao redor do livro, possibilitando narrativas e brincadeiras.

O livro não possui muitas cores, a base de preto no papel branco com capa vermelha, podendo ser colorido, caso o leitor queira, além de ter um tamanho grande que permite maior imersão entre objetos e crianças. (FIGURA 45)

**Figura 44:** Matriz de análise “O livro com um Buraco”

<sup>35</sup> Acesso em: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.bruea.pt/loja/piu-e-meno/>

	SIM	NÃO	COMO SE APRESENTA ?
Possui texto?	●		Possui texto como algo sugestivo, mas sem impor
Tem personagens?		●	O personagem pode ser a própria criança, objeto ou nem existir
Há ordem de leitura?	●		Possui uma ordem original, mas não precisa ser seguida.
Há formatos não convencionais?	●		Formato comum, vertical com um buraco na dobraçura.
Há materiais não convencionais?		●	Impresso em papel offset, com uso se preto como única cor interna no livro
Possui cenários?	●		Objetos, e padrões presentes no livro, com unidade estética.

Fonte: Elaborado pela autora

**Figura 45:** Livro “O livro com um Buraco”



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Livro-com-um-Buraco/dp/8540506629><sup>36</sup>

<sup>36</sup> Acesso em: 10 de Junho de 2022, disponível em:  
<https://www.amazon.com.br/Livro-com-um-Buraco/dp/8540506629>

#### 4.1.1.4 Super Zeróis

Esse livro é composto por 24 cartas verticais, com cortes que permitem encaixe entre elas, além de um pequeno livro instrutivo, um elástico para juntar as cartas e um suporte transparente para abrigar todos, funcionando como capa e quarta capa.

O livro instrutivo, carrega algumas características cômicas gerais dos heróis que aparecem na história. Além de dicas para ler, de forma tridimensional, pelos encaixes, como um grande cenário, uma vez que as cartas possuem relações que sugerem continuidade de cenário, quando postas uma do lado da outra, ou de maneira convencional ao encaixar o elástico, criando um passar de páginas.

Os super “zeróis”, são um grupo de heróis engraçados e fracassados que juntos tentam salvar o mundo à sua própria maneira. Há 24 personagens, com uma micro história de situações engraçadas na frente e no verso da carta para cada um deles, além de cenários que se complementam, sendo possível criar uma grande cena. Este livro, tem viés cômico e criativo, incentivando o leitor a ir além da proposta de leitura inicial do suporte, para a criação de um objeto ou uma própria história. (FIGURA 47)

**Figura 46:** Matriz de Análise “Super Zeróis”

	SIM	NÃO	COMO SE APRESENTA ?
Possui texto?	●		Possui descrição dos personagens em um livrinho a parte e dicas de como ler o livro
Tem personagens?	●		São 24 super heróis com características peculiares e engraçadas
Há ordem de leitura?		●	O livro vem em uma ordem, mas é proposto que ela seja alterada e até desfeita
Há formatos não convencionais?	●		Formato em cartas verticais, com encaixes para o elástico e para as cartas
Há materiais não convencionais?	●		Impresso em papel Cartão, com acabamento brilhoso, além de uso de elástico como auxílio à encadernação
Possui cenários?	●		Objetos, padrões e cores presentes no livro com unidade estética, além de se complementarem.

Fonte: Elaborado pela autora



Figura 47: Livro “Super Zeróis”



Fonte: Arquivo pessoal e <https://youtu.be/CaOAcFau8LY> e <https://www.amazon.com.br/Super-Zeróis-Marcelo-Cipis/dp/8540501058><sup>37</sup>

#### 4.1.1.5 Diretrizes

Esse trabalho tem como objetivo analisar as características do livro-brinquedo, suas aplicações e interações, assim como da concepção de cenários e personagens em narrativas, para criação de um livro interativo infantil que tenha sua comunicação baseada na criação de narrativas pelos cenários e personagens.

A partir da análise dos livros em questão, foi notada a relação entre materialidade e livro-brinquedo, sendo o material, formato e a dobra muitas vezes utilizados como meio interativo da narrativa.

<sup>37</sup> Acesso em: 10 de Junho de 2022, disponível em: <https://www.amazon.com.br/Super-Zeróis-Marcelo-Cipis/dp/8540501058>

Além disso, notou-se o uso de personagens como um guia da história em três suportes: “Era uma vez outra vez”, “Na noite escura” e “Super Zeróis”. Nos outros dois livros, apesar de não haver personagens, eles deixam meios para caso o leitor queira criar um. Aspectos que podem ser interessantes de serem aplicados no projeto proposto.

Foi constatado também, o uso da cor com viés de subjetividade, para questões simbólicas dos personagens e representações temporais e de iluminação, trazendo uma nova visão de oportunidades para criar em cima desse tema. Por fim, foi visto a particularidade do livro infantil de atrair diversos públicos infantis ou não, permitindo a identificação do leitor com tais narrativas.

Com base nisso e nos estudos bibliográficos comentados no tópico de fundamentação, foram constituídas diretrizes para o desenvolvimento do projeto, dentre elas:

- a) A construção de livro-objeto com mais de um material.
- b) Criação de cenários e personagens que se relacionam por meio da forma e cores .
- c) O uso de cores que propiciem sensações no leitor, para a elaboração da narrativa, por exemplo,
- d) O livro não apresentará ordem de leitura proposta pela autora, mas que pode ser criada pelo leitor.
- e) O livro será direcionado ao público infantil, mas não limitado a ele.

A partir dos estudos teóricos e análises feitas neste texto, houve uma atualização do projeto inicial, como a importância da cor para o projeto e a conexão entre cenários e personagens, uma vez que o assunto abordado foi aprofundado.

#### **4.2 Estrutura Narrativa e Requisitos de projeto**

Nessa fase, foi delimitado o contexto narrativo, a dobra e os requisitos para criação dos personagens utilizados no desenvolvimento do projeto.

O primeiro passo, se deu com a definição de um *storyline*, uma síntese da narrativa com a descrição do conflito principal (FREIRE, 2017). Conforme a segunda fase da metodologia, ele foi necessário para o desenvolvimento visual do

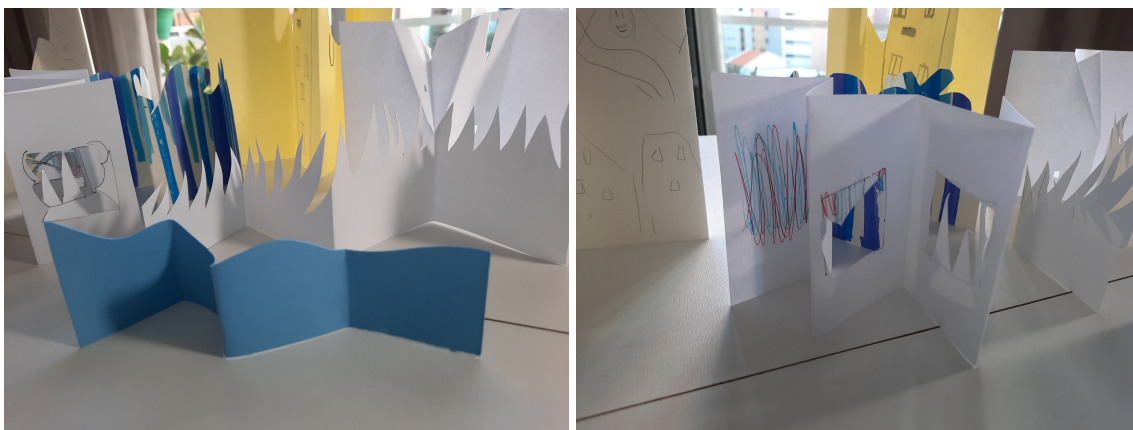


livro-brinquedo, uma vez que havendo um contexto é possível imaginar como ele pode aparecer imageticamente.

Com isso, em meio a conversas com a orientadora, foi comentada a aleatoriedade dos personagens da versão inicial, havia uma raposa, uma estrela e um algodão doce como personagens, e como isso tornava o livro diversificado. Pensando nisso, foi elaborado o seguinte *storyline*: “Quando diferentes dimensões se misturam após um colapso temporal, seres de variadas formas e histórias passam a conviver em um mesmo e novo universo”. Tal contexto foi pensado de forma abrangente e fictícia, para possibilitar diferentes contações de histórias em variados pontos de vista.

Em seguida, foram feitos testes em papel de possíveis formatos, estruturas, dobras e recortes, eles estimularam interações e diferentes vistas e lugares do universo em questão. Nessa etapa, o principal intuito foi testar numerosamente possíveis cenários, para geração de ideias e definir a melhor forma de interação e apresentação do livro, para o contexto definido. (FIGURA 48)

**Figura 48:** Experimentações em papel de dobras e formatos





Fonte: Fotos tiradas pela autora em 2022

A partir desses testes, foi estabelecido como padrão a dobra sanfonada, tendo em vista a versatilidade da mesma, uma vez que a folha fica estável quando posta na vertical e na horizontal, permitindo variedade nos tipos de brincadeira. O usuário pode, assim, adicionar objetos externos, como brinquedos, para interagir com o livro na vertical e compor novos cenários das duas formas, como mostrado na figura 49. Também foi decidido o uso de cenários translúcidos e recortados, que podem interagir com ambientes foscos, criando novas composições.

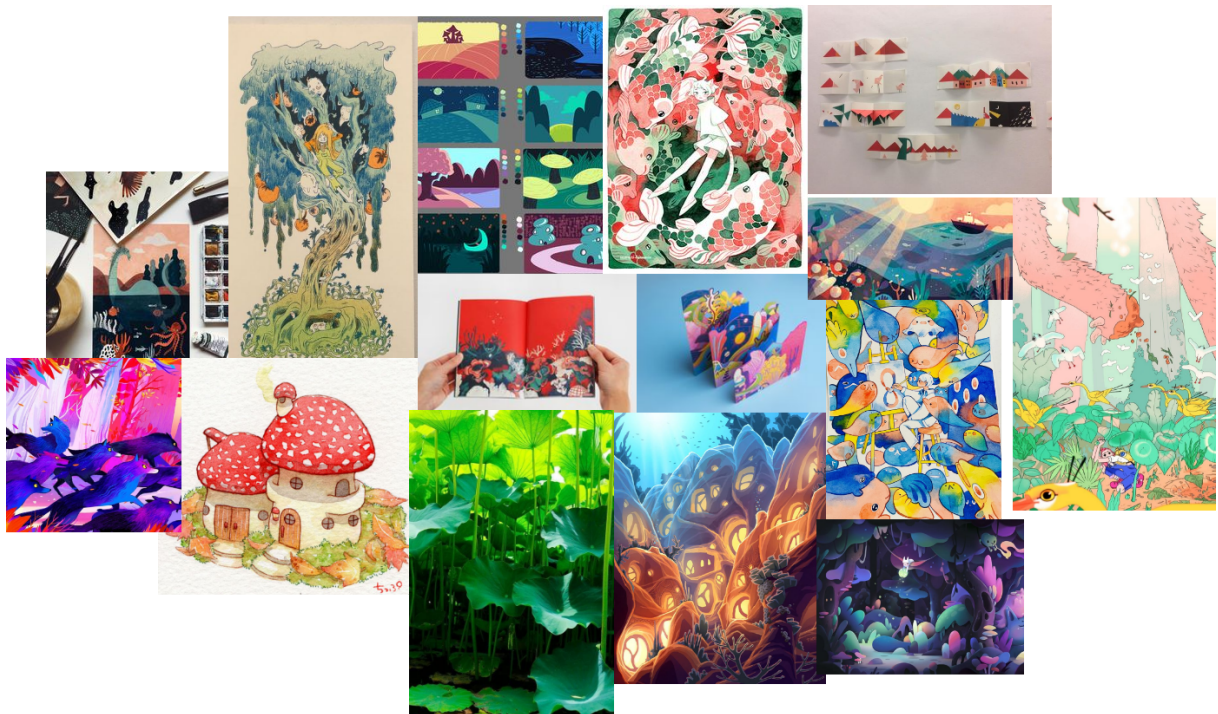
**Figura 49:** Diferentes tipos de interação da dobra sanfonada



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Na etapa posterior, foram feitos dois *moodboards*, painéis com referências visuais do projeto, para definir quais os ambientes aparecem na história e que tipo de seres vivem nela. (FIGURAS 50 e 51)

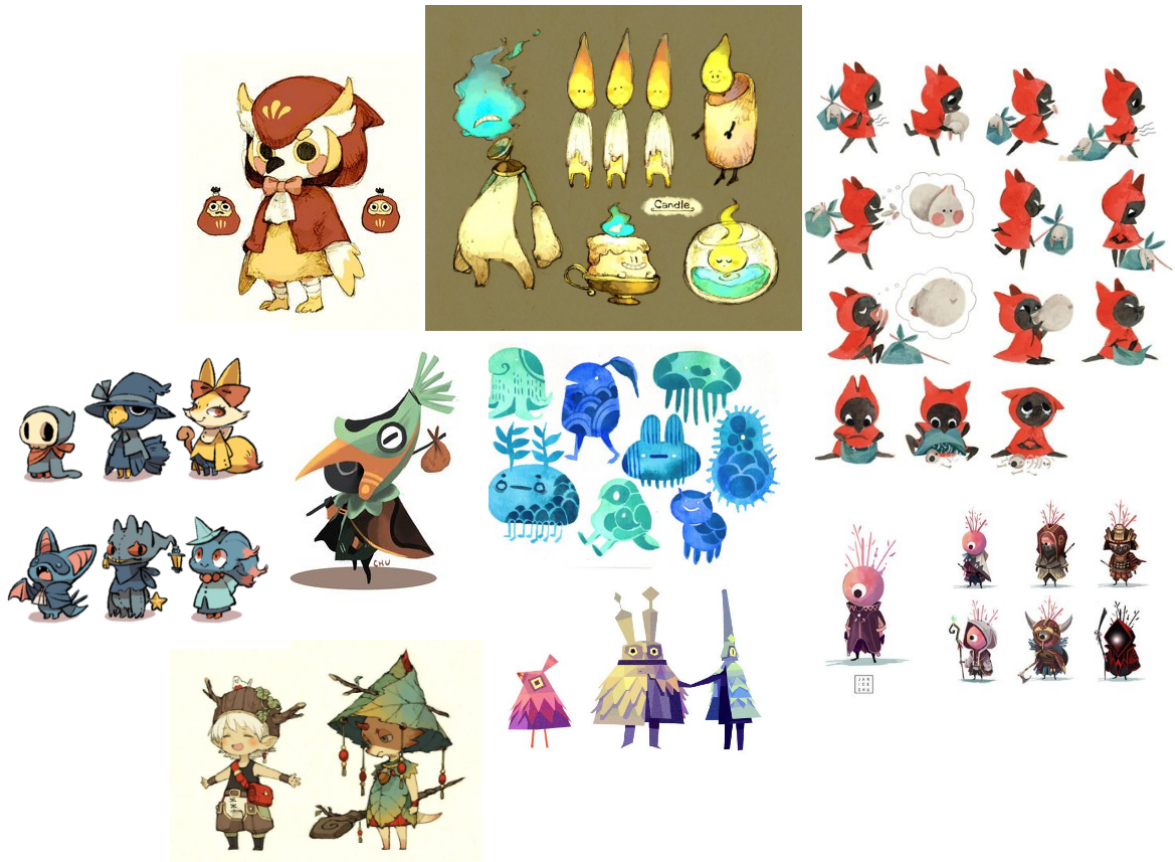
**Figura 50:** Moodboard com elementos e cores imaginados para o universo criado



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

**Figura 51:** Moodboard com linguagens possíveis para os personagens



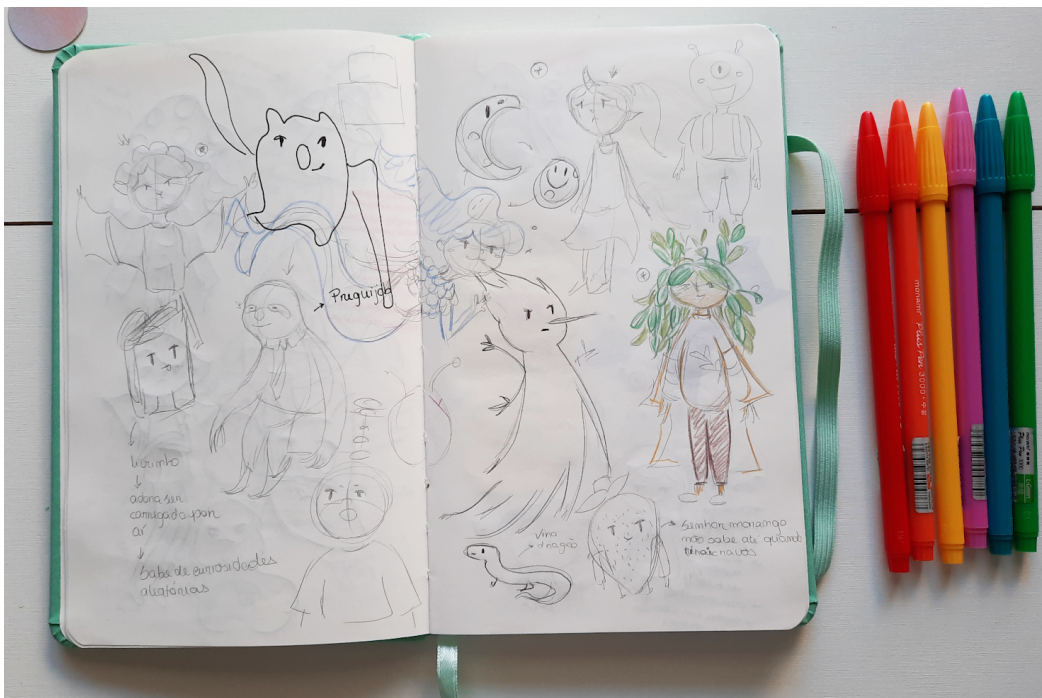


Fonte: Elaborado pela autora em 2022

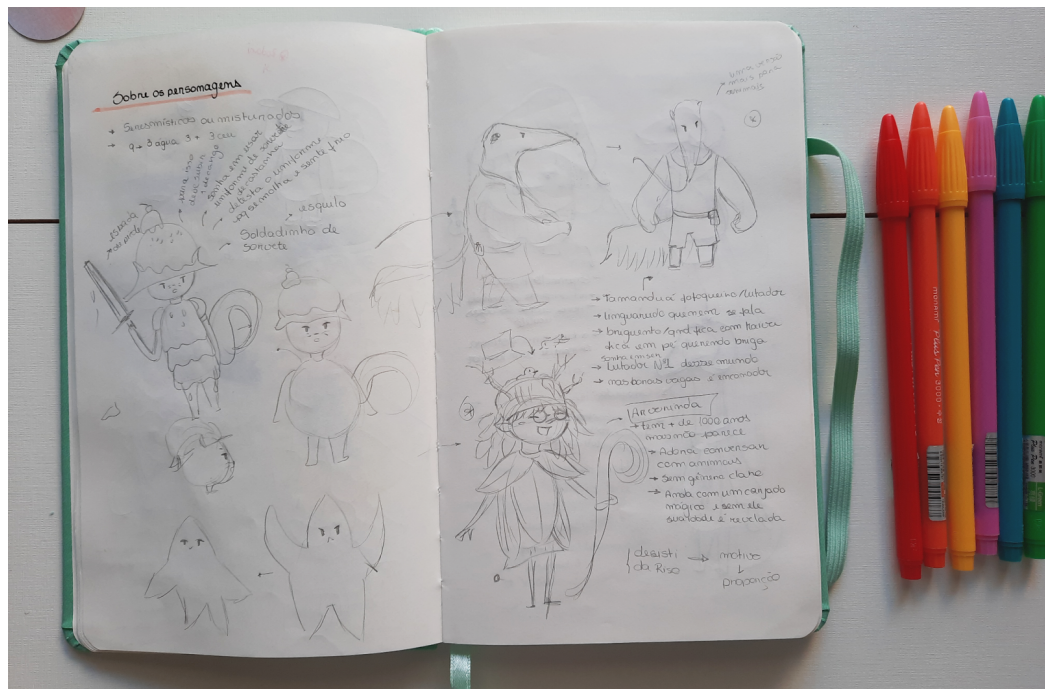
Os *moodboards* trouxeram a noção de amplitude do universo criado para o projeto, havendo assim, possibilidade de dividir o livro em diferentes edições, cada uma delas com ambientes do universo principal, o que permite a interação entre as partes em um mesmo volume. Para a edição inicial, abordada neste trabalho, os elementos escolhidos foram relacionados ao mundo real e natural, ou seja aquele não alterado pelo ser humano, nesse caso: terra e céu. A fim de permitir, durante a concepção dos personagens, misturas entre seres existentes no mundo real criando um híbrido e trazer o reconhecimento da realidade pelo leitor no volume produzido.

Unindo tais informações que guiaram o contexto principal do livro criado, foram desenvolvidos *sketches* iniciais dentro da delimitação comentada acima de possíveis personagens e traços, dentre eles algumas técnicas que poderiam ser usadas, como colagem (FIGURA 52).

**Figura 52:** Croquis iniciais dos personagens







Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Durante o processo, foram testados seres místicos, como sereias, anjo, unicórnio, fantasma, seres mais próximos da realidade, como peixe, ave, tamanduá, gato e seres mistos, cogumelo misturado com humano, gato sorvete, girafa de óculos, entre outros. A partir dos croquis dos personagens, foram estabelecidos os seguintes requisitos:

- a) Serão desenvolvidos 6(seis) personagens, para os dois ambientes, terra e céu, sendo 3(três) dos seres associados à terra e 3(três) ao céu. A ideia é permitir à criança relacionar os ambientes e personagens entre si, ou, caso ela prefira, deixar eles separados, por exemplo, caso ela queira criar uma história somente com personagens do ambiente terra, ela terá um número mínimo de personagens, neste caso três, que podem interagir entre si no mesmo espaço.
- b) Essas associações serão feitas pelo conceito citado de Catamorfismo de Munari, em que os elementos(personagens e cenários) serão reconhecidos como parte de um todo(o universo do livro), por aspectos de traço, de cor e de sub-elementos de composição.

Dessa forma, com o intuito de enfatizar o conceito de coerência formal, foi estipulado que os três seres de cada ambiente, serão distribuídos em dois personagens humanóides complexos(uma mistura entre humano e elemento da natureza, como árvore e humano) e um com uma forma mais simples também de um elemento da natureza, podendo ele ser um animal, planta ou fungo, ampliando o conceito de fantasia do livro-objeto produzido.

### **4.3 Fichamento dos personagens**

Com requisitos definidos e uma quantidade numerosa de desenhos, foi possível detalhar os 6(seis) personagens que apareceram na edição desenvolvida.

Ademais, a partir dessa etapa do projeto, o processo se tornou similar para os dois ambientes criados, por isso, optou-se por detalhar somente um desses processos e colocar o restante nos anexos deste trabalho.

O ambiente a ser detalhado foi do elemento “terra”, nele foram desenvolvidos os seguintes personagens<sup>38</sup>: Foxi, Morrinho e Arvoride. Cada um deles com características desse meio, Foxi, como uma raposa, Morrinho como um elemento natural, um morro, e Arvoride, como uma personificação de uma árvore. Pensando nisso, para determinar questões como traço, proporções, figurino e melhores formas de representar entre esses personagens, foram feitos desenhos

---

<sup>38</sup> Personagens

Os personagens do Céu estão apresentados nos anexos deste documento.

com variações de poses e expressões e anotações sobre as personalidades de cada um, para enfim, com definição de forma e de características produzir as ilustrações finalizadas (FIGURAS 53, 54, 55, 56 e 57)

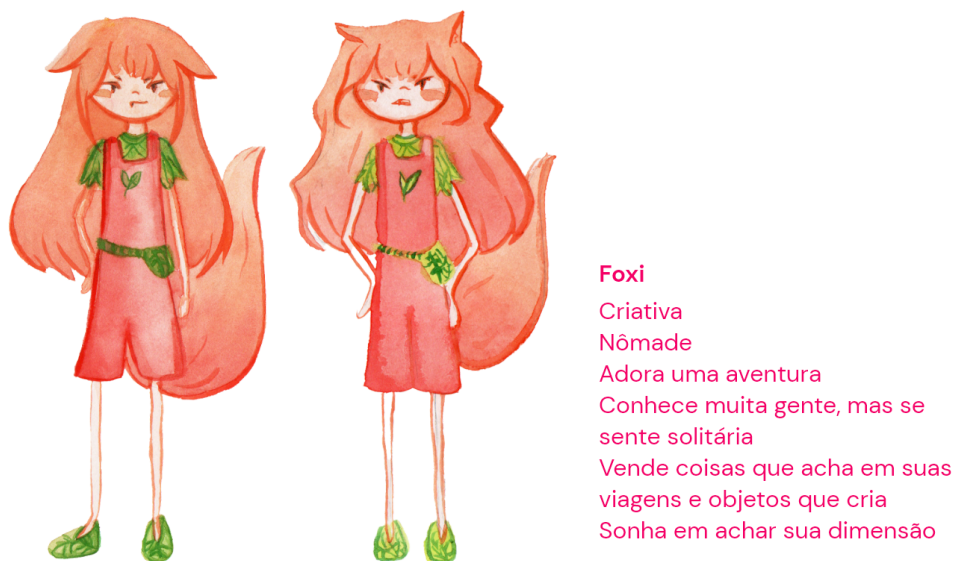
**Figura 53:** Croquis dos personagens do ambiente “Terra” em diferentes posições





Fonte: Elaborado pela autora em 2022

**Figura 54:** Personagem “Foxi” finalizado e suas características.



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

**Figura 54:** Personagem “Morrinho” finalizado e suas características.



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

**Figura 56:** Personagem “Arvoride” finalizado e suas características.



**Arvoride**  
 Mago  
 Usa cajado mágico  
 para parecer mais jovem  
 Super animado  
 Sonha em entender o que  
 aconteceu com o mundo

Fonte: Elaborado pela autora em 2022

**Figura 57:** Apresentação dos personagens



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Outrossim, com o intuito de possibilitar diferentes interpretações dos personagens pelos leitores, sem interferir diretamente no desenvolvimento da história que será criada por eles, a criação de contextos pela autora para os personagens, teve propósito de fortalecimento visual, ou seja, o *background* narrativo de cada um dos seres mostrados acima foi desenvolvido para reforçar a pregnância da forma e aparência deles.

Nesse caso, a forma e as expressões faciais desses seres foram essenciais para prever possíveis impressões que determinado personagem poderá causar (se ele parecerá carrancudo, divertido, misterioso, por exemplo), ampliando a quantidade de arquétipos que podem ser usados pelas crianças. Essa sugestão de personalidade pela aparência, em vez de características descritas em algum momento no livro, foi preferido para reforçar o poder de escolha da criança. Ela não precisa se utilizar dos aspectos criados visualmente, um personagem feito para ter

uma aparência divertida, pode ser na história dela um vilão, mas caso queira, ela terá a opção de usá-los.

#### 4.4 As cores e os cenários do projeto

Com os personagens e universo estabelecidos, foi pensado em locais fictícios que poderiam acontecer as histórias, foi importante eles terem relação visual com os personagens ou seja, serem locais que eles tivessem possibilidade de passar ou viver próximo, para o usuário poder brincar com este único ambiente, caso optasse por isso, também foi necessário que eles se relacionassem com os outros ambientes sem perder a própria identidade, a fim de gerar uma relação entre eles e compor novos cenários.

Essas relações foram feitas por intermédio das formas e principalmente das cores, a cor foi o meio mais direto de estabelecê-las. Por isso, decidiu-se por 3(três) cores básicas para cada ambiente, sendo uma delas presente em todos, causando um reconhecimento, uma cor exclusiva para cada, demonstrando a diferenciação entre eles, e uma cor intermediária com intuito principal de se misturar e criar novas cores. Para tal finalidade de mistura de cores, foi escolhida a aquarela como técnica ilustrativa, já que poucas cores com ela podem ser multiplicadas. (FIGURA 58)

**Figura 58:** Testes de cores em ambientes e personagens variados







Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Para o “céu”, escolheu-se o azul, o magenta e o laranja. O azul como cor intermediária usado misturado com o magenta, formando um roxo, por causar uma sensação de mistério e noite, o magenta, como cor exclusiva, e representante do céu pela tarde e o laranja como cor identitária que apareceu em todos pela facilidade de interação com outras cores e por passar uma ideia de iluminação.

E para a terra, o verde, o vermelho e o laranja, sendo o verde a cor principal, por remeter a natureza e o vermelho como intermediário, uma vez que ele é análogo ao marrom, uma cor também muito presente nesse ambiente. Todas as cores foram saturadas, para trazer a ideia de fantasia da história. (FIGURA 59)

**Figura 59:** Cores e algumas aplicações feitas pela autora, terra e céu respectivamente



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Com as cores definidas, foi estabelecido que o livro terá 2(dois) cenários em um papel fosco, frente e verso, para melhor aproveitamento do papel, um cenário translúcido e outro com forma variável para ajudar a compor novos cenários, sendo ao todo quatro cenários para cada um dos dois ambientes(céu e terra), no caso da “terra” foi criado cenário de montanha para o recortado, floresta, pântano e uma vila de cogumelos. Já para o “céu”, foram criados cenários de dia, de noite e um mais abstrato representando um túnel de ar. (FIGURA 60).

**Figura 60:** Protótipos de baixa fidelidade de cenários em papéis variados e ilustrações finais deles





Fonte: Elaborado pela autora em 2022

#### 4.5 Desenvolvimento Material

Nessa etapa, foram definidos elementos chaves para produção do projeto: Material, encaixe, tipo de impressão e embalagem, soluções para que ele pudesse ser implementado.

Escolhido como os cenários apareceriam, foi pensado em dois tipos de papel que poderiam ser utilizados: para os cenários frente e verso e com formatos especiais optou-se pelo papel cartão de gramatura 180 gramas laminado, a escolha do papel se deu pelo seu baixo custo e pela facilidade de produção, tal gramatura e laminação foram especialmente escolhidas pensando no usuário infantil e na possibilidade dele portar o livro-brinquedo para diferentes lugares. Já para representar a transparência do cenário translúcido decidiu-se pelo papel vegetal de 180 gramas.

Além disso, foi necessário definir como seriam os encaixes dos personagens e o material em que eles seriam apresentados ao usuário. Assim como na primeira versão, eles são externos ao livro, dando liberdade para a criança movê-los entre diferentes lugares. Como a dobra sanfonada permitiu os cenários ficarem sustentados verticalmente, os personagens também tiveram essa prioridade, sendo testados alguns encaixes e procuradas referências em jogos (FIGURA 61).

**Figura 61:** Testes e Definição de encaixes





Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Em seguida, foi escolhido o uso de papel paran de dois milmetros de espessura e o encaixe nico em “x” por ele permitir uma boa sustentao com apenas duas peas, impedindo o uso de muitas peas pequenas que podem ser perigosas para o pblico infantil. Ademais a imagem dos personagens ser impressa em frente e verso em papel adesivo fosco e laminado, colado no papel paran, a ideia  que cada lado tenha uma expresso do personagem, sendo uma mais neutra e outra mais expressiva.

J para a embalagem, a partir das anlises dos similares, uma opo foi excluda, a cinta, uma vez que tem um encaixe muito rente ao livro e pode amass-lo, tambm foi necessrio um suporte que pudesse ser carregado facilmente pela criana e armazenar as peas dos personagens. Desse modo, utilizou um formato de caixa quadrado 14 por 14 centmetros em PVC transparente fosco de 0,25 milmetros de espessura, funcionando como uma pasta de documentos que pode armazenar as peas do livro sem o risco de perda das mesmas. A escolha pela transparncia do material, foi pensada para permitir personalizao da capa pelo pblico, uma vez que o livro no tem ordem certa de leitura. (FIGURA 62)

**Figura 62:** Testes de embalagem/capa e encaixes





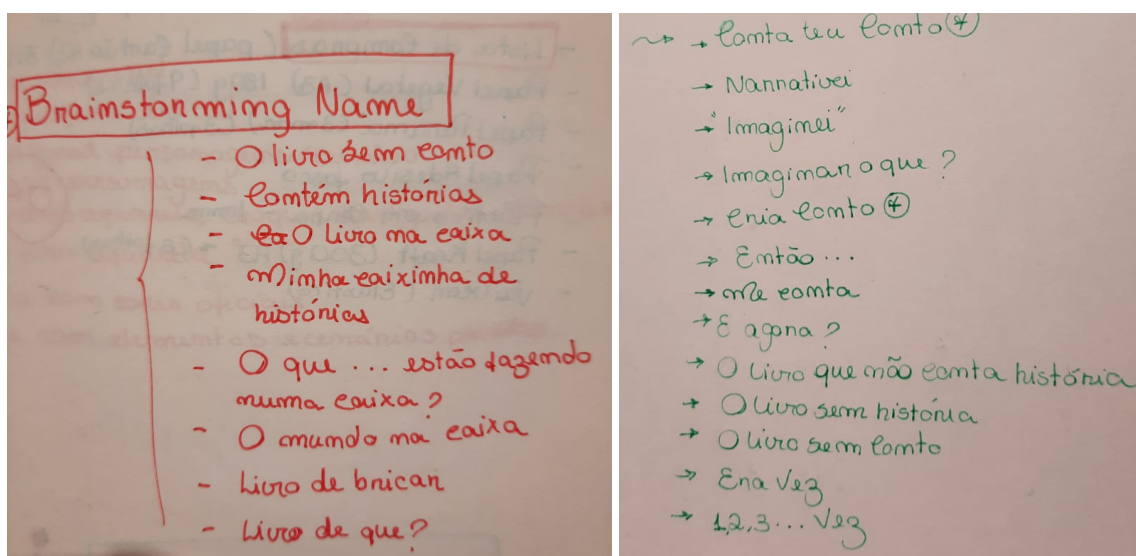
Fonte: Elaborado pela autora em 2022

Por fim, para a impressão, inicialmente pensou-se em risografia pelas cores vibrantes e limitação de cores, no entanto a técnica tem limitações quanto aos tipos de papéis que podem ser impressos, não imprime em papel vegetal, e tem uma área útil de papel um pouco menor que a necessária para o projeto ( tamanho médio 13 centímetros de altura por 40 centímetros de largura, podendo facilmente ser manuseado pela criança). Nesse caminho de descobertas, a serigrafia em quadricromia se mostrou o tipo de impressão ideal, por imprimir quantidades e tamanhos variados e sua versatilidade de impressões, pode ser aplicada em diferentes materiais, o que potencializa o projeto.

## 4.6 Desenvolvimento Visual

Já a criação da identidade visual do projeto, iniciou-se pelo processo de *naming* do livro-objeto em questão. Foram desenvolvidos rascunhos de nomes possíveis (FIGURA 63) em seguida foi escolhido o nome “Tem, mas tá faltando!” Livro Brinquedo”. Tal título, remete ao fato do livro ter elementos importantes que compõem o livro, como título, personagens, cenários, suporte, todavia falta algo importante no contexto do livro-brinquedo: a brincadeira, que será feita pela própria criança, visto que o livro oferece inúmeras possibilidades para isso.

**Figura 63:** Ideias de nomes para o livro-brinquedo produzido.



Fonte:Elaborado pela autora.

No desenvolvimento visual do projeto, além das ilustrações foi imaginada uma cartilha especialmente dedicada aos adultos que irão comprar o livro, pensada principalmente para interação entre adulto e criança caso haja necessidade, como um ponto de partida da brincadeira. Nela há uma apresentação do livro, dicas de possíveis montagens do livro-objeto, indicação para edições futuras e uma brincadeira de sorteio de palavras que podem ser usadas para iniciar uma história (FIGURA 64).

**Figura 64:** Cartilha do livro-brinquedo “Tem, mas tá faltando”



Fonte: Elaborado pela autora em 2022

A cartilha, funciona inicialmente como capa do livro e é mais simples em relação às outras partes do mesmo, com apenas duas cores impressas, o roxo como predominante e o rosa como um único destaque, além do papel de cor verde limão como fundo. Tal visualização é um pouco diferente das demais, ela usa duas cores presentes nos ambientes do livro, mas sem a cor em comum; o laranja.

Isso para se relacionar diretamente com o nome do livro “Tem, mas tá faltando!”, considerando que a cartilha em conjunto da caixa transparente, opera como capa inicial do livro, exaltando a incompletude do livro e destaca a cor como identificação da edição do livro, pensando que haverá várias edições do mesmo.

Outrossim, a tipografia escolhida de nome “Plume” foi escolhida para estar nas poucas partes escritas do livro por apresentar um caráter divertido, promovendo a identificação lúdica entre ela e o leitor infantil, mas ao mesmo tempo, limpa já que a maior parte do texto que há no livro, é voltado para a pessoa adulta. (FIGURA 65)

**Figura 65:** Tipografia usada no projeto.

**The quick brown fox jumps over the lazy dog**

The quick brown fox jumps over the lazy dog

***The quick brown fox jumps over the lazy dog***

*The quick brown fox jumps over the lazy dog*

Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.7 O protótipo

Por fim, para execução do protótipo, aconteceram algumas alterações do projeto inicial a fim de promover a redução de custos. Por ter sido feito como volume único, boa parte dele foi feito manualmente, como os cortes da embalagem, o título foi colado em adesivo transparente, em vez da impressão em PVC, planejada inicialmente, os cortes de molde dos personagens, e dos papéis de formatos irregulares foram feitos em corte a laser, quanto a impressão do livro foi feita em gráfica rápida para fins de protótipo. Todavia, o livro foi executado com os materiais e formatos selecionados.

As dimensões do livro com a sanfona fechada, é 13 por 13 centímetros e 13 centímetros por 40 centímetros quando aberta, enquanto a embalagem apresenta um tamanho também quadrado de 14 centímetros e espessura de 3,5 centímetros, com acabamento fosco impedindo a danificação do material pela criança. Também foram adicionadas duas cartelas de figurinhas com proposta da criança criar sua própria e única capa. Abaixo são apresentadas imagens do protótipo final do livro executado. (FIGURA 66).

**Figura 66:** Protótipo de alta fidelidade do livro “Tem, mas tá faltando!”



























Fonte: Elaborado pela autora

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de leitura foi se aprimorando ao longo dos anos, os livros podem ser lidos de infinitas formas. Com isso em mente, foi testado pelo ponto de

vista do Design o fazer livro-brinquedo, para promoção do mesmo na diversão e criação de histórias pelas crianças.

Teorias sobre o livro infantil ilustrado e o livro-brinquedo, possibilitaram o aprimoramento dos meios interativos deste projeto que se iniciou durante a trajetória da autora no curso de Design, surgiram então novos materiais, personagens, cenários e apresentação do objeto produzido. Tudo isso com o intuito de atingir o objetivo principal deste trabalho, a criação de um livro-brinquedo que se utiliza de elementos básicos na criação de histórias: de cenários e de personagens, permitindo os usuários criarem suas próprias narrativas.

Para chegar ao resultado dessa pesquisa, foi feito um estudo histórico do livro infantil, assim como a categorização das possibilidades de interação que o livro infantil pode apresentar, seus aspectos formais e a apresentação dos personagens no contexto do livro-objeto infantil e fora dele.

Posteriormente, foram estudadas metodologias de criação projetual, Munari(2002), e de narrativas, Ingerman(2014), para ser utilizada uma adaptação de etapas promovidas pelas duas no desenvolvimento do projeto. Em seguida, foram analisados livros com aspectos em comum ao livro proposto, em termos de materialidade, apresentação de personagens, criação narrativa e variedade de interações, para permitir as diretrizes do trabalho.

A partir das considerações realizadas, iniciou-se desenvolvimento criativo do projeto, por meio de *storyline*, testes de formatos, interações, definição de requisitos, desenvolvimento conceitual dos personagens e dos cenários, escolha de cores e de técnica de ilustração, definições materiais e visuais do livro e prototipação do mesmo.

Assim, o livro-brinquedo “Tem, mas tá faltando” possui dois ambientes inusitados de céu e terra, cada um deles com três personagens em uma base, quatro cenários e uma cartela de adesivos e uma cartilha, com a ficha técnica do livro, proposta do mesmo, dicas de montagem e de brincadeiras e uma caixa personalizável para armazenamento do livro. Tudo isso, em busca de intensificar a criação de narrativas e a diversão do usuário, sendo ele infantil ou não.

## **5.2 Considerações para estudos futuros**

A autora pretende após a prototipação do livro-objeto infantil, mudanças futuras em relação ao projeto, como alteração do tamanho da caixa, para ficar menor em relação a atual, aumento de encaixes dos personagens, para torná-los mais seguros ao público indicado, mudança do encaixe da caixa, para algo mais simples e principalmente, testes com quem mais entende do assunto, crianças! Também são feitas considerações para estudos futuros como, a maior relação entre livro-brinquedo e personagens, o livro brinquedo na perspectiva de pessoas com deficiência. Estudar sobre esse assunto trouxe para a autora, inúmeros conhecimentos práticos e pessoais que ela espera levar e ampliar durante o processo de descoberta da profissão Design.



## REFERÊNCIAS

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998.

DANSA, Salmo; **Uma breve história dos livros ilustrados**. Artigo, Revista Educação Pública (2009).Disponível em:

<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/9/11/uma-breve-histoacuteria-dos-livros-ilustrados>> Acesso em: 18 de jun de 2022

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**, 3 ed Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FALCONI, Isabela; FARAGO, Alessandra **Contos de Fadas: origem e contribuições para o desenvolvimento da criança**. Artigo, o Centro Universitário Unifafibe- Bebedouro- SP, 2015 Disponível em:

<<https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/35/06042015200330.pdf> > Acesso em: 30 jan 2022

FREIRE, Alanne. Design de Appbook: Criando uma Narrativa Visual Interativa. Graduação em Design, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

INGERMANSO, R. **How to Write a Novel Using the Snowflake Method**. DitDat, 2014.

LAJOLO, M. **Do Mundo da Leitura para a Leitura do Mundo**. 6. Ed. São Paulo: Ed Ática, 2005

LEE, Suzy. **A Trilogia da Margem, o Livro-imagem segundo Suzy Lee**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: Palavras e Imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. São Paulo: coedição EDUSP e Editora Autêntica, 2010.

PIVETTA, Luiz. **Design de Narrativas Gráficas: como a metodologia visual pode auxiliar a produção** Dissertação de Mestrado/ Design Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018 p;64.

ROMANI, Elizabeth. **Design do Livro-objeto Infantil**. Dissertação de Mestrado/Arquitetura e Urbanismo (USP), 2011. Disponível em: </file:///C:/Users/Marcia/Downloads/DISSERTACAO DESIGN\_DO\_LIVRO\_OBJETO .pdf/> Acesso em 30 jan 2022.

SCHMIDT, M.C. (2017). **A interface do livro-brinquedo: uma abordagem do processo projetual**. Dissertação (mestrado em design) – Programa de Pós Graduação em Design, do Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis Disponível em:

<[https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id\\_cpmenu/1229/DISSERTACAO\\_Marcia\\_Catt oi\\_15758927682598\\_1229.pdf](https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/1229/DISSERTACAO_Marcia_Catt oi_15758927682598_1229.pdf)> Acesso em 30 jan 2022

SOLARSKI, Chris. **Drawing basics and video game art: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design**, New York: Watson-Guption Publications, 2012.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**, 2nd ed, Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2019.

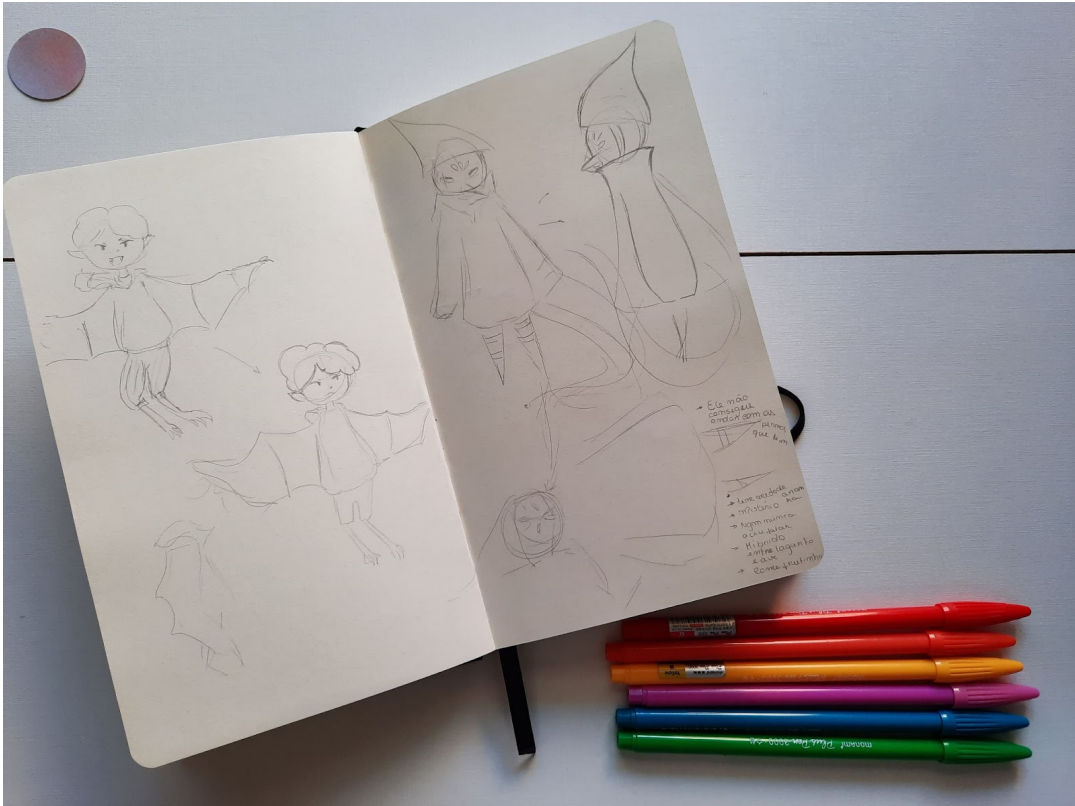
VAN DER LINDEN, Sophie. **Para Ler o Livro Ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

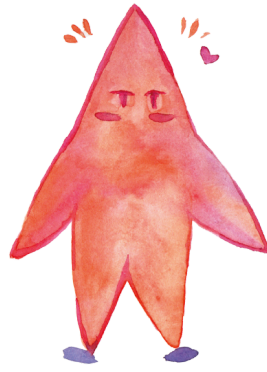
WAJSKOP, G. **O brincar na educação infantil**. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 92, p. 62–69, 1995. Disponível em:

<<http://publicacoes.fcc.org.br/index.php/cp/article/view/859>>. Acesso em: 30 jan. 2022.

## ANEXOS

## Anexo 1: Desenvolvimento dos personagens do ambiente “Céu”





### StarmarStarcéu

Quando fica com raiva fica em formato de estrela do mar e quando fica de bom humor vira Starceu  
Gosta de coisas tranquilas  
Valoriza seu tempo só  
Sonha em controlar mais seu humor



### Bugon

Ninguém nunca o viu falar  
Anda com a cauda  
Come frutinhas e sementes  
Ninguém sabe seu sonho



### Morgo

Vibe super herói  
Adora mandar nos outros  
Curioso, sonha em visitar o mundo da terra, porque o starmar contou histórias para ele de lá

**Anexo 2: Desenhos originais**





### Anexo 3: Vídeo de apresentação do protótipo

<https://youtu.be/IN63Do0pbH0> (Acesso disponível apenas via *link*)