



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
Faculdade de Tecnologia - Curso de Design

**DESIGN EDITORIAL: LIVRO INFANTIL
ILUSTRADO COMO FERRAMENTA DE
INCENTIVO À VISITA AOS PATRIMÔNIOS
HISTÓRICO-CULTURAIS DE MANAUS**

VALDETH LIMA RODRIGUES
Trabalho de Conclusão de Curso

MANAUS, JUNHO DE 2023

VALDETH LIMA RODRIGUES

DESIGN EDITORIAL: LIVRO INFANTIL ILUSTRADO COMO FERRAMENTA DE INCENTIVO À VISITA AOS PATRIMÔNIOS HISTÓRICO-CULTURAIS DE MANAUS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Universidade Federal do Amazonas como
requisito final para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientadora: **Prof.^a Thays Obando Brito, Dra.**

MANAUS, JUNHO DE 2023

VALDETH LIMA RODRIGUES

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

R696d Rodrigues, Valdeth Lima
Design editorial: livro Infantil Ilustrado como ferramenta de incentivo à visita aos patrimônios histórico-culturais de Manaus / Valdeth Lima Rodrigues . 2023
102 f.: il. color; 31 cm.

Orientadora: Thays Obando Brito
TCC de Graduação (Design) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Design editorial. 2. Livro infantil. 3. Ilustração. 4. Patrimônios histórico-culturais de Manaus. I. Brito, Thays Obando. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos três amores da minha vida, Francisca Marcionília, Larissa e Júlia Helena. E a todos aqueles que me incentivaram e fizeram parte desta jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus, por ter me concedido força, saúde e perseverança nos momentos mais desafiadores da vida.

À minha querida mãezinha, Francisca, por todo amor e por não medir esforços em me ver conquistando os meus objetivos, tudo que sou devo a ela.

Um agradecimento especial à minha tia Val, que sempre estimulou meus estudos, incentivo que vem desde a creche até a minha trajetória acadêmica.

Ao Regi Matias, pelas palavras de incentivo em meio a minha ansiedade. Pelo suporte, não só emocional, como também de oferecer ferramentas que me auxiliaram na execução deste projeto.

À minha pequena Larissa, pelo companheirismo e por alegrar meus dias, sempre acreditando que eu seria capaz de chegar até aqui.

Agradeço a cada um dos meus amigos, pelo apoio e por confiarem no meu potencial, todo incentivo fez uma enorme diferença neste longo processo.

Aos professores e técnicos do curso de Design da UFAM, por compartilharem seus conhecimentos ao longo da graduação. Em especial à minha professora orientadora Thays Obando, por todas as orientações e ensinamentos, pela paciência e por tornar esta etapa o mais leve e agradável possível.

Por fim, agradeço imensamente a todos que, de alguma forma, me inspiraram ao longo da vida, permitindo que eu me tornasse quem eu sou hoje e que contribuíram na minha formação acadêmica e profissional.

*“Quem escreve um livro cria um castelo,
quem o lê mora nele.”*

Monteiro Lobato

RESUMO

A fase infantil é a etapa em que o indivíduo está em constante aprendizagem, no que diz respeito aos aspectos físicos, emocionais, cognitivos e sociais. A educação é fundamental neste processo, desempenhando papel social e cognitivo através da informação e leitura. Nos livros infantis, o *design* editorial exerce a função de transformar a leitura mais entendível, através de elementos visuais atrativos em sua composição. Considerando os aspectos culturais, é importante que a criança, no seu processo de conhecimento, tenha contato com a cultura e estabeleça o interesse de conhecer cada vez mais sobre a história da própria cidade, a fim de auxiliar na sua formação enquanto cidadão. Partindo desta premissa, este trabalho consiste no desenvolvimento de um livro ilustrado voltado ao público-infantil, de sete a nove anos de idade, cuja temática é o incentivo de visitas aos patrimônios histórico-culturais na cidade de Manaus/AM. Iniciou-se o planejamento do projeto com os objetivos, fundamentação teórica e metodológica, cuja metodologia utilizada foi adaptada de Bruno Munari (2002) e Guto Lins (2003), e, para desenvolvimento de ilustração, utilizou-se os processos metodológicos de Anelise Zimmermann (2012). Através dos procedimentos técnicos adotados, possibilitou a geração de um livro ilustrado como produto final, intitulado 'Manaus para se encantar', com texto e ilustrações autorais apresentando características regionais. O trabalho obteve resultado satisfatório para a contribuição da valorização e divulgação dos pontos histórico-culturais da cidade de Manaus.

Palavras-chave: Livro Infantil, Design Editorial, Ilustração, Patrimônios Histórico-culturais de Manaus.

ABSTRACT

The childhood phase is the stage in which the individual is in constant learning, with regard to physical, emotional, cognitive and social aspects. Education is fundamental in this process, playing a social and cognitive role through information and reading. In children's books, editorial design has the function of making reading more understandable, through attractive visual elements in its composition. Considering cultural aspects, it is important that children, in their knowledge process, have contact with culture and establish an interest in knowing more and more about the history of their own city, in order to help in their formation as citizens. Based on this premise, this work consists of the development of an illustrated book aimed at children from seven to nine years old, whose theme is to encourage visits to historical and cultural heritage in the city of Manaus/AM. The project planning began with the objectives, theoretical and methodological foundation, whose methodology was adapted from Bruno Munari (2002) and Guto Lins (2003), and, for illustration development, the methodological processes of Anelise Zimmermann were used (2012). Through the technical procedures adopted, it enabled the generation of an illustrated book as a final product, entitled 'Manaus to be enchanted', with authorial text and illustrations presenting regional characteristics. The work obtained a satisfactory result for the contribution of valorization and dissemination of the historical and cultural points of the city of Manaus.

Keywords: *Children's Book, Editorial Design, Illustration, Historical and Cultural Heritage of Manaus.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Estrutura de um livro	24
Figura 2 – <i>The Tale of Peter Rabbit</i> , 1902	28
Figura 3 – <i>Le Petit Prince</i> (O Pequeno Príncipe), 1943	29
Figura 4 – Diferenças entre caracteres adulto e infantil	31
Figura 5 – Diferenças entre o caractere “a” em leitura e escrita	31
Figura 6 – <i>Grid</i> e linhas de formação da mancha gráfica	33
Figura 7 – <i>Storyboard</i> do filme Encanto, Disney 2021	38
Figura 8 – Exemplos de <i>Thumbnails</i>	39
Figura 9 – Etapas da metodologia de projeto por Bruno Munari (2002)	43
Figura 10 – Etapas do método de Guto Lins (2003)	44
Figura 11 – Etapas do método para este projeto	45
Figura 12 – Método para desenvolvimento de ilustração	47
Figura 13 – Teatro Amazonas	50
Figura 14 – Palacete Provincial	51
Figura 15 – Centro Cultural Palácio da Justiça (CCPJ)	52
Figura 16 – Centro Cultural Palácio do Rio Negro (CCPRN)	53
Figura 17 – Museu da Cidade de Manaus	54
Figura 18 – Musa – Jardim Botânico	55
Figura 19 – Amoras (2018)	56
Figura 20 – Páginas do livro Amoras (2018)	57
Figura 21 – Capa do livro Arca da Mata – O Folclore Somos Nós!	58
Figura 22 – Páginas do livro Arca da Mata – O Folclore Somos Nós!	58
Figura 23 – Capa do livro Kabá Darebu (2002)	59
Figura 24 – Páginas do livro Kabá Darebu (2002)	59
Figura 25 – Conjunção, Kabá Darebu (2002)	60

Figura 26 – Painel semântico	67
Figura 27 – Rascunhos do personagem Kauê	70
Figura 28 – Rascunhos da personagem Tainá	71
Figura 29 – Personagens a) Kauê e b) Tainá vetorizados	72
Figura 30 – Personagens a) Kauê e b) Tainá finalizados	74
Figura 31 – <i>Storyboard</i> das páginas	75
Figura 32 – Processo de ilustração digital no <i>software Adobe Photoshop</i>	76
Figura 33 – Tipografias do título e texto narrativo do livro	77
Figura 34 – Tipografias do título e texto na ilustração	77
Figura 35 – Capa e Contracapa	78
Figura 36 – Apresentação dos personagens	78
Figura 37 – Referência e ilustração de cenário	79
Figura 38 – Exemplo de <i>grid</i> na página	79
Figura 39 – Relação texto-imagem	80
Figura 40 – Organização das páginas no <i>software Adobe Indesign</i>	80
Figura 41 – Formato do livro	83
Figura 42 – Papel couchê	83
Figura 43 – Boneca do livro: a) capa e b) miolo	84
Figura 44 – Páginas finalizadas	86
Figura 45 – Protótipo (capa e contracapa)	88
Figura 46 – Protótipo (miolo)	88
Figura 47 – Protótipo (índice)	89
Figura 48 – Validação com o usuário: a) criança com 6 anos e b) criança com 9 anos de idade	89

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Resposta da pergunta 1 do questionário <i>on-line</i>	62
Gráfico 2 – Resposta da pergunta 2 do questionário <i>on-line</i>	62
Gráfico 3 – Resposta da pergunta 3 do questionário <i>on-line</i>	63
Gráfico 4 – Resposta da pergunta 4 do questionário <i>on-line</i>	63
Gráfico 5 – Resposta da pergunta 5 do questionário <i>on-line</i>	64
Gráfico 6 – Resposta da pergunta 6 do questionário <i>on-line</i>	64
Gráfico 7 – Resposta da pergunta 7 do questionário <i>on-line</i>	65
Gráfico 8 – Resposta da pergunta 8 do questionário <i>on-line</i>	65
Gráfico 9 – Seleção de alternativa no <i>Google forms</i>	73

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Capa e encadernação	25
Quadro 2 – Parâmetros tipográficos para livros infantis	32
Quadro 3 – Tipos de diagramação em livros infantis	34
Quadro 4 – Tipos de ilustrações em livros infantis	37
Quadro 5 – Comparação entre similares	60
Quadro 6 – Requisitos e parâmetros	66
Quadro 7 – Especificações de impressão	82
Quadro 8 – Tabela de valores de impressão	84

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 INTRODUÇÃO	17
1.1 MOTIVAÇÃO DA PESQUISA	17
1.2 PROBLEMATIZAÇÃO	18
1.3 OBJETIVOS.....	18
1.3.1 Objetivo Geral.....	19
1.3.2 Objetivos Específicos	19
1.4 JUSTIFICATIVA.....	19
CAPÍTULO 2 REFERENCIAL TEÓRICO	21
2.1 DESIGN EDITORIAL NOS LIVROS	22
2.2 LIVROS: ASPECTOS FÍSICOS	23
2.3 O LIVRO INFANTIL	27
2.4 DESIGN EDITORIAL EM LIVROS INFANTIS	29
2.4.1 Diagramação em livros infantis.....	34
2.5 ILUSTRAÇÃO EM LIVROS INFANTIS	36
2.5.1 Tipos de ilustração.....	36
2.5.2 <i>Storyboard</i> e <i>Thumbnail</i>	38
2.6 A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE NOS LIVROS INFANTIS	39
CAPÍTULO 3 MATERIAIS E MÉTODOS	41
3. METODOLOGIA CIENTÍFICA	42
3.1 METODOLOGIA DO PROJETO EM DESIGN	42
3.2 ADAPTAÇÃO DE METODOLOGIAS.....	45
3.3 MÉTODO PARA DESENVOLVIMENTO DE ILUSTRAÇÃO.....	46
CAPÍTULO 4 COLETA E ANÁLISE DE DADOS	48
4.1 ESPAÇOS CULTURAIS DE MANAUS.....	49
4.2 ANÁLISE DE SIMILARES.....	55
4.2.1 Comparativo entre similares	60
4.3 QUESTIONÁRIO	61
4.4 REQUISITOS E PARÂMETROS	66
4.5 PAINEL SEMÂNTICO DO PROJETO.....	67

CAPÍTULO 5 GERAÇÃO, SELEÇÃO E DESENVOLVIMENTO DAS ALTERNATIVAS	69
5.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS: PERSONAGENS.....	70
5.1.1 Seleção das alternativas.....	71
5.2 DESENVOLVIMENTO	75
CAPÍTULO 6 DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	81
6.1 ESPECIFICAÇÕES E MATERIAIS.....	82
RESULTADOS	86
CONCLUSÃO	92
TRABALHOS FUTUROS	93
REFERÊNCIAS	94
APÊNDICES	98

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

1. INTRODUÇÃO

A fase infantil consiste em inúmeras descobertas, de construções de valores éticos, estéticos e culturais (RAMOS, 2013), e o livro tem papel importante neste processo. O *design* editorial se faz presente como fator fundamental, já que os elementos gráficos contidos na diagramação são essenciais na transformação da publicação em um produto visualmente atrativo ao público-infantil. As ilustrações nos livros infantis despertam a curiosidade e imaginação, tornando a leitura entendível e lúdica.

Nesta fase o conhecimento da cultura local deveria ser mais importante e transmitido, pois desperta um sentimento de identidade, auxiliando na sua formação como cidadão. Assim, a educação tem função fundamental nesse processo, uma vez que desempenha um papel social e cognitivo através da leitura. Em suma, as ilustrações presentes nos livros infantis são primordiais para despertar e estimular a criatividade do leitor, transformando a leitura dinâmica e prazerosa (LINS, 2009).

Conforme exposto, esta pesquisa teve como finalidade a criação de um livro ilustrado infantil como ferramenta de incentivo para que as crianças tenham acesso à informação de patrimônios histórico-culturais existentes na cidade de Manaus, com intuito de uma leitura de fácil compreensão, com uso de ilustrações que despertem a curiosidade do público infantil por meio de personagens e cenários atraentes.

1.1 MOTIVAÇÃO DA PESQUISA

Compreender a importância de estabelecer o hábito de visitar os espaços histórico-culturais de uma cidade é um desafio. Existem pessoas que não conhecem os patrimônios históricos do local em que vivem, assim como não influenciam outras pessoas a visitarem esses espaços. Em Manaus, quantas são as pessoas que afirmam que nunca conheceram o Teatro Amazonas?

Desde criança, através das trocas sociais, experiências familiares e da educação, somos influenciados de diversas maneiras e, a partir disso,

construímos nossa identidade. É importante que essa vivência cultural seja estabelecida desde a infância.

O intuito deste projeto é contar uma história através do livro infantil, com ilustrações, que sirvam como incentivo potencializador para o conhecimento dos principais patrimônios histórico-culturais da cidade de Manaus. Resultando em uma leitura na qual o público-alvo crie uma conexão com a narrativa, sentindo representatividade nas características dos personagens e nos cenários do livro, tornando a leitura muito mais didática, lúdica e de fácil compreensão, de modo a despertar na criança o desejo de conhecer e explorar esses patrimônios.

1.2 PROBLEMATIZAÇÃO

O Brasil possui muitas riquezas culturais, todavia ainda necessita de recursos para valorizar a sua história local e cultural. De acordo com Ávila (2009) e Cunha (2014), o turismo para um lugar com sol e praia é muito mais valorizado, destacando que pessoas viajam para conhecer outras cidades e esquecem -se de cultivar a cultura da sua cidade. Por conta disso, muitas crianças acabam não tendo contato com os espaços culturais, pois não são incentivadas pelos pais, que também não tiveram essa vivência.

Mediante a importância de incentivar e conhecer os patrimônios histórico-culturais de uma cidade, questiona-se de que forma o design editorial e a ilustração podem contribuir para despertar o interesse do público infantil nos espaços históricos e culturais da cidade de Manaus? Quais recursos do *design* editorial podem ser empregados para que esse público através da leitura, desperte o interesse em conhecer esses espaços tão importantes que fazem parte da história da cidade de Manaus?

Em suma, o design editorial e a ilustração têm o potencial de serem ferramentas poderosas para despertar o interesse do público infantil nos espaços históricos e culturais de Manaus. É fundamental investir nesse tipo de abordagem, visando educar e inspirar as novas gerações a se conectarem com suas raízes e a valorizarem a herança cultural de seu país.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um livro ilustrado para o público infantil a fim de estimular o interesse em conhecer os espaços históricos e culturais da cidade de Manaus.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar similares de livros infantis (7 a 9 anos) para a fim de analisar os elementos que compõem o livro do público-alvo;
- Utilizar princípios de *design* editorial e de ilustração para estruturar o visual do livro;
- Aplicar estudos relacionados a cores, formas e tipografia para estimular a atenção e leitura das crianças;
- Produzir uma história que seja de fácil leitura contando sobre os espaços históricos e culturais de uma forma que desperte a atenção das crianças;
- Ilustrar personagens com características regionais para que haja uma contextualização e interação com o leitor;
- Produzir um livro físico.

1.4 JUSTIFICATIVA

É preciso que a educação histórico-cultural seja trabalhada desde a infância, pois é neste momento em que as crianças se apropriam de valores e constroem sua identidade. Acredita-se que o produto final gerado por esta pesquisa, despertará no público infantil o interesse em conhecer os espaços culturais existentes em sua cidade e compartilhará as experiências vividas com outras crianças, disseminando assim o conhecimento cultural e regional da

capital do Amazonas. Ressalta-se ainda, que o livro criado também contribuirá com o fortalecimento do hábito de leitura. Além da necessidade em despertar no público infantil o interesse em conhecer esses espaços. Cabe ressaltar que, o projeto também contribui para fortalecer o hábito da leitura:

As ilustrações não são apenas um elemento estético nos livros infantis, elas auxiliam a narrativa, muitas vezes contando mais do que o próprio texto, estimulando a criatividade e imaginação infantil, além de incentivar o gosto pela leitura. (INSTITUTO PRÓ LIVRO, 2016)

O produto final desta pesquisa, um livro infantil, utiliza ilustrações como ferramenta para trazer a representatividade com características da região, inseridos em cenários que podem ser reconhecidos, comprovados após a criança fazer uma visita nesses espaços, o que contribui para estimular a criatividade e imaginação infantil. Faria (2008, p.82) afirma que a ilustração oferece resultados positivos com relação ao desenvolvimento cognitivo e que os espaços preenchidos com cenas de personagens facilitam que a criança domine a história com facilidade e atenção. Ainda neste contexto, com base em Caroline Roberts (2007), ressalta-se ainda que os livros físicos podem funcionar como refúgio, visto que a sociedade passa muito tempo do dia conectada e de frente as telas de *smartphones* e computadores. Conforme Roberts e Fawcettang (2007), os livros representam uma porta de entrada para um mundo de fantasia, alimentando a imaginação das crianças e proporcionando novas maneiras de pensar e novas ideias. O imaginário das páginas dos livros infantis é a mais duradoura das influências visuais.

Desta forma, este estudo juntamente com seu produto final (Livro Infantil impresso como narrativa didática, lúdica e de fácil compreensão), justifica-se por incentivar o público-alvo a ter conhecimento dos patrimônios histórico-culturais existentes na cidade de Manaus-AM.

CAPÍTULO 2

REFERENCIAL
TEÓRICO

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, serão apresentadas referências teóricas pertinentes ao desenvolvimento desta pesquisa, com o propósito de auxiliar na formulação do conceito do produto e na tomada de decisões do projeto.

2.1. DESIGN EDITORIAL NOS LIVROS

O design editorial é responsável pela concepção, organização de texto e imagem para livros, revistas, jornais e diversos formatos, sendo impressos ou digitais. Um projeto editorial tem como objetivo informar, instruir, comunicar e educar ou ser a combinação de todas elas (CALDWELL e ZAPPATERRA, 2014, p.8).

Para a elaboração de um livro, o designer tem papel fundamental nos aspectos visuais e na forma como aquela informação será apresentada ao leitor. Segundo Haslam (2007), o design editorial não se trata apenas da parte visual, mas de todo planejamento e execução do projeto, sendo eles a estrutura, layout e até mesmo os acabamentos realizados no projeto.

Os livros carregam a grande parte das informações da sociedade, que passou por diversas modificações ao longo do tempo. Com os avanços tecnológicos, os livros podem ser encontrados de maneira virtual em diversos *sites* de compra *online*, sendo distribuídos de forma física ou digital. Com a ampla possibilidade que as novas plataformas oferecem, como os *e-books* (*eletronic book*), que são os livros digitais, e audiolivros, muitos acreditam que os livros físicos serão extinguidos futuramente. Segundo Caroline Roberts, em “O Livro e o Designer II” (2007, p. 11), os livros físicos podem funcionar como refúgio, visto que a sociedade passa muito tempo do dia conectada e de frente as telas de *smartphones* e computadores:

A relação com os livros, para muitos, começa muito cedo, com o salutar ritual na infância de leitura na cama. Além de se tornar uma experiência de ligação entre pais e filhos, os livros representam uma porta de entrada para um mundo de fantasia, alimentando a imaginação das crianças e proporcionando novas maneiras de

pensar e novas ideias. Os imaginários das páginas dos livros infantis é uma das primeiras e uma das mais duradouras influências visuais. Muitos designers gráficos como Bruno Munari e Paul Rand foram incentivados a produzir seus próprios livros infantis. Apesar dos jogos de computador e DVDs parecerem ser os passatempos favoritos das crianças culturalmente desafiadoras dos dias de hoje, o fenômeno 'Harry Potter' provou que as crianças ainda têm um grande apetite pela leitura e são capazes, como sempre o foram, de se apaixonar pelos livros. (ROBERTS; FAWCETTANG, 2007, p. 11).

De acordo com Duek e Moguillansky (2020), as telas desempenham um papel tanto de entretenimento quanto nas atividades escolares. Conforme estudo realizado com pais e crianças sobre o uso de dispositivos eletrônicos, são mais utilizados como uma espécie de brinquedo do que para fins pedagógicos (DIAS, BRITO, 2016).

Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode acarretar em prejuízos e estão ligados a saúde mental das crianças:

Dependência Digital e Uso Problemático das Mídias Interativas, problemas de saúde mental: irritabilidade, ansiedade e depressão, transtornos do déficit de atenção e hiperatividade; transtornos do sono; transtornos de alimentação; problemas visuais, miopia e síndrome visual do computador; problemas auditivos e PAIR, perda auditiva induzida pelo ruído; transtornos posturais e musculoesquelético; (SBP, 2019, p. 5).

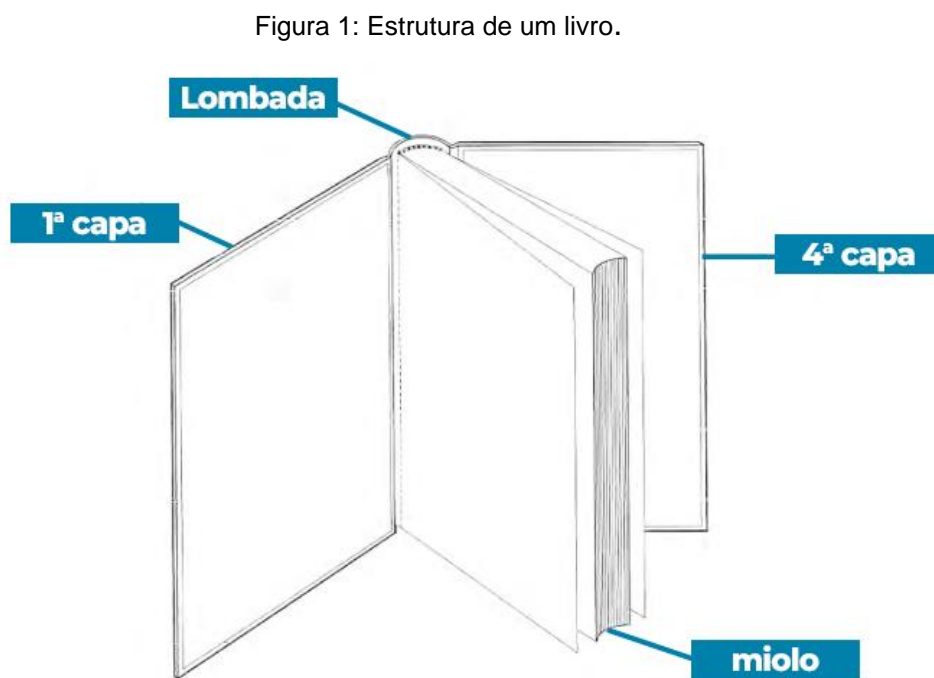
Apesar dos avanços e facilidades que a tecnologia oferece, o livro impresso possui particularidades que não são possíveis de se sentir em um livro digital, como o tato, textura das páginas, evita a fadiga visual provocada pela exposição à luz de dispositivos eletrônicos, dentre outros problemas decorrentes do uso de telas.

2.2. LIVRO: ASPECTOS FÍSICOS

O livro, de acordo com o dicionário, pode ser definido como “uma coleção de folhas de papel, impressas ou não, cortadas ou dobradas e reunidas em

cadernos, cujos dorsos são reunidos por meio de cola, costura, etc., formando um volume que se recobre com capa resistente.” (HOUAISS, 2008, p. 467).

Com intuito de compreender como é a estruturação de um livro impresso, Haslam (2007) definiu da seguinte forma apresentada na Figura 1:



Fonte: Adaptado de Haslam (2007, p. 20).

Para a estruturação, o primeiro passo é a escolha do tipo de capa que irá compor o livro. Existem diversas aplicações, dentre elas a capa dura (*hardcover*), encadernação por grampo, espiral, costura manual e brochura (*paperback*), conforme Quadro 1:

Características	Exemplo
<ul style="list-style-type: none"> • Capa dura: É composta por retângulos de material resistente que revestem a capa, pastas e lombada (Figura 1) e que são unidos ao miolo através das guardas. (HASLAM,2007, p. 234); 	
<ul style="list-style-type: none"> • Encadernação por grampo: É a mais utilizada para materiais com fins didáticos e periódicos. Existem dois tipos de encadernação por grampo, sendo elas a lateral e canoa. Na lateral, o miolo e a capa são incorporados e grampeados lateralmente. No grampo canoa, as folhas do miolo e a capa são sobrepostas e dobradas ao meio, sendo grampeadas na dobra (LUPTON, 2011, p.121). 	
<ul style="list-style-type: none"> • Espiral: Esse tipo de encadernação é bastante utilizado em apostilas e possui baixo custo. A estruturação ocorre por meio de acessórios plásticos ou metálicos inseridos em furos mecânicos nas laterais das folhas agrupadas. A evolução dessa técnica é o <i>wire-o</i> (duplo anel), onde o espiral é mais robusto que o tradicional e permite maiores gramaturas; 	
<ul style="list-style-type: none"> • Costura manual: De acordo com Lupton (2011, p.121), esse tipo de técnica é mais utilizada para produtos 	

<p>gráficos limitados. O seu processo é feito com as folhas dobradas e a costura é feita no dobramento, permitindo que a costura seja aparente. Existem várias técnicas de costuras para livros, como a copta, costura japonesa, bradel, belga, dentre outras.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Brochura: Também conhecido como capa mole, lombada quadrada ou <i>paperback</i>, é a mais utilizada em livros pois seu processo é mais rápido e econômico, em comparação a técnica de capa dura. A sua estruturação se dá por meio da aplicação de cola para unir a lombada da capa com o miolo (HASLAM, 2007; LINS, 2003); 	

Fonte: Adaptado de Haslam (2007).

Para finalização do livro, o designer precisa selecionar o tipo de impressão e acabamento que mais se adequa ao projeto. É importante que o designer avalie todas as vantagens, desvantagens e o custo-benefício de cada tipo de processo.

Na impressão, os tipos mais utilizados no mercado considerando um projeto de larga escala são a impressão *offset* e a rotogravura. A *offset* é considerada a mais utilizada no mercado por ser considerada versátil, pois se adequa a diversos formatos e materiais. Já a rotogravura é um processo com custo maior, utilizada para impressos com uma tiragem elevada. A flexogravura e a tampografia são tipos de impressão, mas são mais recomendadas em embalagens e produtos, menos utilizadas na impressão de livros. (FERNANDES, 2003).

A escolha do tipo de papel é importante, no mercado editorial o *offset*, pólen e o couchê são os mais utilizados. O *offset* é um papel que possui alta

resistência e absorve mais tinta, já que não possui nenhum revestimento. O pólen é um papel mais ecológico, natural e levemente amarelado. Já o papel couchê é liso e possui uma película de revestimento adesivo, sendo o mais utilizado em gráficas e possui um ótimo custo-benefício. Suas variações são: couchê fosco e couchê brilhoso. (COLLARO, 2012, p.158)

Com relação ao acabamento, existem diversos processos que podem ser utilizadas para aplicação parcial ou total nas superfícies de impressão. No mercado os processos mais utilizados são o verniz, a plastificação, laminação, o *hot-stamping*, a serigrafia, o relevo e o relevo seco. Neste contexto, outro processo utilizado para dar acabamento é o corte, processo que utiliza uma matriz de aço para cortar uma seção específica do papel. O corte pode ser padrão ou especial, em que o projeto pode receber alteração da forma para um determinado propósito estipulado pelo designer do projeto. (AMBROSE & HARRIS, 2006).

2.3. O LIVRO INFANTIL

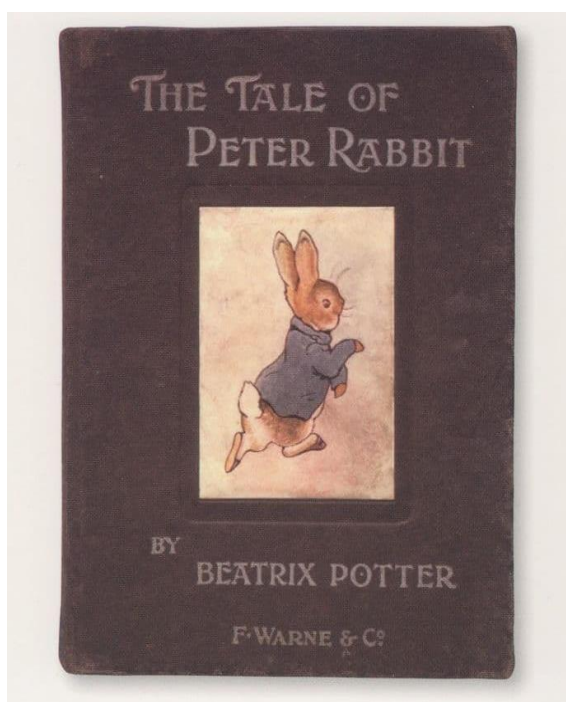
Até meados do século XVII não existia uma visão voltada somente para o público infantil, as crianças compartilhavam do mesmo universo dos adultos, frequentavam os mesmos ambientes, compartilhavam os mesmos tipos vestimentas e algumas até trabalhavam, pois na época não era entendido a necessidade de haver essa separação por faixa etária (ARIÈS, 1981).

De acordo com Zilberman (1985, p. 13), a concepção de uma faixa etária diferenciada só ocorreu em meio à Idade Moderna, devido a necessidade de uma noção familiar, núcleo unicelular em busca de manter a privacidade e estimular o afeto entre seus membros. A partir disso, a criança passou a ser reconhecida como um ser que possui suas próprias necessidades e características, recebendo uma educação diferenciada. No mercado editorial, Walter Crane foi considerado um dos precursores do design de livros infantis, ele usava o conceito de livros-brinquedos a fim de atrair a atenção das crianças.

Os primeiros livros infantis surgiram por volta de 1668 e 1694, durante o movimento do classicismo na França. As fábulas populares da época foram '*Fábulas de La Fontaine* e os *Contos da mamãe ganso*' de Charles Perrault

(LAJOLO, ZILBERMAN, 2003). Somente a partir de 1890 as ilustrações passaram a ter maiores aparições com o conto ‘Os três porquinhos’. O livro ‘*The Tale of Peter Rabbit*’ é considerado um marco na ilustração editorial infantil, onde Beatrix Potter (1866-1943) apresentou uma narrativa simples, fazendo desenhos usando aquarela e lápis de cor (Figura 2).

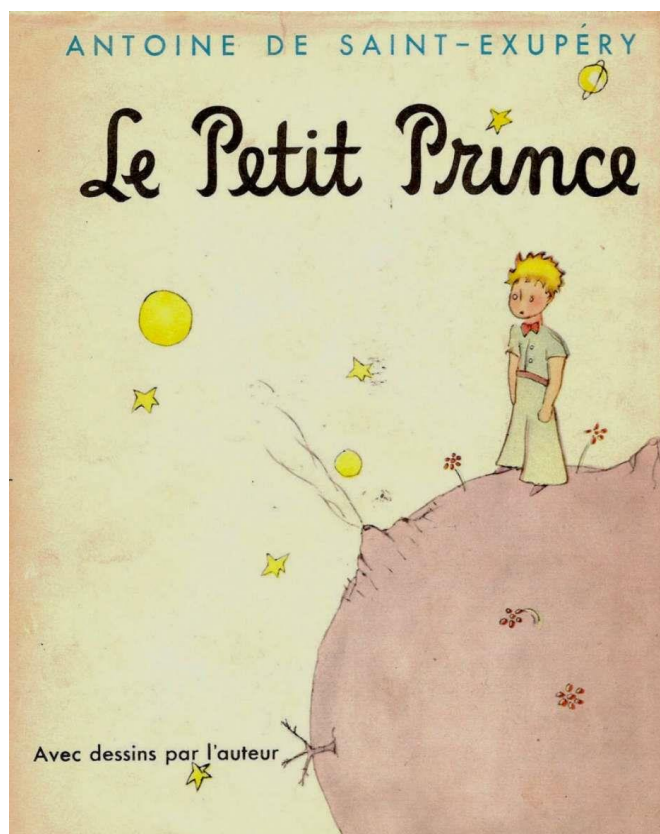
Figura 2: *The Tale of Peter Rabbit*, 1902. Livro de Beatrix Potter (1866-1943)



Fonte: Lajolo e Zilberman (2003).

Uma obra literária infantil bastante significativa, com mais de 70 anos de existência, é ‘O Pequeno Príncipe’, de Antoine de Saint-Exupéry (Figura 3). De acordo com Powers (2008), foi a partir desse período que houve a maior sensibilidade na criação de livros infantis com imagens mais expressivas.

Figura 3: *Le Petit Prince* (O Pequeno Príncipe), 1943.
Livro de Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944).



Fonte: Powers (2008).

Essas obras elevaram a literatura infantil ilustrada a novos patamares, desafiando e estimulando a imaginação das crianças. Suas contribuições inspiraram uma geração de autores e ilustradores a explorar novas formas de contar histórias para o público infantil, combinando narrativas envolventes com ilustrações vívidas e expressivas, capazes de entreter, educar e encantar crianças de todas as idades ao redor do mundo.

2.4. DESIGN EDITORIAL EM LIVROS INFANTIS

Segundo a Associação dos Designers Gráficos (ADG Brasil, 2003), o design editorial é considerado uma especialidade do design gráfico. É uma área que comunica e concede expressão e personalidade ao conteúdo através de aspectos visuais (LOURAÇO, 2016). Este tem como função principal transmitir informações através de elementos classificados dentro do design gráfico, como

tipografia, cores, layout etc. O livro infantil precisa ser desenvolvido de forma diferenciada em comparação ao livro tradicional, as cores e ilustrações precisam estar presentes, o formato e disposição de elementos precisam estar representadas de acordo a necessidade do leitor (ROMANI, 2011).

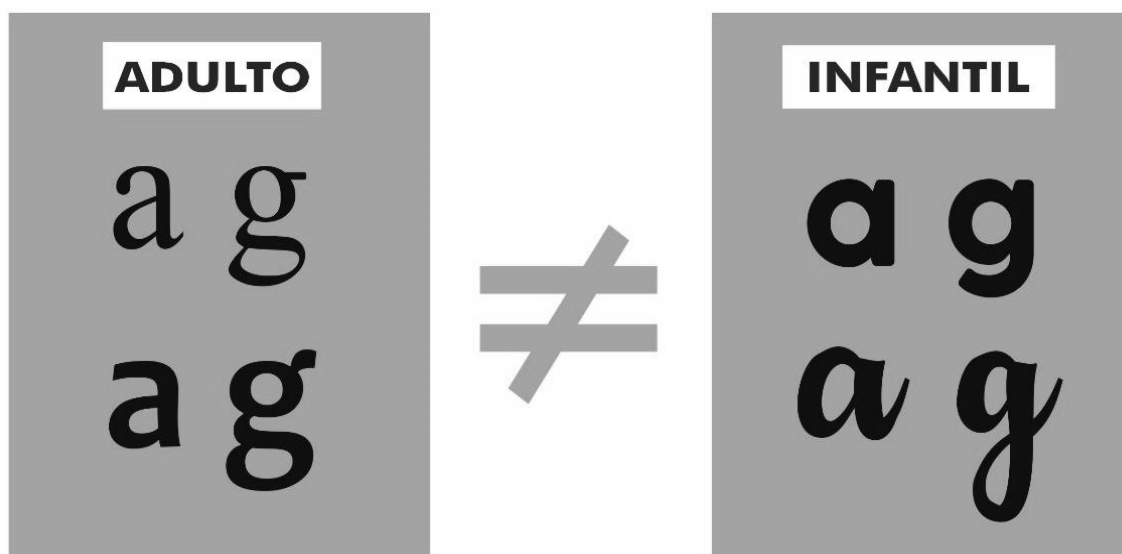
A cor é um elemento importante para conseguirmos nos comunicar ou representar ideias que transmitam emoções e que chamem a atenção do usuário. Para o público-infantil, as cores utilizadas no projeto são essenciais pois as crianças são visuais e perceptivas. (HELLER, 2013).

A psicologia das cores é uma forte aliada no projeto editorial infantil. Oliveira (2008) afirma que “a percepção da cor envolve aspectos fisiológicos, psicológicos e culturais” e o ilustrador do projeto precisa compreender a particularidade de cada cor, fazendo ligação também com o que o texto está informando. Cada cor ganha uma interpretação diferente a partir dos aspectos culturais, sensoriais e emocionais. Desta forma, cada projeto gráfico precisa estar atrelado aos seus respectivos conceitos e o qual tipo de resultado quer alcançar no usuário.

De acordo com Bringhurst (2005), a tipografia existe como elemento essencial de interpretação e informação. A escolha de uma fonte oferece um impacto na aparência do texto, considerando parâmetros de legibilidade, clareza e funcionalidade. A leitura diz respeito ao conforto que os caracteres proporcionam à leitura, enquanto a legibilidade, ao reconhecimento de um caractere. Para Silva (1985), a leitura não depende somente da letra, mas também do espaçamento correto das palavras, tornando a leitura fluída e não permitindo confusão entre frases e parágrafos.

Segundo Walker (2005), existem caracteres infantis que foram desenvolvidos de acordo com as necessidades das crianças. Estudos indicam que as crianças apresentam maior facilidade de leitura quando as letras são parecidas com a caligrafia (Figura 4).

Figura 4: Diferenças entre caracteres adulto e infantil.



Fonte: Adaptado de Lourenço (2011, p. 91).

Heitlinger (2009) enfatiza que, é preciso atentar a escolha da tipografia, pois fontes muito irregulares podem dificultar a leitura da criança em fase de alfabetização. Lourenço (2011) defende que é interessante que haja uma diferenciação dos caracteres pois as crianças compreendem de maneira diferente, onde o “a” da leitura é diferente do feito na escrita, como mostra a Figura 5.

Figura 5: Diferenças entre o caractere “a” em leitura e escrita.



Fonte: Adaptado de Lourenço (2011).

A legibilidade e a legibilidade devem ser consideradas na escolha tipográfica de um livro infantil. De acordo com Lourenço (2011), o conjunto de tamanho, espaçamento entre linhas, torna a leitura confortável e permite que os componentes estejam de maneira clara na composição. De acordo com o Quadro 2, alguns parâmetros são estabelecidos conforme a idade da criança.

Quadro 2: Parâmetros tipográficos para livros infantis.

Idade	Corpo (pontos)	Entrelinhas (cm)
Até 7	24	0,66
7-8	18	0,432
8-9	16	0,406
9-10	14	0,33
10-12	12	0,305
+12	11	0,254

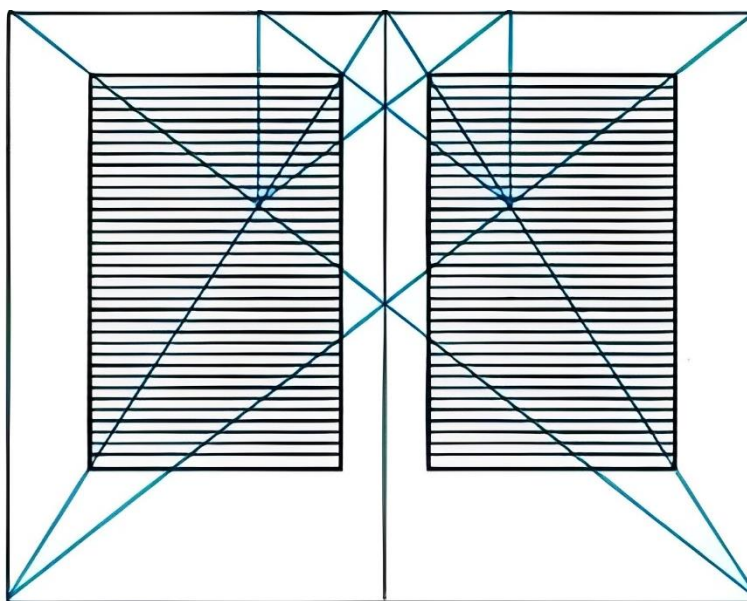
Fonte: Adaptado de Lourenço (2011, p.106).

Sobre o formato do livro, é importante considerar a proporção em relação à leitura, aspectos ergonômicos e econômicos. Segundo Haslam (2007), existem três formatos estabelecidos: retrato, quando a altura é maior que a largura; paisagem, quando a altura é maior que a largura da página e o formato quadrado, sendo esse o mais favorável às ilustrações. É importante considerar que o projeto precisa ter o melhor aproveitamento dos espaços que se adeque ao público-alvo. Bringhurst (2005) ressalta que a página não deve sobressair sobre as outras e que é necessária margem de segurança. Um fator a ser pensado é no manejo do livro e o tempo de utilidade. O formato escolhido é considerado a peça-chave do projeto, pois isso implica na forma de organização, quantidade e custos (AMBROSE; HARRIS, 2009).

A *grid* é uma grade estrutural que permite que o designer mantenha uma consistência visual do projeto. De acordo com Fonseca (2008), essa grade pode ser definida como uma malha padronizada de linhas horizontais e verticais, inseridas de maneira uniforme para a localização dos pontos ou posições, por meio de coordenadas.

A mancha gráfica influencia a disposição dos elementos, trazendo conforto visual ao leitor. Conforme Haslam (2007), enquanto o formato tem como função definir as proporções externas da página, a *grid* determina suas proporções internas e o layout. Segundo Araújo (1986, p.398), o desenho do *grid* deve levar em consideração o tamanho dos parágrafos, quantidade de frases e o ritmo de leitura (Figura 6).

Figura 6: *Grid* e linhas de formação da mancha gráfica.




Fonte: Haslam (2007).

2.4.1 Diagramação em livros infantis

Após a definição de formato e grid no projeto editorial, é importante pensar em como os elementos serão inseridos. O *layout* é composto pelo texto, organizado em uma sequência de leitura e as imagens são consideradas de acordo com a composição (HASLAM, 2007). O autor ressalta que um *layout* sem estrutura, juntamente com uma impressão ou acabamento de má qualidade pode desvalorizar o texto e não despertar o interesse do leitor. Segundo Araújo (1986, p.398), uma diagramação padrão oferece uma leitura confortável, mesmo que seja constituído de grafismos dinâmicos.

O livro para criança requer mais atenção pois uma composição visual feita de maneira errônea poderá surtir efeito contrário e fazer com que a criança não se interesse pelo produto. Para Linden (2011), a diagramação para livros infantis é dividida em quatro categorias: dissociação, associação, compartimentação e conjunção (Quadro 3):

Quadro 3: Tipos de diagramação em livros infantis

Características	Exemplo
<ul style="list-style-type: none"> • Dissociação: O texto é posicionado na página da esquerda e a imagem é inserida na página direita. A imagem pode ultrapassar as margens de segurança; 	

- **Associação:** É a mais utilizada nos livros para crianças. Acompanha um enunciado verbal e um enunciado visual;



- **Compartimentação:** As imagens são emolduradas, assemelhando-se à histórias em quadrinhos. O texto é inserido próximo aos quadros ou em balões de diálogo;



- **Conjunção:** Textos e imagens em uma composição única, na maioria das vezes realizadas em páginas duplas.



2.5 ILUSTRAÇÃO EM LIVROS INFANTIS

De acordo com Ferreira (1975), a definição de ilustração no dicionário Aurélio é “imagem ou figura de qualquer natureza, com que se orna ou elucida o texto de livros, folhetos e periódicos”. Nota-se que a ilustração é vista apenas como uma ferramenta que precisa da complementação de uma informação textual.

Para Zeegen (2016, p. 22), a essência de uma ilustração está no pensamento, nas ideias e nos conceitos que uma imagem está tentando comunicar. Boas ilustrações incentivam o leitor a pensar, interpretar e alcançar uma melhor compreensão do assunto. O papel do ilustrador é dar vida e forma visual ao texto ou a uma mensagem. Azevedo (1998) afirma que tudo que o ilustrador trazer para auxiliar na leitura, como a energia, a linguagem, cores, técnica e o imaginário, interferem no significado do texto.

O livro que possui imagens tem grande importância na leitura da criança. De acordo com Ramos (2011), a criança se relaciona melhor com as imagens do que com a linguagem escrita. Com base em Faria (2008, p. 82), a ilustração oferece resultados positivos com relação ao desenvolvimento cognitivo, em comparação com um livro de cunho apenas textual. Faria afirma que são nos detalhes e nos espaços, preenchidos com cenas e representação de personagens, que a criança domina a história com facilidade e atenção. Segundo Crenzel e Claro (2010, p. 70), “a ilustração é um instrumento de associação, no qual a criança identifica uma determinada ação ou objeto que o autor está descrevendo”. Para Lins (2009), a ilustração não se trata apenas de uma figuração, mas também tem o poder de narrar, representar, explicar e como objetivo de comunicar. Crianças são extremamente visuais, pois desde cedo as imagens são memorizadas consciente e inconscientemente (COSTA, 2003).

2.5.1 Tipos de ilustração

Quando falamos sobre livros infantis, é importante atentar-se a faixa etária de cada criança, para que a leitura não mantenha um padrão exageradamente infantilizado (ZIMMERMANN, 2008, p.47). Para auxiliar nesse processo, o

ilustrador busca trazer um enriquecimento visual respeitando a característica do leitor (LINS, 2009). O que caracteriza e diferencia um livro infantil de um livro comum é o entendimento das necessidades do público-alvo. No quadro 4 encontra-se os principais estilos de ilustração utilizados em projetos visuais de livros infantis:

Quadro 4: Tipos de ilustrações em livros infantis.

Características	Exemplo
<ul style="list-style-type: none"> • Tradicional: É o estilo mais representativo dos livros infantis. É caracterizado com tons pastéis e luminosos, harmonioso e convencional (LINDEN, 2011); 	
<ul style="list-style-type: none"> • Cartoon e Caricatural: É um estilo bastante expressivo, caracterizado por traçados marcados, cores vivas, cheio de contrastes e formas distorcidas. (LINDEN, 2011); 	
<ul style="list-style-type: none"> • Minimalista: O estilo de ilustração minimalista geralmente é caracterizado pelos fundos brancos, poucas cores e traços simplificados (LINDEN, 2011); 	
<ul style="list-style-type: none"> • Materialista: De acordo com Lenin (2011), o materialismo mistura mensagens linguísticas e visuais. São utilizados diferentes materiais e técnicas. De acordo com o autor, esse tipo de estilo causa estranheza às ilustrações; 	

2.5.2 Storyboard e Thumbnail

O *storyboard* tem como função mostrar os elementos da cena em uma história através de ilustrações. Ele auxilia no planejamento de cenários, posicionamento dos personagens e materializa uma ideia antes da execução da arte final. Nesta etapa é possível testar diferentes formas de texturas, ângulos e posicionamentos, conceitos através de esboços (Figura 7). Para James Gurney (2009, p. 32-33) Os painéis de um *storyboard* devem ser desenhados de forma solta, sem acabamento ou muitos detalhes, geralmente são feitos a lápis para indicar arranjos tonais. A técnica é utilizada para planejar qualquer tipo de arte sequencial, como filmes, quadrinhos, livros ilustrados, jogos eletrônicos, entre outros.

Figura 7: Storyboard do filme “Encanto”, Disney 2021.

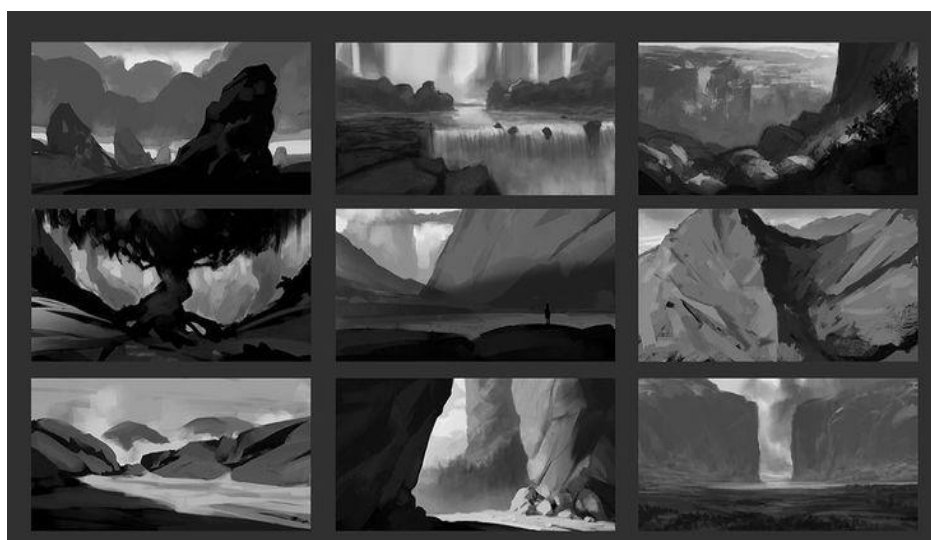


Fonte: Adaptado de Gurney (2009).

Já o *thumbnail* é uma técnica que tem como intuito visualizar a composição, valores, profundidade, silhuetas, luz e sombra e ângulos, por meio de desenhos rápidos, testando inúmeras possibilidades de compor uma cena e encontrar a mais adequada para expressar o que se deseja transmitir (PACHECO, 2018). Gurney (2009), define o *thumbnail* um esboço rápido realizado com a finalidade de gerar alternativas para uma ilustração ou para alguma forma de narrativa visual, ou seja, são “desenhos pequenos, soltos e

rabiscados utilizados para planejar a composição. Os esboços devem ser feitos em um tamanho menor do que um cartão de visitas, e devem ser feitos em menos de dez minutos, para que muitas variações sejam feitas. Os *thumbnails* podem levar em consideração a quebra da página dupla, as relações de valores tonais entre os elementos da ilustração, a perspectiva e cores.

Figura 8: Exemplos de *Thumbnail*s.



Fonte: Adaptado de Pacheco (2018).

Essas duas técnicas são importantes em projetos gráficos de livros para determinar quais elementos devem receber destaque, estabelecer o percurso visual que o leitor deve seguir e, acima de tudo, antecipar a localização adequada dos textos, evitando qualquer interferência com as ilustrações e garantindo a legibilidade em consequência.

2.6 A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE NOS LIVROS INFANTIS

É imprescindível entender o universo infantil no momento de concepção de um projeto voltado para este público. Nos livros infantis, é importante que as crianças possam se identificar através de personagens ou da linguagem.

Segundo a jornalista Karina Santos (2020), a literatura é um reflexo importante da cultura, quanto mais plural e mais diversa, contribuirá para uma sociedade mais justa. Ainda é comum encontrar livros em que possuem uma deficiência em representatividade.

[...] nos livros didáticos textos, expressões e até mesmo ilustrações e figuras que reproduzem e reforçam a visão de uma sociedade elitista e excludente, que tenta mascarar as contradições sociais e os conflitos de classe e desprezar o papel das minorias sociais, tais como índios, negros e mulheres no processo histórico. (ORIÁ, 1995, p. 155).

De acordo com Zilberman (2007), a prevalência pela busca do embranquecimento da cultura nacional resultou em uma lacuna na literatura infantil, no que diz respeito às relações étnicas e raciais.

Portanto, é importante realizar estudos respeitando a pluralidade e diversidade na literatura infantil, para que a criança tenha mais interesse na história, se sinta incluída neste universo e se reconheça através dos personagens ilustrados.

CAPÍTULO 3

**MATERIAIS
E MÉTODOS**

2. METODOLOGIA CIENTÍFICA

De acordo com o estudo proposto, a pesquisa é classificada como qualitativa, possibilitando o estudo dos cenários de acordo com os fenômenos.

Em relação aos objetivos da pesquisa, ela é caracterizada como exploratória, proporcionando familiaridade com o problema em estudo e facilitando a formulação de hipóteses. Além disso, a pesquisa tem caráter descritivo, em que envolve levantamento de dados.

Quanto aos procedimentos técnicos, a pesquisa se baseia em pesquisas bibliográficas e documentais, utilizando materiais disponíveis, seja digitalmente e/ou em materiais impressos, como livros, artigos, periódicos e pesquisas digitais.

3.1 METODOLOGIA DO PROJETO EM DESIGN

Para o desenvolvimento do projeto, foi necessário o uso de uma metodologia projetual com a finalidade de organizar as informações através de etapas. A metodologia envolve instrumentos de planejamento, coleta de dados, análise e síntese, que auxiliam no processo criativo. (PAZMINO, 2009, p. 11).

Segundo o designer italiano Bruno Munari (2002), a metodologia do design não deve ser absoluta ou definitiva, podendo ser modificada ou aprimorada. De acordo com Munari compreende as seguintes etapas (Figura 9):

Figura 9: Etapas da metodologia do projeto por Bruno Munari (2002)



Fonte: Adaptado de 'Das coisas nascem coisas' (2002).

A metodologia de Munari (2002) é composta por doze etapas entre o problema e a solução, é um método generalista e foi utilizado como base nesse projeto por permitir adaptações.

Guto Lins (2003) apresentou um método de cinco etapas em seu livro 'Livro infantil? Projeto Gráfico, Metodologia e Subjetividade', a *Subjetividade* foi analisada por Panizza (2004, p.145), sendo ela dividida em: leitura descompromissada, leitura direcionada, planificação do livro, modelo e pré-impressão/impressão (Figura 10):

Figura 10: Etapas do método de Guto Lins (2003).



Fonte: Adaptado de 'Livro infantil? Projeto Gráfico, Metodologia e Subjetividade', Panizza (2004).

A partir da Figura 10 as etapas do método de Guto Lins são descritas como:

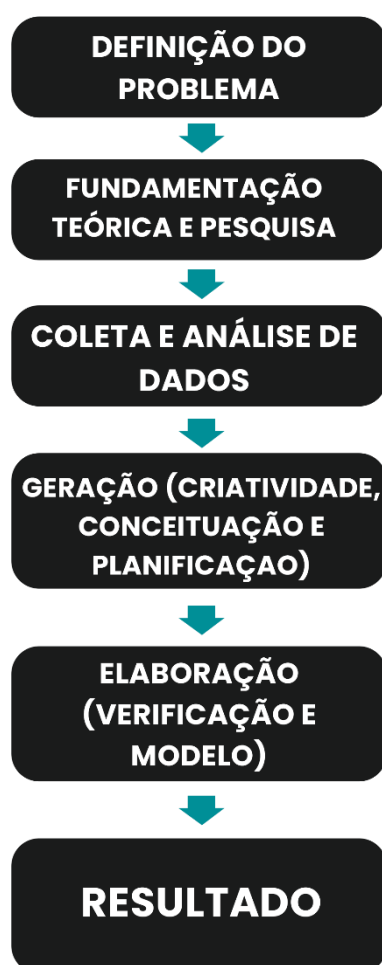
- **Leitura descompromissada:** Exercer o papel de leitor, ler o texto de forma subjetiva;
- **Leitura direcionada:** Encarar profissionalmente o texto de modo a começar a criar relações com possíveis imagens;

- **Planificação:** Começar a separar o texto em páginas e destinar espaço e elementos técnicos do livro;
- **Modelo:** trabalhar em tamanho real ou proporcional aos elementos do livro, neste ponto se refina questões visuais do texto como tipografia e corpo, adéqua-se aspectos gráficos e conclui-se as ilustrações.

3.2 ADAPTAÇÃO DE METODOLOGIAS

Para o desenvolvimento deste trabalho, as duas referências de metodologias foram mescladas e adaptadas para o projeto, dividindo-se em sete etapas, como exemplifica a Figura 11:

Figura 11: Etapas do método para este projeto.



Fonte: Adaptado pela autora.

Com base na Figura 11 as etapas do método para o desenvolvimento do projeto de pesquisa consistem:

- **Definição do Problema:** Através da problematização, a pesquisa é direcionada;
- **Fundamentação Teórica e Pesquisa:** São realizadas pesquisas dentro da temática abordada através de outros autores, que servem como base para o projeto;
- **Coleta e Análise de Dados:** Nesta etapa é realizado o levantamento para entender os componentes que fazem parte do problema. Após o levantamento, são realizadas as análises e os métodos utilizados foram: análise de similares, aplicação de questionário *on-line* e requisitos e parâmetros para serem seguidos na etapa de geração;
- **Geração:** Nesta etapa foram divididos subitens a serem seguidos: conceituação, criatividade e planificação. As ilustrações são feitas primeiramente em forma de esboços de acordo com a conceituação gerada para os personagens e os cenários;
- **Elaboração:** As ilustrações são finalizadas e é nesta etapa que um modelo é confeccionado como teste, para realizar os possíveis ajustes e as especificações do acabamento para o modelo final;
- **Resultado:** É realizado o fechamento dos arquivos, especificações técnicas e a impressão do livro.

3.3 MÉTODO PARA DESENVOLVIMENTO DE ILUSTRAÇÃO

Para a etapa de criatividade, em que as ilustrações dos personagens e cenários são geradas, adotou-se a metodologia de Anelise Zimmermann (2012). Este processo é dividido em etapas, que englobam desde a concepção das ilustrações até o desenvolvimento final (Figura 12).

Figura 12: Método para desenvolvimento de ilustração.



Fonte: Zimmermann (2012).

Com as metodologias projetuais definidas, tanto para a pesquisa quanto para a ilustração, buscou-se seguir os procedimentos metodológicos para que as áreas da pesquisa sejam abordadas de maneira estruturada, visando um resultado que atenda aos objetivos do projeto.

CAPÍTULO 4

COLETA E
ANÁLISE DE
DADOS

4. COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, serão abordados os seguintes aspectos: coleta de dados para embasamento da pesquisa, análise de similares, aplicação de questionário, definição de requisitos e parâmetros e construção de um painel semântico.

4.1. ESPAÇOS CULTURAIS DE MANAUS

De acordo com o INCAER (Instituto Histórico-Cultural da Aeronáutica), os espaços culturais podem ser definidos como “espaços abertos ao público, dedicados ou adaptados ao desenvolvimento de atividades ou eventos culturais, de maneira regular. Possui como atribuições a organização, a salvaguarda (documentação e conservação), a divulgação do acervo e da própria instituição que o mantém, visando a sua preservação”.

O IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), é atuante na identificação, registro, conservação e difusão do patrimônio material e imaterial do país, define os espaços histórico-culturais através do Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, sendo como:

Art. 1º Constitui o patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação aos fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico.

Para a coleta de dados, foi necessário pesquisar quais são os espaços que oferecem conteúdo cultural, que têm em seu acervo materiais importantes de divulgação sobre a história da cidade de Manaus. De acordo com os *sites* da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, do Governo do Estado do Amazonas, e da Manaus Cult, e Secretaria Municipal de Cultura em Manaus (2020), os principais pontos culturais de Manaus são:

I. Teatro Amazonas

Inaugurado em 31 de dezembro de 1896, o Teatro Amazonas foi tombado como Patrimônio Histórico Nacional em 1966. Traz em sua arquitetura a parte histórica do ciclo da borracha, considerada a época áurea da capital. O salão é distribuído em plateia e pavimentos, em seu teto côncavo estão pintadas representações da música, dança e ópera. Dentro do Teatro ainda possui um museu com peças que contam a sua história, localizado no segundo pavimento. Este é o principal palco de grandes festivais culturais e, segundo dados da Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa (2020), recebe em média 288 mil pessoas ao ano (Figura 13).

Figura 13: Teatro Amazonas.



Fotografia: Michel Dantas.

Fonte: <https://cultura.am.gov.br/portal/teatro-amazonas/>

O Teatro está localizado na Av. Eduardo Ribeiro, nº 659, no Centro de Manaus/AM. Os valores de entrada variam de R\$ 20 (inteira) e R\$ 10 (meia), variando em épocas de festivais de ópera e outros eventos, amazonenses tem entrada gratuita por meio de comprovação.

II. Palacete Provincial

De acordo com o portal da Secretaria de Cultura e Economia Criativa (2020), o Palacete Provincial (Figura 14) foi fundado em 1874 e funcionava como Quartel da Polícia Militar do Amazonas. Em 2005 passou por uma reforma e foi reinaugurado apenas em 2009. O prédio funciona como espaço cultural gratuito e é um patrimônio tombado, juntamente com a Praça Heliodoro Balbi (conhecida como Praça da Polícia) e o Colégio Amazonense Dom Pedro II. O Palacete abriga cinco museus que estão sob responsabilidade da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, sendo eles:

- Pinacoteca do Estado do Amazonas: Possui aproximadamente 2.300 obras de arte de artistas locais, nacionais e internacionais;
- Museu da Arqueologia: Abriga as evidências arqueológicas do Estado do Amazonas;
- Museu da Imagem e do Som (MISAM): Contém salas de projeção de filmes, salas de exposições, cabines individuais de consulta para pesquisadores com televisores, computadores e aparelhos de som etc.;
- Museu da Numismática: Possui um acervo de coleções de moedas de várias partes do mundo, somando mais de 12 mil peças;
- Museu de Tiradentes: Abriga o acervo da história da corporação militar do Estado do Amazonas.

Figura 14: Palacete Provincial.



Fotografia: Michel Dantas.

Fonte: <https://cultura.am.gov.br/portal/palacete-provincial/>

O espaço possui aproximadamente 400 mil itens em exposição e recebe anualmente 145 mil visitantes ao ano. O Palacete recebe visitas de terça a sábado, das 9h às 15h e fica localizado na Praça Heliodoro Balbi, s/n, no Centro de Manaus/AM.

III. Centro Cultural Palácio da Justiça (CCPJ)

Inaugurado em 21 de abril de 1900 e considerado um das principais exemplares da arquitetura clássica e tombado em 1980 como Patrimônio Histórico e Artístico do Amazonas, o Centro Cultural Palácio da Justiça (Figura 15) é gerenciado pelo Governo do Estado do Amazonas por meio da Secretaria de Cultura e Economia Criativa e tem como acervo a história do Amazonas, exposições de arte, palestras, teatro e espetáculos.

Figura 15: Centro Cultural Palácio da Justiça (CCPJ).



Fotografia: Michel Dantas.

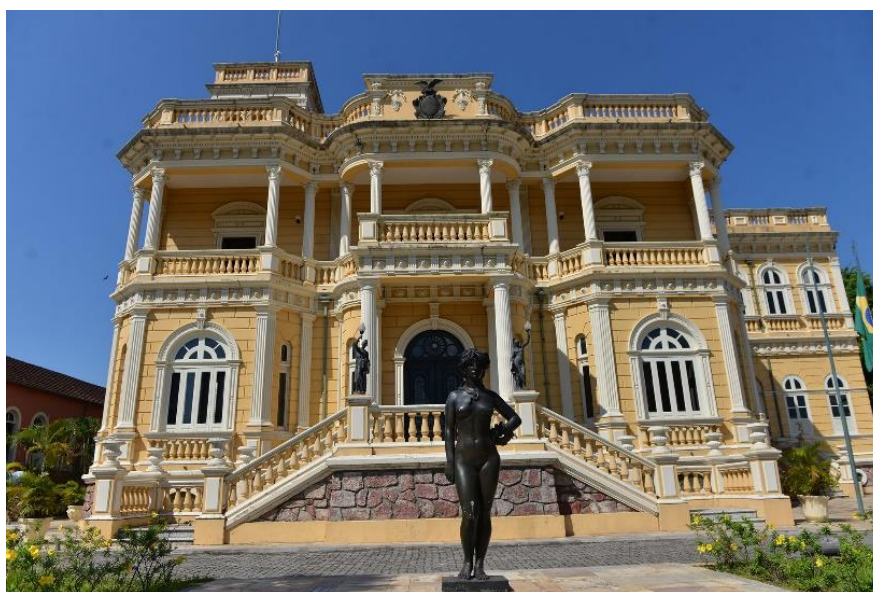
Fonte: <https://cultura.am.gov.br/portal/centro-cultural-palacio-da-justica/>

O Palácio fica localizado na Avenida Eduardo Ribeiro, nº 901, no Centro de Manaus. Segundo o levantamento disponível no *site* da Secretaria de Cultura e Economia Criativa (2020), o acervo é composto de 509 peças e recebe 20 mil visitas ao ano. Funciona de terça a sábado, das 9h às 15h.

IV. Centro Cultural Palácio Rio Negro (CCPRN)

De acordo com a Secretaria de Cultura e Economia Criativa (2020), o Centro Cultural Palácio Rio Negro (Figura 16) foi construído em 1903 para ser residência de um grande comerciante na época da borracha, o alemão Karl Waldemar Scholz. Posteriormente, funcionou como sede do Governo do Estado do Amazonas e foi restaurado para funcionar como espaço cultural. Foi tombado como Patrimônio Histórico e Artístico do Estado do Amazonas em 1980 e conta com salões repletos de exposições e diversas atividades culturais.

Figura 16: Centro Cultural Palácio Rio Negro (CCPRN).



Fotografia: Michel Dantas.

Fonte: <https://cultura.am.gov.br/portal/centro-cultural-palacio-rio-negro/>

O Palácio Cultural do Rio Negro fica localizado na Avenida Sete de Setembro, nº 1546, no Centro de Manaus.

V. Museu da Cidade de Manaus (Paço da Liberdade)

O Museu da Cidade de Manaus (Figura 17), localizado no Paço da Liberdade, Centro Histórico apresenta diversas exposições, artigos regionais e foi inaugurado em outubro de 2018. De acordo com o *site* da Prefeitura de Manaus (2023) o museu é composto de oito salas de visitação, interativas, que contam a história da cidade, a partir de sons e imagens. O Museu da Cidade de Manaus funciona de terça-feira à domingo, das 9h às 17h.

Figura 17: Museu da Cidade de Manaus



Foto: Tereza Cidade

Fonte: <https://www.amazonasemais.com.br/manaus/museu-da-cidade-de-manauas-uma-viagem-pela-identidade-do-povo-manauara/>

VI. Musa (Jardim Botânico)

De acordo com o portal do Museu da Amazônia (2015), o Musa é um museu que foi fundado em 2009 e faz parte da Reserva Florestal Adolpho Ducke, uma floresta dentro da cidade de Manaus. No museu, é possível encontrar lago com vitórias-régias, aquários, laboratório de serpentes de diversas espécies e uma torre de observação de 42 metros, com vista para o território florestal. No Musa são realizadas pesquisas de divulgação da ciência e da educação cultural. Está localizado na Avenida Margarita, nº 6305, Jorge Teixeira – Manaus/AM (Figura 18).

Figura 18: Musa – Jardim Botânico.



Fonte: <http://museudaamazonia.org.br/pt/>

4.2. ANÁLISE DE SIMILARES

Para compreender os variados tipos de estilos de ilustração e linguagem presentes nos livros, foi necessário fazer uma análise de similares de alguns produtos disponíveis no mercado.

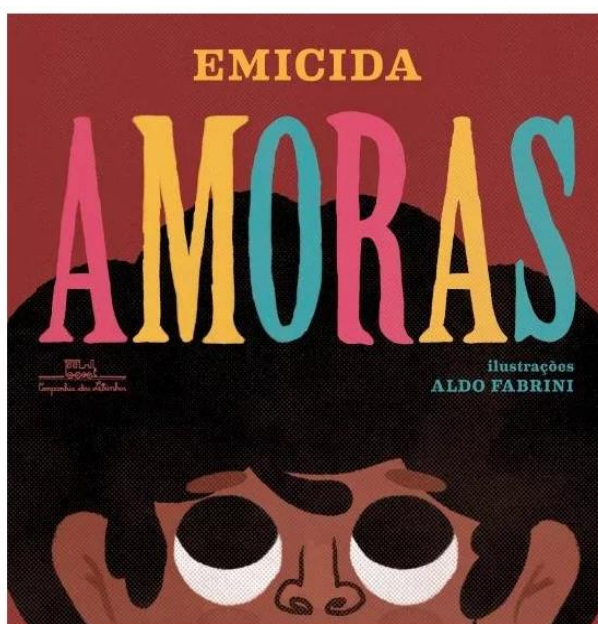
Os livros foram selecionados de acordo com o público-alvo escolhido para o projeto, que são crianças de 7 a 9 anos. Os parâmetros utilizados para análise

foram: estilos de ilustrações, formatos, peso, número de páginas, tipografia e preço.

a) Amoras (2018)

O livro intitulado Amoras foi escrito pelo rapper Emicida e ilustrado pelo artista Aldo Fabrini. Tem como inspiração a música “Amoras”, música que fez para sua filha e tem como abordagem principal a importância da representatividade negra e autoconfiança (Figura 19).

Figura 19: Amoras (2018)
Autor: Emicida. Ilustrações: Aldo Fabrini.



Fonte: Saraiva (2018)

As páginas mostram características dissociativas (Figura 20) e também de conjunção, pois apresentam o texto na página esquerda e a imagem na página direita, e as ilustrações transpassam de uma página à outra.

Figura 20: Páginas do livro Amoras (2018)



Fonte: Amazon (2018)

O livro busca chamar a atenção das crianças através das cores e texturas, ilustrações simples estilo *cartoon*, trazendo o personagem principal uma criança negra pra gerar a representatividade em seus leitores.

b) Arca da Mata – O Folclore Somos Nós! (2016)

O livro Arca da Mata – O Folclore Somos Nós (Figura 21) foi escrito por Roberta Ibañez e Paulo Camargo, com ilustrações de Orlando Pedroso e lançado pela Editora SESI – SP. Tem como temática as lendas folclóricas como Curupira, Boitatá, Iara, Mula sem Cabeça, Negrinho do Pastoreiro, Saci, dentre outras. Busca introduzir a criança à cultura, mostrando que o povo tem uma identidade através das lendas, contos, artesanato e brincadeiras.

Figura 21: Capa do livro 'Arca da Mata – O Folclore Somos Nós!'



Fonte: Sesi-SP Editora (2016).

O livro apresenta uma relação texto/imagem, em que a ilustração diz respeito a lenda escrita, seguindo um padrão em que a ilustração se encontra na esquerda e texto à direita (Figura 22). O texto é mais extenso e sem serifa, tendo o nome dos personagens em destaque no centro da página. As cores são caracterizadas de acordo com a lenda e as ilustrações são estilo *cartoon*.

Figura 22: Páginas 'Arca da Mata – O Folclore Somos Nós!' (2016)

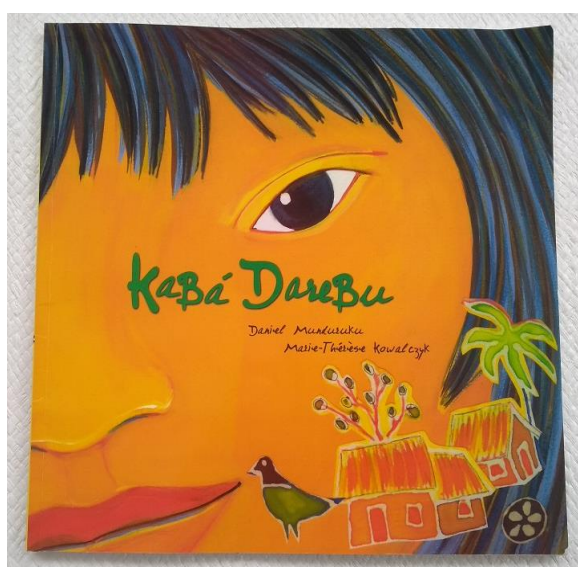


Fonte: Sesi-SP Editora (2016).

c) Kabá Darebu (2002)

Ganhador do selo Acervo Básico da Fundação Nacional do Livro Infantil (FNLIJ), Kabá Darebu (Figura 23) é um livro de Daniel Munduruku, com ilustrações de Maté. Tem como abordagem a história de um índio de 7 anos que conta como seu povo vive na Floresta Amazônica, foi escolhido por trazer a regionalidade e incentivar a criança a conhecer a cultura indígena.

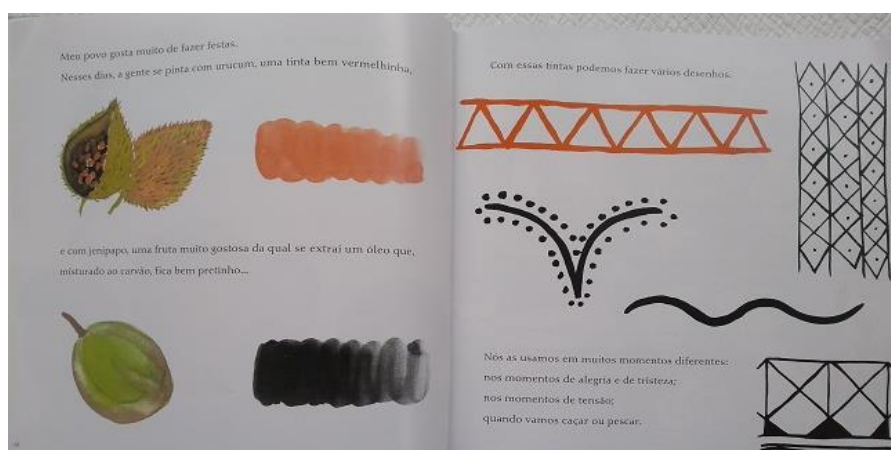
Figura 23: Capa do livro Kabá Darebu – (2002)



Fonte: Site Sacada de mãe (2002).

Apresenta ilustrações simples, com características associativas, em que as ilustrações complementam e exemplificam o texto, como mostra a Figura 24.

Figura 24: Páginas do livro Kabá Darebu – (2002)



Fonte: Site Sacada de mãe (2002).

As páginas também mostram a técnica de conjunção, pois o texto faz parte da composição e as ilustrações transpassam de uma página à outra (Figura 25).

Figura 25: Conjunção, Kabá Darebu – (2002)



Fonte: Site Sacada de mãe (2002).

4.2.1. Comparativo entre similares

Após a análise dos livros infantis, foram identificadas diversas características, sendo assim possível realizar uma análise comparativa, como mostra o Quadro 5:

Quadro 5: Comparação entre similares.

Itens	Amoras (2018)	Arca da Mata – O Folclore Somos Nós! (2016)	Kabá Darebu (2002)
Ilustração	Presente no livro, dividindo espaço com o texto	Presente no livro, dividindo espaço com o texto	Presente no livro, dividindo espaço com o texto
Número de Páginas	44	56	28
Capa	Comum	Comum	Comum

Formato	20,50x20,50 cm	24,8 x 21 cm	25,5 x 23 cm
Peso	145 g	272 g	160 g
Tipografia	Sem serifa	Sem serifa	Sem serifa
Acabamento	Brochura	Brochura	Grampo

Fonte: Elaborada pela autora (2023).

‘Amoras’ (2018) é um livro com 44 páginas, tamanho quadrado 20,5x20,5cm e peso de 145g. Possui um acabamento em brochura e apresenta ilustrações que dividem espaço com o texto. Sua tipografia é sem serifa. Uma de suas qualidades é o formato compacto, facilitando o transporte e manuseio. ‘Arca da Mata – O Folclore Somos Nós!’ (2016) é um livro com 56 páginas, tamanho de 24,8x21cm e peso de 272g. Também possui um acabamento em brochura e apresenta ilustrações que acompanham o texto sem serifa. Uma de suas qualidades é o conteúdo abrangente, explorando diversos aspectos do folclore. ‘Kabá Darebu’ (2002) é um livro com 28 páginas, tamanho de 25,5x23cm e peso de 160g. Possui um acabamento em grampo e também apresenta ilustrações que dividem espaço com o texto sem serifa. No entanto, seu número de páginas limitado pode oferecer um conteúdo mais conciso e menos aprofundado.

Nota-se que em todos a ilustração é um principal expoente para que a criança se interesse pela leitura. Os tamanhos possuem valores próximos, a tipografia presente nos livros não são serifadas permitindo maior compreensão e não possuem textos muito extensos.

4.3 QUESTIONÁRIO

O questionário foi aplicado de forma *on-line* pela plataforma *Google Forms*, com perguntas direcionadas às crianças de faixa etária de 7 a 9 anos. Algumas respostas foram orientadas pelos pais das crianças. O questionário apresentava 8 questões, foi distribuído através de *link* pelo *Whatsapp* e redes sociais, resultando em 11 respostas.

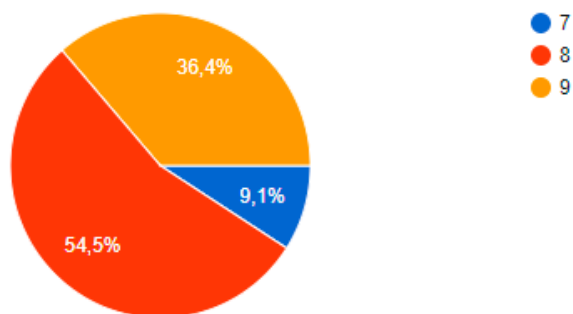
Iniciando o questionário, perguntou-se sobre a idade do público-alvo e a maioria são crianças de 8 anos de idade (Gráfico 1) e, a segunda pergunta foi

para identificar o quantitativo de crianças do gênero masculino e feminino (Gráfico 2).

Gráfico 1: Resposta da pergunta 1 no Questionário *on-line*

Idade

11 respostas

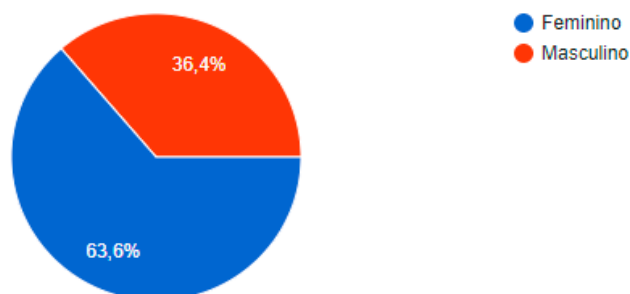


Fonte: autora (2023).

Gráfico 2: Resposta da pergunta 2 no Questionário *on-line*

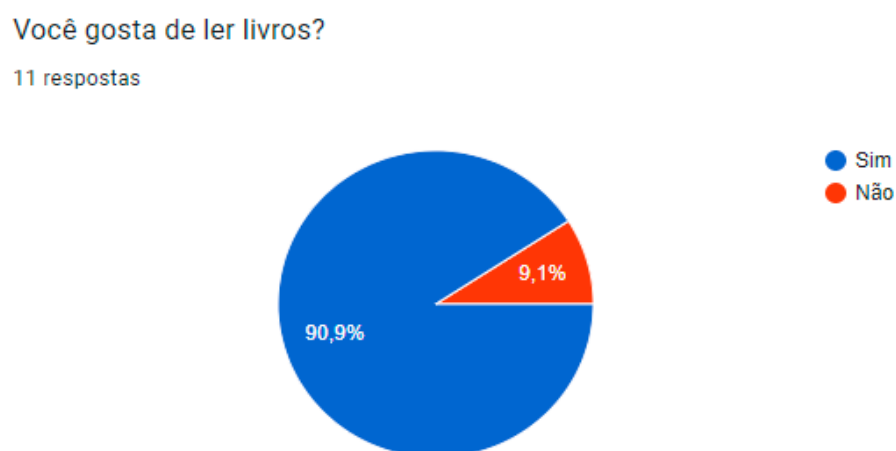
Gênero

11 respostas



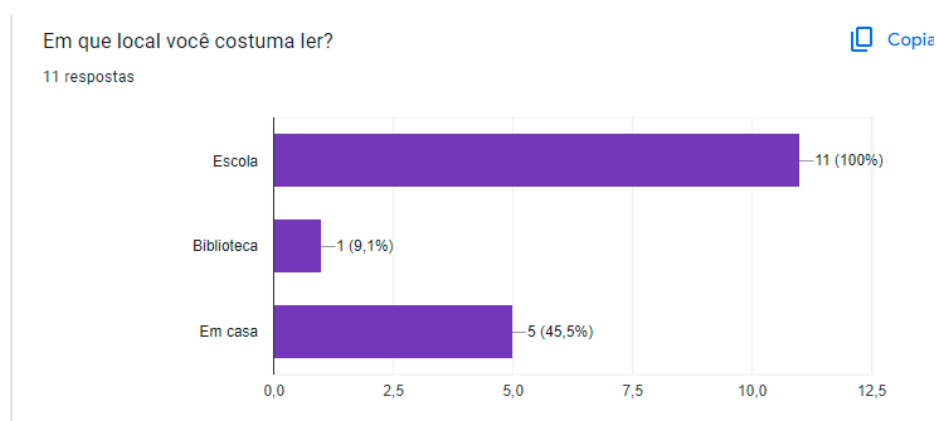
Fonte: autora (2023).

Na terceira pergunta foi questionado se as crianças gostam de ler livros, 10 crianças marcaram “sim” e somente 1 criança marcou “não” (Gráfico 3).

Gráfico 3: Resposta da pergunta 3 no Questionário *on-line*

Fonte: autora (2023).

Na quarta questão as crianças puderam marcar onde elas leem os livros, obtendo-se os seguintes resultados (Gráfico 4):

Gráfico 4: Resposta da pergunta 4 no Questionário *on-line*

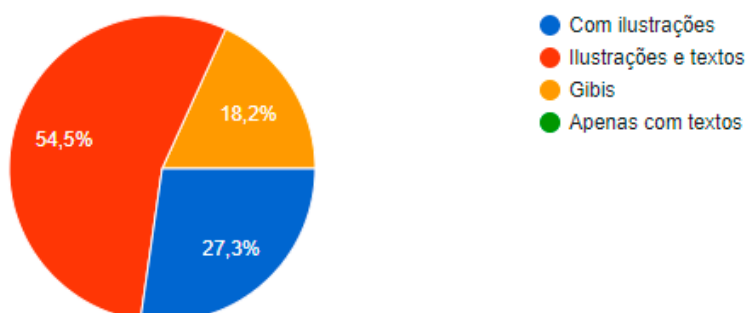
Fonte: autora (2023).

Na quinta pergunta, as crianças puderam marcar qual estilo de livro que elas mais gostam. As opções consistiam em: livros apenas com ilustrações, ilustrações e textos, gibis e apenas com textos, obtendo-se os seguintes resultados (Gráfico 5):

Gráfico 5: Resposta da pergunta 5 no Questionário *on-line*

Que tipo de livros você gosta mais?

11 respostas



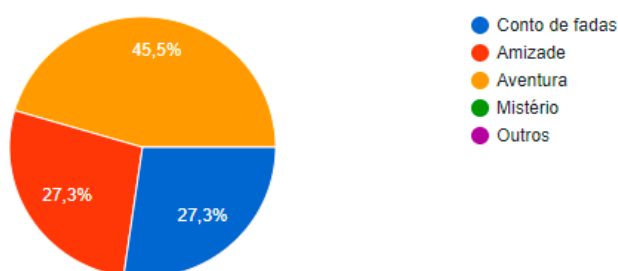
Fonte: autora (2023).

Para entender qual temática mais agradava ao público infantil pesquisado, na questão 6 foi citado alguns estilos de livros para que as crianças pudessem escolher qual lhe interessava mais: conto de fadas, tema sobre amizade, aventura ou mistério. (Gráfico 6).

Gráfico 6: Resposta da pergunta 6 no Questionário *on-line*

Qual o seu estilo de história preferida?

11 respostas



Fonte: autora (2023).

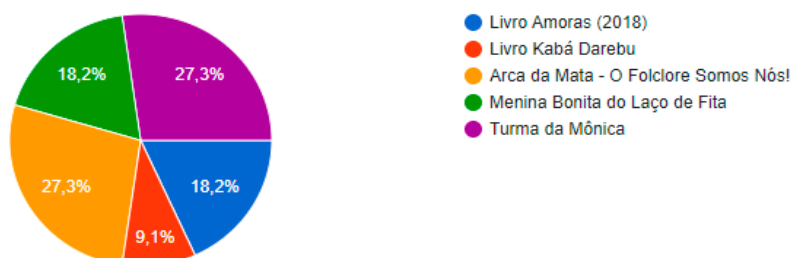
Com relação ao item visual, na questão 7 foi acrescentado imagens de livros citados neste trabalho para entender qual despertava mais atenção. As imagens presentes são dos livros 'Amoras', 'Kabá Darebu', 'Arca da Mata – O Folclore Somos Nós', 'Menina Bonita do Laço de Fita' e 'Turma da Mônica' (Gráfico 7).

Gráfico 7: Respostas da pergunta 7 no Questionário *on-line*

Qual livro de ilustração você acha mais interessante?

 Copie

11 respostas



Fonte: autora (2023).

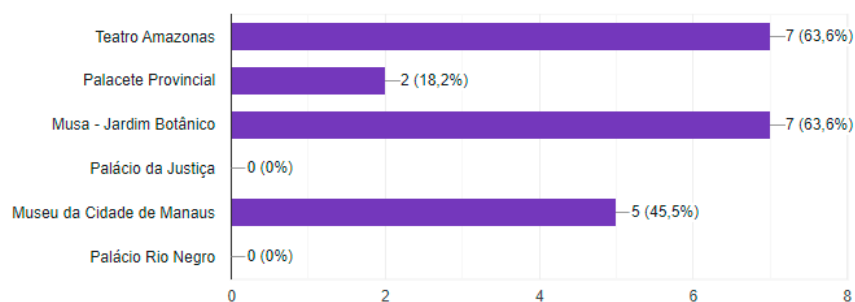
Na última questão, os participantes da pesquisa deveriam responder quais foram os espaços culturais que já visitou. Essa questão era de múltipla escolha, em cada item havia a imagem do local. Conforme o Gráfico 8, obtiveram-se os seguintes resultados: a maioria das crianças já visitaram, pelo menos uma vez, o Teatro Amazonas e o Musa – Jardim Botânico. O Palácio da Justiça e o Palácio Rio Negro não foram selecionados e apenas uma criança não visitou nenhum desses locais.

Gráfico 8: Respostas da pergunta 7 no Questionário *on-line*

Você já visitou algum desses espaços culturais em Manaus?

 Copie

11 respostas



Fonte: autora (2023).

4.4 REQUISITOS E PARÂMETROS

Através da coleta de dados nos capítulos anteriores, presentes no referencial teórico e nas análises de similares para criação de um livro infantil, foram estabelecidos requisitos e parâmetros para serem executados no projeto em questão (Quadro 5):

Quadro 6: Requisitos e parâmetros.

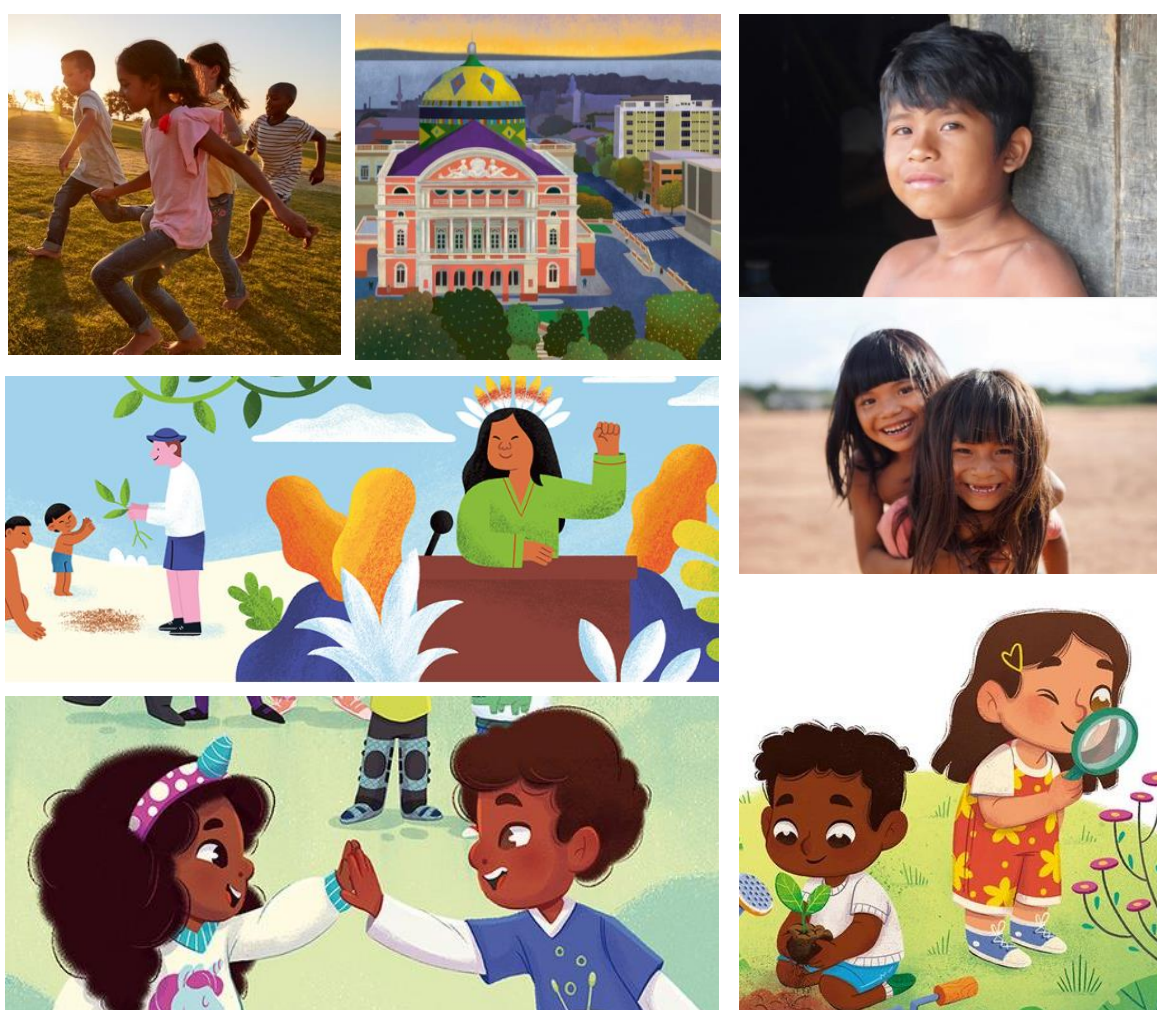
REQUISITOS	PARÂMETROS
Cores	Utilizar tons diversos, com cores alegres.
Ilustrações com formas simplificadas	Ilustrações estilo cartoon.
Texto	Bem distribuído, com poucas linhas.
Tipografia	Fontes sem serifa, com características para o público-infantil.
Representatividade local	Personagens com características amazonenses.
Temática que desperte interesse	Mesclar o cenário dos pontos culturais existentes em forma de um passeio pela cidade.
Dinamismo na leitura	Diagramar obedecendo aspectos do design editorial, voltado ao público infantil, utilizando textos associativos e de conjunção.

Fonte: autora (2023).

4.4 PAINEL SEMÂNTICO DO PROJETO

De acordo com Pazmino (2015), o painel semântico auxilia na visualização e geração de alternativas, criando o estilo do produto e aspectos simbólicos. O painel gerado abriga características visuais que compõem a essência do projeto, conforme pode ser visualizado na Figura 26:

Figura 26: Painel semântico.



Fonte: Google e Pinterest (2023).

O painel semântico foi criado para capturar a essência do projeto e os elementos que seriam explorados no livro infantil, como as ilustrações em estilo *cartoon*, o Teatro Amazonas em formato de pintura digital e crianças com

características regionais. As ilustrações das crianças foram usadas para nortear como seria as interações dos personagens principais. Assim, as crianças indígenas foram escolhidas para auxiliar na criação das características físicas dos personagens.

CAPÍTULO 5

**GERAÇÃO, SELEÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
DAS ALTERNATIVAS**

5. GERAÇÃO E SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Esta etapa da pesquisa consiste na geração de alternativas, de acordo com o levantamento de dados e requisitos e parâmetros, proposto no capítulo anterior.

5.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS: PERSONAGENS

Com base no questionário aplicado, apresentado no capítulo 4, o estilo *cartoon* foi escolhido para o livro infantil. A história 'Manaus para se encantar' será contada por dois irmãos, Kauê e Tainá, que um dia visitam alguns pontos culturais da cidade de Manaus, e, no decorrer da narrativa, contam algumas características de cada local.

Previamente, os rascunhos dos personagens foram feitos manualmente, buscando representar personagens com características regionais, através de diferentes ilustrações. As alternativas foram geradas com base nos atributos físicos de crianças manauaras, apresentadas no painel semântico, sendo Kauê o primeiro personagem ilustrado (Figura 27).

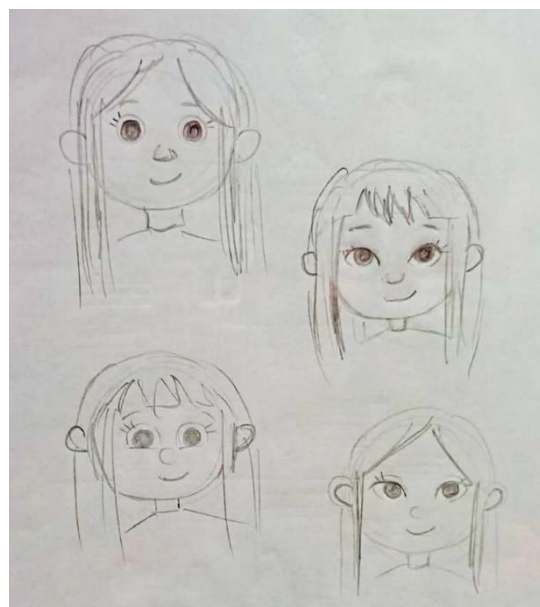
Figura 27: Rascunhos do personagem Kauê.



Fonte: autora (2023).

A personagem Tainá foi ilustrada, tendo a imagem do painel visual como norteadora para a criação das alternativas (Figura 28).

Figura 28: Rascunhos da personagem Tainá.



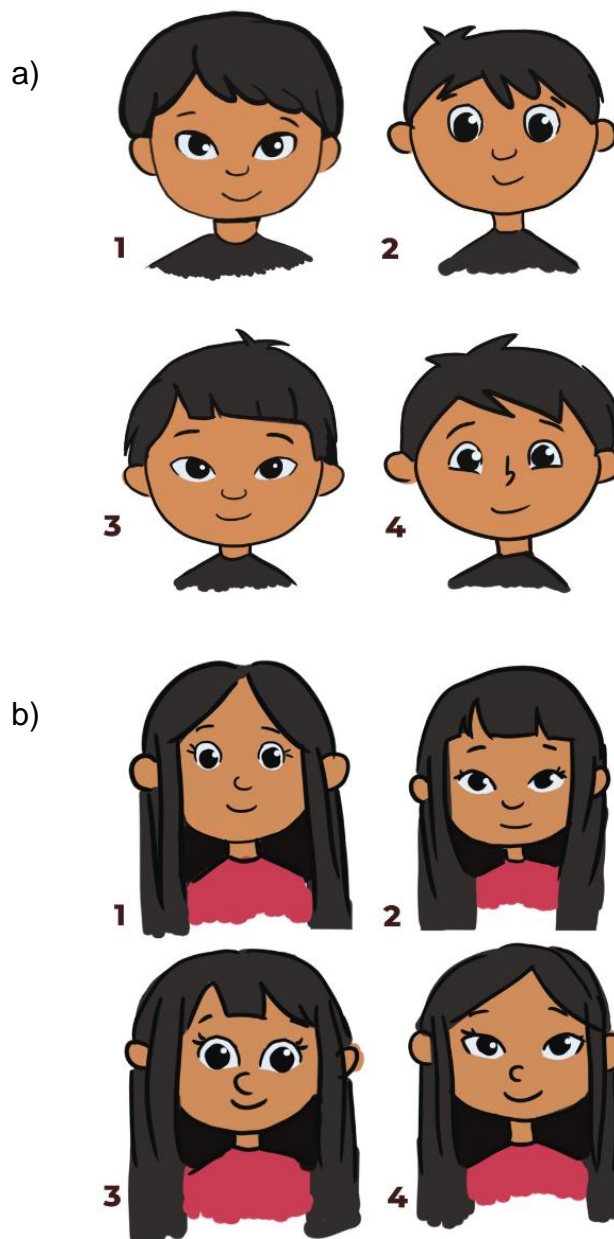
Fonte: autora (2023).

Mesmo não sendo as versões finais, buscou-se seguir ao máximo as referências visuais, respeitando o estilo *cartoon* definido nos requisitos e parâmetros do projeto. As alternativas geradas diferem nas proporções dos olhos, tamanho do nariz e estilos de cabelo, buscando uma variedade de características físicas do mesmo personagem para, posteriormente, aplicação do questionário com intuito de selecionar a melhor opção de acordo com o público-alvo.

5.1.1 SELEÇÃO DAS ALTERNATIVAS

Para determinar quais seriam as ilustrações dos personagens utilizadas no livro, os rascunhos foram vetorizados (Figura 29), a fim de melhorar o contraste e a definição das formas.

Figura 29: Personagens a) Kauê e b) Tainá vetorizados.



Fonte: autora (2023).

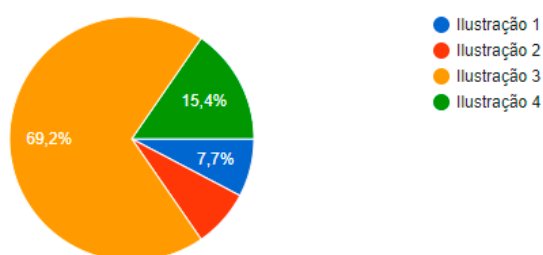
Para fins de comparação, conforme Figura 37, as quatro alternativas de cada personagem foram desenhadas de forma semelhante, diferindo apenas de proporções e estilos. O intuito era assegurar que a escolha não fosse baseada em vestimentas ou expressões faciais que se destacassem.

Assim, foi aplicado um questionário (Gráfico 9) na plataforma *Google Forms*, para compreender qual das alternativas mais se aproximou das características regionais, determinadas nos requisitos e parâmetros. Dessa forma, resultaram em treze respostas, sendo escolhido para o Kauê a alternativa 3, com 69,2%, e para a Tainá a alternativa 2, com 61,5%.

Gráfico 9: Seleção de alternativa no *Google Forms*.

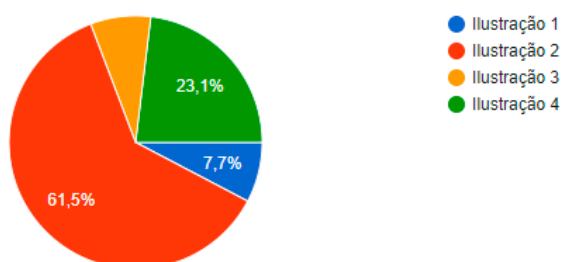
Com base em características regionais, escolha a alternativa de ilustração para o personagem Kauê, que mais se assemelha a uma criança manauara.

13 respostas



Com base em características regionais, escolha a alternativa de ilustração para a personagem Tainá, que mais se assemelha a uma criança manauara.

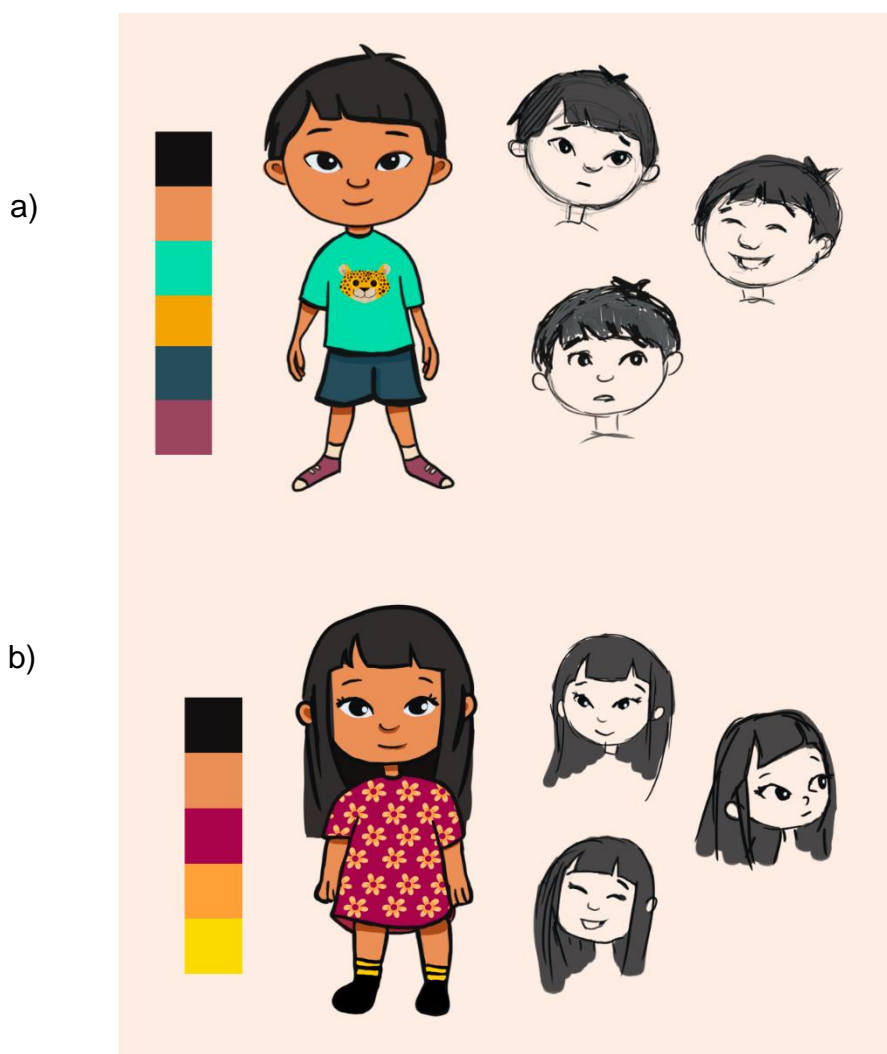
13 respostas



Fonte: autora (2023).

A partir das alternativas escolhidas, a próxima etapa foi de finalização dos personagens, definição de cores, vestuário e variações de expressões faciais (Figura 30).

Figura 30: Personagem a) Kauê e b) Tainá finalizados.



Fonte: autora (2023).

Com base na Figura 30, nos vestuários desenvolvidos, o personagem Kauê tem estampado uma onça-pintada na camisa para representar a fauna, já as flores no vestido da Tainá simbolizam a flora. Cabe destacar que, buscou-se utilizar cores divergentes para transmitir a essência de cada personagem. Os tons de azuis presentes na roupa de Kauê representam sua personalidade tranquila, enquanto o vestido de Tainá, de cor magenta com flores amarelas estampadas, indica uma personalidade descontraída. Para a ilustração digital dos personagens, foi utilizado o *software Adobe Photoshop*.

5.2 DESENVOLVIMENTO

A sequência e disposição dos elementos, posição dos textos e personagens, foram criadas a partir de esboços para cada página, feitos tradicionalmente no papel, formando assim a narrativa visual do livro (Figura 31). Nesta etapa, os desenhos não precisam de todos os detalhes na composição, contudo exemplifica a ideia de cada cena, a posição dos textos e dos personagens.

Figura 31: *Storyboard* das páginas.



Fonte: autora (2023).

Após a criação dos *storyboards*, iniciou-se o processo de ilustração digital, utilizando o *Adobe Photoshop* (Figura 32). Os cenários foram pensados de acordo com os pontos histórico-culturais que fazem parte do enredo, de forma simplificada, com traços, luz e sombras duras, para que não conflitassem com os elementos textuais.

Figura 32: Processo de ilustração digital no *software* Adobe Photoshop.



Fonte: autora (2023).

Considerando os princípios definidos de legibilidade para um livro infantil, quanto as formas dos caracteres, foram escolhidas duas famílias tipográficas para o livro, sendo a '*Brady Bunch Remastered*' para o título na capa e a '*Playtime With Hot Toddlies Regular*' para o texto narrativo (Figura 33). Os caracteres foram posicionados em espaços que não conflitassem com as ilustrações, e, em algumas páginas, utilizou-se um *box* com transparência nos textos para auxiliar na legibilidade (Figura 34).

Figura 33: Tipografias do título e texto narrativo do livro.

Brady Bunch Remastered
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()

Playtime With Hot Toddies Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()

Fonte: autora (2023).

Figura 34: Tipografias do título e texto na ilustração.



Fonte: autora (2023).

A capa desenvolvida para este projeto apresenta os personagens Kauê e Tainá ao centro, com alguns locais que serão abordados no livro: o Teatro Amazonas, Palacete Provincial e o Museu da Amazônia – Musa. A contracapa apresenta uma breve sinopse do que se trata a história do livro (Figura 35).

Figura 35: Capa e Contracapa.



Fonte: autora (2023).

Iniciando a história, temos a apresentação dos dois personagens da história, Kauê e Tainá, como introdução do livro (Figura 36).

Figura 36: Apresentação dos personagens.



Fonte: autora (2023).

Os cenários foram ilustrados a partir de fotos de cada local abordado. Como se trata de um passeio, cada página mostra um ponto histórico-cultural da cidade de Manaus (Figura 37).

Figura 37: Referência e ilustração de cenário.

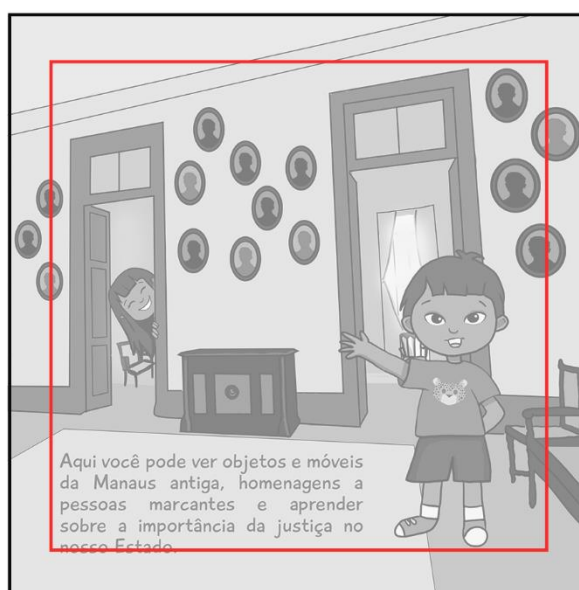


Fonte: autora (2023).

A memória visual através da cor é uma forma de lembrar, reconhecer e associar informações visuais com base nas cores que as representam. Por isso, utilizou-se tons que se assemelham os pontos culturais reais, afim de causar um impacto significativo na percepção do leitor, para que ele possa associar as ilustrações aos locais existentes.

Como o projeto foi desenvolvido de forma em que as ilustrações fossem equilibradas em relação ao texto, optou-se pela utilização da *grid* simples de uma coluna (Figura 38). Esse tipo de grid permite mais liberdade para a elaboração do layout.

Figura 38: Exemplo de grid na página.



Fonte: autora (2023).

Em relação ao texto-imagem, como o projeto foi idealizado para o público infantil, é importante que os textos possuam ligação com as ilustrações. Outro aspecto importante é que os textos precisam ser curtos e sem grande complexidade, para que a história não seja cansativa (Figura 39).

Figura 39: Relação texto-imagem.



Fonte: autora (2023).

Com todas as ilustrações desenvolvidas, feitas digitalmente no Adobe Photoshop, a união de páginas e fechamento de arquivo foram realizados no *software Adobe Indesign*, que auxilia na diagramação e organização de páginas para projetos editoriais, conforme exemplificado na Figura 40.

Figura 40: Organização de páginas no *software Adobe Indesign*.



Fonte: autora (2023).

CAPÍTULO 6

DETALHAMENTO
TÉCNICO E
ESPECIFICAÇÕES

6. DETALHAMENTO TÉCNICO

Nesse capítulo, serão abordados a fase do detalhamento e especificações técnicas, processo de fabricação e de impressão.

6.1 ESPECIFICAÇÕES E MATERIAIS

Antes do material ser enviado para a gráfica, foram estabelecidas especificações de impressão (Quadro 7), considerando parâmetros que foram abordados na pesquisa do mercado editorial e impressão de livros infantis. O livro contém 32 páginas no total, capa e miolo, considerando que a quantidade de páginas do livro precisa ser múltipla de 4, para que as páginas fiquem espelhadas corretamente.

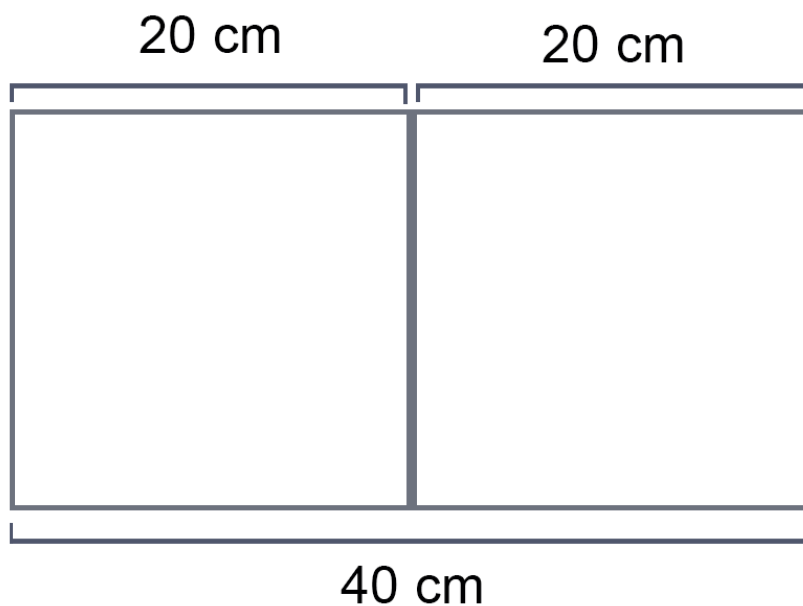
Quadro 7: Especificações de impressão.

Itens	Capa	Miolo
Dimensões	20x20cm (fechado)	40x20cm (aberto)
Tipo de papel	Couchê brilhoso (250 g/m ²)	Couchê brilhoso (150 g/m ²)
Cor	4x4	4x4
Acabamento	Corte simples (refile) e dobra	Corte simples (refile) e dobra
Encadernação	Grampeado	Grampeado
Impressão	Digital	Digital

Fonte: Autora (2023).

A medida do livro foi pensada com base nas análises de similares, considerando o formato quadrado o mais apropriado para livros infantis, proporcionando uma boa visualização dos elementos gráficos (Figura 41).

Figura 41: Formato do livro.



Fonte: autora (2023).

O tipo de papel escolhido foi o papel couchê brilhoso, sendo a gramatura de 250 g/m² para a capa e contracapa, e o de 150 g/m² para o miolo. Esse tipo de papel apresenta um bom custo-benefício, proporcionando uma impressão de alta qualidade (Figura 42).

Figura 42: Papel couchê.



Fonte: Art Comercial (2023).

Ao estabelecer uma tabela de preços, os autores e editores podem planejar adequadamente seus custos e tomar decisões informadas sobre a quantidade de exemplares a serem impressos. Com base em uma unidade de custo de R\$ 45, criou-se uma tabela de preços para impressão de 100 e 1000 exemplares. Vale ressaltar que esses valores podem variar dependendo da gráfica e das especificações individuais do projeto. No entanto, a tabela a seguir servirá como um exemplo ilustrativo para esta publicação:

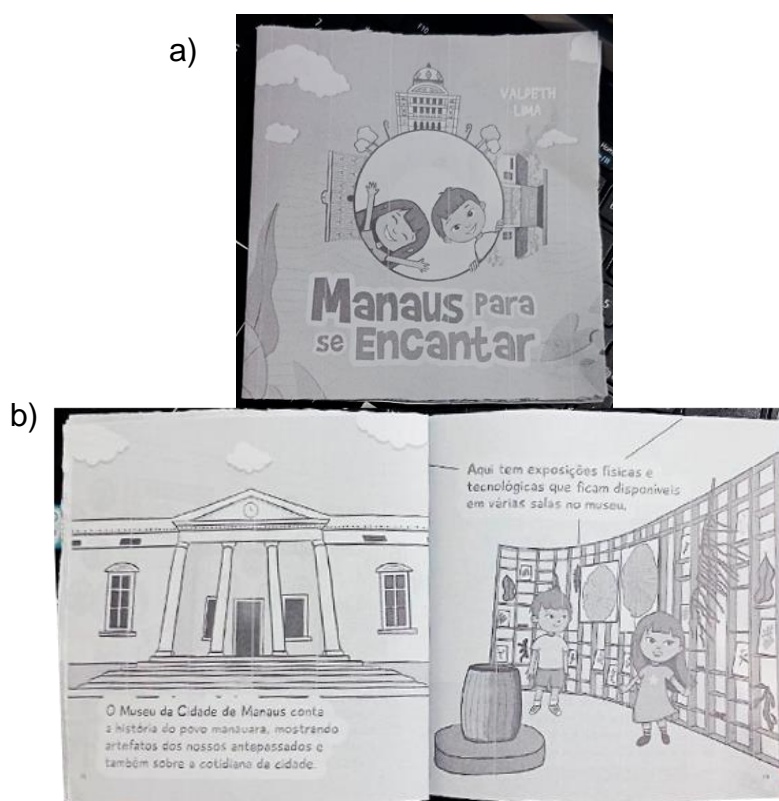
Quadro 8: Tabela de valores de impressão.

Quantidade	Valor
1 unidade	R\$ 45,00
100 unidades	R\$ 4.500,00
1000 unidades	R\$ 45.000,00

Fonte: Autora (2023).

Foi realizado um breve teste com a boneca do livro (Figura 43), em escala de cinza e tamanho reduzido, para fins de revisão e conferência das páginas, com intuito de ajustes a serem realizados antes do material ir para a gráfica.

Figura 43: Boneca do livro: (a) capa e (b) miolo.



Fonte: autora (2023).

RESULTADOS

RESULTADOS

Após a revisão e ajustes feitos na etapa anterior, as páginas do livro infantil foram finalizadas digitalmente, conforme ilustrado na Figura 44. Os textos foram dispostos em uma linguagem associativa e de conjunção, como um item que faz parte da composição visual. O intuito foi fazer com que criança consiga fazer a identificação visual do que está sendo lido.

Figura 44: Páginas finalizadas.





Fonte: autora (2023).

Em seguida, foi realizado a prototipagem do livro, como capa, contracapa e miolo (Figura 45 e 46). O índice (Figura 47) foi dividido de acordo com os patrimônios apresentados no decorrer da narrativa, facilitando assim a busca específica pelo leitor.

Figura 45: Protótipo (capa e contracapa)



Fonte: autora (2023).

Figura 46: Protótipo (miolo)



Fonte: autora (2023).

Figura 47: Protótipo (índice)



Fonte: autora (2023).

Para a validação, foi utilizado o livro infantil impresso para garantir que as crianças, de 6 a 9 anos de idade, pudessem manuseá-lo e interagir conforme a leitura. Inicialmente, as crianças receberam o livro e foram encorajadas a explorá-lo livremente (Figura 48). Observou-se como elas seguravam o livro, folheavam as páginas e examinavam as ilustrações e suas reações.

Figura 48: Validação com o usuário: a) criança com 6 anos e b) criança com 9 anos de idade.



Fonte: autora (2023).

Após a interação, realizou-se uma breve entrevista com cada criança. O objetivo era obter o *feedback* sobre o livro e entender suas percepções. As perguntas foram direcionadas se elas compreenderam a história, os personagens, se conheciam os patrimônios histórico-culturais apresentados e, se caso conheciam, se acharam as ilustrações semelhantes aos locais reais. Outro questionamento foi se tiveram alguma dificuldade com relação à legibilidade dos textos inseridos nas ilustrações. Durante a entrevista, incentivou-se as crianças a expressarem suas opiniões livremente.

As crianças mostraram-se interessadas na temática do livro e nas ilustrações apresentadas e não apresentaram dispersão na leitura. Uma das crianças identificou alguns pontos culturais, pois tinha conhecimento prévio, notando semelhança do Teatro Amazonas e o Museu da Amazônia, enquanto a outra criança se mostrou surpresa ao saber da existência dos locais e que seria possível uma visita.

No geral, os resultados indicaram que as crianças tiveram uma interação positiva com o livro. Além disso, não apresentaram dificuldades de legibilidade ou compreensão do enredo. Essas descobertas sugerem que o livro infantil ilustrado foi bem recebido pelas crianças e alcançou seu objetivo de envolvê-las de forma educativa.

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

A partir dos princípios de *design* editorial e conceitos de ilustração, assim como considerando a importância dos livros no processo educacional da criança, foi desenvolvido um livro infantil ilustrado com a finalidade de incentivar o interesse e procura sobre os patrimônios histórico-culturais da cidade de Manaus, trazendo uma temática de fácil leitura e elementos visuais criativos.

O desenvolvimento do livro, com base em fundamentação teórica, buscou considerar aspectos culturais e de representatividade local, através dos personagens e cenários ilustrados, para proporcionar uma experiência educativa, fortalecendo o senso de identidade e pertencimento do leitor a cidade de Manaus.

Através da metodologia, gerou-se uma solução de projeto editorial impresso, utilizando potencialidades das linguagens verbal e visual. Um dos pontos importantes neste trabalho foi a possibilidade de criar um enredo autoral e produzir ilustrações para este projeto.

Em resumo, ensinar crianças sobre os espaços culturais por meio de um livro ilustrado infantil apresenta benefícios como o estímulo ao interesse, a valorização da identidade local, a aprendizagem estruturada e a criação de uma experiência única. Ao despertar a curiosidade e o apreço pelos patrimônios histórico-culturais da cidade de Manaus, o livro contribui para a formação de indivíduos conscientes e engajados com sua herança cultural, preparando-os para se tornarem cidadãos ativos e participativos.

TRABALHOS FUTUROS

A partir do projeto desenvolvido, outras vertentes podem ser exploradas em um estudo aprofundado como a realização de um teste de validação com um número expressivo de crianças na faixa etária do público-alvo estipulado.

Outro aspecto relevante a ser considerado é a possibilidade de incluir mais espaços culturais presentes na cidade de Manaus que não foram abordados nesta pesquisa. Assim, proporcionaria uma visão mais completa e diversificada do panorama cultural de Manaus.

Visando uma maior conexão emocional e uma experiência de leitura mais inclusiva, é importante ser considerada a introdução de outros personagens com características físicas e estilos diversos, promovendo a diversidade da população de Manaus.

Outra possibilidade seria a exploração de uma versão do livro em formato digital animado. O projeto poderia agregar elementos interativos, como animações e sons, criando uma experiência imersiva. Mesmo com esta pesquisa trazendo fundamentações teóricas a respeito dos livros impressos, pensar sobre uma versão disponível em plataformas digitais poderia oferecer recursos de acessibilidade, com narração de áudio e legendas, possibilitando a inclusão de crianças com deficiências visuais e auditivas.

Também seria interessante buscar parcerias em instituições de ensino e órgãos públicos, transformando este projeto em guias didáticos, promovendo ainda mais o incentivo e valorização dos patrimônios histórico-culturais para as crianças, sendo distribuídos não só nas escolas como também nos pontos culturais de Manaus.

REFERÊNCIAS

RAMOS, G. **A imagem nos livros infantis: caminhos para ler o texto visual**. São Paulo: Autêntica, 2011. 173 p

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II – Como criar e produzir livros**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

LAWRENCE, Zeegen. **Fundamentos de Ilustração**. 2016, Editora Boockman, 176 pg.

LINS, Guto. **Livro infantil? projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

CUNHA, Betina Valadão. **O Fazedor de Rio: Projeto de Livro Infantil Ilustrado**. Universidade do Rio Grande do Sul, Porto Alegre 2021. Disponível em <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/235975>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: desenvolvimento de um guia de recomendações tipográficas para designers**. Universidade Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Design, Curitiba 2011. Disponível em <<https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/26092>>. Acesso em 20 de maio 2023.

MOREIRA, Fernanda Pinto. **A lagartixa Marlene: Livro Infantil Ilustrado**. Universidade Positivo, Curitiba 2019. Disponível em <<https://repositorio.cruzeirodosul.edu.br/jspui/handle/123456789/4721>>. Acesso em 20 maio 2023.

AZEVEDO, Ricardo. **Pensando em ilustrações de livros**. São Paulo, 1993.

RAMOS, José Ricardo da Silva. **Dinâmicas, Brincadeiras e Jogos Educacionais**. Rio de Janeiro. Ed DP & A, 2003.

ZIMMERMANN, A. **A imagem nos livros de literatura infantil**. Oficina realizada nos dias 17 e 19 de abril de 2012, na fundação Franklin Cascaes, como parte da Semana do Livro Infantil. Florianópolis, 2012. Acesso em: 21 abr. 2023

ZIMMERMANN, Anelise. **As Ilustrações de Livros Infantis: O Ilustrador, A Criança e A Cultura**. 2008. 139 p. Dissertação (Mestrado Artes Visuais) – Centro de Artes, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina. 2008. Acesso em: 21 abr. 2023.

LINDEN, S. V. DER. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Impressão e acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

LUPTON, Ellen. **A produção de um livro independente Indie Publishing: um guia para autores, artistas e designers**. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. São Paulo: 2011.

COLLARO, A. C. **Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. **FORMATO**. Porto Alegre: Bookman, 2009. ISBN 9788577802739.

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa: história ilustrada da literatura infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999. 65 p.

AZEVEDO, João. **Enraização de propostas turísticas**. In: RODRIGUES, Adyr Balastrieri. (org). Turismo e Desenvolvimento Local. São Paulo: Hucitec, 1999. p. 147-163.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

LIMA, José Milton de Moreira, Tony Aparecido ; LIMA, Marcia Regina Canhoto de. **A Sociologia da Infância e a Educação Infantil: Outro Olhar para as crianças e suas culturas**. IN: Revista Contrapontos Eletrônica, Vol.14, n. 1, p. 95-110, jan/abr. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/5034>>. Acesso em: 18 abr, 2023.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**. Dissertação de Mestrado em Design da UFPR - Universidade Federal do Paraná, 2011. Acesso em: 20 abr. 2023.

PANIZZA, J. F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Mestrado em Relações Públicas, Propaganda e Turismo—São Paulo: Universidade de São Paulo, 19 mar. 2004. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27148/tde-04082006-120606/pt-br.php>> Acesso em: 21 abr. 2023.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Trad. André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2005. ISBN 857503393x.

SILVA, Rafael Sousa. **Diagramação: Planejamento visual gráfico na comunicação impressa**. São Paulo: Summus. 1985.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para o design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

LAROJO, Marisa. ZILBERMAN, Regina. **Literatura Infantil Brasileira**. História & Histórias. São Paulo: Ed. Ática, 2007. Disponível em: <<http://www.youblisher.com/p/225343LARJOJO>>. Acesso em: 01 jun. 2023.

FÉLIX, Leticia de Carvalho. **Os impactos do uso de telas no desenvolvimento psicossocial das crianças**. Monografia em Psicologia do Centro Universitário do Salgado, 2022. Disponível em: <https://sis.univs.edu.br/uploads/12/LET__CIA_DE_CARVALHO_F__LIX.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

SILVA, Natalia Querino da. SOUZA, Rosa Cristina Ferreira. **Percepção dos pais sobre o uso de aparelhos eletrônicos por crianças de 6 a 12 anos no contexto da Covid-19**. Artigo Científico em Psicologia, UNISUL – Universidade do Sul de Santa Catarina, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/20060>> Acesso em: 20 jun. 2023.

GURNEY, James. **Imaginative Realism: How to paint what doesn't exist**. Kansas: Andrews McMeel, 2009.

Softwares

ADOBE. (2020). Adobe Photoshop CC (Versão 21.0.1) [Software de computador]. Adobe. <<https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>>.

ADOBE. (2022). Adobe Indesign (Versão 17.3) [Software de computador]. Adobe. <<https://www.adobe.com/br/products/indesign.html>>.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário 1

Criação de Livro Infantil Ilustrado sobre os pontos culturais da Cidade de Manaus

O formulário tem o objetivo de auxiliar na coleta de dados no Trabalho de Conclusão de Curso

Idade

- 7
- 8
- 9

Gênero

- Feminino
- Masculino

Você gosta de ler livros?

- Sim
- Não

Em que local você costuma ler?

- Escola
- Biblioteca
- Em casa

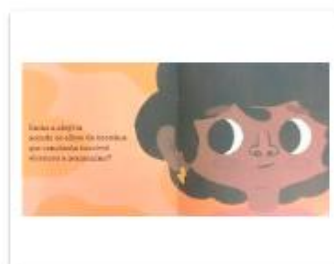
Que tipo de livros você gosta mais?

- Com ilustrações
- Ilustrações e textos
- Gibis
- Apenas com textos

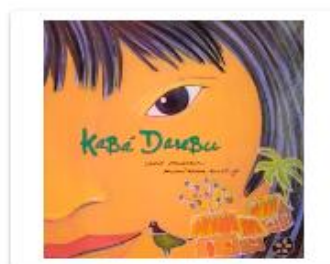
Qual o seu estilo de história preferida?

- Conto de fadas
- Amizade
- Aventura
- Mistério
- Outros

Qual livro de ilustração você acha mais interessante?



- Livro Amoras (2018)



- Livro Kabá Darebu



- Arca da Mata - O Folclore Somos Nós!



- Menina Bonita do Laço de Fita

- Outro:
-



- Turma da Mônica

Você já visitou algum desses espaços culturais em Manaus?



Teatro Amazonas



Palacete Provincial



Musa - Jardim Botânico



Palácio da Justiça



Museu da Cidade de Manaus



Palácio Rio Negro

APÊNDICE B – Questionário: Seleção de alternativa dos personagens Kauê e Tainá

Personagens para o Livro Infantil 'Manaus para se encantar'

'Manaus para se encantar' é um livro infantil ilustrado, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso em Design, na Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Os personagens da história são Kauê e Tainá, crianças que visitam pontos culturais da Cidade de Manaus.

valdethilma15@gmail.com [Alternar conta](#)



Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Com base em características regionais, escolha a alternativa de ilustração para o * personagem Kauê, que mais se assemelha a uma criança manauara.



Ilustração 1

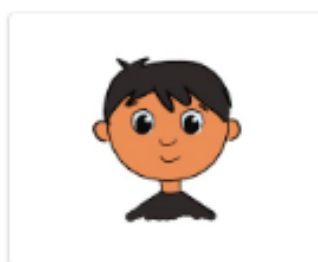


Ilustração 2



Ilustração 3

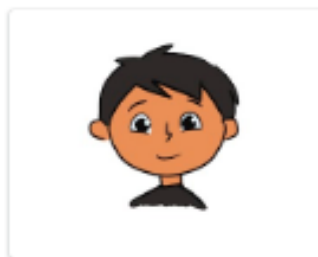


Ilustração 4

Com base em características regionais, escolha a alternativa de ilustração para a * personagem Tainá, que mais se assemelha a uma criança manauara.



Ilustração 1

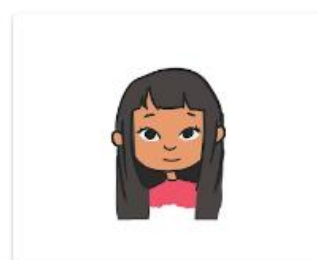


Ilustração 2



Ilustração 3

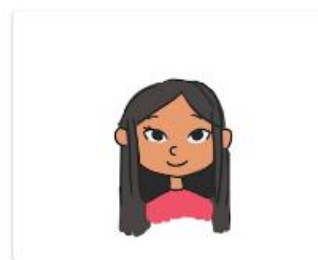


Ilustração 4

APÊNDICE C – Texto ‘Manaus para encantar’

- Olá! Meu nome é Kauê. Hoje eu e minha irmã vamos passear em nossa cidade.
- Oi, eu sou a Tainá! Estou super empolgada para conhecer um pouco mais sobre a cidade de Manaus. Vem com a gente?!!!
- Iniciamos nosso passeio no Teatro Amazonas, um dos principais monumentos da nossa cidade e fica no centro de Manaus.
- A decoração é muito linda e cheia de detalhes, com diversas obras de arte, máscaras, pinturas, lustres dourados, esculturas em vários cantos do teatro.
- O salão de espetáculos é incrível! Neste local acontecem apresentações de dança, teatro e música. Ficamos muito encantados com tudo que vimos por aqui.
- O Palacete Provincial é um prédio histórico com muitas exposições de arte e história sobre o nosso Amazonas.
- Na Pinacoteca você encontra exposições de quadros, coleções de arte e fotografias de artistas amazonenses.
- O museu também tem esculturas, armaduras e materiais usados em épocas importantes para nossa Cidade.
- O Centro Cultural Palácio do Rio Negro é uma ótima opção para conhecer sobre a história do Amazonas.
- Possui salões para visita, exposições de arte e também são realizadas diversas atividades culturais.
- O Centro Cultural Palácio da Justiça é um prédio que fica perto do Teatro Amazonas e contém exposições de arte, espetáculos musicais e atividades para quem o visita.
- Aqui você pode ver objetos e móveis da Manaus antiga, homenagens a pessoas marcantes e aprender sobre a importância da justiça no nosso Estado.
- O Museu da Cidade de Manaus conta a história do povo manauara, mostrando artefatos dos nossos antepassados e também sobre a vida cotidiana na cidade.

- Exposições físicas e tecnológicas estão disponíveis em várias salas do museu.
- Um dos espaços chama-se 'Banhos de origem', e mostra depoimentos de pessoas que moram em Manaus, contando suas experiências vividas aqui na nossa Cidade.
- Outra sala chama-se 'Afluentes do tempo', e mostra imagens da nossa Cidade refletidas na água, parecendo um rio. Uma forma bem diferente de contar a nossa história.
- Por fim, chegamos ao Musa – Museu da Amazônia. Aqui nós podemos ter maior contato com a natureza e entender a importância da preservação da fauna e da flora amazônica.
- Fizemos trilha, conhecemos diversas espécies de árvores e plantas, como esta Angelim-pedra, árvore mais alta da Floresta Amazônica, atingindo 88 metros de altura.
- Aqui no Musa você pode conhecer o Lago das Vitória-régias, que é um grande símbolo amazônico. Uma curiosidade é que as flores duram 48h, onde nascem brancas e ficam da cor rosa no dia seguinte.
- Por último, subimos da Torre de Observação. Ela tem 42 metros de altura e aqui de cima nós podemos ver toda a floresta. É uma imagem linda e que vale muito a pena conferir.
- E assim terminamos nosso passeio! Felizes por conhecer tantos lugares incríveis que a nossa Cidade tem a oferecer. Espero que você venha com a gente na próxima. Até logo!