

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE ARQUITETURA
DESIGN VISUAL

THAÍS MÜLLER PACHECO

LIVRO ILUSTRADO COM ENFOQUE NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR INFANTIL

Porto Alegre
2018

THAÍS MÜLLER PACHECO

LIVRO ILUSTRADO COM ENFOQUE NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Visual pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Gabriela Trindade Perry

Porto Alegre
2018

THAÍS MÜLLER PACHECO

LIVRO ILUSTRADO COM ENFOQUE NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso II
submetido ao curso de Design Visual,
da Faculdade de Arquitetura,
Universidade Federal do Rio Grande
do Sul, como requisito para obtenção
de título de Designer.

Profa. Gabriela Trindade Perry - Orientadora

Profa. Maria do Carmo Curtis - Coordenadora

Aprovado em: ___ / ___ / _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Mário Furtado Fontanive - UFRGS

Designer, Me. Fernanda Lobato

Designer, Me. Carolina Fillmann

Porto Alegre
2018

AGRADECIMENTOS

Sou *muito* grata a toda minha família, pelo apoio e amor incondicional; em especial à minha irmã mais velha Pauline, por sempre acreditar em mim, estar presente em todos os momentos e ser um exemplo de caráter e determinação. Te amo muito!

Agradeço ao Walther, meu amado, companheiro de todas as horas, pelo incentivo e abraços diários. Agradeço também às minhas amigas queridas por sempre terem ótimos conselhos e serem a melhor companhia.

Agradeço à Ana, minha psicóloga incrível, por me ajudar tanto e por acreditar em mim. Agradeço também às Pedagogas Julia Timm Rathke e Catharina Silveira pela gentileza ao disporem seu tempo para avaliar o livro.

Sou muito grata à minha orientadora maravilhosa, Profa. Gabriela Perry, por todo conhecimento e atenção. Agradeço às minhas colegas de curso e amigas que me ajudaram, ouviram e apoiaram por muitas vezes.

Agradeço, por último, mas não com menos importância, aos meus dois gatos e cachorrinha amados (Perseu, Fémion e Solringen), pela companhia e fonte de amor inesgotável.

RESUMO

Este trabalho tem como *objetivo desenvolver um livro infantil ilustrado*, cuja temática é *alimentação saudável*, e com este fim a famosa história de Chapeuzinho Vermelho foi reescrita e adaptada por uma profissional da área de Nutrição. Para o desenvolvimento do projeto foram apresentados dados que justificam a necessidade da atenção à temática de alimentação, principalmente com enfoque para crianças. A Fundamentação Teórica se dividiu em três partes: a) contextualização sobre o desenvolvimento dos *hábitos alimentares se desenvolvem*, durante a infância, b) como o produto de um livro infantil é desenvolvido na área de atuação do *design editorial* e c) a *ilustração* direcionada para o público infantil, diferentes técnicas, criação e desenvolvimento de personagens e cenários com enfoque em livros infantis. O público-alvo definido são crianças de 4 a 9 anos. A análise de similares foi muito importante para o desenvolvimento do livro, pois permitiu observar como produtos similares abordavam questões de design tais como formato da página, quantidade de caracteres por página, tamanho e tipo de fonte, e estilo de ilustração. Antes de iniciar a tarefa de diagramar e ilustrar o livro, o texto da história foi dividido entre as páginas, o que abriu caminho para a produção de thumbnails e storyboards, cujo papel foi definir o espaço que as ilustrações ocupariam, e como as manchas de textos seriam organizadas. Durante o desenvolvimento, o livro foi avaliado por profissionais da saúde e educação. O resultado é um livro impresso no formato 20x20cm, totalmente ilustrado com cenários e personagens.

Palavras-chave: Livro infantil. Ilustração. Alimentação. Crianças.

ABSTRACT

This study aims to *develop an illustrated children's book*, whose theme is *healthy eating* for children, and for that end the famous Little Red Riding Hood was rewritten and adapted by a professional dietician. In order to develop the project, data which justifies the necessity for such theme on eating, particularly regarding children, was presented. The Theoretical Background subdivides into three parts: a) contextualization about how *eating habits are established*, which happens during childhood, b) how a children's book product is developed as seen from an *editorial design* point of view and c) children focused illustrations, different techniques, creation and development of characters and background images for children's books. The target group is children aged 4 to 9. The analysis of similar works proved very important for the book's development because it allowed for the observation of how like products approached design questions such as page shape, amount of characters per page, font size and shape, and illustration style. Prior to starting the task of formatting and illustrating the book, the story's text was split among the pages, which made way for the production of thumbnails and storyboards, whose role was to define the space the illustrations would take up, and how the text area would be placed. During the development period, the book was scrutinised by health and education professionals. The outcome is a book printed on a 20x20cm format, fully illustrated with background images and characters.

Keywords: Children's Book. Illustration. Eating. Children.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
1.1. JUSTIFICATIVA.....	09
1.2. OBJETIVOS.....	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1. DESENVOLVIMENTO DO COMPORTAMENTO ALIMENTAR INFANTIL.....	12
2.2. DESIGN EDITORIAL.....	13
2.1.1. Design editorial para crianças.....	13
2.1.3. Conteúdo verbal do livro infantil.....	14
2.3. ILUSTRAÇÃO.....	15
2.2.1 Livro ilustrado e ilustração para crianças.....	15
2.2.2 Storyboard e thumbnail.....	16
2.2.3 Estilos e Técnicas.....	18
2.2.4 Personagens.....	20
2.2.5 Composição e cenários.....	22
3. METODOLOGIA.....	24
4. RESULTADOS PARCIAIS.....	27
4.1. PÚBLICO-ALVO.....	27
4.1.1. Personas.....	28
4.1.2. Avaliação das Personas.....	29
4.2. ANÁLISE DE SIMILARES.....	31
4.2.1. Análise de ilustração: técnicas, personagens, cenários, composição de página e cores.....	31
4.2.2. Análise de tipografia e fluxo de texto.....	35
4.2.2. Análise de encadernação e materiais.....	37
4.3. CONCEITO.....	39
5. EXPERIMENTAÇÃO.....	42
5.1 REDESIGN DOS PERSONAGENS.....	42
5.2. SEPARAÇÃO DO TEXTO.....	49
5.3. ELABORAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES.....	50
5.3.1. Geração de Alternativas.....	51

6. SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	52
7. AVALIAÇÃO EXTERNA.....	52
8. FINALIZAÇÃO.....	53
8.1. O PROCESSO DE CADA PÁGINA.....	53
8.2. TIPOGRAFIA.....	67
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70

1. INTRODUÇÃO

Alimentar-se é uma das ações mais importantes, um dos primeiros atos que fazemos, onde temos condições de realizar nossas primeiras escolhas e é, além de essencial para sobrevivência, uma ação extremamente social e ligada ao afeto. Quando falamos sobre crianças este tema ganha ainda mais relevância, pois a presença dos pais, de brincadeiras e outros estímulos influenciam diretamente a imagem que os pequenos têm da alimentação. Nesse âmbito de aprendizagem e conexão emocional entre pais e filhos, livros infantis e leitura compartilhada têm um papel de extrema relevância e potencial para influenciar de forma muito positiva nesse processo de educação alimentar (SIM; BERTHELSEN, 2014).

A endocrinologista Maria Edna de Melo diz que, segundo a Pesquisa de Orçamentos Familiares de 2008-2009 realizada pelo IBGE “o excesso de peso¹ foi observado em 33,5% das crianças de 5 a 9 anos, sendo que 16,6% dos meninos também eram obesos; entre as meninas, a obesidade apareceu em 11,8%”, ou seja, uma em cada três crianças de 5 a 9 anos de idade estava acima do peso, a pesquisa também diz que o excesso de peso foi maior na área urbana do que na rural (MELO, 2008-2009). Esses dados nos mostram a gravidade da situação de sobrepeso das crianças em nosso país. A obesidade não é a única consequência da má alimentação entre o público infantil; doenças crônicas como: crises de asma, hipertensão arterial sistêmica, diabetes mellitus tipo 2, anemia e deficiência de vitaminas geram bastante preocupação e tudo isso reflete no futuro da sociedade.

Com todas essas informações em mente e em interseção com a área de estudo de grande interesse da autora, ilustração, este trabalho se propõe a desenvolver o projeto gráfico editorial e as ilustrações de um livro infantil, onde será contada uma história adaptada do famoso conto infantil Chapeuzinho Vermelho, pela Nutricionista Mestre em Epidemiologia Pauline Müller Pacheco, com o enfoque em demonstrar não só os malefícios de uma alimentação com produtos

¹ Para crianças entre 0 e 5 anos, sobrepeso é definido como dois desvios padrão acima do mediano na medida peso-por-altura da World Health Organization(WHO). Obesidade é definida como 3 desvios padrão acima deste mesmo mediano. Para crianças maiores que 5 anos, a WHO define sobrepeso como um desvio-padrão acima do mediano na análise de IMC-por-idade. A obesidade neste caso é definida como 2 desvios padrão acima do mesmo mediano.

ultraprocessados, mas também como uma alimentação que faz bem não quer dizer uma alimentação não saborosa.

1.1. JUSTIFICATIVA

Quando crianças nós experimentamos tudo pela primeira vez e o mundo é feito de descobertas, como conhecer novas pessoas, cores e animais. A alimentação - que também é uma das primeiras necessidades básicas - é uma das primeiras descobertas que fazemos. Além disso, na alimentação temos um dos primeiros atos de independência, pois ao se recusar a comer algo ou declarar um alimento como preferido, a criança mostra personalidade e que está tomando suas próprias decisões. Apesar disso, as crianças são muito influenciáveis pelo seu entorno - mídia, escola e familiares - e por causa disso é tão importante que a educação alimentar inicie desde cedo.

O canal de streaming de vídeos Netflix disponibiliza vários filmes com a temática “alimentação” em seu catálogo - como por exemplo “Cowspiracy”, “Fed Up”, “Food Matters”, “Cooked”, etc. O TED - evento de palestras que acontece no mundo inteiro - possui uma playlist² apenas com palestras sobre alimentação e nutrição, com títulos como: “Mastigue isso”, “What's wrong with what we eat?”, “Plantastic!”, etc. Nas redes abertas e fechadas de TV os reality shows, como Masterchef, sobre culinária são um grande sucesso de audiência. Isso tudo é um reflexo do nosso interesse por alimentação - e em última análise, por comida.

Pensar em ações relacionadas à alimentação infantil é importante por diversos motivos, alguns deles: porque garante o crescimento e desenvolvimento adequado e porque previne doenças crônicas não transmissíveis na infância e fase adulta. Dentro deste contexto, um desafio emergente é o do problemas derivados da má alimentação, especialmente pelo alto consumo de alimentos ultraprocessados - segundo Louzada et al. (2015) alimentos ultraprocessados são:

“[...] formulações industriais feitas inteiramente ou predominantemente de substâncias provenientes de alimentos (óleos, gorduras, açúcar, proteínas), derivadas de constituintes de alimentos (gorduras hidrogenadas, amido modificado) ou sintetizadas em laboratório a partir de matérias orgânicas (corantes, aromatizantes, realçadores de sabor e vários aditivos usados para dotar os produtos de propriedades sensoriais atraentes).”

² www.ted.com/topics/food

Com a industrialização das empresas de alimentos, ocorreu o aumento de oferta de alimentos ultra processados - com baixo valor nutricional - a preços muito baixos. O resultado deste aumento da oferta de um produto cuja demanda não para de crescer foi o aumento de peso da população mundial.

Há grande oferta de material publicitário associando alimentos não saudáveis ao consumo infantil (bolachas recheadas, iogurte tipo petit suisse, doces variados). Se para adultos é difícil resistir a estes apelos ao consumo, para crianças é pior ainda. Para piorar ainda mais a situação, os supermercados posicionam estes alimentos em locais estratégicos, de forma que se torna muito difícil para os pais que fazem compras com as crianças negar tais pedidos

Os hábitos alimentares dos pais também são uma grande influência no comportamento alimentar das crianças, por causa dos fatores culturais e psicossociais e de aprendizagem social. Nessa situação os pais atuam como os primeiros educadores nutricionais, podendo criar preferências alimentares adequadas ou inadequadas (RAMOS; STEIN, 2000).

Dessa forma, neste trabalho se tem o objetivo de desenvolver um livro ilustrado, que servirá como material pedagógico para o questionamento sobre a utilização de produtos ultraprocessados pelo público infantil e estímulo a refeições caseiras, tradicionais e baseadas em alimentos *in natura*. Para tanto, é necessário o engajamento e integração familiar devido à grande importância do exemplo dos pais e à interferência que seus hábitos alimentares têm na alimentação das crianças.

Por causa disso foi decidido que a mídia adequada para este projeto seria um livro ilustrado, que propicia o momento social da leitura compartilhada do material entre o adulto e a criança, com figuras atrativas que estimulem a imaginação do público infantil e possibilitem que o adulto participe ativamente contando a história ou apenas lendo junto. A leitura compartilhada proporciona aproximação emocional entre a criança e os pais, desenvolvimento literário e de linguagem e entendimento do conteúdo lido (SIM; BERTHELSEN, 2014). Certamente um livro ilustrado não será a solução definitiva para o problema da educação alimentar das crianças. Também acredita-se que é possível que as causas da conservação de maus hábitos alimentares possam ser as mais diversas, não se restringindo à formação das preferências em função de exemplos e convívio familiar. Além disso, o sobrepeso e

a obesidade podem ter outras causas além da má alimentação - que, no entanto, estão fora do contexto da problemática deste projeto. Contudo, espera-se que possa ser mais uma ferramenta que auxilie na formação de bons hábitos alimentares.

1.2. OBJETIVOS

Objetivo geral

Desenvolver um trabalho cujo enfoque seja educação alimentar das crianças, a ser realizado por meio da adaptação de uma história infantil para um projeto gráfico editorial e de ilustração de livro infantil impresso.

Objetivos específicos

- a) Desenvolver um projeto gráfico editorial que seja condizente com as necessidades do público e que reflita a relevância do temática da história no âmbito social.
- b) Traduzir visualmente o texto em forma de ilustração para auxiliar e complementar o entendimento da mensagem da história pelo público infantil.
- c) Submeter o projeto à avaliação de profissionais que trabalham com nutrição e educação infantil.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Fundamentação Teórica deste trabalho distribui-se da seguinte forma: a) contextualização em relação a temática de alimentação e como os *hábitos alimentares se desenvolvem*, principalmente em relação ao público infantil, b) como o produto de um livro infantil é desenvolvido na área de atuação do *design editorial* e c) a ilustração direcionada para o público infantil, diferentes técnicas, criação e desenvolvimento de personagens e cenários com enfoque em livros infantis.

2.1. DESENVOLVIMENTO DO COMPORTAMENTO ALIMENTAR INFANTIL

Segundo Ramos e Stein (2000), o contexto no qual a criança está inserida é determinante para que ela estabeleça suas preferências em relação aos alimentos. É importante que desde o início da vida a criança seja apresentada à variedades de alimentos saudáveis e uma socialização alimentar agradável, pois assim ela associará o consumo de alimentos saudáveis a algo positivo e suas preferências alimentares ligadas a este padrão de consumo (BIRCH, 1998).

Em relação ao aspecto cultural, o modo como os alimentos são selecionados na culinária - combinações dos alimentos - varia dependendo da classe social, guiados principalmente por regras culturais e econômicas (RAMOS; STEIN, 2000). Dentro deste contexto, segundo Fallon e Rozin (1983), as razões psicológicas para que alimentos sejam aceitos ou rejeitados são classificados por 3 aspectos: *sugestões sensoriais* - se o gosto é bom, ruim, sem gosto -, o tipo de *consequência* de comer um determinado alimento - se é considerado benéfico ou perigoso - e *fatores ideacionais* - se o alimento é considerado útil, apropriado ou não, sua aparência e higiene.

A cultura alimentar nos dias de hoje é repleta de excessos, enquanto que ao mesmo tempo existe uma *restrição* do alimento - devido à pressão social e o culto pela magreza, ou a falta de poder econômico de uma grande parte da população - o que resulta em deficiências nutricionais (RAMOS; STEIN, 2000). A força da influência cultural em relação aos hábitos alimentares é muito grande, segundo Ramos e Stein (2000), e esse tipo de influência já afeta crianças desde as fases iniciais da vida.

2.2. DESIGN EDITORIAL

Este capítulo será dividido em dois tópicos - *design editorial para crianças e conteúdo verbal do livro infantil* - e tem como objetivo apresentar referências a respeito de livros voltados para o público infantil dentro da área de atuação do design editorial, colaborando para a elaboração deste projeto.

2.2.1. Design editorial para crianças

Crianças têm o interesse por livros despertado devido a diferentes motivos. Acredita-se que o papel do designer no momento criar e executar o projeto visual de um livro infantil é identificar os recursos presentes nos livros que podem despertar este interesse.

No dia-a-dia das crianças muitas atividades fazem concorrência com os livros, e para que a leitura se destaque dentre tantas outras coisas, é necessário compreender o público-alvo. Mesmo com tanta diversidade de atrativos, a leitura continua tendo papel de extrema importância na vida e na aprendizagem da criança e deve ser encorajada como uma atividade prazerosa e divertida (ROTAVA; MEÜRER; CHRISTOFFOLI, 2014).

A relevância do trabalho do designer na produção de um livro infantil se mostra na necessidade de adequar visualmente toda a mensagem e passar para a criança este conteúdo, valorizando não só esteticamente (HENDEL, 2007), mas sim de forma efetiva a essência do livro, contribuindo na formação do gosto pela leitura. O livro é um produto de comunicação da sociedade e por isso é importante que este possua recursos expressivos para além da ilustração e texto bem feitos (LINS, 2004).

O presente que crianças entre seis e oito anos mais amam ganhar é brinquedo (ACUFF, 1999), e este dado é muito relevante quando se projeta um livro, pois os brinquedos disputam com livros infantis pela atenção das crianças. Porém, dependendo de como o livro se apresentar, ele pode também fazer da leitura uma brincadeira muito divertida.

Livros infantis existem em diferentes formatos: pequenos e grandes, quadrados, retangulares, com capa dura, feitas com tecidos ou de materiais mais simples. Na decisão de projeto o designer deve levar em conta o orçamento

disponível para a produção do livro e o valor que este chegará no mercado, considerando sempre o público-alvo. Além disso, dependendo da faixa etária das crianças que terão acesso ao livro, pode ou não existir uma necessidade deste ser mais resistente, ou ter um formato menor em função do tamanho da criança. Para auxiliar nestas decisões técnicas, a Tabela 1, adaptada de McCannon, Thornton e Williams (2008), mostra a relação entre formatos, gramatura e quantidade de páginas, em função da idade das crianças.

Tabela 1: Faixa etária e livros correspondentes

<i>0 a 3 anos</i>	Livros de papel grosso, livros de tecido, livros de imagem, livros que ensinam o alfabeto e palavras simples. Estes livros não terão capítulos e raramente terão mais que 32 páginas.
<i>4 a 7 anos</i>	Idade onde as crianças aprendem que uma história pode ser dividida em vários capítulos, uma história típica para esta faixa etária tem por volta de 4 mil palavras, os livros são cheios de ilustração e normalmente não tem mais de 64 páginas.
<i>8 a 12 anos</i>	Para esta idade os livros já contém história inteiras, com 20 ou 35 mil palavras. Um livro típico teria por volta de 160 páginas, com ilustrações ocasionais.
<i>13 anos ou mais</i>	Livros para essa faixa etária já almejam o mercado dos adolescentes, com personagens e narrativa mais desenvolvidos. Esse tipo de livro pode abranger também o público adulto.

Fonte: McCannon, Thornton e Williams (2008)

É importante notar o contexto dos autores do livro, que são europeus, já que no Brasil a pré escola não é obrigatória, e muitas crianças aprendem a ler no primeiro ano do ensino fundamental, com seis ou sete anos. Desta forma, é interessante perceber que crianças brasileiras nessa idade estarão em média menos aptas a ler que as europeias, e nesse caso a importância da ilustração cresce. Isto é evidenciado na tabela, pois como na infância a capacidade de leitura está diretamente relacionada a idade, há uma correlação entre aumento do alfabetismo e diminuição da proeminência das ilustrações em livros.

Por essa diferença sociocultural, não é possível inferir diretamente da tabela quais serão as diretrizes do livro, sendo ela puramente evidência de que a idade do público e suas capacidades de leitura influenciam diretamente nas escolhas a serem feitas no design editorial do livro.

2.2.2. Conteúdo verbal do livro infantil

Em um livro, o texto tem o papel de contar a história e entregar a mensagem na linguagem verbal. A fonte tipográfica, escolhida pelo designer, tem a responsabilidade de viabilizar legibilidade do texto, ajudar no fluxo da leitura e compor a identidade visual do projeto gráfico do livro. Segundo Zachrisson (1965), a definição de legibilidade “é a velocidade e acuidade da apreensão visual e compreensão de texto corrido”. Em um contexto de um livro infantil, também é importante que o texto proporcione uma leitura fluida, para aumentar a satisfação e a imersão na história, e que os símbolos utilizados sejam compreensíveis.

Um dos métodos que Rehe (1974) usou para medir a legibilidade foi a *fadiga visual*, ou seja, o cansaço do usuário ao ler um texto com determinada fonte. A fadiga visual é um importante aspecto a ser levado em conta, pois uma criança em fase de alfabetização - 4 a 7 anos - usualmente lê textos que tem em média 4 mil palavras (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008) e, por estar iniciando sua vida como leitor, pode sentir-se cansada ao se depara com símbolos difíceis de decifrar.

Não existe uma regra para estabelecer qual a tipografia adequada para um livro infantil. Porém, Heitlinger (2007) aponta diversos estudos relacionados ao desenvolvimento de fontes específicas para aprendizado infantil, como fontes regulares que acompanhem o traçado natural das letras. De acordo com Walker (2005), a expressão “caractere infantil” é utilizada para descrever as letras projetadas de acordo com as necessidades percebidas nas crianças. Roa (2013) caracteriza os tipos infantis como possuindo um traçado menos rígido, com utilização de caracteres de um andar na altura “x”, (os caracteres adultos têm geralmente dois andares na altura “x”), como mostra o “a” e o “g” da Figura 1. Caracteres infantis são uma solução muito adequada, pois facilitam a compreensão dos símbolos para o público infantil.

Figura 1: caracteres adultos a esquerda, caracteres infantis a direita



Fonte: autora

A composição do texto - espaçamento as linhas, comprimento da linha e tamanho de corpo da fonte - é tão importante quanto a escolha da fonte tipográfica, e tem influência direta na facilitação do contato do público infantil. Segundo Lourenço (2011), a hifenização do texto deve ser evitada em textos de livros infantis e é importante atentar para quebras de linha, que devem acontecer sempre de acordo com a sintaxe do texto. O autor afirma também que existe uma necessidade de espaçamento maior entre letras e entre palavras do que para um adulto.

Por fim, analisando a composição do texto em relação aos demais elementos da página - ilustrações, espaços em branco - o texto pode se apresentar, segundo Nodelman (1998) de quatro formas diferentes: 1) texto separado da ilustração; 2) texto parcialmente anexado a ilustração - as imagens ocupam um espaço proporcional ao texto dentro da página na forma de retângulos; 3) o texto intermedia ou se relaciona com o formato da ilustração, acompanhando a ilustração com uma linha que segue seu formato 4) texto posicionado dentro da área de ilustração - a ilustração é aplicada ao plano de fundo e o texto é colocado sobre a ilustração. A escolha da composição adequada para o livro projetado é de responsabilidade do designer. Vários aspectos são importantes, entre eles: *a quantidade de texto que está sendo trabalhada*, pois quanto maior a quantidade de texto, menos espaço em branco é necessário e menos ilustrações acabarão sendo utilizadas; o *estilo de ilustração utilizada*, já que uma ilustração com muitos detalhes, por exemplo, com cenários complexos, exige uma apresentação mais ampla; a *faixa etária do leitor* - como mencionado no tópico anterior, referente a Tabela 1, porque ao envelhecer as crianças passam de livros cheios de ilustrações a livros com cada vez mais textos e menos imagens.

2.3. ILUSTRAÇÃO

Este capítulo tem como objetivo desenvolver o assunto da ilustração voltada para o público infantil e projetos editoriais, abordando técnicas e processos que fazem parte da construção de um personagem, cenários e da escolha de uma técnica adequada.

2.3.1. Livro ilustrado e a ilustração para crianças

No início da vida passamos por diversas experiências novas e temos uma necessidade muito grande de aprender, afinal são muitas as informações e expectativas de desenvolvimento por parte da sociedade. Há muitos conhecimentos a serem transmitidos, mas tão importante quanto esses conhecimentos é a forma como tudo isso será apresentado para a criança. O meio e o processo influenciam de forma direta no aprendizado; acredita-se que um dos meios seja o livro, com o potencial de desenvolver senso crítico, entregar conhecimento e influenciar atitudes positivas na criança em relação a ela mesma e às outras pessoas.

O livro infantil é, usualmente, composto por dois elementos: o texto e o desenho. Ambos têm um papel de relevância na tarefa de entregar a mensagem da história. O desenho, para as crianças, auxilia no quão atraente o livro é no primeiro contato e, em um segundo momento, auxilia a visualização da história, na compreensão das perspectivas e significados (AMARILHA, 2002).

Tradicionalmente as ilustrações de um livro tinham o propósito de elucidar e decorar o texto que as acompanhava (SALISBURY; STYLES, 2012) servindo apenas de apoio, porém, com o tempo isso se modificou e em muitos casos o desenho pode, inclusive, substituir palavras no contexto de um livro. Atualmente, a parte escrita e o desenho andam juntos para construir o significado de uma história, sendo que por muitas vezes as imagens carregam a responsabilidade da narrativa (SALISBURY; STYLES, 2012).

A ilustração como forma de complementar ou contar por si só uma história tem sua trajetória iniciada há muitos anos, quando nas paredes de cavernas desenhos foram feitos. Por mais que o propósito destes desenhos sejam especulados, de uma forma muito bem sucedida esses desenhos conseguem comunicar até hoje muitas coisas, mesmo com uma distância temporal de pelo menos 45 mil anos (SALISBURY; STYLES, 2012).

Neste contexto, o trabalho do ilustrador se mostra de grande importância e, antes de tudo, o ilustrador é também um leitor do texto, interpretando e traduzindo em uma linguagem visual - a tradução intersemiótica (GOMES 2010).

2.3.2. *Storyboard e thumbnail*

Todo projeto precisa ser planejado, testado e ser organizado, o projeto de um livro não é diferente. Quando este livro está cheio de ilustrações é necessário que esses desenhos sejam planejados para que a mensagem visual seja entregue de forma clara e adequada. No livro infantil a técnica de *storyboard* pode facilitar no planejamento das imagens ao proporcionar a organização visual do que será mostrado em cada página, quais personagens e objetos serão desenhados, por exemplo. O *storyboard* também auxilia nos testes, permitindo que o ilustrador experimente várias composições diferentes, testes de cores, antes de decidir pelo esboço mais promissor e finalizá-lo.

A técnica de *storyboard* (Figura 2) é utilizada normalmente para planejamento visual de *motion graphics* - como longas-metragens , videoclipes e animações - pois são uma forma de auxiliar na transmissão de informações sobre as cenas para a equipe que participa desses projetos. Storyboard conta visualmente uma história numa sequência lógica, ou seja, organiza a disposição de elementos visuais que representam uma narrativa por um período de tempo (FILLMANN, 2014). Essa técnica também pode ser muito bem utilizada para o planejamento de ilustrações de um livro infantil. Nos filmes, os storyboards compõe uma etapa intermediária entre o roteiro e a realização. No caso do livro, acredita-se que podem fazer parte da etapa de Geração de Alternativas, que acontece depois da Ideia inicial e antes da Finalização. A história guia o fluxo dos acontecimentos do storyboard, porém, mesmo com o texto pronto, é importante decidir qual parte será retratada na ilustração de cada página; tanto o autor quanto o ilustrador podem tomar tais decisões.

Os storyboards são compostos de desenhos chamados *thumbnails* (Figura 2), que se caracterizam por serem feitos rapidamente e com poucos detalhes, sendo o mais objetivos possível.

Figura 2: Exemplo de *storyboard* - *Toy Story*



Fonte: PIXAR <https://goo.gl/snbRDH>

Thumbnail é uma técnica composta por desenhos “rápidos” e sem muitos detalhes, que prioriza o estudo de composição e valores - profundidade -, incluindo ângulos de visão, de onde vem a luz e sombra, uso de cores, perspectiva, cenários, expressões faciais, etc. Nesses esboços podem ser incluídas anotações sobre como seria a página, descrição de sentimentos que o ilustrador quer passar, explicação da ação do personagem, movimento, onde a mancha de texto vai ser posicionada, ou qualquer outra informação que se julgar importante. O objetivo é testar as mais variadas possibilidades que aquela ilustração pode ter e encontrar a mais adequada (Figura 3).

Figura 3: Estudo de thumbnail



Fonte: Maxime Schlide (2017)

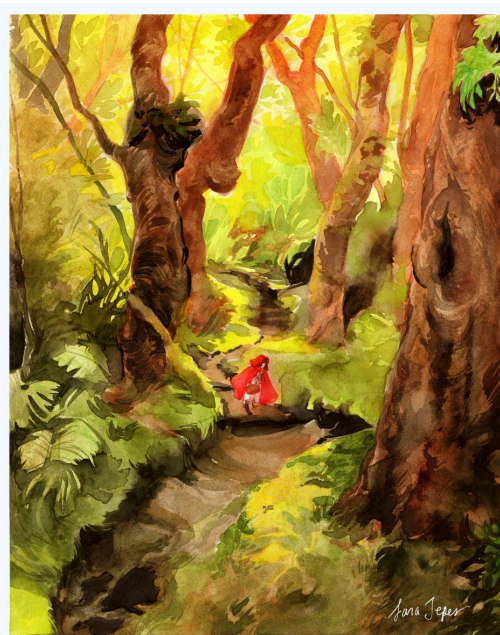
Os desenhos podem representar fielmente a história, podem acrescentar ou até criar novas possibilidades, dependendo do que o autor e ilustrador tem em

mente. Esse trabalho entre autor e desenhista é muito importante, bem como a comunicação entre eles, para que as expectativas se alinhem.

2.3.3. Estilos e Técnicas

No mundo da ilustração os profissionais usam diversas técnicas, que vão desde a mais tradicional até a mais moderna. Podemos diferenciar essas variadas técnicas de algumas maneiras como, por exemplo, pelo custo, disponibilidade dos materiais ou pela quantidade de tempo para desenvolver. Desenhos tradicionais (Figura 4) - grafite, aquarela, tinta óleo, etc - geralmente necessitam ser feitos com materiais de melhor qualidade para que o resultado seja satisfatório e com bom acabamento, e por causa disso os custos podem ser mais elevados. Aquarelas de boa qualidade têm um valor alto, bem como pincéis e os papéis especiais, feitos para suportar a quantidade de água que a aquarela necessita.

Figura 4: Ilustração em aquarela



Fonte: Sara Tepes

Desenhos feitos digitalmente (Figura 5) também requerem grande investimento em equipamento inicialmente, porém, uma vez feito, não há muitos custos extras - além, é claro, da depreciação do equipamento e da eventual compra de complementos (como pacotes de pincéis do Photoshop).

Figura 5: Ilustração digital



Fonte: Loish

Acredita-se que para a escolha da mídia adequada para um livro, deve-se levar em conta alguns fatores: conhecimento prévio do artista (experiência com a técnica e materiais), custos, semiótica e o mercado. Conhecimento prévio e experiência são importantes, pois o ilustrador tem que sentir-se confortável ao criar e utilizar os inúmeros conhecimentos que adquiriu com os anos a seu favor. Os custos devem ser avaliados de acordo com o público-alvo, a verba que o projeto do livro possui, o preço dos materiais, quantidade de ilustrações e o tempo de trabalho que o ilustrador levará para concluir as ilustrações. A semiótica auxilia no tipo de sentimento e informações que o livro quer passar sobre ele mesmo, por exemplo, se o livro tem a necessidade de passar o sentimento de aconchego, de proximidade com a criança, a escolha interessante seria usar uma mídia mais tradicional, que se assemelha aos materiais que a criança tem acesso e mostra um trabalho manual. Em relação ao mercado é importante ver que tipo de livros estão a venda e os que mais chamam atenção das crianças, ver que tipo de técnica é normalmente usada em livros que possuem a mesma temática (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008).

Uma das atividades mais importantes para desenvolver e escolher a técnica para ilustração de um livro é a prática de esboços e testes com diferentes materiais - papéis, canetas, pincéis, softwares, etc. É importante que o ilustrador se permita uma fase de experimentação livre de cobranças, apenas com o intuito de descobrir novas mídias. Após esses testes, é necessário analisar os resultados, qual das técnicas é mais completa e que permite representar o que é necessário para a história. Além disso é importante analisar o processo de cada técnica, se o

ilustrador se sentiu confortável com aquele processo, se dominou a mídia, avaliar o tempo e o custo, pois o processo também é importante, não apenas o resultado.

2.3.4. Personagens

Pela estrada afora Chapeuzinho Vermelho caminhou com sua cesta de doces rumo a casa da vovozinha. Como na história de Chapeuzinho, em muitos outros livros os personagens são os protagonistas das histórias contadas para crianças, e com isso carregam grandes responsabilidades. O personagem se encarrega de criar um laço com o leitor e, por muitas vezes, contar a história.

É através dos personagens que o autor vai transmitir a mensagem e vender o livro em si. Na capa do livro, além do nome da história, o grande destaque usualmente é para os personagens da história. Por isso, é importante que o personagem seja atrativo e intrigante, que chame a atenção do leitor - não necessariamente de uma forma “fofa” -, inclusive com a intenção de uso da imagem para marketing e possíveis produtos relacionados no futuro (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008). Os personagens também se encarregam de, muitas vezes, representar os leitores e criar empatia, fazendo a criança enxergar no personagem alguma característica sua ou situação que já viveu.

Ideias de personagens podem surgir a partir de uma história ou situação já idealizada, onde o personagem é criado para encaixar-se nesse conceito e ajudar a desenvolver essa narrativa. Ou o personagem pode ser a ideia principal, o primeiro elemento a ser pensado e a partir dele uma narrativa será escrita (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008).

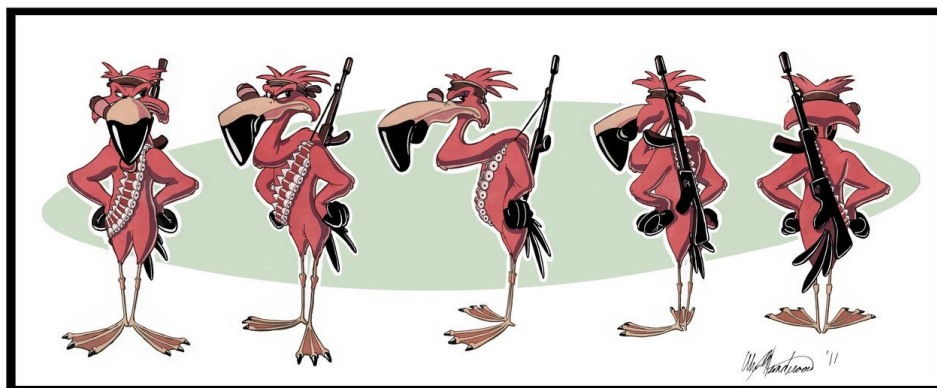
Um das características mais importantes de um personagem é a consistência - definida nesse trabalho como a capacidade do personagem, nas mais variadas situações, ser visualmente reconhecível e coerente em relação a sua personalidade e atitudes. No momento de desenvolver e ilustrar um personagem, o profissional pode-se utilizar de um método que consiste em montar um perfil descritivo ou mapa mental de inúmeras características do personagem - também chamado de *High Concept* por Solarski (2012) - que ajudem a criar uma imagem mais sólida de quem esse personagem é em diferentes visões e situações. Segundo Solarski (2012) é importante questionar-se sobre qual experiência emocional este personagem vai

passar para o público. Pode-se, por exemplo, fazer isso escrevendo um parágrafo que define clara e concisamente os objetivos de design do projeto do personagem. Essa técnica também pode ser utilizada em personagens que já existem, ajudando o ilustrador a praticar visualmente a representação coesa desse personagem - que é o caso deste trabalho com a Chapeuzinho Vermelho.

Representar diferentes personagens pode ser desafiador, principalmente quando são personagens de diferentes idades. Nesse caso as proporções dos corpos entre si e entre o ambiente são grande importância; para um resultado positivo nesse sentido é indicado a realização de estudos de desenho de observação a partir de figura humana e ambientes reais (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008). Mesmo que a ilustração final não seja no estilo realista, saber as proporções e as variações de anatomia existentes no “mundo real”, serve de embasamento para distorções estéticas e aplicação de estilo próprio.

Um dos recursos que histórias infantis utilizam é o uso de animais como personagens, normalmente com antropomorfismo - com características humanas. Personagens animais podem ser positivos para a história de várias formas, evitando, por exemplo, do autor ter que classificar uma etnia, idade ou gênero para um personagem, tornando-o mais neutro nestes contextos, o que pode ajudar a focar no que é realmente necessário (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008). Além disso, animais são cativantes tanto para adulto quanto para crianças, ajudando a chamar atenção do consumidor e ajudando nas vendas (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008). Segundo o livro *The Bloomsbury Guide to Creating Illustrated Children's Books*, a melhor técnica para ilustrar personagens animais é através da prática do desenho de observação de animais reais, estudando suas proporções reais. Feito isso, no momento da estilização, a técnica de rotação de personagem (Figura 6) pode ser utilizada para que o ilustrador tenha consciência dos volumes e proporções do personagem visto de diversos ângulos, mantendo a coerência do design nas mais variadas representações que aquele personagem terá no decorrer do livro.

Figura 6: Rotação personagem Flamingo Geurilla



Fonte: Alexander Henderson

O personagem sendo a figura principal da história, mediador da mensagem e importante elemento para o contato efetivo com a criança e o público geral, necessita de atenção e estudo para sua forma e colocação na ilustração do livro infantil. O desenvolvimento de um personagem que seja representativo para diversos públicos é também muito importante, pois é desta forma que se inclui socialmente as crianças e representa a sociedade como ela é: uma sociedade plural.

2.3.5. Composição e cenários

Cada frase de uma história tem o poder de transportar o leitor para o universo do livro, ambientando os personagens em lugares com diferentes detalhes e complexidades. Depois de desenvolvidos, os personagens precisam ser colocados em seu cenário de atuação - como um ator se posiciona em um *set* de filmagens - para que a história se desenrole conforme o autor escolheu contá-la.

Já no início do projeto, quando o ilustrador está desenhando os *thumbnails* do *storyboard*, a preocupação de composição e ambientação já existe. Para pensar em ambientação, é necessário também prever a figura principal do quadro, pois é a relação entre o fundo e a figura que definem a percepção visual, criando contraste e formando ícones, ilustrações, marcas e composições que estimulam a visão do usuário (ROMANI, 2011). Em primeira instância, é importante dividir o cenário em três partes: plano de fundo, plano médio e plano frontal (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008). Usualmente, no plano frontal - o mais próximo do leitor -, os elementos são maiores e mais detalhados, e conforme o distanciamento nos planos os objetos e personagens vão sendo representados com menos detalhamento e em menor escala. A nitidez desses elementos pode variar de acordo com o foco

escolhido pelo ilustrador (Figura 7), como o foco de uma câmera pode variar em uma fotografia, evidenciando algum elemento ou outro, o que pode ser uma técnica para auxiliar na tradução visual dos acontecimentos.

Figura 7: Variação de foco na fotografia

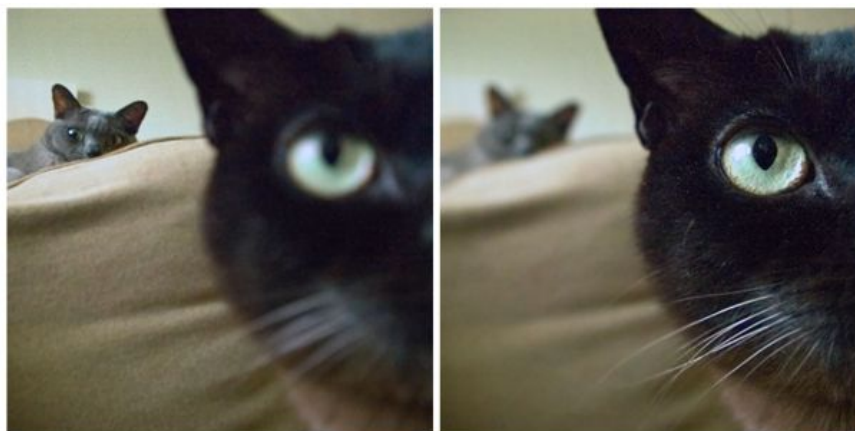


Figura X: Fotografia por IsuTech

Além da estrutura de profundidade, a disposição geral dos elementos é de grande importância e muitos livros usam a *Golden Section* - ou proporção áurea - como diretriz, pois acredita-se que esta possua pertinentes virtudes estéticas, trazendo harmonia para peças de arte há muitos anos (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008). Porém, quebrar regras como essa também é uma possibilidade e pode acrescentar informações sobre o livro, conferindo estilo e tipo de abordagem.

A ilustração de cenários em livros infantis pode ser tanto apenas um fundo para situar um personagem ou o texto, ou pode ser o guia do fluxo da página, criando caminhos para os elementos. Além disso, o cenário pode ser composto pelo próprio texto, diagramado de forma lúdica, se integrando com as ilustrações. Com todas essas possibilidades, cabe ao designer ou ilustrador fazer a experimentação e análise dessas técnicas na etapa de storyboarding, escolhendo as opções que mais completam e enriquecem a história (ROMANI, 2011), cabem no orçamento do livro e atraem o público-alvo.

3. METODOLOGIA

A metodologia usada neste trabalho é uma junção entre a metodologia do designer italiano Bruno Munari com a metodologia usada no livro *The Bloomsbury Guide to Creating Illustrated Children's Books*, dos autores Sue Thornton, Yadzia Williams e Desdemona McCannon.

A metodologia de Bruno Munari é composta por uma lista de valores objetivos - instrumentos de trabalho - que guiam o projetista criativo, afastando-o da improvisação (MUNARI, 1981). Esta metodologia é composta pelos seguintes passos: problema, definição do problema, componentes do problema, recolhimento de dados, análise dos dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelos, verificação, desenho construtivo, solução. Por ser uma metodologia generalista, ela se aplica bem a este trabalho, sendo enriquecida e complementada com os tópicos levantados pelo livro *The Bloomsbury Guide to Creating Illustrated Children's Books*, onde o próprio conteúdo do livro guia uma metodologia para desenvolvimento de um livro infantil completo.

Como julgou-se que as necessidades específicas deste projeto não eram contempladas de forma ideal por nenhuma destas duas metodologias em separado, decidiu-se criar uma metodologia híbrida, que contém elementos de Munari e de Thornton, Williams e McCannon, além da experiência prática da autora deste trabalho de conclusão. A Figura 8 mostra a metodologia proposta.

Figura 8: Etapas da metodologia



Fonte: Autora

A primeira etapa da metodologia deste trabalho é a *Definição do Problema*, onde a autora escolheu trabalhar com um livro infantil ilustrado para crianças, identificando a demanda social da temática de educação alimentar. Além disso, nesta etapa é realizada a delimitação do projeto, onde a autora especifica limites e critérios que o trabalho se propõe. Na segunda etapa, a *Fundamentação Teórica*, a autora recolhe informações referente aos componentes do problema, estudados e desenvolvidos na etapa de fundamentação teórica, embasando as tomadas de decisões em relação ao projeto prático. Foram pesquisados os tópicos relacionados aos projeto: o desenvolvimento do comportamento alimentar infantil, design editorial com enfoque nas crianças, formatos e materiais de livros, tipografia adequada, ilustração voltada para o público infantil, técnicas de desenho e de planejamento de ilustrações, desenvolvimento e representação de personagens, composição de página e cenários. Julgou-se pertinente incluir as etapas de Definição do Problema e da Fundamentação Teórica, pois, ainda que não sejam etapas práticas do projeto, entende-se que foram necessárias para chegar ao resultado.

Na etapa 3 chega o momento de unir todas essas informações e analisá-las, na etapa *Definição de Conceito*, o que acarreta na criação de personas (para melhor compreensão do público-alvo e definição do mesmo). Ainda nesta etapa, já tendo o projeto delimitado e o público-alvo determinado, é feita a análise de similares. Na análise de similares, importante etapa do trabalho, a autora enumera critérios de análise - técnica de ilustração, tipografia, encadernação, materiais, cores, diagramação - e então analisa livros infantis, alguns sugeridos por colegas de curso que contam histórias para crianças em hospitais. O objetivo é pontuar diversos aspectos dos livros, referenciando qualidades que se aplicam a este trabalho. A última parte desta etapa é a conceituação, momento em que a autora, usando de todo o conhecimento já coletado até aquele ponto, define a orientação do trabalho: em relação ao público-alvo, aos pilares deste trabalho - temáticas mais importantes -, e em relação a semiótica, ou seja, o que este livro quer passar para o leitor e sociedade no geral.

Na etapa de *Experimentação* é onde as ideias podem ser exploradas livremente, seguindo as orientações do conceito, permitindo ensaios de diferentes designs nos cenários, personagens e diagramação de texto. Para a etapa

Experimentação, a construção dos personagens seguirá técnicas apresentadas por Thornton, Williams e McCannon (2008), como por exemplo: a criação de um mapa mental para o desenvolvimento do personagens tanto fisicamente, quanto em sua personalidade e características semióticas, tais como timidez, espontaneidade, etc. Nesta etapa também é aplicada a técnica de *storyboarding*, onde é definido qual conteúdo ficará em cada página do livro, juntamente com o planejamento das ilustrações - definição de valores, ângulos do desenhos, distribuição dos elementos na página. Juntamente com o desenvolvimento e planejamento das páginas do livro, vem a escolha da técnica que será usada na ilustração do livro. Thornton, Williams e McCannon (2008) sugerem que várias técnicas sejam experimentadas, e a escolha se dá levando em conta o conceito pré-estabelecido, afinidade do ilustrador com a técnica e a preferência do público-alvo. Além disso, nesta etapa já são feitos testes de impressão para saber como as cores, diagramações que estão sendo experimentadas e tipografia se comportam no papel.

A etapa seguinte, *Seleção de Alternativas*, consiste em reunir todas as alternativas geradas, escolher as que melhor se encaixam no conceito e finalizá-las, dando acabamento para as ilustrações, unindo os desenhos com a diagramação e fechando o arquivo para impressão. Nesta etapa o livro estará completo e pronto para ser submetido à avaliação de profissionais da saúde e educação - que é justamente a etapa seguinte.

Na etapa de *Avaliação Externa* o livro teste será submetido à avaliação de profissionais da saúde e da educação, de acordo com a disposição dos mesmos. Não será proposto que a avaliação seja feita pelo público-alvo infantil devido às limitações de tempo que o trabalho tem.

A etapa de *Feedback* consiste em recolher as opiniões dos profissionais e avaliá-las, fazendo as alterações propostas; caso seja necessário, o livro será submetido mais uma vez a análise dos profissionais.

A última etapa, *Finalização*, é o fechamento de arquivo do livro e envio para impressão; após isso, a entrega do trabalho.

4. RESULTADOS PARCIAIS

Este capítulo aborda os resultados obtidos até o momento da entrega da etapa 1 deste trabalho. Foram excluídas as etapas referentes à *Definição do Problema* e de *Fundamentação Teórica*, pois estão no corpo deste trabalho. Sendo assim, inicia-se o relato do processo de projeto pela etapa *Definição de Conceito*, onde as tarefas de criação de personas e definição do público alvo foram realizadas, além disso, é apresentada a *análise de similares* - avaliação de outros livros e trabalho editoriais no geral, com o objetivo de identificar ações positivas e que servem de referência para esse projeto -, até a etapa de *conceituação* do livro produzido por este trabalho - definindo tanto o conceito estético quanto o conceito semiótico para a etapa seguinte de produção criativa do livro.

4.1. PÚBLICO-ALVO

Além das próprias crianças, um livro infantil ilustrado tem diversos outros possíveis públicos-alvo, como por exemplo: seus pais, familiares, educadores, e no caso deste livro, profissionais da saúde.

Segundo Thornton, Williams e McCannon (2008), diferentes razões podem motivar a aquisição de um livro infantil. Para os avós e demais familiares, por exemplo, a escolha pode se dar em uma data especial, e por causa disso o livro escolhido é avaliado por sua aparência, seu valor, por algo que o torna especial e duradouro para que por muitos anos ele participe da vida da criança e seja lembrado.

Ainda segundo Thornton, Williams e McCannon (2008), os pais, por outro lado, ao comprarem livros para seus filhos, podem ter dois momentos: quando estão com pressa e compram um livro para que seu filho mantenha-se entretido - levando em conta a opinião da criança e o preço - ou quando os pais se propõem a ir com seus filhos a uma livraria para escolherem livros que possam ler juntos na hora de dormir - e nesse momento escolhem também um livro especial, que agrade tanto a criança quanto os pais, levando em conta a estética e o conteúdo da história).

Quando educadores, bibliotecários e outros profissionais que trabalham com o público infantil escolhem um livro seu foco normalmente está no valor do livro - por muitas vezes terem verba limitada para compra - e no conteúdo da história. É

importante para esse público o que a história pode ensinar para as crianças, se a mensagem e os personagens se adequam ao currículo dos conteúdos que eles precisam passar para crianças (MCCANNON, 2008). No caso do livro deste projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, a mensagem é a importância da alimentação saudável e diminuição do excesso de alimentos ultraprocessados.

Por fim, McCannon afirma que a criança, quando tem a liberdade de escolher o livro que vai ler, tende a levar em conta a parte estética do livro, sendo facilmente influenciada por cores, cheiros, pelo toque e principalmente pela mídia, com personagens de famosos filmes, desenhos ou programas televisivos. Por este motivo é importante que o livro seja atrativo para os sentidos do público infantil, criando uma experiência agradável, empolgante e positiva. Assim, seu conteúdo será percebido pelo público-alvo mais importante, as crianças, de forma assertiva e o conteúdo será refletido na vida prática dela.

Pensando ainda na importância da mensagem que o livro infantil pode passar para as crianças, é relevante mirar em diferentes públicos, para que o livro não seja apenas bem aceito por determinados segmentos da sociedade, mas que se adapte a todo tipo de pessoa e suas peculiaridades. Para que isso aconteça, é necessário representar os elementos da história da forma mais neutra possível, como, por exemplo, a vestimenta, que podem variar de acordo com o público. Também é preciso atentar para estereótipos, pois ao mesmo tempo que estes podem ser positivos por facilitar a identificação do leitor com os personagens na história, estereótipos também podem ser negativos, construindo visões muito fechadas de aspectos sociais que na verdade são extremamente plurais e cambiantes. Por crianças serem muito influenciáveis, é relevante que, além de abrangente, o livro não passe, de forma nenhuma, uma mensagem negativa.

Com o intuito de determinar de forma correta o público-alvo e embasar as decisões posteriores de conceito do livro, será utilizada a técnica de personas para que a autora possa visualizar melhor o consumidor, suas necessidades, objetivos, estilos de vida, classe social e possíveis interesses.

4.1.1. Personas

Persona 1 - Criança

Augusto tem 6 anos, está na primeira série do ensino fundamental, estuda em colégio público. Gosta de ir a praia, não gosta de comer salada e vegetais. Augusto precisa se alimentar melhor e passar mais tempo com os pais quando está em casa, ao invés de ficar usando celular.

Persona 2 - Profissional nutricionista

Rosana tem 36 anos, é nutricionista e atende pessoas de todas as idades em um hospital público. Gosta de ir a congressos e viajar, não gosta de assistir filmes de terror. Rosana precisa de materiais didáticos e lúdicos com conteúdo de sua área de atuação, alimentação, e fazer economias.

Persona 3 - Avós/avôs, tias/tios

Judite tem 64 anos e é professora de educação artística aposentada e avó. Gosta de ir à missa toda semana, não gosta que falte comida em casa quando recebe visitas. Judite gosta muito de dar presentes aos netos e passar tempo com a família e amigos.

Personas 4 e 5 - Pais

Júlio tem 34 anos, e é contador. Gosta de brincar com os filhos, não gosta de perder tempo no trânsito. Precisa comer mais frutas e ajudar os filhos com trabalho escolares.

Clarissa tem 35 anos, é engenheira. Gosta muito de comer sobremesas, não gosta de pagar preços abusivos. Clarissa precisa criar rotina de dormir mais cedo e fazer mais refeições com a família.

4.1.2. Análise das personas

O público-alvo principal deste projeto, as crianças, são atraídas inicialmente pela parte estética do livro, mas a principal qualidade valorizada pelas crianças é a interação do livro, possibilidades de uso e brincadeiras (ROTAVA; MEÜRER; CHRISTOFFOLI, 2014). Segundo Coelho (2000), crianças em fase de alfabetização encontram-se na faixa de 4 a 7 anos, onde elas começam a sistematizar o aprendizado da leitura - que este é um processo lento e contínuo e que dificilmente pode ser separado por idades. No Brasil, 34% dos alunos que chegam ao 5º ano de escolarização ainda não conseguem ler (WEISZ, 2012). Segundo Ferreira (2000), crianças a partir dos 4 anos já são capazes de diferenciar um elemento figurativo e

um não figurativo, ou seja, mesmo a criança não sabendo ler elas tem noção de que o elemento textual é para ser lido.

Há ainda as diferenças sócio-econômicas, crianças de classe média, entre 5 anos e meio e 6 anos, já possuem conhecimento de que forma um texto é lido - da esquerda para direita, de cima para baixo. Em crianças de classe mais baixa esses conhecimentos aparecem em bem menos casos, considerando a mesma faixa etária (FERREIRO, 2000). A determinação do público-alvo infantil através da idade ou período de alfabetização pode ser muito equivocada, pois o peso da condição social da criança nesse caso se mostra extremamente relevante. Em conclusão, é importante que o livro seja o mais democrático e estimulante possível, possibilitando que todas essas crianças sejam incluídas e compreendam, mesmo que apenas através das ilustrações, a mensagem da história.

Em relação aos pais, como podemos observar nas personas, a importância do livro está em seu conteúdo, relevância, custo de investimento e no momento de lazer e entretenimento que a criança terá. Avós e outros familiares valorizam principalmente o conteúdo e a durabilidade que o livro terá, com a intenção de dar um presente que seja lembrado e utilizado pela criança por muito tempo. O último público-alvo, os profissionais tanto da saúde quanto da educação, são os mais exigentes em relação ao conteúdo do livro. Estes profissionais buscam em um livro a mensagem correta e adequada para crianças, transmitida de forma efetiva, a fim de colaborar com a prática da atividade profissional.

As primeiras decisões partem do público-alvo, onde através de Thornton, Williams e McCannon (2008) a autora selecionou como público-alvo: *crianças, pais e outros familiares*. Os últimos, e de extrema importância, são os *profissionais da área da saúde* - devido a temática de educação alimentar que o livro se propõe - e os *profissionais da área da educação* - devido ao contato com as crianças e também a necessidade de livros infantis no seu meio de trabalho. A técnica de Personas só veio facilitar a definição das necessidades específicas de cada público, auxiliando na visualização de cada um individualmente. Em relação especificamente às crianças, o público-alvo principal, a faixa etária fica definida como mais abrangente, passando por *crianças ainda não alfabetizadas* - onde a contação de história por parte de um adulto se faz necessária, bem como ela poder observar as imagens e criar sua

própria história -, *crianças em fase de alfabetização* - onde a criança já pode ler sozinha ou participar de um momento de leitura compartilhada com pais e/ou professores - até *crianças já alfabetizadas* - que ainda possam se interessar pela temática do livro e se divertir com a aventura de alimentação de chapeuzinho. Então a faixa etária das crianças fica entre 4 e 9 anos, podendo ser lido por qualquer pessoa de qualquer idade e não indicado para crianças com menos de 4 anos, pois nessa faixa etária é mais indicado livros com conteúdo mais simples, com poucas palavras, números e alfabeto (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008).

4.2. ANÁLISE DE SIMILARES

Este capítulo será dividido em três tópicos, com o objetivo de organizar e facilitar a compreensão da análise de produtos editoriais. O primeiro tópico se propõe a analisar as ilustrações de livros infantis, levando em conta o tipo de técnica utilizada pelo ilustrador, a representação visual dos personagens, como são apresentados os cenários, a interação entre personagens e ambiente através da composição e as cores utilizadas - estas que possuem grande influência na ilustração, principalmente quando o leitor é uma criança. O segundo tópico analisa a tipografia utilizada em livros infantis, falando sobre o formato da fonte escolhida, o posicionamento do texto na página, a utilização de diferentes tamanhos de corpo de texto e posicionamentos para transmitir - além de textualmente - visualmente o que o texto diz e a importância do fluxo de texto, demonstrando a preocupação do autor em fazer quebras de linhas em palavras estratégicas para que a leitura não seja prejudicada, visto que o público-alvo do livro são crianças. O terceiro e último tópico analisa os materiais utilizados nos livros - tipo de papel, gramaturas, acabamentos - as dimensões que estes livros têm e como aqueles livros foram encadernados.

Os critérios de escolha para os livros analisados foram: livros populares entre as crianças de acordo com contadoras de histórias consultadas, livros com ilustrações ricas e que se assemelham ao estilo pretendido pela autora, livros com variados tipos de encadernação e livros que apresentavam tipografia clara, volume de texto de acordo com o público deste trabalho e diferentes classificações de estilo tipográfico.

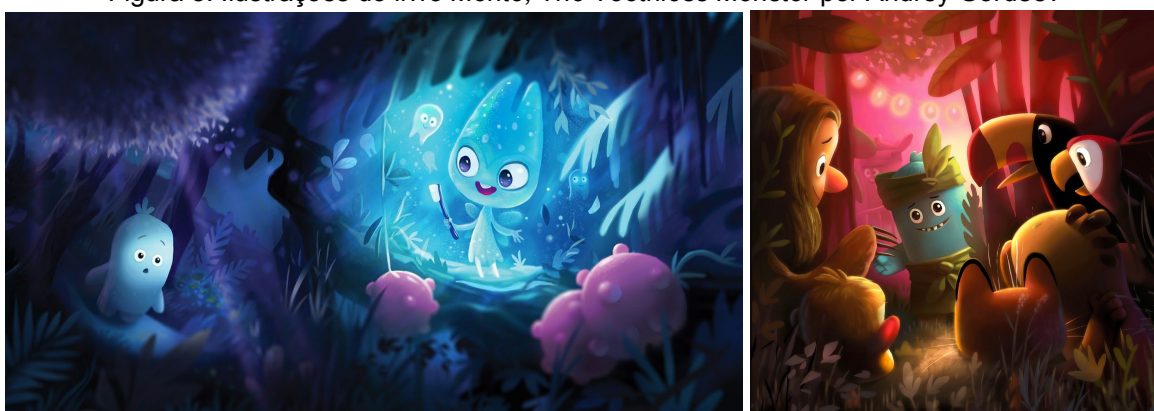
Esta análise de similares tem como objetivo avaliar os produtos já existentes no mercado, selecionar referências para a produção do livro e auxiliar na tomada de decisões na etapa de conceituação do produto editorial.

4.2.1. Análise de ilustração: técnicas, personagens, cenários, composição de página e

O primeiro objeto de análise são as ilustrações do livro infantil *Monte, The Toothless Monster* (Figura 8), feitas pelo ilustrador Andrey Gordeev. As ilustrações foram divulgadas digitalmente no portfólio online do ilustrador no site Behance.

cores

Figura 8: Ilustrações do livro *Monte, The Toothless Monster* por Andrey Gordeev

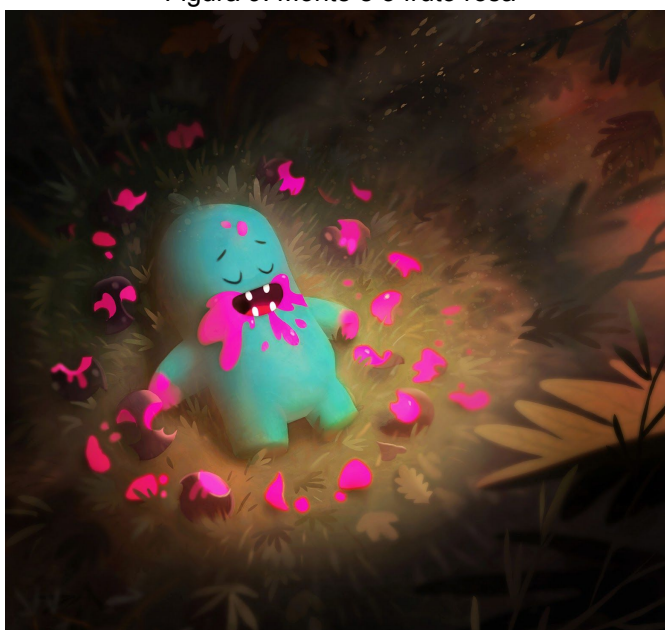


Fonte: Andrey Gordeev

Gordeev usa a técnica de desenho digital em suas ilustrações, com sombras e iluminações macias e sem marcações fortes, além disso seus desenhos possuem texturas e riqueza em elementos e detalhes. Os personagens do livros - animais e monstros - têm formato orgânico e amigável, aparência divertida e sem estereótipos de gênero. Os cenários têm riqueza de detalhes, demonstrando a qualidade técnica do ilustrador e a atenção para elementos de composição, profundidade e de significados para a história. Além disso, Gordeev explora diversos ângulos do personagem e dos cenários, favorecendo a mensagem que deve ser passada naquela página; e mesmo que o usuário que acessa estas ilustrações no portfólio digital do ilustrador não tenha acesso ao livro completo com a história escrita, pode-se ter claramente a ideia do que se passa na narrativa apenas observando o trabalho feito nas ilustrações. Em relação à composição de página, o ilustrador trabalha sempre para que o foco daquela parte da narrativa esteja destacado, contornado pelos demais elementos da cena, tudo isso com o correto

posicionamento dos personagens e do cenário, aliado com o esquema de cores. Na maioria das ilustrações divulgadas, os cenários, bem como os personagens secundários, são coloridos por tons quentes, não tirando o foco do personagem principal - o monstro Monte - e da fada do dente, ambos coloridos com um azul vivo que sempre os deixa destacados do demais elementos da página. O mesmo recurso de destaque de cores é utilizado na ilustração onde Monte aparece deitado, descansando após se fartar de comer um fruto de um tom de magenta muito vibrante (Figura 9). Nesta ilustração fica bem evidente a intenção de Gordeev de destacar o personagem e o fruto do resto do cenário, possivelmente porque o fato do personagem comer tanto deste fruto tenha ligação com Monte e seus dentes, como o título do livro informa. O uso dos valores de sombra e luz nessa ilustração também contribuem para o enquadramento do personagem e o direcionamento do olhar do leitor.

Figura 9: Monte e o fruto rosa



Fonte: Andrey Gordeev

O segundo objeto analisado neste capítulo é o livro infantil “Selvagem” (Figura 10), escrito e ilustrado por Emily Hughes. O livro *Selvagem* - título original *Wild* - conta a história de uma menina que vivia na floresta, adotada pelos animais e que foi encontrada por humanos. Descontente com sua vida fora da floresta, ela volta a viver com os animais no final do livro - tudo isso escrito de um forma muito simples e cativante. Os desenhos de Hughes enchem os olhos. As ilustrações do livro

parecem ser uma mistura da mídia tradicional e digital, provavelmente esboços e linhas feitos à mão e retoques, cores e finalizações feitas de forma digital. Os desenhos possuem muitas texturas que remetem ao traços do lápis e giz no papel, muitas vezes deixando linhas de construção e esboço, dando uma atmosfera artesanal às ilustrações e acrescentando detalhes que enriquecem as páginas.

Figura 10: Capa e recorte de uma das páginas de “Selvagem” por Emily Hughes



Fonte: Emily Hughes

Os personagens da história - a menina selvagem, os animais e os outros humanos - têm formatos geométricos e amigáveis, com proporções mais exageradas e nada realistas. A personagem principal em especial é um personagem cheio de personalidade, os olhos e boca enormes fazem o trabalho de mostrar ao leitor de forma clara o que ela está sentindo. Os cabelos lembram as próprias vegetações, o que dá um aspecto mais selvagem e natural, casando muito bem com a personagem.

Os personagens animais também são muito expressivos e carismáticos, com formatos e cores interessantes. Como a maioria dos cenários são na floresta, as flores e folhagens são extremamente detalhadas, formando importantes espaços negativos onde os textos são colocados, proporcionando uma boa legibilidade e espaço de respiro (Figura 11). A paleta de cores acompanha a temática do livro e se apresenta de forma coesa, com muitos tons terrosos, verdes quentes, laranjas, vermelhos mais sóbrios e diversas tonalidades de marrom. Quando a personagem é retratada na casa dos humanos as cores mudam para tons menos naturais e os cenários passam a mostrar menos detalhamento, com enquadramentos menos

criativos, as páginas se tornam mais entediadas de se olhar, também refletindo o momento da história, onde a personagem está descontente e confusa (Figura 11).

Figura 11: Cenário na floresta e cenário na casa do humanos



Fonte: Emily Hughes

4.2.2. Análise de tipografia e fluxo de texto

Neste tópico são analisadas as tipografias utilizadas em outros livros infantis selecionados pela autora. O primeiro livro analisado neste tópico é *Coach!*, escrito por Rodrigo Folgueira e ilustrado por Poly Bernatene. *Coach!* conta a história de um pequeno porco que se encontra em cima de uma pedra, onde vivem vários sapos, os donos do lugar, que tentam saber o que aquele porquinho está fazendo ali. O livro tem ilustrações grandes e textos bem posicionados, valorizando tanto a linguagem visual quanto a linguagem verbal da história. A tipografia utilizada chama-se *The Missu Hand*, criada por Taylor Baybutt. É uma tipografia serifada, classificada (pela autora deste trabalho) como humanista devido à identificação do eixo inclinado à 45° (Figura 12). Porém é importante ressaltar que a tipografia em questão possui diversas estilizações e irregularidades, não se tratando de um clássico tipo humanista, podendo também ser classificada como fantasia.

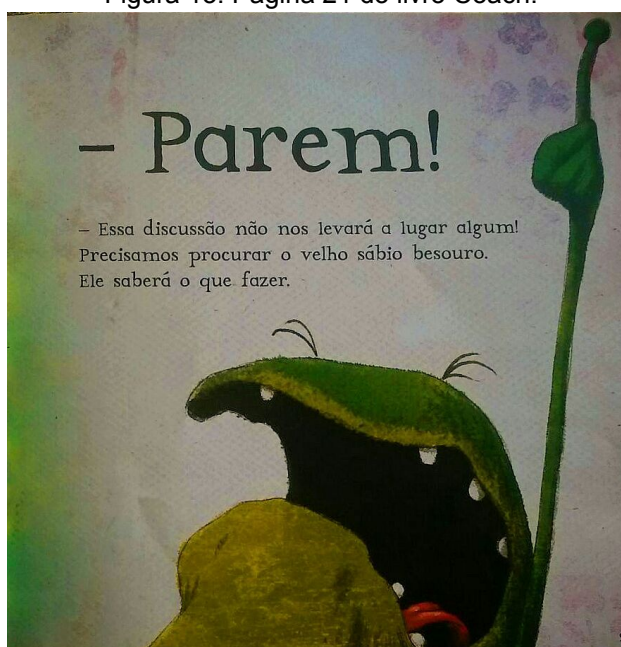
Figura 12: Eixo inclinado à 45°

oua

Fonte: autora

A disposição do texto nas páginas é muito dinâmica, o tamanho do corpo do texto varia de acordo com o conteúdo (Figura 13), evidenciando uma fala ou outra - como um grito, por exemplo. Além disso, a espessura e a cor do dos tipos também varia nessas situações, destacando ainda mais o texto, contribuindo para a leitura da história, transmitindo não só informação verbal como também visual. O corpo do texto utilizado é grande, facilitando a leitura, e as frases não são muito longas, o que evita o cansaço na hora de ler o texto. É importante ressaltar que existe uma preocupação em relação a quebra de linha, priorizando que uma frase comece e termine em uma mesma linha (Figura 13), o que também facilita na compreensão do texto pelo público infantil.

Figura 13: Página 21 do livro Coach!



Fonte: Rodrigo Folgueira e Poly Bernatene

O segundo livro analisado neste tópico é intitulado *Hugo Makes a Change*, escrito por Scott Emmons e ilustrado por Mauro Gatti. Neste livro, com temática de alimentação, o personagem Hugo, um vampiro, aprende que comer frutas e legumes é tão gostoso quando comer carnes - que às vezes podem deixar ele entediado e mais lento. O livro em seu todo tem uma imagem moderna, com adoráveis ilustrações em vetor, cores vivas e sólidas. A tipografia acompanha essa estética, não possui serifa e mesmo que a autora não tenha identificado qual fonte exatamente foi usada, pode-se observar na figura 14 que se trata de uma tipografia geométrica, sem eixo e sem variação na espessura.

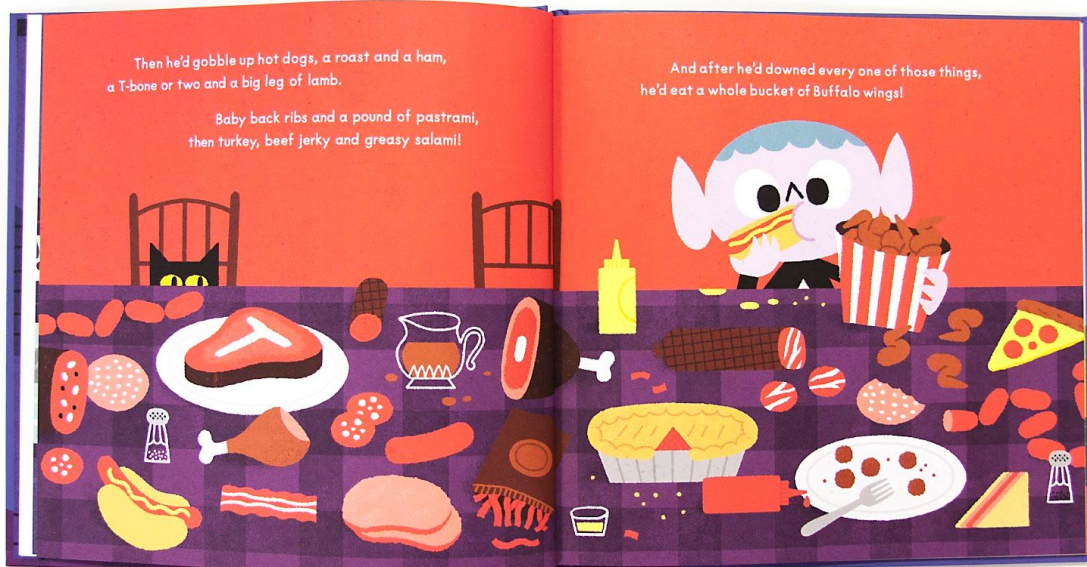
Figura 14: Fonte do livro Hugo Makes a Change

fruits and vegetables

Fonte: Mauro Gatti

Ao folhear as páginas do livro a fonte se mantém a mesma, sem variações de espessura ou tamanho de corpo, alterando apenas a cor de acordo com o fundo das ilustrações. A diagramação do texto também tem o cuidado com a quebra de linhas, como no livro analisado anteriormente - Coach! -, organizando o fluxo do texto para que uma frase comece e termine em uma mesma linha, ou para que, ao menos, a linha termine com a pausa de uma vírgula (Figura 15), facilitando a leitura e compreensão.

Figura 15: Páginas do livro Hugo Makes a Change



Fonte: Mauro Gatti

Figura 15: Comparação entre fontes analisadas

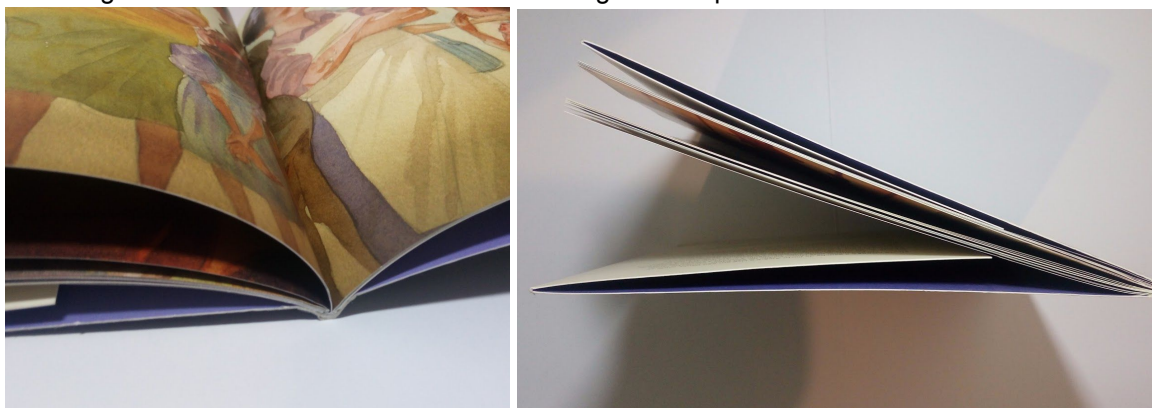
Humanista	a ou
Geométrica	vegetables

Fonte: Autora

4.2.3. Análise de encadernação e materiais

Neste tópico é analisado a encadernação e materiais utilizados em livros infantis selecionados pela autora. O primeiro livro analisado é intitulado A Caminho de Casa (Figura 16), escrito por Sílvia Corrêa e ilustrado por Gonzalo Cárcamo. O livro possui belas e grandes ilustrações em aquarela e uma história muito emocionante que fala sobre humanidade e empatia. O livro tem 20 centímetros de altura por 20 centímetros de largura, o miolo é impresso em uma folha *couché* fosco de 150g/m² e a capa em papel cartão 350g/m² - com uma orelha de 15 centímetros, incorporada à capa, deixando o livro mais firme. O tipo de encadernamento usado é a costura, que dá ao livro uma coluna de 0,5 centímetros e um acabamento bem feito e resistente. De um modo geral, o livro passa um aspecto de bom acabamento e confiabilidade - por causa da escolha de materiais e acabamento, com uma folha de gramatura maior e acabamento fosco da capa- sem aparentar ser caro demais - principalmente pelo fato do livro não possuir capa dura e dimensões muito grandes.

Figura 16: detalhes da coluna do livro e imagem de topo mostrando a orelha de 15cm



Fonte: Sílvia Corrêa e Gonzalo Cárcamo

O segundo livro analisado neste tópico se intitula Selvagem - já analisado no tópico de ilustração - escrito e ilustrado por Emily Hughes. O livro 21 centímetros de altura e 14 centímetros de largura, com uma coluna de 1 centímetro de profundidade. A capa do livro é dura, com a coluna e uma faixa da capa e contra capa forradas com tecido e o restante com papel (Figura 17). O papel do miolo é em *couché* fosco e tem 150g/m², com acabamento em costura. O livro tem um aspecto confiável e resistente, devido à capa dura, porém este atributo acaba aumentando o valor do livro, deixando-o menos acessível. O acabamento em tecido, apesar de proporcionar uma textura interessante e ser visualmente enriquecedor, dificulta a

limpeza do livro, o que pode ser um aspecto negativo. De um modo geral, o livro é atrativo aos olhos e durável, porém necessita de um investimento mais alto por parte do consumidor.

Figura 17: Capa e acabamentos do livro Selvagem



Fonte: Emily Hughes

4.3. CONCEITO

Este capítulo aborda as decisões de conceito tomadas pela autora baseando-se nas etapas anteriores a este capítulo, desde a Fundamentação Teórica até as Análises de Similares.

O livro desenvolvido neste trabalho traz a famosa história Chapeuzinho Vermelho reescrita e adaptada - pela Nutricionista Mestre em Epidemiologia Pauline Müller Pacheco - com o enfoque na temática já abordada na história original: doces e alimentação. O livro tem dois pilares importantes como guia de conceito: a *ilustração* - e a forma como esta pode complementar a linguagem verbal da história - e a temática de *alimentação*, que aliada a presença de personagens importantes e já conhecidos pelo público, tem como missão incentivar através das ações dos personagens uma alimentação mais saudável e positiva, mostrando que isso pode ser divertido. Além disso, para melhor adaptação em relação ao público alvo selecionado, o livro tem como objetivo passar as seguintes características semióticas: contemporâneo, leve, divertido, natural e marcante - para que o livro seja lembrado pelo leitor, reforçando a mensagem principal do livro.

5. EXPERIMENTAÇÃO

Após a definição de conceito geral do projeto, deu-se início a etapa de experimentação. A primeira atividade foi o **redesign dos personagens**. A história adaptada pela nutricionista é de amplo conhecimento do público e os personagens têm diversas características que fazem parte de sua identidade popular. No entanto, mesmo assim, julgou-se necessário adaptá-los para que se encaixassem de maneira mais apropriada nessa nova narrativa e no contexto histórico atual, e para que eles estivessem no contexto da temática do livro - alimentação.

Muitas vezes pensamos em contos de fadas e outras histórias antigas que muitas pessoas conhecem como algo imutável. No entanto isto não é verdade, pois mitos, de acordo com WRIGHT, são a maneira que uma sociedade tem de contar aos seus membros sobre si mesma. Contos de fadas, desta forma, variam de acordo localidade, momento histórico e com os valores morais de quem os conta. Assim, é justificável que, perante os objetivos da história, se modifique os personagens para se obter o efeito desejado.

O porquê de se mostrar necessária a projeção deste conto na atualidade não é imediatamente óbvio. O mais relevante em relação a esta decisão é fazer com que o leitor, uma criança, se identifique com os assuntos, personagens e ambientes do livro. Outro aspecto provém de como esta interação da história foi escrita. Na versão da história mais conhecida, o problema da personagem principal é que ela confia em estranhos e não obedece os pais, e por isso acaba botando sua família e a si mesma em ameaça direta do lobo. Nesta versão, no entanto, o perigo não é o próprio lobo, e sim os malefícios de alimentos ultraprocessados, com muitos conservantes e corantes. Estes problemas são necessariamente problemas atuais, que requerem um contexto atual para a história.

5.1. REDESIGN DOS PERSONAGENS

Há histórias da Chapeuzinho Vermelho com muitos personagens diferentes. Como já comentado, nesse trabalho baseou-se em uma versão contada pela avó da autora. Nessa história não havia um caçador, que é uma figura muitas vezes presente neste conto de fadas. Os personagens que aparecem são, portanto, Chapeuzinho Vermelho, o Lobo e a Vovó. Sabendo-se disso, leu-se a história diversas vezes para que um entendimento profundo das características de cada

personagem fosse desenvolvido. Foram realizadas anotações de características de cada um deles, de acordo com atitudes ou papéis que eles representam, as quais estão apresentadas no quadro 1.

Quadro 1 - Características dos personagens

Chapeuzinho	Vovó	Lobo
Inocente	Saudável	Esperto
Curiosa	Amorosa	Persuasivo
Decidida	Zen	Mal intencionado

Fonte: a autora

Observa-se que algumas destas características estão pautadas em estereótipos, para facilitar o entendimento das crianças do que cada um destes personagens representa. Essas características foram usadas, exclusivamente, como base para as decisões visuais que a autora tomou quando começou a esboçar os personagens e o cenário. Além disso, a autora também adicionou algumas características (quadro 1 - cor azul) que acreditou serem positivas para a construção de um personagem mais interessante e crível (MCCANNON; THORNTON; WILLIAMS, 2008).

Uma decisão muito importante aconteceu logo no início deste processo de redesign dos personagens. Na primeira página do livro, a nutricionista autora da história escreveu a seguinte frase: *“Era uma vez uma menina chamada Chapeuzinho Vermelho, na verdade o nome dela não era Chapeuzinho, seu nome real é _____.”*, deixando uma lacuna para a criança preencher seu nome. Esta frase proporcionou uma reflexão sobre a consequência da personagem ser representada como uma menina. Associadas ao texto, as ilustrações poderiam afastar os meninos da história e dificultar a identificação e engajamento destes com o livro.. A partir disso a autora deste trabalho de conclusão tomou a decisão de transformar a personagem principal desta história em um personagem mais **neutro em relação a representação de gênero**, pois acredita que isso pode facilitar a

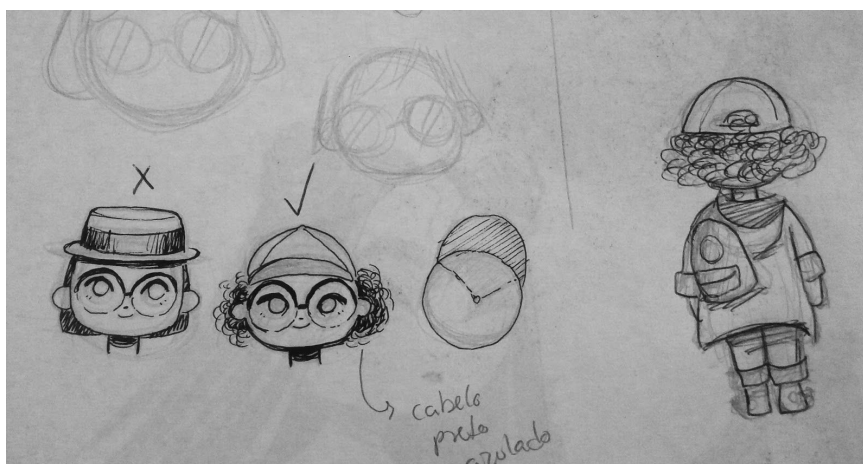
identificação de um maior número de crianças com o livro. Especificamente, não significa a personagem não tenha gênero, mas simplesmente que a criança leitora tenha mais facilidade de se identificar com a personagem seja menina ou menino, atribuindo-lhe a identidade de gênero como achar mais conveniente.

Dentro da história, Chapeuzinho Vermelho continua sendo Chapeuzinho Vermelho, porém sem artigos femininos, apenas seu apelido. A primeira frase do livro ficou desta forma: “*Era uma vez Chapeuzinho Vermelho... na verdade Chapeuzinho é um apelido, seu nome real é _____.*”

O processo de ilustração para criação de personagem é, por óbvio, um processo de experimentação. Por esta razão, o modelo de cada personagem passou por um processo de listagem de opções no qual a autora avaliou as opções que havia criado e como elas condiziam com a proposta. Este estudo dos esboços culmina na representação do personagem final.

Nas tentativas de representar Chapeuzinho sem estereótipos de gênero, a autora decidiu por um tamanho de cabelo de curto a médio. Com o avançar dos esboços, os desenhos com cabelos lisos deste tamanho foram sendo descartados por remeterem muito à meninas quando associados a figura de uma criança, e a decisão pelos cabelos cacheados foi tomada (Figura 18), pois diferentemente dos cabelos lisos, observa-se que é mais comum que meninos de cabelo crespo usem este mais longo.

Figura 18: redesign Chapeuzinho



Fonte: a autora

Acredita-se que a representatividade racial é uma pauta muito importante. Tendo isso em vista, lembra-se que a maior parte dos contos de fada amplamente

conhecidos no Brasil provém de contos europeus, compilados pelos Irmãos Grimm na Europa (incluindo o conto da Chapeuzinho Vermelho e suas versões seguintes) têm predominante personagens de pele branca. No Brasil, no entanto, segundo o IBGE (2016), 54,9% das pessoas se autodeclararam pretas e pardas, e isso demonstra como é necessário e positivo que existam mais personagens negros nos livros infantis. Por esta razão, decidiu-se que Chapeuzinho teria a pele negra no livro.

Ainda sobre Chapeuzinho, em outro aspecto, pode-se dizer que seguindo a decisão de conceito geral do trabalho, a palavra **contemporâneo** auxiliou muito na tomada de decisão em relação às roupas e objetos que Chapeuzinho usa. Após alguns esboços, decidiu-se adicionar um óculos aos acessórios de Chapeuzinho, acrescentando estilo e um aspecto atual. A capa com capuz vermelho foi trocada por um boné vermelho com aba grande e um casaco impermeável de chuva longo, também vermelho. Além do casaco, roupas como camiseta, calça, macacão e tênis foram esboçados; por fim decidiu-se que Chapeuzinho usaria uma camiseta branca com listras vermelhas, um macacão jeans azul e um par de tênis vermelho. Estas roupas (Figura 19) estão contextualizadas nos dias de hoje, são peças comuns em um armário de criança e podem ser usadas para atividades ao ar livre, dando uma característica mais aventureira à personagem. Outro item importante que foi esboçado é a mochila amarela (Figura 19), onde Chapeuzinho pode carregar coisas úteis; a cor da mochila combina com a demais cores do personagem, por serem cores primárias e é uma referência a um livro infanto-juvenil pelo qual a autora tem muito apreço, chamado A Bolsa Amarela, escrito por Lygia Bojunga.

Figura 19: esboços e testes de cor Chapeuzinho



Fonte: a autora

Outro objeto que foi adicionado à história é uma bicicleta com design simples e formato orgânico (Figura 20), pois Chapeuzinho precisa se locomover até a casa da Vovó. Este conjunto de roupas e objetos auxiliou na representação de uma criança que poderia existir fora do livro, tornando a personagem mais completa, divertida e com personalidade.

Figura 20: bicicleta de Chapeuzinho



Fonte: a autora

A Vovó representa na história um modelo de alimentação saudável e acolhimento emocional para Chapeuzinho. No intuito de atribuir características que pudessem representar visualmente este personagem, sem cair em um senso comum em relação a personagens idosos - óculos, bengalas, vestidos, cabelo em coque, etc - escolheu-se representar a Vovó como uma senhora que tem referências de moda inspirada nos anos 70 e que adorna sua casa com objetos que representam uma espiritualidade voltada ao estereótipo “zen”, que está frequentemente ligado a noção de uma pessoa “natural e saudável”. A Vovó de Chapeuzinho também é negra, possui o cabelo grisalho, curto, arrumado com uma faixa colorida e com bastante volume (Figura X). As roupas passaram por diversas mudanças (Figura 21), desde saias longas e vestidos até as peças que no final foram as escolhidas: uma bata solta com diversas cores, num estilo simplificado da técnica de tingimento *tie dye*, e uma calça larga e branca com listras vermelhas horizontais (Figura 21). As cores foram escolhidas com o objetivo de representar as características da personagem e não entrar em conflito visual com as cores de Chapeuzinho.

Figura 21: esboços da Vovó



Fonte: a autora

O Lobo tem uma aparição relativamente breve na história, porém foi um personagem muito desafiador de se desenvolver. Este personagem representa a parte negativa e malvada da história, mas ele não é o vilão principal - o vilão são os alimentos ultraprocessados. O Lobo foi pensado como um personagem esperto e malicioso, capaz de enganar uma criança, mas sem assustá-la, assim como as propagandas as quais as crianças estão expostas. Este personagem também é a parte fantasiosa da história, pois no mundo real lobos não falam ou vendem docinhos ultraprocessados em suas lojas. A primeira decisão tomada foi a de manter o lobo com as características do animal, sem antropomorfizá-lo excessivamente - por exemplo: colocando muitas roupas e acessórios - porém ainda acrescentando algumas características físicas humanóides - como por exemplo andar em duas patas. Para isso foi feito um estudo de anatomia canina, avaliando-se posicionamento de ossos, características de patas, pelagem, etc (Figura X).

Figura 22: primeiros estudos do Lobo



Fonte: a autora

Estes estudos auxiliaram muito o desenvolvimento do personagem, apesar de que na ilustração final eles não tenham ficado tão evidentes devido a escolha de enquadramento. Decidiu-se que a pelagem do lobo seria azul escura, um dos tons mais escuros e frios no livro inteiro, representando esta parte negativa da história e que o personagem é maldoso e amedrontador.

Após ter todos os personagens idealizados e esboçados, foi necessário saber qual o conteúdo de cada página para que a geração de alternativas de ilustrações das páginas começasse. Por causa disso, a tarefa seguinte foi separar a história, indicando quais textos ficariam em cada página.

5.2. SEPARAÇÃO DO TEXTO

Depois dos personagens já bem planejados, o texto foi novamente lido e, desta vez, dividido nas partes que ficariam em cada folha. Nesta etapa, como em outras várias, o texto teve um papel muito importante no processo, sendo o limitador e o guia que fez todo o projeto se desenvolver ao redor. A autora considerou três fatores ao fazer a separação do texto:

- A. divisões de acontecimentos da história

B. volume de texto - para que não tivessem páginas com muito texto e outras com pouco

C. possibilidades de ilustrações interessantes, ou seja, que permitissem a exploração de cenas importantes para a continuidade ou compreensão da narrativa.

Esta etapa também possibilitou um grande avanço no trabalho, delimitando a quantidade de páginas do livro e indicando como seria o avanço das etapas de ilustrações, onde o texto da página serviria de *briefing* para a ilustração que a acompanharia.

Nesta etapa do trabalho também foi decidido que as ilustrações seriam feitas pensando no livro aberto, desenvolvendo os desenhos para utilizar a página inteira. Isso facilita a leitura compartilhada do livro e valoriza mais as ilustrações, permitindo que o desenho tenha grande espaço para se desenvolver e que o livro possa ser mostrado na horizontal em um momento de contação de história.

A etapa seguinte foi a de decisão de mídia e estilo que seriam utilizados no projeto, que é o tema do tópico que segue.

5.3. ELABORAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES

Seguindo o conceito estabelecido no trabalho, o público alvo e o caráter do livro, as ilustrações foram pensadas para serem leves e divertidas, além de chamar atenção seja através dos personagens ou dos cenários. O estilo de desenho foi desenvolvido para que fosse cativante aos olhos do público infantil, com formatos mais simples e cores vibrantes. Os desenhos possuem vários detalhes, com o intuito de instigar interesse e agregar mais elementos a narrativa

Ao avaliar as possibilidades de mídias disponíveis para a execução das ilustrações, identificou-se o potencial em duas mídias específicas: aquarela e desenho digital. Em ambas as mídias é possível alcançar um resultado de aspecto natural, onde a ilustração remete a um trabalho artístico, com pequenas imperfeições que fazem dele único. O motivo pelo qual optou-se pelo desenho digital foi o custo de produção, pois o valor dos materiais para desenho no caso da aquarela é mais elevado. Um papel de qualidade, pincéis apropriados para aquarela e as próprias tintas poderiam encarecer muito este projeto. Além disso, com a pintura digital a possibilidade de alterações nos desenhos torna-se mais fácil.

Contudo, apenas a execução da pintura foi feita digitalmente, pois os estudos e esboços foram feitos à mão.

. O uso de diversas texturas teve como objetivo reproduzir o aspecto mais natural e artístico que as mídias tradicionais - como por exemplo a aquarela - normalmente tem.

Uma vez tendo a mídia e o estilo de ilustração em mente, deu-se início a etapa de storyboard, onde as ilustrações de cada página começaram a tomar forma.

5.3.1. Geração de Alternativas

Com os textos de cada página definidos, deu-se início aos esboços das ilustrações completas de cada página. O *storyboard* foi muito importante para definir como seria a diagramação das páginas; por exemplo, se teria um grid bem definido ou se o texto acompanharia as ilustrações mais livremente. Foi também com o *storyboard* que foi possível definir o fluxo das ilustrações; identificar em quais páginas era possível ter uma ilustração grande e com mais detalhes e quais páginas precisavam de um espaço maior de “respiro”, também se preocupando em intercalar essas ilustrações para que houvesse uma variação, de modo que fosse prazeroso e estimulante de folhear o livro.

Como o *storyboard* é um conjunto de *thumbnails*, estes últimos foram criados com o próprio planejamento das páginas e foram detalhados quando a autora já tinha uma ideia geral de todas as partes do livro. Algumas páginas precisaram de vários *thumbnails*, outras foram resolvidas rapidamente com as primeiras ideias. Os *thumbnails* também foram muito úteis na definição de valores e cores, pois em pouco tempo foi possível fazer vários testes devido à capacidade de síntese que um *thumbnail* tem.

Foi também nesse momento de esboços das páginas que se decidiu as alternativas de ideias que seriam refinadas para o produto final; que é a etapa da de **Seleção de Alternativas** da metodologia criada para este trabalho. Para explicitar no que este processo resultou, é necessário detalhar cada página, análise essa que será realizada no capítulo da etapa da metodologia de **Finalização** mais adiante.

6. SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

A Seleção de Alternativas das ilustrações foi feita aos poucos, não de todas as páginas ao mesmo tempo. Algumas páginas tiveram uma solução mais rápida, em outras, as alternativas foram tomando forma aos poucos, sendo refinadas até que a alternativa foi escolhida e finalizada.

É possível ver com mais detalhamento esses processos no capítulo Finalização, onde o processo de cada página é descrito.

7. AVALIAÇÃO EXTERNA

As Avaliações Externas feitas por profissionais da saúde e da educação que trabalham diretamente com crianças foram feitas em momentos diferentes do processo, diferente do previsto inicialmente. Essa mudança se deu pois as profissionais da saúde acabaram participando mais ativamente do desenvolvimento do livro; por outro lado, a autora acreditou que as profissionais da educação teriam mais a acrescentar se o livro fosse avaliado quando as ilustrações estivesse mais completas.

A primeira avaliadora foi a Nutricionista Mestre em Epidemiologia Pauline Müller Pacheco; além de ser a escrito da história, ela colaborou com opiniões nas ilustrações e dúvidas sobre alimentação. A segunda avaliadora foi a Psicóloga Especialista em Gestalt Terapia Ana Maria de Vasconcelos, que acompanhou o redesign dos personagens e a criação das ilustrações, avaliando desde as decisões mais visuais até os significados e características dos desenhos. A terceira avaliadora foi a Pedagoga Mestre e Doutoranda em Educação Catharina Silveira, que avaliou o livro como adequado para o público-alvo escolhido, fez apontamentos em relação ao texto e gostou da representação dos personagens. A quarta e última avaliadora foi a Pedagoga e Jornalista Julia Timm Rathke, que avaliou criteriosamente o texto, colaborando com diversos melhoramentos e gostou da representação da Vovó.

No capítulo Finalização, onde é descrito o processo de cada página é possível saber melhor outros apontamentos das avaliadoras. Esta etapa foi de extrema importância para o sucesso deste trabalho.

8. FINALIZAÇÃO

8.1. O PROCESSO DE CADA PÁGINA

As ilustrações foram planejadas de forma que, se necessário, o desenho poderia ocupar a página inteira. Isso porque o texto foi dividido de acordo com a história e seus acontecimentos, fazendo com que as páginas que ficam uma ao lado da outra, quando o livro está aberto, tenham o mesmo tema.

Neste tópico será explicado como foi o processo de finalizar cada página, com enfoque nas ilustrações. Todas as ilustrações, de uma forma geral, foram sendo pensadas e desenvolvidas ao mesmo tempo, para que todas tivessem o mesmo aspecto, quantidade de detalhes e estilo. Além disso, notou-se que foi positivo alternar a elaboração de mais de uma ilustração, principalmente quando uma destas demandava mais tempo para elaboração, pois esta alternância permitiu um olhar renovado diante de alguns desafios e novas ideias acabavam surgindo.

Todas as páginas foram esboçadas diversas vezes, alguns do esboços feitos a mão, outros diretamente no computador. O programa utilizado foi Adobe Photoshop CC 2017 com a mesa de desenho Wacom Bamboo.

Página 1: A capa

Foi decidido que a elaboração da capa seria iniciada por último, depois que a maioria das ilustrações do miolo do livro já estivessem mais avançadas. Isso se justifica pois, além de ser o primeiro ponto de contato do público, acreditou-se que com o desenvolver do livro seria adquirido uma experiência maior no estilo escolhido e na forma de desenhar a personagem principal, resultando numa ilustração que tivesse uma boa capacidade de síntese sobre o estilo do livro.

O esboço da capa foi feito à mão e depois finalizado no computador. As cores predominantes da capa são tons vermelho e o rosto da personagem para chamar atenção. Foram adicionados desenhos de frutas e outros alimentos para complementar a ilustração.

Página 2: Segunda capa

Na parte interna da capa foi elaborado um padrão de pequenos desenhos relacionados a temática do livro. Esses desenhos primeiramente foram esboçados no papel, depois foram feitos testes de cores no computador. Uma vez as cores decididas, o desenho foi finalizado.

Esta página é baseada nos similares analisados, onde a padronagem é uma opção amplamente utilizada na segunda e terceira capa; além de ser visualmente atraente e complementar bem as ilustrações que estão no miolo do livro.

Página 3: Folha de rosto

Para folha de rosto, decidiu-se reproduzir o lettering que está na capa, de uma forma mais simplificada, sem muitas ilustrações, apenas com pequenos elementos para composição. O motivo desta escolha é a necessidade de um descanso para os olhos, intercalando com as páginas anteriores que já tinham muita informação; esse é um recurso que será utilizado durante todo o livro.

Página 4: Ficha técnica

A ficha técnica também é apresentada de forma simples e clara, como a maioria dos livros. Além disso, como ela já está ao lado da primeira página da história, preferiu-se que seja mais discreta.

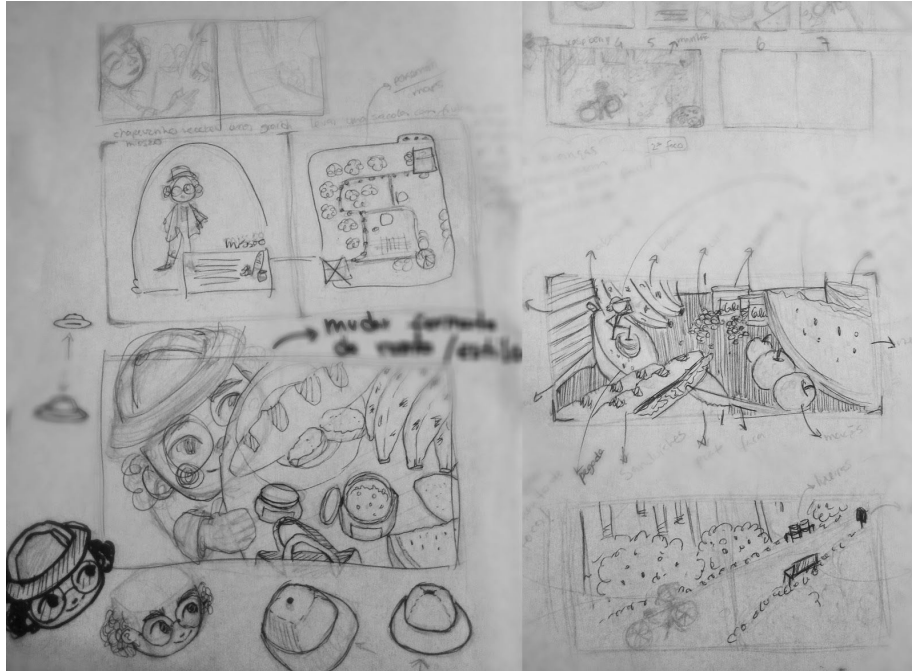
Página 5: Apresentação de Chapeuzinho

A imagem de Chapeuzinho já é introduzida na capa, porém é nesse momento que o leitor começa a ler a narrativa. É também nesse momento que a criança pode anotar seu nome como o real nome de Chapeuzinho. Nesta página foi desenhado um retrato simples de Chapeuzinho, com uma expressão amigável, representando a expressão de alguém que se apresenta para você pela primeira vez.

Páginas 6 e 7: A missão de Chapeuzinho

No texto selecionado para estas páginas, a nutricionista autora da história conta que Chapeuzinho ganhou a missão de levar frutas, geléias e pãezinhos para a vovó que estava resfriada em casa. Essas duas páginas foram muito desafiadoras, pois a intenção era representar os alimentos de forma que eles parecessem apetitosos para o leitor. Vários *thumbnails* foram feitos (figura 23), porém as ideias eram apenas de representar literalmente Chapeuzinho e os alimentos em uma mesa, ou Chapeuzinho recebendo uma sacola de alimentos.

Figura 23: esboços páginas 6 e 7



Fonte: a autora

A autora deste trabalho gostaria que as ilustrações tivessem mais potencial que isso e estimulassem visualmente o leitor de uma forma um pouco mais lúdica que apenas representar fielmente o que o texto contava. Foi em uma das pesquisas sobre alimentos e coisas que a autora deste trabalho lembrava-se de gostar na infância que a memória de *alimentos gigantes* veio à tona. Um dos filmes preferidos da autora quando criança chamava-se “James e o pêssego gigante”, onde um grupo de aventureiros viajava dentro de um grande pêssego. Outra memória relacionada a alimentos gigantes era de uma brincadeira feita em programas direcionados para crianças onde os participantes tinham que desenhar os animais estampados em uma bolacha gigante da marca Passa-tempo com uma bisnaga de confeitiro muito grande. Ao pesquisar na internet sobre “alimentos gigantes” também foi encontrado um vídeo da novela Chiquititas (1998), onde as personagens cantam uma música chamada “O chefe Chico”, que fala sobre alimentação e o cenário são compostos por diversos alimentos gigantes (|Figura 24).

Figura 24: Capturas de tela do vídeo clipe da música O Chefe Chico



Fonte: Youtube

Também foi observado em lugares destinados ao lazer de crianças os elementos muitas vezes são objetos em grande escala. Um exemplo é a área para crianças brincarem no Barra Shopping Sul³, onde feijões, palitos de fósforo, cogumelos e folhas gigantes são usados como entretenimento para crianças (Figura 25).

Figura 25: parque Barra Shopping Sul



Fonte: a autora

A partir disso, conclui-se que esse tipo de representação atrai o interesse das crianças, sendo adequado para o público-alvo. Novos esboços foram feitos, desta vez usando uma linguagem mais lúdica e representando os alimentos com uma escala maior, deixando-os em evidência.

A ilustração foi pensada para que o texto se posicionasse em espaços de destaque e onde o fundo fosse homogêneo, para melhor legibilidade. Os alimentos

³ Shopping center localizado em Porto Alegre, Rio Grande do Sul

foram escolhidos e posicionados de forma que houvesse um balanço de cores e destaque para Chapeuzinho. Por exemplo, na Figura 26 pode-se observar que Chapeuzinho está sentada em cima do abacate gigante, o contraste entre o vermelho de suas roupas e o verde da fruta - que são cores complementares no círculo cromático - faz com que essa parte da imagem chame a atenção; para balancear, além disso, Chapeuzinho é o único elemento nesta página com tons de vermelho. Para balancear a imagem, na página anterior, uma melancia e outras frutas com tons avermelhados foram posicionadas no outro extremo, deixando o cenário mais completo e com cores vibrantes, sem competir com a personagem.

Figura 26: ilustração páginas 6 e 7 finalizada



Fonte: a autora

Páginas 8 e 9: O caminho de amoras

Nestas páginas a nutricionista autora da história do livro conta sobre a possibilidade de Chapeuzinho seguir por um caminho que levava até a casa da Vovó. Nesse caminho havia amoras fresquinhas que ela poderia comer e ela chegaria segura até a casa de sua Vó. Esta ilustração também ocupa ambas as páginas, porém decidiu-se que essa ilustração teria um cenário mais simples e usaria mais o branco do papel, visto que a última página tinha muitos elementos. Além disso, ao ter um cenário mais simplificado, Chapeuzinho acabou ficando mais em evidência e o leitor tem a oportunidade de ver o personagem com mais detalhes. Nesta ilustração também é mostrada a bicicleta, item que agrega interesse na imagem e no personagem. A ideia desta ilustração desenvolveu-se com mais facilidade e foi uma das primeiras ilustrações a ser finalizada (Figura 27).

Figura 27: ilustração páginas 8 e 9 finalizada



Fonte: a autora

Página 10 e 11: A loja do lobo

Nestas páginas a nutricionista autora do texto da história conta que Chapeuzinho deu de cara com uma propaganda, que levava até uma loja de doces e salgadinhos do Lobo. Novamente optou-se por fazer uma representação da história de uma forma mais lúdica, transformando todo o cenário com elementos feitos de doces; esse cenário foi inspirado em trechos do filme “Detona Ralph”, onde existe um jogo chamado “Corrida Doce”, os cenários desse jogo são todo feitos de doce (Figura 28).

Figura 28: imagem do jogo Corrida Doce retirada do filme Detona Ralph

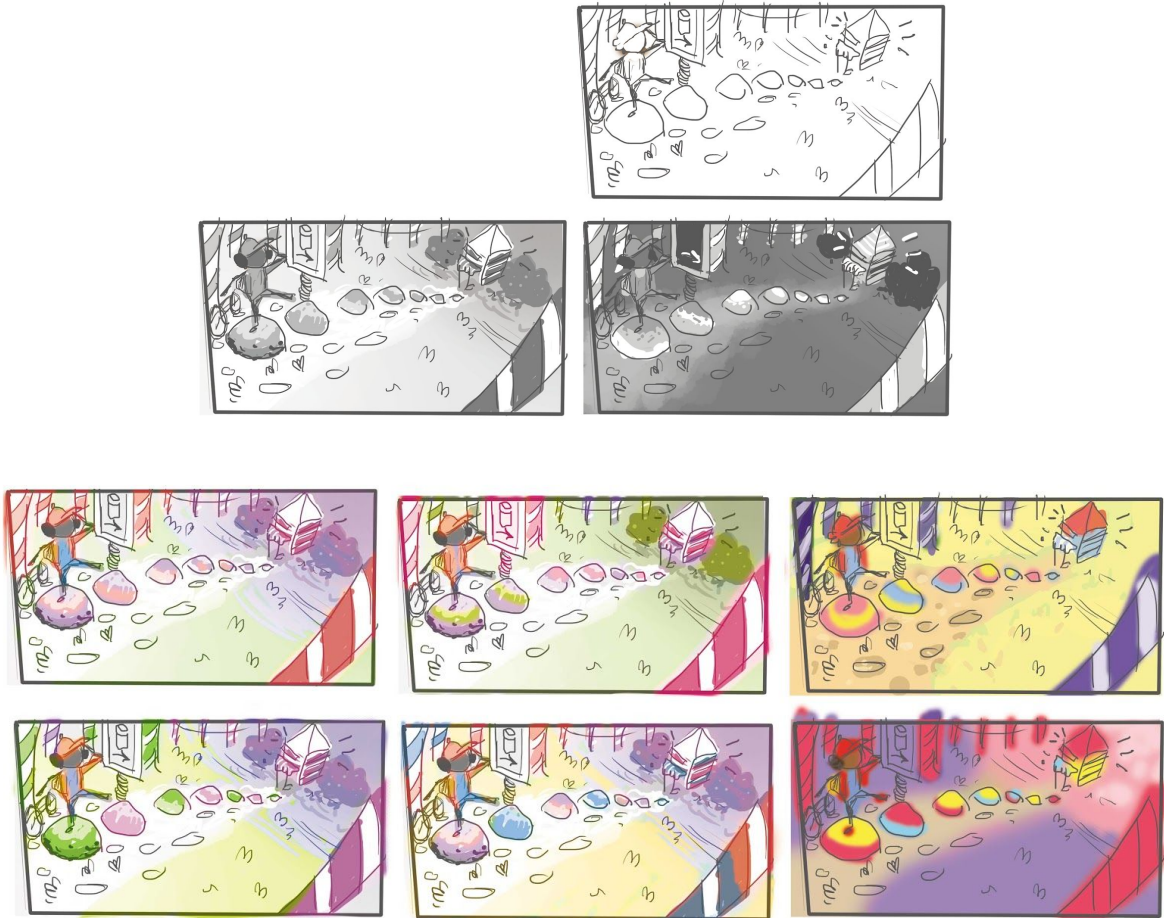


Fonte: Walt Disney Animation Studios

Após elaborar alguns *thumbnails*, a ilustração encheu as páginas, com diversos elementos de cenário, criando uma linha vertical ascendente, guiando o olho do leitor. Foram testados os valores da ilustração (Figura 29), ou seja, quais

partes do desenho seriam mais escuras e quais seriam mais claras, planejando o que seria evidenciado naquela ilustração.

Figura 29: testes de valores e cores



Fonte: a autora

Depois foram feitos os testes de cores. Como nessa parte da história está sendo introduzida a loja onde o Lobo vende comidas que não são saudáveis, optou-se por uma paleta de cores mais frias (Figura 30), diferenciando os outros momentos da história, onde cores quentes e terrosas são mais predominantes. Essa ilustração foi desafiadora, representar um cenário de doces, deixando as páginas interessantes, sem que isso transparecesse que comer doces industrializados é algo positivo para a saúde.

Figura 30: ilustração páginas 10 e 11 finalizada

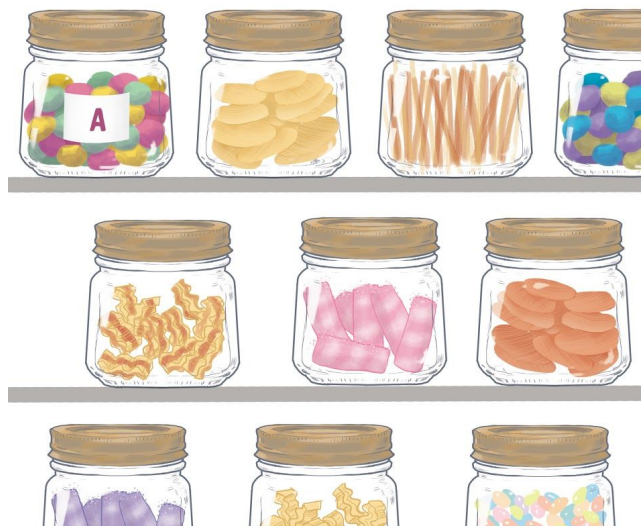


Fonte: a autora

Páginas 12 e 13: Os potinhos de doces e salgados

A história contada nessas páginas é breve e diz que dentro da loja do lobo, existem potinhos com docinhos e salgadinhos. Em algumas embalagens tem uma letrinhas, outras tem um numerozinho. A ideia desta página era deixar os potes com os alimentos em evidência, mostrando seus rótulos. Para tanto, foi desenhado uma vista frontal de uma prateleira com diversos potes (Figura 31). O texto foi colocado em um espaço entre os potes, deixado intencionalmente para isso. Nesta ilustração foi muito importante o *feedback* da nutricionista Pauline Pacheco, pois era importante que os alimentos desenhados estivessem de acordo, que fosse doces e salgado ultraprocessados.

Figura 31: processo de finalização do esboço



Fonte: a autora

Páginas 14 e 15: O atendente Lobo

Nestas páginas a autora deste trabalho mostra o diálogo entre Chapeuzinho e o Lobo. Chapeuzinho questiona o Lobo porque nos potes tem letrinhas e números, e então o assunto de conservantes e corantes em alimentos é iniciado no livro. Ao final, Chapeuzinho troca sua sacola de comidas saudáveis que levava para a Vovó por um sacola cheia de alimentos “ultra saborosos”, uma referência a ultraprocessados.

Este é o único momento em que o lobo aparece na história, pois apesar de ele ser um personagem importante, ele não é o vilão. Os vilões são os alimentos ultraprocessados, que contém muitos ingredientes que são prejudiciais a saúde.

Nestas páginas a ilustração aparece apenas em uma das páginas, pois além de ter um volume maior, acreditou-se que o texto precisava de mais destaque. Na página par foi colocado o texto; respeitando-se a estrutura de diálogo e ressaltando com um tamanho maior de fonte as palavras mais importantes. Na página ímpar ficou a ilustração. Nos *thumbnails* ficou claro que a melhor opção seria com o lobo mais próximo, um corte mais de busto, visto que é o único momento em que o personagem aparece e acredita-se ser importante que a expressão em seu rosto seja vista. Além disso, como ele está explicando para Chapeuzinho o que os rótulos dos alimentos querem dizer, se ele fosse desenhado com uma visão mais ampla, seria mais difícil enxergar os detalhes. O Lobo foi desenhado com seu rosto de perfil, para que seu focinho comprido e seus dentes ficassem em evidência, pois a intenção era que ele não tivesse um rosto amigável. Ele está posicionado na frente das mesmas prateleiras das páginas anteriores. A visão da ilustração seria o que Chapeuzinho estaria vendo ao fazer as suas perguntas ao Lobo.

O feedback desta ilustração, por parte da psicóloga Ana Maria de Vasconcelos, é que ela não havia compreendido que o Lobo estava apontando para um pote com sua mão. A solução para isto foi remover a mão Lobo, deixando sua silhueta mais definida como era a intenção original (Figura 32).

Figura 32 - alteração em função dos *feedbacks*



Fonte: a autora

Páginas 16 e 17: Comendo alimentos ultraprocessados

Nestas páginas a história conta que, no caminho para a casa da Vovó, Chapeuzinho sentiu fome e começou a comer os docinhos e salgadinhos que tinha trocado na loja do Lobo. Acabou comendo todos, o que demonstra que alimentos ultraprocessados são hiper-palatáveis, um dos mecanismos responsáveis pelo consumo em excesso, além da fome (BRASIL, 2014).

Essa página foi resolvida rapidamente nos esboços, logo nas primeiras ideias. A intenção foi focar em Chapeuzinho comendo os alimentos, mostrando de forma enfática e exagerada, para representar como os alimentos ultraprocessados são normalmente consumidos. Para tanto, o foco do desenho ficou na boca da personagem; dois desenhos de bustos, um em cada página, com os olhos de Chapeuzinho fora do quadro. A ideia de de um dos desenhos ficar ao contrário colabora com um ar divertido, deixando a ilustração menos monótona (Figura 33). Estas páginas tiveram um feedback muito positivo por parte da psicóloga e da nutricionista que avaliaram o livro.

O texto foi posicionado no topo da página, com bastante destaque. Uma faixa de cor foi utilizada como recurso para que o texto ficasse mais legível.

Figura 33: ilustração páginas 16 e 17 finalizada



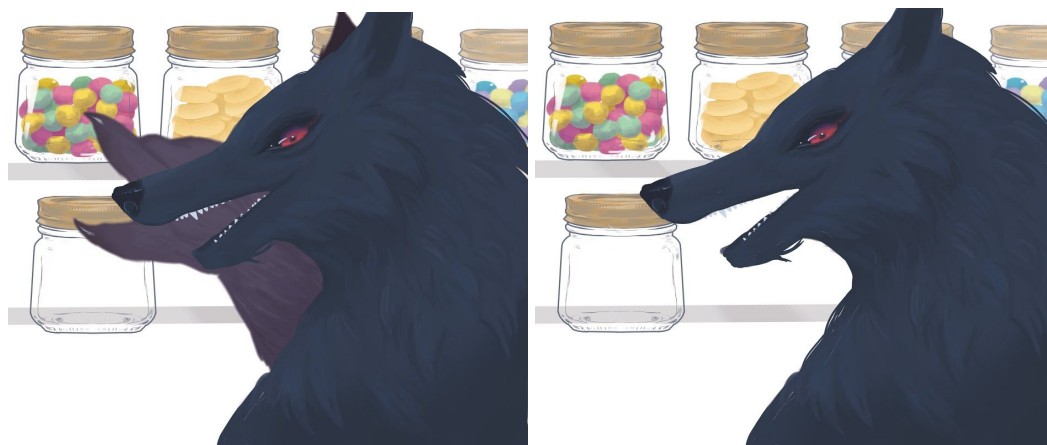
Fonte: a autora

Páginas 18 e 19: Estômago embrulhado

Depois que Chapeuzinho comeu todos os doces e salgadinhos “ultra saborosos”, ficou com dor de barriga e com enjoo. Nesta página fica claro para o leitor que esse tipo de alimento não faz bem. A intenção da ilustração foi reforçar esse sentimento, deixando as páginas mais vazias e menos coloridas, apenas representando os resíduos que as embalagens daqueles alimentos deixaram. A autora acredita que personagens tem grande força em uma ilustração e ao optar por não desenhar Chapeuzinho nestas páginas fica claro que este não é um momento feliz na história.

As cores da ilustração foram alteradas baseadas no feedback da psicóloga Ana Maria de Vasconcelos. A cor utilizada nas embalagens das comidas era um rosa claro, porém, para Ana Maria, essa cor não representava muito bem o sentimento de negatividade que estes alimentos deveriam ter. Foi sugerido tons de amarelos ou verdes e com essa mudança a página ficou mais de acordo com a proposta original (Figura 34).

Figura 34 - comparação de alterações



Fonte: a autora

Páginas 20 e 21: O quarto da Vovó

Nestas páginas a Vovó é introduzida ao leitor. Chapeuzinho chega no quarto da Vovó e ela desenvolvem um diálogo de estrutura semelhante ao diálogo original do conto, porém desta vez não é o lobo fantasiado e sim a própria Vovó que parece preocupada com Chapeuzinho estar abatida. Chapeuzinho conta que sua barriga dói e que comeu muitos docinhos e salgadinhos.

Acredita-se que esta ilustração tem grande importância pois são nestas páginas que um personagem importante do livro é introduzido, a Vovó. Era uma ótima oportunidade do leitor conhecer um pouco sobre a personagem, então um cenário onde o seu quarto aparecia foi escolhido. Neste quarto pode-se ver um pouco sobre a sua personalidade, porém devido ao grande volume de texto, foi utilizado menos cores comparado às outras ilustrações com cenários mais detalhados.

O desafio desta ilustração foi representar Chapeuzinho, que estava com dor e enjoo, sem deixar as páginas muito deprimentes, cômicas ou exageradas. Era importante que a seriedade da situação ficasse clara, sem que ficasse chato ou com aspecto pesado demais para o leitor, que são crianças. Por fim, a autora acredita que a Vovó teve um papel muito importante nesta composição, balanceando o humor da página. Esta ilustração (Figura 35) também foi muito elogiada pelas profissionais que avaliaram o livro (psicóloga, nutricionista e professoras de ensino infantil), principalmente a personagem da Vovó.

Figura 35: ilustração páginas 20 e 21 finalizada



Fonte: a autora

Páginas 22 e 23: Acolhimento do abraço

Nestas páginas a nutricionista conta que Chapeuzinho se dá conta que precisa se alimentar melhor e é acolhida pela Avó com um abraço.

A autora acredita que esse é um momento muito importante na história, onde todos os últimos acontecimentos negativos da história acabam recebendo um desfecho positivo. Outro ponto importante é ao acolhimento que a Vovó dá a Chapeuzinho, fazendo com que Chapeuzinho confie na avó e que sua experiência em relação às comidas saudáveis que Vovó irá compartilhar com ela seja mais positiva. Como Juliana Ferrari fala em “Aspectos Afetivos da Alimentação Infantil”, *“Ao ser alimentada, a criança sente não apenas o fim da fome, mas o prazer de encerrar o desconforto que a fome lhe causava”*. Por isso é importante que a criança tenha uma experiência emocionalmente prazerosa no momento da alimentação. Nesse momento, as pessoas que estão próximas à criança tem um papel muito importante, pois, como Juliana Ferrari também fala, *“relações familiares tem interferência afetiva nos hábitos alimentares das crianças”*.

A ilustração destas páginas tem uma proposta simples, porém entrega a mensagem de forma efetiva, mostrando as duas personagens felizes se abraçando (Figura 36).

Figura 36: ilustração página 23 finalizada



Fonte: a autora

Páginas 24 e 25: Vovó e Chapeuzinho tomam uma chá

Estas são as últimas páginas da narrativa, onde a autora da história conta que Vovó fez um chá para Chapeuzinho sentir-se melhor da dor de barriga e depois cozinham um café da tarde muito nutritivo e gostoso juntas.

A ilustração nestas páginas precisava transparecer esse desfecho feliz; para tanto, optou-se por relembrar o recurso utilizado nas primeiras páginas, os alimentos gigantes. Acredita-se que ao repetir esse recurso, além de trazer interesse estético para a ilustração, propicia-se uma conexão com o momento inicial da história, onde Chapeuzinho também estava rodeada de alimentos saudáveis.

Páginas 26 e 27: Receitas e perguntas

Estas duas páginas tem como objetivo promover interação do leitor com a temática do livro e dar mais algumas informações. Na página 26 o leitor pode ler algumas dicas relacionadas a alimentação que foram retiradas do Guia Alimentar da População Brasileira. A criança tem na página 27 um espaço para anotar alguma receita que ela conhece, além disso ela pode responder a algumas perguntas - como por exemplo, citar 5 frutas que ela gosta de comer -, além de um espaço para ela desenhar alguns de seus alimentos preferidos. A autora acredita que desta forma a criança tem a chance de se conectar mais com o assunto abordado na história e pode pensar sobre o que ela normalmente come.

Esta parte do livro pode tanto ser usada por uma criança que possui o livro em sua casa, quanto por professoras e contadoras de histórias, utilizando destas

questões para iniciar uma conversa com um grupo de crianças ou propor pequenas atividades.

Estas páginas contam com pequenas ilustrações de apoio que auxiliam na organização e estética da página. A diagramação dos textos foi desafiadora devido a maior quantidade de texto e devido ao objetivo de que estas páginas não poderiam ficar cansativas para o público infantil ler. A organização do texto em quadros e com elementos visuais mais atrativos colaborou para uma página mais divertida de se ler, com uma estética semelhante a grids usados na *web*.

Páginas 28 e 29: Sobre as autoras

Nestas páginas o leitor pode ler um pouco sobre a autora da história e a ilustradora e designer que desenvolveu o livro. Ilustrações de busto no mesmo estilo das outras ilustrações acompanham o texto.

Página 31: Terceira capa

Muito semelhante a segunda capa, esta página também tem o padrão de desenhos que aparece no início do livro.

Página 32: Quarta capa

Na parte de trás do livro a autora apresenta uma breve prévia do que o leitor encontrará na história. O texto foi disposto de forma clara, com elementos ilustrados que evidenciam as palavras e combinam visualmente com o resto do livro.

8.2. TIPOGRAFIA

O *feedback* de ambas pedagogas em relação a tipografia foi que crianças mais novas normalmente leem livros com tipografias que possuem todas as letras maiúsculas; mas elas também sabem ler quando este não é o caso. A autora optou por não utilizar uma tipografia com todas as letras em caixa alta, visto que tinha as seguintes evidências: a) todos os livros infantis analisados na análise de similares usavam fontes com variação de maiúsculas e minúsculas; b) na etapa de pesquisa a autora encontrou fontes que falam sobre caracteres infantis e estes caracteres são minúsculos; c) acredita-se que é importante o contato da criança com a variação de altura de caracteres, pois estas variações colaboram para uma identificação de palavras mais fácil no futuro.

Baseado no referencial teórico deste trabalho, a fonte escolhida para a grande parte do texto levou em consideração os caracteres infantis, principalmente as letras “a” e “g”. Optou-se pela análise de fontes livres do Google; diversas fontes estavam dentro dos requisitos de caracteres infantis, porém muitas deles tinham uma gama muito reduzida de variações em sua família. Portanto, a fonte escolhida foi a Muli, desenvolvida por Vernon Adams, pois além de ser muito clara, ela possui diversas variações, além de ter um formato orgânico agradável e leve (Figura 37).

Figura 37: fonte principal Muli Regular

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZŽab
 cčćdďefghijklmnopqrsštuvwxyzžĂÂÊÔŮŮăâê
 ôŮŮ1234567890‘’“!”(%)[#] {@}/&\<-+÷x=>®©
 \$€£¥¢:;,.*

Fonte: Google Fonts

Uma segunda tipografia foi escolhida para ser usada em momentos mais específicos de destaque, em volumes menores de texto. Para tanto, a autora buscou por fontes com formatos mais interessantes e divertidos. Além disso, era importante que as duas fontes combinassem quando estivessem juntas. Nesta busca, encontrou-se muitas fontes interessantes (Figura 38), elas foram avaliadas através de testes de palavras da história as quais essa fonte secundária seria utilizada.

Figura 39: comparação de fontes secundárias

LUKIEST GUY ULTRA SABOROSOS	BANGERS ULTRA SABOROSOS
Chewy ultra saborosos	Gaegu ultrasaborosos

Fonte: a autora

Destas fontes foi escolhida a Chewy, criada por Sideshow, devido seu formato orgânico, aspecto divertido e por complementar bem a fonte principal (Figura 40). Esta fonte também é usada na capa do livro.

Figura 40: fontes escolhidas

Chewy
ultra saborosos

Muli
ultra saborosos

Fonte: a autora

Foi usado um espaçamento entrelinhas amplo no texto com o intuito de facilitar a leitura, deixando a mancha de texto mais clara e evidenciando bem as linhas separadamente. O espaçamento entrelinhas também facilitou a diferenciação de falas onde no texto havia diálogos, neste caso foi usado um espaçamento maior que o padrão para separar as falas de uma personagem e de outra (Figura 41).

Figura 41: espaçamento entrelinhas em diálogos



Fonte: a autora

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de uma temática tão importante quanto a alimentação infantil, este projeto se propôs a colaborar para que crianças e seus familiares reflitam sobre os alimentos consumidos em seu dia a dia. Além disso, a intenção deste trabalho é contribuir positivamente para o tema da alimentação saudável, estimulando o diálogo com as crianças. Um contraponto em meio a numerosas influências que promovem hábitos não saudáveis.

Um dos grandes desafios deste trabalho foi a tentativa de compreender como uma criança vê o mundo, o que ela gostaria, o que a deixaria entusiasmada, assustada e desinteressada. Entender como este público vê e sente seu entorno foi um processo complexo, porém necessário para que a criança esteja aberta e compreenda a mensagem do livro. Particularmente foi indispensável a retomada de memórias das preferências da autora na infância, através da busca por referências da época de criança colaborou para um resultado deste trabalho.

A metodologia híbrida planejada foi executada para a construção do livro e apresentou o resultado esperado. Algumas etapas da metodologia foram desenvolvidas paralelamente, como por exemplo na **seleção de alternativas**, a etapa foi resolvida de forma mais rápida, entre a **experimentação** e o processo de **finalização**. Na etapa de **avaliação externa**, ambas pedagogas informaram que para crianças mais novas normalmente são utilizadas tipografias com todas as letras maiúsculas, no entanto, fontes com letras maiúsculas e minúsculas também são compreendidas. Em resumo, optou-se por não utilizar uma tipografia com todas as letras maiúsculas, pois mesmo não sendo tão comum a autora apresentou evidências - no capítulo Tipografia - de que fontes com variação de altura entre caracteres são adequadas para o público infantil.

É importante notar que existe um leque muito grande de pesquisas e recursos bibliográficos que provém informações sobre os assuntos tratados neste trabalho - literatura infantil, tipografia, ilustração, técnicas de desenho, etc. Desta forma, cabe ao designer e ao ilustrador utilizar de seus conhecimentos prévios e práticos para garantir que o produto final seja de qualidade e tenha características que sejam pertinentes ao público-alvo. Além disso, a autora reconhece que é possível que um livro não resolva o problema apresentado por este trabalho - a má alimentação

infantil -, mas sim ajudar na introdução e reflexão sobre este assunto para as crianças. O sobrepeso, a anemia e as doenças crônicas não transmissíveis não são consequência apenas de uma má alimentação, e é crucial reconhecer que há vários outros fatores socioeconômico e ambientais que influenciam na alimentação e nos agravos nutricionais.

A autora também conclui que este trabalho auxiliou em seu amadurecimento pessoal e em como ela enxerga seu futuro profissional. De mais a mais, a troca de ideias, experiências e conhecimentos com a professora orientadora, com outros professores, colegas da graduação e profissionais de outras áreas do conhecimento foram de extrema importância para que este trabalho tenha alcançado um resultado satisfatório.

REFERÊNCIAS

- ACUFF, Daniel. **What kids buy and why**. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1999.
- ACUFF, Daniel. **Market Smart**. Nova Iorque: Collins Design, 2009.
- AMARILHA, Marly. Imagens sim, palavras não. In: _____. **Estão mortas as fadas? Literatura infantil e prática pedagógica**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997. p. 39-44.
- BIRCH LL. **Psychological influences on the childhood diet**. J Nutr. 1998.
- BRASIL. "**Guia Alimentar da População Brasileira**"; Ministério da Saúde.
Disponível em
<http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_alimentar_populacao_brasileira_2e_d.pdf>. Acesso em 5 de junho de 2018.
- CARPEGIANI, Fernanda, ECHEVERRIA, Malu. Especial. Por dentro do cérebro do seu filho. **Revista Crescer**, nº225, agosto, 2012.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil - teoria, análise, didática**. 7.ed. São Paulo: Moderna, 2000.
- COUTINHO, Solange Galvão; SILVA, José Fábio Luna. Linguagem Visual em livros didáticos infantis. **15º Encontro Nacional da ANPAP. Anais do 15º Encontro Nacional**. Arte: limites e contaminações. Salvador, 2006.
- FALLON AE, ROZIN P. **The psychological bases of food rejections by humans**. Ecol Food Nutr. 1983.
- FERRARI, Juliana Spinelli. "Aspectos Afetivos da Alimentação Infantil"; *Brasil Escola*. Disponível em
<<https://brasilecola.uol.com.br/psicologia/apectos-afetivos-alimentacao-infantil.htm>>
. Acesso em 5 de junho de 2018.
- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

GOMES, Mitizi. Lendo imagens: ilustrações das obras de Monteiro Lobato. **Revista do programa de pós-graduação em letras da universidade de passo fundo**, Passo fundo, v. 6, n. 2, p. 215-226, jul./dez. 2010.

HEITLINGER, Paulo. **Escolar: uma fonte contemporânea para aprender a escrever e a ler**. Cadernos de tipografia e design, nº 14. Portugal, 2009.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. São Paulo: Rosari, 2007.

LINS, Guto. **Livro Infantil?**. São Paulo: Rosari, 2004.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**. 2011, Dissertação (Mestrado em Design), Programa de Pósgraduação em Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

LOUZADA, M. L. da C. et al. Impacto de alimentos ultraprocessados sobre o teor de micronutrientes da dieta no Brasil. **Saúde pública**, São Paulo, v. 49, ago. 2015.

Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0034-89102015000100238&script=sci_arttext&tlng=pt#B10>. Acesso em: 11 out. 2017.

MCCANNON, Desdemona; THORNTON, Sue; WILLIAMS, Yadzia. **The Bloomsbury guide to creating illustrated children's books**. Londres: A & C Black Publishers Ltd, 2008.

MELO, Maria Edna De. Números da obesidade no Brasil. **ABESO**. 2008-2009.

Disponível em:

<<http://www.abeso.org.br/uploads/downloads/24/552fe9fd73248.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2017.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**: subtítulo do livro. Edição. Itália: Martins Fontes, 1981.

NODELMAN, Perry. **Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books**. Athens: University of Georgia Press, 1988.

RAMOS, Maurem; STEIN, Lilian M.. Desenvolvimento do comportamento alimentar infantil. **Jornal de pediatria**, Porto Alegre, v. 76, n. 3, 2000.

ROA, M. M.; ¿**Puede el diseño tipográfico fomentar el interés en la lectura y mejorar el rendimiento de los más pequeños?** Entre líneas – Ensayo sobre diseño, tipografía y lectura. 1a. edição, p. 64-71, 2013.

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

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Children's picturebooks: The art of visual storytelling**. Edição. United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd, 2012.

SCHILDE, Maxime. **Thumbnails landscape concept**. Disponível em: <<https://maximeschilde.artstation.com/projects/lKzXJ>> Acesso em: 25 outubro 2017.

SERRANO ROTAVA, Daiara; MEÜRER, Mary; CHRISTOFFOLI, Angelo Ricardo. A preferência do público em relação aos recursos gráficos nos livros infantis para crianças na fase de alfabetização. **Design e Tecnologia**, [S.l.], v. 4, n. 07, p. 1-9, jul. 2014.

SIM, Susan; BERTHELSEN, Donna. Shared book reading by parents with young children: evidence-based practice. **Australasian journal of early childhood**, Queensland university of technology, v. 39, n. 1, p. 50-55, mar. 2014.

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art**. Nova York: Watson Guptill, 1ª Edição, 2012.

TADDEI, José Augusto. Alimento é afeto, cultura, humanidade. **Criança e consumo entrevistas**, São paulo, p. 6-15. 2009.

WEISZ, Telma. Fala, mestre! Depoimento. **Nova Escola**. Abril 2012, nº251.

ZACHRISSON, Bror. **Studies in the legibility of printed text**. Stockholm: Almqvist & Wiksell, 1965.