



**AMARELO E AZUL/AZUL E AMARELO:**  
UM LIVRO ILUSTRADO INFANTIL  
SOBRE O POTENCIAL CRIATIVO NA INFÂNCIA

Alícia Sartori Morello e Heloisa Rocha Rincon

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIAS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
CURSO DE DESIGN GRÁFICO**

**AMARELO E AZUL/AZUL E AMARELO:  
UM LIVRO ILUSTRADO INFANTIL SOBRE O POTENCIAL  
CRIATIVO NA INFÂNCIA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**ALÍCIA SARTORI MORELLO  
HELOISA ROCHA RINCON**

**Goiânia, GO, Brasil  
2017**

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL – RI/UFG**

**Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso**

Autor(es): Alcía Sartori Morello, Heloisa Rocha Rincon	
E-mail: lihmorello@gmail.com; helorrincon@gmail.com	
O(s) e-mail(s) pode(m) ser disponibilizado(s) na página? <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
Título do trabalho: Amarelo e Azul/ Azul e Amarelo: Um livro ilustrado infantil sobre o potencial criativo na infância.	
Palavras-chave: : Editorial infantil, Ilustração, Criatividade.	
Título em outra língua: Yellow and Blue/ Blue and Yellow: A picture book about creativity in childhood	
Palavras-chave em outra língua: Children Editorial, Illustration, Creativity	
Data da defesa: 28/11/2017	Curso: Bacharelado em Design Gráfico
Orientador (a): Carlos Hoelzel	

**DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA**

O referido autor:

- a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.
- b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO**

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional - RI/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra?  Sim  Não

Permitir modificações em sua obra?

Sim

Sim, contando que outros compartilhem pela mesma licença .

Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Goiânia 07 de dezembro de 2017.

Heloisa Rocha Rincon Alcía Sartori Morello  
Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

## FICHA CATALOGRÁFICA

---

Sartori Morello , Alícia

Amarelo e Azul/ Azul e Amarelo [manuscrito] : Um livro ilustrado infantil sobre o potencial criativo na infância / Alícia Sartori Morello , Heloisa Rocha Rincon. - 2017.  
CXIV, 114 f.: il.

Orientador: Prof. Carlos Gustavo Hoelzel.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2017.  
Bibliografia. Anexos.

1. Editorial infantil. 2. Ilustração. 3. Criatividade. I. Rocha Rincon, Heloisa. II. Hoelzel, Carlos Gustavo, orient. III. Título.

CDU 745/749

---

© 2017

Todos os direitos autorais reservados a Alícia Sartori Morello e Heloisa Rincon. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser com autorização por escrito do autor.

E-mail: [lihmorello@gmail.com](mailto:lihmorello@gmail.com); [helorrincon@gmail.com](mailto:helorrincon@gmail.com)

---

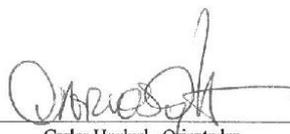
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**ALÍCIA SARTORI MORELLO E HELOISA ROCHA RINCON**

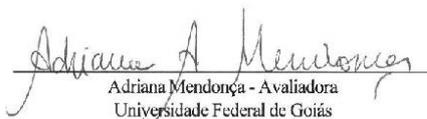
**AMARELO E AZUL/ AZUL E AMARELO:  
Um livro ilustrado infantil sobre o potencial criativo na infância**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como  
requisito parcial para obtenção do título de Bacharel  
em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais  
(FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

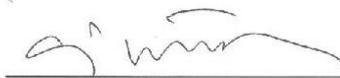
Defendido e aprovado publicamente em 28 de novembro de 2017, pelos seguintes membros da banca:



Carlos Hoelzel - Orientador  
Universidade Federal de Goiás



Adriana Mendonça - Avaliadora  
Universidade Federal de Goiás



Maria Cecília Fittipaldi - Avaliadora  
Universidade Federal de Goiás

GOIÂNIA 2017

## AGRADECIMENTOS

---

Ao meu querido Deus, que além de ter me dado a oportunidade de entrar nesta universidade, me deu a graça, a força e o favor para concluir mais esta etapa da minha vida. Ao meu pai e à minha mãe que com todo amor e investimento me incentivaram a chegar até aqui. Agradeço à minha irmã, Isabela, que mesmo estando longe fisicamente me apoiou em todos os sentidos.

À minha amiga Alcía, que trabalhou de forma intensa e apaixonada comigo durante todo esse ano, e que fez desse processo muito mais leve e divertido. Ao nosso orientador Carlos que acreditou no nosso projeto, nos mostrou caminhos e nos deu suporte para desenvolver este trabalho. E de maneira geral, agradeço aos meus amigos que estiveram comigo tanto nos momentos críticos, de privações e também nos momentos felizes dessa jornada.

*- Heloisa Rincon*

# AGRADECIMENTOS

---

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, por me darem condições de seguir meu coração, liberdade para fazer minhas próprias escolhas e por me apoiarem sempre. À minha irmã Amanda, por não cobrar nada de mim além da minha companhia, sempre conseguindo deixar tudo mais leve.

Também quero agradecer ao meu namorado Fábio que sempre acredita em mim e me motiva a ser uma pessoa melhor todos os dias. À minha parceira, Heloísa por ter se dedicado e mergulhado de cabeça comigo, e que foi muito atenciosa e aberta, tornando o trabalho muito mais prazeroso e tranquilo.

Ao nosso orientador Carlos, por ter acreditado no nosso projeto desde o início, por ter dado estrutura e coerência aos nossos pensamentos, e a base para que pudéssemos nos desenvolver. E finalmente, aos meus amigos, que estão comigo nos momentos de alegria e também nos momentos difíceis.

*- Alícia Sartori*

# RESUMO

---

Este trabalho de conclusão de curso tem como intuito incentivar a criatividade na infância. Seu tema principal é como as experiências e a relação com o mundo concreto podem estimular a criatividade em cada pessoa. Como base teórica foram feitos estudos sobre criatividade, literatura infantil, psicologia e roteiro. O produto final é um livro ilustrado infantil, com história, ilustrações e editorial desenvolvidos por nós. Buscamos através do conhecimento adquirido desenvolver uma narrativa imersiva, passando a mensagem de descoberta, imaginação e diferenças.

Palavras-chaves: Editorial infantil, Ilustração, Criatividade.

# ABSTRACT

---

This graduation final project is intended to encourage creativity in childhood. Its main theme is how experiences, and contact with the material world can inspire creativity in individuals. Our research is based on creativity, children's literature, psychology and writing. The final product is a picture book for children, with story, illustrations and editorial project developed by us. With the knowledge acquired we created an immersive narrative which has a message of discovery, imagination and diversity.

Key words: Children Editorial, Illustration, Creativity.

# LISTA DE FIGURAS

---

FIGURA 1 – DIAGRAMA DOS MÉTODOS ESTUDADOS.....	14
FIGURA 2 – SISTEMATIZAÇÃO DOS MÉTODOS APLICADOS AO NOSSO PROJETO .....	15
FIGURA 3 – CRONOGRAMA GERAL DE ACORDO COM A SISTEMATIZAÇÃO APRESENTADA ACIMA.....	16
FIGURA 4 – EDY-LEGRAND, MACAO ET COSMAGE, 1919, PP. 1-2. FONTE: <a href="http://lta.hypotheses.org/336">HTTP://LTA.HYPOTHESES.ORG/336</a> .....	27
FIGURA 5 – JEAN DE BRUNHOFF, A HISTÓRIA DE BABAR JEAN DE BRUNHOFF 1931 FONTE: THE MORGAN LIBRARY AND MUSEUM.....	28
FIGURA 6 – RELAÇÃO ENTRE TEXTO E IMAGEM NOS LIVROS. FONTE: NIKOLAJEVA E SCOTT 2006, P.27.....	32
FIGURA 7 - COLIN THOMPSON, ATLÂNTIDA (1993/1998). FONTE: <a href="http://www.goodfitfam.com/page/2/">HTTP://WWW.GOODFITFAM.COM/PAGE/2/</a> .....	33
FIGURA 8 – MAURICE SENDAK, ONDE VIVEM OS MONSTROS P.31 – 32 . FONTE: APHELIS.NET .....	34
FIGURA 9 - FILIPOUSKI (1982) CITADO POR SILVA ET. AL (2006 P. 70) .....	40
FIGURA 10 – CICLO CRIATIVO (BALMANT, 2004 P.264).....	46
FIGURA 11– TER UM PATINHO É ÚTIL, EMÍLIO FRAIS E ISOL. FONTE: ACERVO PESSOAL. ....	72
FIGURA 12 - AS INVENÇÕES DE IVO, ROGÉRIO TRENTINI E DANIEL ALMEIDA. FONTE: ACERVO PESSOAL. ....	75
FIGURA 13 – MAYA E SELOU/ SELOU E MAYA, GRAZIELA R.S. COSTA PINTO E MARÍA PASCUAL. FONTE: ACERVO PESSOAL.....	80
FIGURA 14 – UM GRAND JOUR DE RIEN, DE BEATRICE ALEGMANA.....	83
FIGURA 15 - DIE KINDERBRÜCKE , DE MAX BOLLIGER E STEPAN ZAVREL – FONTE: ACERVO PESSOAL. ....	85
FIGURA 16–. JOÃO ALBERLINO, BEATRIZ GUIMARÃES E NYE RIBEIRO/ BRUNA ASSIS BRASIL. FONTE: <a href="http://www.brunaassisbrasil.com.br/portfolio/joao-alberlino/">HTTP://WWW.BRUNAASSISBRASIL.COM.BR/PORTFOLIO/JOAO-ALBERLINO/</a> .....	88
FIGURA 17 - QUEM TEM MEDO DO MAPINGUARI? VÁSSIA SILVEIRA E CIÇA FITTIPALDI – FONTE: ACERVO PESSOAL.....	91
FIGURA 18– PAINEL SEMÂNTICO E PALETA CROMÁTICA .....	96
FIGURA 19 - CORTES BÁSICOS PRELIMINARES PARA APROVEITAMENTO DE PAPEL EM FORMATO DE FÁBRICA. ....	97
FIGURA 20 - PAINEL DE REFERÊNCIAS TÉCNICAS. DISPONÍVEL EM: PINTEREST.COM .....	98
FIGURA 21 – EXEMPLOS DOS PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE FINAIS. ....	101
FIGURA 22 – EXEMPLOS DOS RASCUNHOS DE DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS E CENÁRIO.....	102
FIGURA 23 - CAPTURA DE TELA IMPOSIÇÃO DE PÁGINAS .....	109

# SUMÁRIO

---

<b>Capítulo 1</b> .....	<b>9</b>
<b>Introdução</b> .....	<b>9</b>
<b>1.1. Objetivos</b> .....	<b>10</b>
1.1.1. Objetivo geral.....	10
1.1.2. Objetivos específicos.....	10
<b>1.2. Justificativa</b> .....	<b>11</b>
<b>Capítulo 2</b> .....	<b>13</b>
<b>Processo de design</b> .....	<b>13</b>
2.1. Sistematização do desenvolvimento projetual .....	13
2.2. Metodologia de projeto em “ <i>Das coisas nascem coisas</i> ”. .....	16
2.3. Metodologia e roteiro .....	19
<b>Capítulo 3</b> .....	<b>25</b>
<b>O livro ilustrado infantil</b> .....	<b>25</b>
3.1. Origens.....	25
3.2. Texto, imagem e leitura .....	28
3.3. A dança entre as palavras e as imagens .....	30
3.4. O contraponto.....	32
3.5. OS paratextos do livro ilustrado.....	35
3.6. A questão da faixa etária .....	38
3.7. Considerações Finais do capítulo .....	43
<b>Capítulo 4</b> .....	<b>44</b>
<b>Criatividade e imaginação na infância</b> .....	<b>44</b>
4.1. Alguns conceitos .....	44
4.2. O potencial criativo da criança .....	46

4.3.	Imaginação infantil, artes e ciência .....	50
4.4.	Imaginação infantil e narrativa .....	54
4.5.	Considerações finais do capítulo .....	56
<b>Capítulo 5 .....</b>		<b>57</b>
<b>A imaginação criadora pelas teorias de Jung .....</b>		<b>57</b>
5.1.	Conceitos iniciais.....	57
5.2.	As funções da consciência .....	59
5.3.	A imaginação criadora.....	61
<b>Capítulo 6 .....</b>		<b>63</b>
<b>A narrativa .....</b>		<b>63</b>
6.1.	Processo de criação do roteiro .....	63
6.2.	Personagens.....	65
6.3.	Decurso da ação dramática .....	67
<b>Capítulo 7 .....</b>		<b>70</b>
<b>Problema Visual .....</b>		<b>70</b>
7.1.	Análise de similares .....	71
7.2.	Paleta cromática .....	96
7.3.	Formato .....	97
7.4.	Estudo de materiais e tecnologias.....	98
7.5.	Rascunhos .....	101
7.6.	Tipografia .....	103
7.7.	Diagramação .....	104
7.8.	Modelo.....	105
7.9.	Construção .....	109

## Capítulo 1

# INTRODUÇÃO

---

Os livros ilustrados existem desde de muito tempo não havendo um dado exato de quando surgiram. Entre o século XVIII e a Primeira Guerra Mundial, segundo Powers (2003), houve uma grande diversificação da produção no ramo de livros infantis, o surgimento de novas técnicas, potencializado pela revolução industrial, trouxeram a possibilidade de diferentes formatos, encadernações e diagramações. A produção e edição de livros norte – americana começou a emergir no fim desse período, conquistando um papel singular nas próximas décadas.

No Brasil, os anos 20 foram de extrema importância para o mercado editorial infantil, principalmente por causa dos livros de Monteiro Lobato, em 1928 mais de 250 mil exemplares circulavam no mercado brasileiro (De Mello, 2011). Entre anos 50 e 60, os livros infantis se afirmaram no mercado mundial e no mercado brasileiro também. Segundo Marcus Crouch, citado por Powers (2003, p.93), “As crianças nunca tiveram em casa, na escola, ou na biblioteca pública, uma oferta tão boa de livros com estilo, inteligência e um ponto de vista original. Não é nada mau ser criança nos anos 1960.”

Nos dias atuais os livros infantis têm concorrido com diversas mídias que trazem milhões de informações a todo tempo e as crianças, assim como grande parte da população, estão expostas a elas diariamente. Apesar disso, acreditamos que os livros analógicos ilustrados são auxiliares no processo imaginativo e criativo das crianças, uma vez que eles possuem a interação e complementação do sistema textual e visual de comunicação, criando diversas possibilidades em relação a interpretação do leitor. Segundo Girardello (2011):

Uma das condições mais frequentemente apontadas como favoráveis à imaginação é a possibilidade de fruição estética, especialmente o contato profundo da criança com a literatura e a arte. Maxine Greene, a partir da filosofia da educação, faz uma

defesa apaixonada dessa perspectiva, dizendo que o envolvimento das crianças com a arte é o melhor antídoto contra o “congelamento do pensamento imaginativo” causado muitas vezes pelo “bombardeio de imagens da divindade da Comunicação Tecnológica” (1995, p. 124)

Assim, com esse trabalho pretendemos entender melhor sobre esse universo dos livros ilustrados, além dos processos criativos e psicológicos infantis, para então desenvolver nosso produto final: um livro ilustrado para crianças, criando tanto a história e as ilustrações quanto o projeto editorial, apresentando como tema os universos mágicos que o ser humano cria nos seus primeiros anos de vida, a partir das suas dúvidas e perspectivas em relação ao mundo ao seu redor.

## **1.1. OBJETIVOS**

### **1.1.1. Objetivo geral**

Desenvolver o projeto editorial de um livro ilustrado infantil, bem como sua história e suas ilustrações, tendo em vista o processo criativo na infância e a importância da criatividade e imaginação no desenvolvimento humano, a partir de situações lúdicas que poderiam ser vividas por qualquer criança.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

- Pesquisar sobre métodos para a criação da história;
- Estudar sobre a teoria de livros ilustrados e entender como eles funcionam;

- Estudar sobre processo criativo e imaginação na infância;
- Entender as classificações por faixa etária presente hoje no mercado;
- Conhecer estudos de psicologia a respeito da criatividade;
- Desenvolver uma história lúdica com palavras e imagens que se complementam, com base no tema da perspectiva infantil sobre o mundo;
- Desenvolver um projeto editorial que expresse o conceito presente na história.

## 1.2. JUSTIFICATIVA

O momento histórico em que vivemos é altamente conectado virtualmente. Como sabemos, a maioria das pessoas passa uma parte significativa do tempo se relacionando através da interface digital. Esta característica é positiva no sentido de facilitar a execução de tarefas e de aproximar as pessoas, porém, isto é relativo, pois nem sempre é o que acontece. De qualquer forma, é uma tendência que acarreta a diminuição no contato com o mundo das sensações, o contato físico e experimental.

Como afirma Andrade (2011, p.8), “faz parte de nosso funcionamento psíquico habitual podermos considerar tanto a fantasia como nosso mundo físico externo. Entretanto, é necessário ir além, buscando na polaridade do real também um caminho que possa ser considerado criativo”. Viver num escritório, na tela do computador ou resolvendo tudo pelo celular gera um funcionamento baseado na abstração do pensamento. Isso leva a uma mistificação do relacionamento com o mundo concreto, e limita as suas possibilidades.

As gerações que estão nascendo nesse meio estão sendo influenciadas e condicionadas a certos automatismos, como mexer no celular sempre que não estão fazendo nada e visualizar conteúdos de maneira rápida e logo passar para o próximo. É muito comum que as crianças tenham smartphones desde cedo e seu uso exagerado as priva de algo tão natural, que é a descoberta ocasionada pelas experiências sensoriais, e a imaginação que se desenvolve ao relacionar elementos do mundo concreto. Como nosso foco é o público infantil, acreditamos que seja de suma importância minimizar o impacto da

imersão digital, já que a infância é uma fase crucial para o desenvolvimento do pensamento criativo.

Estudos com base na teoria psicanalítica (Winnicott, 1975 e Meira, 2003), consideram que a criatividade já deve ser desenvolvida na primeira infância. Para Freud, citado por Borges (2008), “deveríamos procurar na infância os primeiros traços de atividade imaginativa. Ao brincar a criança cria um mundo próprio e reajusta os elementos de seu mundo de forma que atenda aos seus desejos” Borges (2008, p. 3).

O livro ilustrado é uma ferramenta excelente para auxiliar nesse processo, já que é um objeto não virtual, propicia o foco, a reflexão e um contato mais sensorial. Além disso, o livro ilustrado, que é formado principalmente pela relação imagem e texto, abre possibilidades de interpretação que se assemelham ao processo de associação e dissociação característicos da imaginação, segundo Vygotsky, citado por Batista (2013).

Portanto, nossa proposta de acordo com a problemática apresentada é a criação de um livro ilustrado infantil, que busque através de seu conteúdo, tanto verbal quanto imagético, despertar a imaginação e o questionamento acerca dos elementos físicos que fazem parte das vivências.

A narrativa também auxiliará nesse objetivo, apresentando situações que promovam identificação das crianças por estarem relacionadas a lugares, pessoas e ações que costumam fazer parte do dia-a-dia delas, e também mostrando os pensamentos, questionamentos e fantasias que podem ser gerados a partir da observação.

Pretendemos também, criar duas perspectivas diferentes, para ressaltar ainda mais a característica não-absoluta da realidade. Proporcionando assim, a curiosidade pelo contato com o mundo material, e a abertura de possibilidades de criação de realidades, para auxiliar o desenvolvimento da criatividade e dar um pequeno passo na formação de indivíduos transformadores.

## Capítulo 2

# PROCESSO DE DESIGN

---

### 2.1. SISTEMATIZAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Para esse projeto optamos por usar a combinação de dois métodos. A primeira é a metodologia de Bruno Munari apresentada no seu livro “Das coisas nascem coisas”, que engloba todo o processo criativo do nosso produto final referente a parte visual propriamente dita. A segunda metodologia é sobre a criação de roteiro de Doc Comparato, apresentada em “Da criação ao roteiro”. Ela é mais específica uma vez que além do projeto editorial e das ilustrações também escrevemos a narrativa textual para o livro. As figuras 1 e 2, respectivamente, mostram as etapas presentes nos métodos de Munari e Comparato e a sistematização desses dois métodos aplicadas ao processo de criação do nosso produto final. E a figura 3 representa o cronograma planejado para o desenvolvimento de cada etapa.

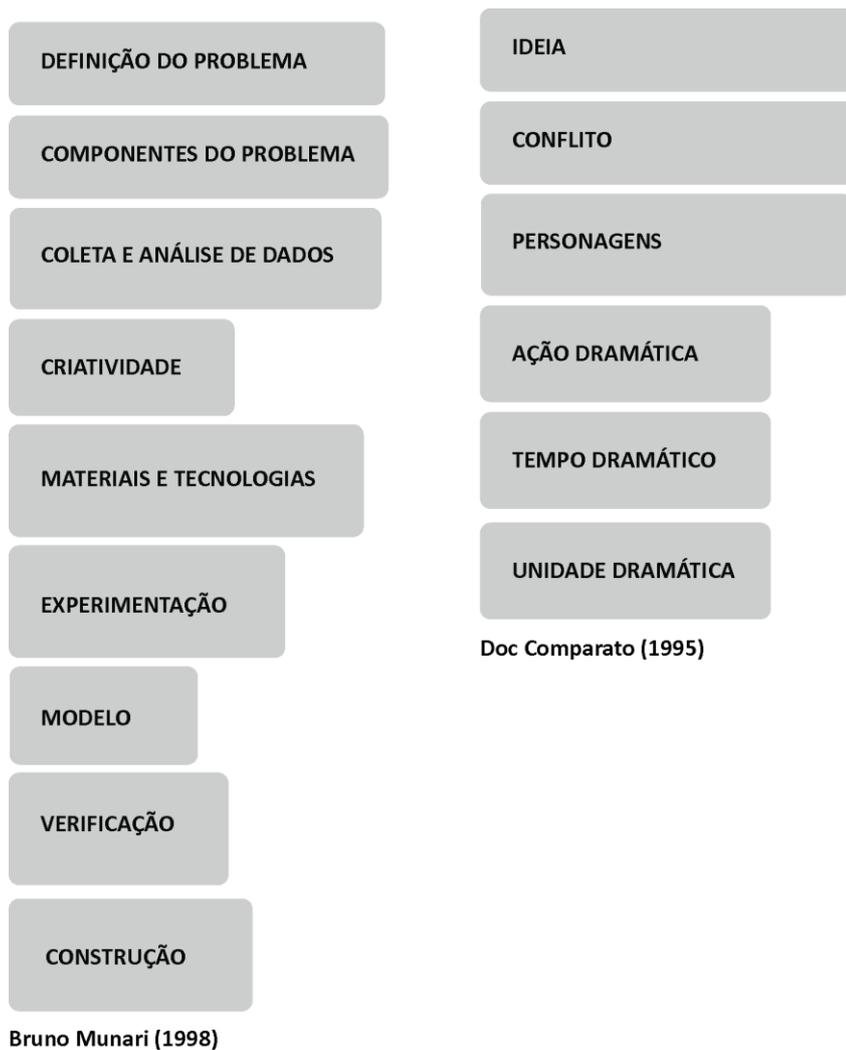


Figura 1 – Diagrama dos métodos estudados



Figura 2 – Sistematização dos métodos aplicados ao nosso projeto

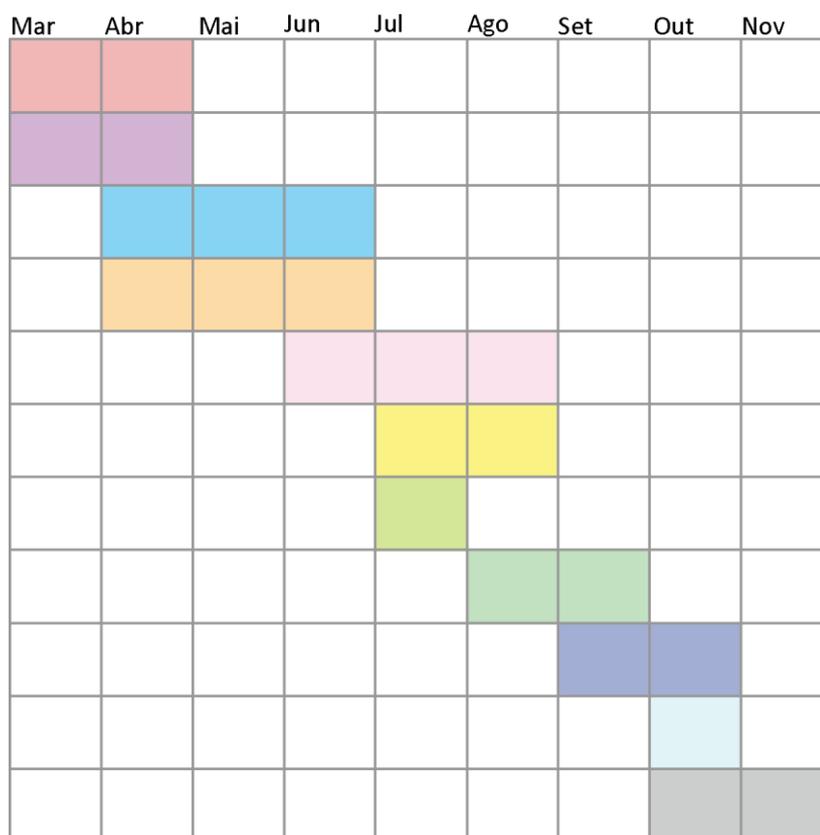


Figura 3 – Cronograma geral de acordo com a sistematização apresentada acima

## 2.2. METODOLOGIA DE PROJETO EM “ DAS COISAS NASCEM COISAS”.

Para a criação do projeto editorial, trabalhamos com a metodologia de Bruno Munari, a qual estudamos no livro “Das coisas nascem coisas”. Esta abordagem foi escolhida por abranger todas as fases que acreditamos necessárias de maneira simples. Ela é composta das seguintes fases: **problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução**. A abordagem de Munari é focada em design de produto, mas consegue envolver diversas áreas, devido à sua universalidade.

No início do livro, Munari fala sobre as quatro regras do método cartesiano. Pelo nosso entendimento, este método, desenvolvido por René Descartes, consiste em: buscar a

verdade acima de tudo, com estudos que buscam definir claramente as coisas, verificar e dividir as partes do problema o quanto for necessário para facilitar e melhorar a sua solução, tornar o processo menos dispendioso ao começar a resolver problemas simples antes de partir para os compostos, e fazer enumerações e revisões completas, a fim de não omitir nenhuma parte. Achamos importante trazer essas regras, pois acreditamos que sejam universais e é muito importante mantê-las em mente no decorrer do projeto.

O objetivo do método, em seu conceito geral, é de atingir o melhor resultado com o menor esforço, Munari nos mostra que, seu método serve para facilitar o desenvolvimento de um projeto, pois contém os aprendizados de quem já tentou realizar projetos semelhantes e aprendeu quais são as operações necessárias e sua ordem para um melhor aproveitamento do tempo. “O método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço” Munari (1998 p. 10).

A primeira etapa, “definição do problema”, é o ponto de partida. Definir o problema consiste em saber os seus limites, saber precisamente o que precisa ser resolvido. Nesta etapa definimos o problema de maneira objetiva.

A segunda etapa, “componentes do problema”, é uma extensão da primeira, e parte de um princípio de organização. Definir o que procuramos já é um passo importante, porém podemos nos perder em sua complexidade. “O problema não se resolve por si só; no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução.” Munari (1998 p. 31). Esses elementos aparecem quando dividimos o problema em suas partes.

O projeto editorial é um subproblema do nosso projeto e dentro dele existem vários outros elementos que podem novamente ser divididos. Por exemplo, temos um elemento editorial: a diagramação, se a dividirmos em partes, teremos vários outros: a tipografia que será usada, as ilustrações, ornamentos, as cores, etc.

Nesta etapa devemos dividir o problema ao máximo em elementos que são possíveis e relevantes. “Cada subproblema tem uma solução ótima que pode, porém, contrastar com as outras. A parte mais árdua do trabalho do designer será a de conciliar as várias soluções com o projeto global. A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas.” Munari (1998 p. 38). Resolvendo um problema de cada vez e harmonizando as soluções, podemos chegar numa solução final mais facilmente.

A “coleta” e a “análise de dados”, etapas três e quatro, consistem em buscar informações sobre os problemas encontrados. “É necessário que o projetista tenha uma série de informações acerca de cada problema, isoladamente, para maior segurança no projeto.” Munari (1998 p. 38). Coletar e analisar informações evita que cheguemos em uma solução que já existe, e nos auxilia a encontrar soluções melhores e mais criativas.

A próxima etapa é a “criatividade”. Esta etapa consiste em definir uma solução, conciliando os dados obtidos anteriormente. Diferente do que pode se pensar, a criatividade não é uma ideia repentina, fruto da inspiração “artístico-romântica”, mas sim uma combinação de fatores. A partir de planejamento e estudo, a criatividade deve considerar a melhor solução, ao contrário de tentar realizar algo ilusório.

A sexta etapa, “materiais e tecnologias”, é o estudo que irá nos dizer se é possível realizar o que propomos na etapa anterior, e também, qual seria a maneira mais adequada para isso. Dependendo das características do produto, teremos prioridades, podendo ser, o preço, a sustentabilidade da produção, a resistência dos materiais, etc. É possível também descobrir que o que definimos como solução não é o mais adequado devido aos materiais e tecnologias, sendo possível voltar para a etapa da criatividade e analisar outra saída. “Com frequência, materiais e técnicas são usados de uma única maneira, ou poucas, segundo a tradição.” Munari (1998 p. 48). Esta etapa é importante para que possamos explorar novas possibilidades, além daquelas que já são utilizadas como hábito, e dessa maneira tornar o produto mais criativo.

Depois de ter estudado quais são os materiais e tecnologias mais adequados para a solução, vem a “experimentação”. Podemos então começar a rascunhar, ou seja, colocar no papel o que foi planejado. Pela experiência podemos descobrir novas coisas, erros que não haviam sido vistos, antes, novas possibilidades. “Dessas experiências resultam amostras, conclusões, informações que podem levar à construção de modelos demonstrativos de novas aplicações com fins particulares. Essas novas aplicações podem destinar-se à resolução de subproblemas parciais que, por sua vez, juntamente com os outros, concorrerão para a solução global.” Munari (1998 p. 50).

A oitava etapa é denominada “modelo” e consiste em colocar em prática os esboços, tanto separadamente quanto reunidos num objeto final acabado. Depois disso, na fase da “verificação”, apresenta-se o modelo para um número de usuários, a fim de obter valores

objetivos através das opiniões dadas sobre o objeto. Essa fase é muito importante, pois ao se envolver com um projeto, muitas vezes, não percebemos coisas que são óbvias para quem está tendo o primeiro contato com o objeto. Então, a partir do feedback, podemos fazer mudanças novamente.

A etapa do desenho de construção, serve para “comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo” Munari (1998 p. 54). Para o nosso projeto em específico, se considera o tipo de papel que será utilizado, encadernação, tipo de impressão, dimensões, aproveitamento de papel, arquivos com a versão final pronta para impressão, o tamanho da lombada caso tenha uma, entre outros. Por fim, após ter cumprido estas etapas, teremos uma solução para o problema inicial.

### **2.3. METODOLOGIA E ROTEIRO**

Além do desenvolvimento do produto editorial, neste projeto há a construção de uma narrativa, sendo ela composta por imagens e palavras. Tomamos como ponto de partida a criação do roteiro para nortear nossas pesquisas. Segundo Jean Claude - Carrié, citado por Comparato (1995, p.20) “ O roteiro, ou melhor o roteirista está muito mais perto do diretor da imagem do que escritor. O roteiro é o princípio de um processo visual, e não o final de um processo literário.”

Basicamente, um roteiro deve possuir três características fundamentais, segundo Comparato (1995, p.20). São eles o : Logos. o Pathos e o Ethos.

O logos é essa palavra, o discurso, a organização verbal de um roteiro, sua estrutura geral. (...) Um roteiro, a sua história provoca identificação, dor, tristeza. Pathos é o drama, o dramático de uma história humana. É portanto, a vida, a ação, o conflito cotidiano que vai gerando acontecimentos. (...) A mensagem tem sempre uma intenção. É inútil tentar fugir à responsabilidade de a emitir. Tudo é escrito para produzir uma influência. É o ethos, a ética, a moral o significado último da história, as suas implicações sociais, políticas existenciais e anímicas (p.21)

Portanto, ao se escrever uma história todos esses aspectos devem ser levados em consideração. O código, o sistema linguístico a ser utilizado, se liga ao drama, as vivências e experiências que fazem um grupo de pessoas se identificarem e terem empatia por um certo assunto, ligando - se à mensagem, que é carregada de influência, subjetividade, aquilo que o autor quer transmitir, o motivo pelo qual tal história saiu do campo das ideias e foi parar no “papel”.

Além da essência do roteiro ser dividida nesses três aspectos, seu desenvolvimento possui etapas a serem seguidas. Segundo Field, citado por Comparato (1995, p. 22): “Escrever um roteiro é um processo passo a passo. Um passo de cada vez.” Esses passos podem variar de autor para autor. O modelo escolhido aqui possui seis etapas e foi retirado do livro “Da criação do roteiro”, de Doc Comparato. São elas: **ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático, unidade dramática**, sendo que as duas últimas etapas não serão levadas em consideração, pois elas estão voltadas diretamente para a produção audiovisual não se encaixando assim em nosso projeto. Assim falaremos um pouco a seguir sobre cada uma dessas etapas.

Toda história começa com uma ideia e essa ideia não surge do nada. É necessário uma coleta de dados e um amadurecimento desses dados para que ela venha nascer. Há muitas teorias sobre criatividade e como esse processo funciona. Os métodos criativos também variam de pessoa para pessoa. Lewis Herman, organizou seis tipos de coleta de dados que desembocam em ideias, e chamou esse processo de Quadro de Ideias, no qual Comparato (1995) fez algumas modificações. São eles:

- Ideia selecionada;
- Ideia verbalizada;
- Ideia lida (*for free*);
- Ideia transformada;
- Ideia solicitada;
- Ideia procurada;

A *ideia selecionada* tem um caráter extremamente pessoal, e parte das experiências e vivências de cada um. Ela está nos pensamentos, nos sonhos e nas memórias. Ela independe de causas externas ou de outras pessoas.

Aquilo que é mais íntimo é frequentemente o mais universal, e uma ideia selecionada, com o tratamento adequado, pode conduzir a resultados excelentes. Por outro lado, o escritor deve ser capaz de contar qualquer coisa mais do que suas próprias experiências. COMPARATO (1995, p.81)

Já a *ideia verbalizada* tem um caráter mais externo. Ela “surge daquilo que alguém nos conta, um caso, um comentário, um pedaço de história que ouvimos no elevador.” COMPARATO (1995, p. 81,82). Por outro lado, a *ideia lida* surge ao lermos um notícia em um jornal, em uma revista, ou folhetos recebidos na rua. “Entre roteiristas costumamos dizer que um autor amador copia, ao passo que um autor profissional rouba e transforma” COMPARATO (1995 p.83), essa é a *ideia transformada*. A encontramos em um filme, em um livro etc. Porém, não se pode confundir com plágio.

O plágio é a transcrição *ipsis litteris* de partes de uma obra, ao passo que a ideia transformada consiste em usar a mesma ideia de uma outra maneira. Don Juan pode ser um conquistador por vocação, por destino ou por casualidade. Pode seduzir Dona Inés, ou ser seduzido por ela, abandoná-la grávida ou casar-se e divorciar-se dez anos mais tarde. (...) O importante é que Don Juan pode dar-nos as chaves para uma nova história. (1995, p.83)

Finalmente, a *ideia proposta* é um ideia encomendada. No mundo do cinema, por exemplo, um produtor encomenda uma história sobre determinado momento do Brasil, ou sobre algum conflito que está acontecendo no mundo. Já na *ideia procurada* faz-se uma pesquisa para saber que tipo de história o mercado deseja.

Outra etapa que Comparato (1995) traz é o conflito. Ele é o lugar onde se desenvolve o drama. É um lugar de confrontação. A palavra drama vem do latim *drama*, que vem do grego *drâma* e significa ação. O conflito e a ação caminham juntos. Segundo Comparato:

O homem é um ser dialético - desenvolve-se a partir de antagonismo e contradições. Se o homem não travasse lutas internas ou externas, se não tivesse problemas na vida, não haveria drama e, provavelmente, ainda estaríamos no paraíso. Portanto, o conflito é consubstancial ao indivíduo, o espelho da sua vida na relação com os outros, com o mundo e com eles mesmos.” (Comparato 1995, p.97)

O conflito é inerente ao ser humano, todos nós temos perguntas sem respostas. Travamos guerras interiores com nosso mundo interno e com nossas percepções do mundo externo. Apesar de sermos tão diferentes uns dos outros, apesar da maneira como vemos o mundo ser tão singular, nos encontramos e nos identificamos em pontos comuns: nas nossas dores, sonhos, frustrações e prazeres. Por isso nossa necessidade de contar histórias e de consumir histórias.

É nessa fase no roteiro que a *storyline* é desenvolvida. Comparato (1995) sugere três pontos que devem estar nela: “Alguma coisa acontece, alguma coisa deve ser feita e alguma coisa se faz” (1995, p.98). É começo, meio e fim. Seu principal papel é servir de base para o desenvolvimento da história, não necessariamente a estrutura que você definiu nesta etapa vai permanecer até o final. No desenrolar do desenvolvimento da história mudanças podem ser feitas.

Se à saída do cinema ou de um teatro perguntássemos a um espectador o que é que tinha visto, ele seria capaz de nos contar em poucas palavras o conflito básico da história. O processo da *story line* é esse mesmo, só que ao contrário: contar o resumo de uma história que ainda não existe.” (COMPARATO 1995, p. 99)

A terceira etapa é a criação e o desenvolvimento dos personagens. Nessa etapa decidimos sobre quem contaremos a história. Quais personalidades estarão inseridas no contexto criamos ou escolhemos. Nesse momento surge o argumento ou sinopse. Ela é o próximo passo depois do desenvolvimento da *story line*. “Uma vez que o conflito matriz se apresenta na *story line*, o segundo passo é conseguir personagens para viverem uma história, que não é senão o dito conflito matriz desenvolvido(...) A sinopse é o reino da personagem, e, quanto mais desenvolvida estiver, mais possibilidades tem o roteiro.” Comparato (1995, p.112)

A sinopse é subdividida em quatro aspectos segundo Comparato (1995). E esses quatro conteúdos a definem, são eles: **A temporalidade; a localização, o perfil das personagens e o decurso da ação dramática.** A temporalidade, ou seja, *o quando* indica qual é a data início da história, quanto dura seu desenrolar, se é um tempo contínuo ou se trata de um tempo irreal. A localização é *o onde*. Qual o lugar em que a história se faz, quais as características desse lugar com detalhes relevantes, sendo não somente um ponto cartesiano no mapa, mas um contexto social e histórico. A terceira etapa é a definição do perfil das personagens, é *o quem*. Aqui se define a personalidade da personagem. Segundo Vladimir Propp, citado por Comparato (1995), após o desenho básico da personagem, é preciso mergulhar nela, pensar como ela, saber do que a motiva, dos seus medos, dos seus sonhos, dos seus erros, das suas dúvidas.

São apontadas por Comparato três fatores principais na hora de compor a personagem.

**O fator físico:** idade, peso, altura, presença, cor do cabelo cor da pele...

**O fator social:** classe social, religião família, origens, trabalhos que realiza...

**O fator psicológico:** ambições, anseios, frustrações...

Além de determinar o modo de agir, de falar, de sentir e de pensar da personagem, o nome dado a ela também contribui para que ela seja convincente e verossimilhante para o leitor. Ele revela “a classe social, o caráter e a tipologia” Comparato (1995, p. 127). Essa mistura de características, valores universais e pessoais, contradições vão tornando a personagem real, sempre levando em consideração que não deve-se pretender que as personagens sejam perfeitas. “Por natureza o ser humano é imperfeito, e portanto contraditório e conflituoso Comparato (1995, p.128)

Cinco Perguntas apresentadas como exercício no livro, são um boa maneira de delimitar o perfil da personagem. “Como é a personagem? Descrição física. Personalidade; Como pensa e fala; Onde vive? Com quem e em que circunstâncias; Onde trabalha? Que faz para viver, como é seu ambiente (família, amigos)? Possui alguma peculiaridade?” Comparato (1995, p.138)

Por fim, após delimitar o perfil da personagem, vem a quarta e última etapa: o decurso da ação dramática. Essa etapa seria o *Qual*, e se trata da história que será contada. São os acontecimentos estão inter-relacionados e que serão resolvidos até o desfecho. É onde está a ficção. A palavra ficção vem do latim e significa “resultado de criar uma imagem, de compor, modelar ou inventar alguma coisa”. Comparato (1995, p. 146)

A *ação dramática* é o conjunto de acontecimentos que dá forma à história. Dentro da ação dramática há o que é chamado de *plot*, segundo Comparato (1995), é a coluna dorsal da história, se for retirada alguma parte ou alterada, todo o conjunto é alterado. Assim, surge um novo fator além dos apresentados anteriormente: *o como*, ou a estrutura e consiste no desenvolvimento da ação dramática a partir de um ou mais *plots*, procurando fazer isso de uma maneira criativa e harmoniosa.

Comparato (1995) divide o *plot* em dois princípios: Totalidade e unidade. A totalidade fala da plenitude da história, o começo, o meio e o fim. Toda história deve ter essas três partes. Se um parte for retirada ou sofre alteração, o todo também será alterado, isso fala sobre a unidade.

Na estrutura decide-se como vai se explicar a história ao público. É a divisão das partes, cenas, ordenadas pelo autor do roteiro. Comparato (1995) faz uma comparação com o modo como é apresentada as histórias em quadrinhos, um quadrinho é seguido o outro, tendo um encadeamento dramático entre eles.

Assim, podemos perceber que o método de roteiro apresentado, apesar de ser direcionada ao audiovisual ele pode ser aplicado ao desenvolvimento da história do nosso livro, uma vez que trabalharemos também com sequências de imagens, precisaremos desenvolver personagens e colocá-los em um contexto. As etapas apresentadas por Comparato (1995) são bastante completas, detalhadas e abrangentes, nos dando assim um suporte coeso para o fim que desejamos.

## Capítulo 3

# O LIVRO ILUSTRADO INFANTIL

---

### 3.1. ORIGENS

É difícil abordar de maneira precisa a origem do livro ilustrado. Apesar disso, pesquisadores como Michel Defourny, Ségolène Le Men, Michel Manson, Isabelle Nières-Chevrel, Claude-Anne Parmegiani e Annie Reconciat, conseguiram encontrar partes desta história, nos mostrando como era a impressão dos primeiros livros com ilustração, de acordo com as técnicas disponíveis, e também, como eram as publicações quando se começou a unir caracteres e figuras nos livros.

Nos baseando em *Para ler o livro ilustrado* de Sophie Van der Linden (2011), trazemos aqui alguns marcos importantes no processo de desenvolvimento do livro ilustrado até chegar à visão que temos hoje, a qual é pautada na liberdade de expressão que este meio permite.

Porém, nem sempre foi assim, quando começou-se a produzir os primeiros livros com ilustração, as técnicas de impressão não permitiam a livre diagramação da página, e as ilustrações tinham restrição de cores e careciam de liberdade nos traços.

A primeira técnica que foi utilizada foi a xilogravura, já que até o final do século XVII, esta era o único meio que permitia compor com maior versatilidade. Ainda assim, essa liberdade na combinação entre o texto e a imagem era limitada, e devido à alta espessura dos traços, não se tinha precisão no desenho.

"Ao longo do século XVI, generaliza-se o uso do talho-doce, uma gravura realizada com cinzel ou ácido sobre uma placa de cobre." Linden (1973, p. 12). O talho-doce proporcionava uma maior fineza de execução dos traços, mas em contrapartida, não permitia que imagem e texto fossem impressos na mesma página, dificultando ainda mais a complementação que se buscava entre os elementos.

Já no final do século XVIII, surge a litografia, impressão que ocorre devido à incompatibilidade da água com a tinta, possibilitando uma maior liberdade de desenho, já que era possível desenhar diretamente na pedra. A xilografia de topo, desenvolvida por Thomas Bewick no anos 1770, permitia gravar com maior precisão, facilitando assim o convívio entre imagem e texto. Mas o texto ainda era superior à imagem, e a mesma era redundante ao texto. Por questão de limitação, e não de escolha, o texto era superior à imagem, e a mesma era redundante ao texto. As publicações ainda eram destinadas às crianças e jovens, e não somente ao público infantil, e as imagens não eram muito exploradas na composição do espaço da página.

O desejo de uma literatura especificamente destinada à infância, por parte do editor Hetzel, combinado aos avanços técnicos, permite a publicação, nos anos 1860, de obras francesas concebidas em especial para o público infantil, os livros ilustrados Stahl (pseudônimo Hetzel), ilustrados por Lorentz Frölich, os quais deram origem à obra *La Journée de Mademoiselle Lili* (1862). Linden (1973, p. 12)

Os avanços técnicos possibilitaram que a imagem e o texto pudessem ser impressos na mesma página, e também, que a diagramação fosse livre, estando em serviço da expressão. Outro avanço, foi a viabilização de ilustrações coloridas, devido ao uso do estêncil. A visão de que o texto e a imagem podem ter sentidos complementares começou a ser usada nos livros ilustrados.

Graças ao papel essencial desempenhado pelo impressor Evans nos anos 1870 na Inglaterra, os *Toy Books* [Livros para Brincar] de Walter Crane e Kate Greenaway atestam um particular interesse pelo suporte e seus recursos visuais, ao mesmo tempo que desenvolvem uma abordagem decorativa na ilustração. Randolph Caldecott, tido por Maurice Sendak como o inventor do livro ilustrado moderno, entrelaça textos e imagens cujo sentido se revele complementar. Linden (1973, p. 14).

Em 1919 foi publicado o livro *Macao et Cosmage* (figura 4), consagrando o destaque da imagem em relação ao texto. Em seguida, "Jean de Brunhoff, autor de *A história de Babar*

(figura 5), o pequeno elefante e, cuja primeira edição foi publicada pela editora Jardin des modes em 1931, leva mais além a relação das imagens e textos sobre o suporte, da página ao livro inteiro.” Linden (1973, p. 15). Isso significa que, as imagens percorriam o livro sem estar necessariamente conectadas a uma parte do texto, nesse livro, tudo flui e imagem e texto se misturam e se movimentam no decorrer da história.

Promover a imagem no livro, como pretende Pierre Marchand, consiste também em ampliar sua difusão; a coleção Folio Benjamin populariza o livro infantil de bolso com ilustração. A contribuição de Marchand é igualmente marcada por inovações técnicas relacionadas à impressão de imagens (o uso de transparências, diferenciação das texturas e entitamento etc.), que viriam ampliar o espaço destas no livro. Linden (1973 p. 18)

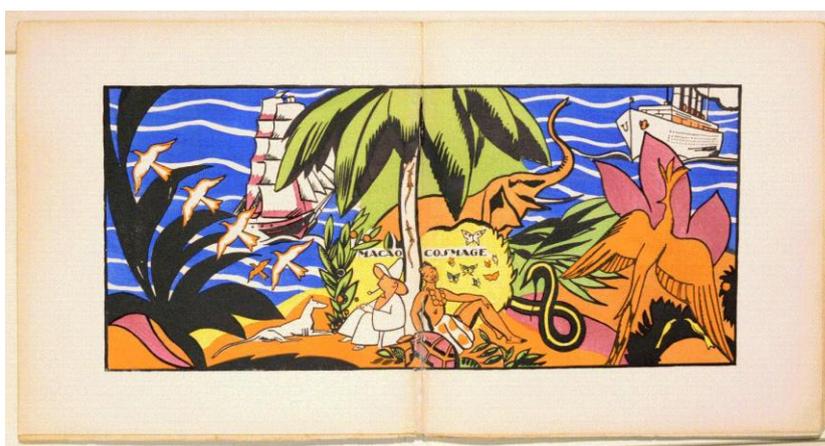


Figura 4 – Edy-Legrand, Macao et Cosmage, 1919, pp. 1-2. Fonte: <http://lta.hypotheses.org/336>

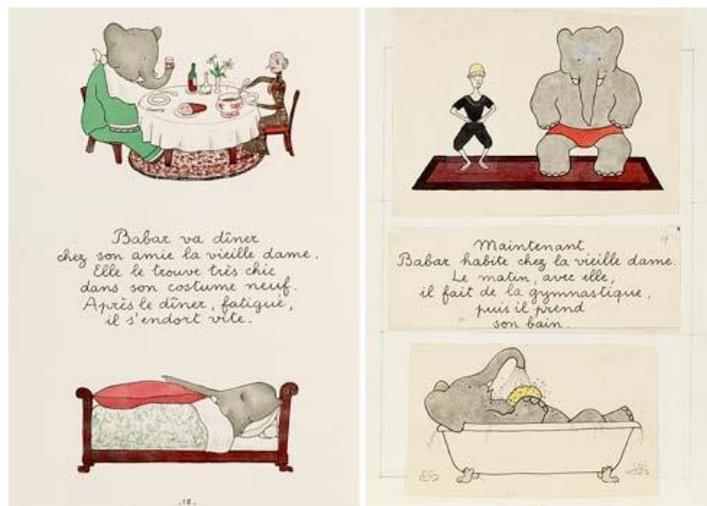


Figura 5 – Jean de Brunhoff, A história de Babar Jean de Brunhoff 1931 Fonte: The Morgan Library and Museum

O livro contemporâneo foi mais além, agora, não só as figuras, a diagramação ou a narrativa são pensadas para atribuir sentido, mas todos os elementos componentes do livro e suporte.

### 3.2. TEXTO, IMAGEM E LEITURA

Segundo Nikolajeva e Scott (2006) a principal característica do livro ilustrado é a capacidade de combinar dois tipos de comunicação, o visual e o verbal. Em um análise semiótica, as autoras tratam a parte visual do livro como sendo signos icônicos complexos, ou seja, quando o signo é a representação direta de seu significado, e a parte textual como signos convencionais complexos, quando o signo não tem nenhuma relação direta com seu significado. Enquanto as figuras têm a função de descrever ou representar, as palavras têm a função, em maior parte, de narrar. Sendo assim, a tensão que essas duas formas de comunicação possuem entre si gera inúmeras possibilidades de interação entre palavras e figuras em um livro ilustrado.

Dessa forma, novas perspectivas são geradas com a combinação desses dois signos, novas possibilidades de leitura surgem através dos livros ilustrados. A leitura desses livros

poderia ser considerada uma leitura cíclica, onde o leitor vai e volta do verbal para o visual várias vezes, sempre absorvendo novas informações e ampliando o entendimento. Acredita-se que as crianças façam isso intuitivamente quando pedem para lerem as histórias para elas repetidas vezes. A cada uma dessas vezes um novo livro, uma nova história é contada para elas, aprofundando cada vez mais em seu significado (Nikolajeva e Scott 2006). Segundo as autoras, é comum a perda dessa capacidade pelos adultos, pelo fato de ignorarem o todo e considerarem as ilustrações como algo decorativo, provavelmente pela posição dominante que a comunicação verbal possui em relação a visual.

Em relação a essa união das palavras e imagens, Manguel (2009) fala que as palavras fluem para além dos limites da páginas e que não conseguimos lembrar de um livro integralmente, mas de seus fragmentos. “Sua existência repousa na estável corrente de palavras que os encerram, a qual flui do início até o fim (...) no tempo que concedemos à leitura desse livro.” Manguel (2009, p. 25). As imagens, por sua vez, se apresentam a nós instantaneamente. Sobre isso o autor dá o exemplo de quando viu o quadro de Van Gogh “Barcos de pesca de Saint Marie” pela primeira vez. Para ele a imagem dos botes de pesca naquela tarde foram imediatamente definitivas, imutáveis, apenas alguns anos mais tarde ele foi notar que nos cascos dos barcos estava escrito *Amitié*.

Com o correr do tempo, podemos ver mais ou menos coisas em uma imagem, sondar mais fundo e descobrir mais detalhes, associar e combinar outras imagens, emprestar-lhe palavras para contar o que vemos mas, em si mesma, uma imagem existe no espaço que ocupa, independente do tempo que reservamos para contemplá-la. Manguel (2009, p. 25)

No que diz respeito à influência e a tensão que as palavras e imagens exercem sobre si mutuamente, Hunt (2010), citado por Fleck, et al (2016 p. 194) fala que as palavras “podem aumentar, contradizer, expandir, ecoar ou interpretar as imagens – e vice-versa”. Fleck et al (2016 p. 194) acrescenta que: “Os livros ilustrados cruzam o limite entre os mundos verbal e pré-verbal e, portanto, podem ser aliados da criança leitora.”

### 3.3. A DANÇA ENTRE AS PALAVRAS E AS IMAGENS

Um dos principais temas discutidos pelos teóricos sobre a relação ilustrações e texto nos livros é o que seria um livro ilustrado e um livro com ilustração. Nikolajeva e Scott (2006) reúnem algumas tentativas de autores como Torben Gregerson, Kristin Hallberg, Hulla Rhedin e Joanne M. Golden de estabelecer tipologias para os livros ilustrados.

Torben Gregerson divide os livros com imagens em quatro categorias: “Livro demonstrativo: dicionário pictórico (sem narrativa); narrativa pictórica: sem ou com pouquíssimas palavras; livro ilustrado: texto e imagens igualmente importantes; livro com ilustração: o texto existe de modo independente.” Nikolajeva e Scott (2006 p. 21)

Já, Kristin Hallberg traz a noção do iconotexto para o livro ilustrado, ou seja, ele seria a junção indissociável de palavras e imagens, que unidas colaboram para a transmissão de uma determinada mensagem.

Joanne M. Golden, por sua vez, apresenta cinco tipos de interação: “O texto e as imagens são simétricos; o texto depende das imagens para esclarecimento; a ilustração reforça, elabora o texto; o texto carrega narrativa elementar, a ilustração é seletiva; a ilustração carrega narrativa elementar, o texto é seletivo.” Nikolajeva e Scott (2006 p. 21)

Após o levantamento de diferentes pontos de vista, e tentativas de definir e classificar os livros que possuem texto e imagem, Nikolajeva e Scott (2006) decidem partir de um espectro mais geral para depois introduzir outras variedades desse tipo de livro. As autoras usam o termo “livro ilustrado” [picturebook] para discutir o tema principal, distinguindo-o de “livro com ilustração” [picture books] e livros com imagens [books with pictures].

Os extremos do então espectro são: um texto que não possui imagens, e um livro que utiliza apenas as imagens como meio de comunicação. Desses dois grupos surgem outras duas categorias: narrativas e não narrativas. Verbalmente temos um texto narrativo - uma história, por exemplo - e um texto não narrativo - um poema, um dicionário. No campo da imagens temos uma narrativa construída com imagens, ou um livro demonstrativo. (Nikolajeva e Scott, 2006)

“Uma narrativa verbal pode ser ilustrada por uma ou várias imagens. Com isso ela se torna uma *história ilustrada*; em que as imagens são subordinadas as palavras.” Nikolajeva e

Scott (2006 p. 23) O texto é independente da imagem, sendo possível ser ilustrado por diferentes ilustradores que terão naturalmente diferentes interpretações, porém a história continua podendo ser lida sem considerar as imagens. (Nikolajeva e Scott, 2006).

“Um texto não narrativo (por exemplo, um poema) pode ser ilustrado por uma ou mais imagens (...) O texto pode também ser escrito depois para acompanhar as ilustrações.”

Nikolajeva e Scott (2006 p.24) Porém, quando o livro já está concluído e não se sabe como foi o seu processo, os poemas podem ser lidos independentemente das imagens, assim como os contos de fada, ainda que elas enriqueçam a experiência do leitor. (Nikolajeva e Scott, 2006).

Passando para o campo das palavras sem imagens, temos os livros demonstrativos. Eles não possuem narrativa e são extremamente diretos. Pode -se afirmar que essa categoria é a única em que imagem e texto tem total correspondência. “A imagem de uma mesa ou de uma cadeira (signo icônico) está diretamente ligada à palavra mesa ou cadeira (signo convencional).” Nikolajeva e Scott (2006 p.25).

Por outro lado, a narrativa ilustrada sem palavras é bastante complicada se comparada aos livros demonstrativos, uma vez que o leitor precisa verbalizar a história. “Um livro imagem pode demonstrar diferentes graus de sofisticação, dependendo da quantidade e da natureza das lacunas textuais (ou melhor, iconotextuais, visuais). Nikolajeva e Scott (2006 p.25).

Assim, a partir dessas definições e levando em conta principalmente a teoria de iconotexto de Kristin Hallberg, que classifica como livro ilustrado, um livro que tem uma imagem pelo menos em cada página dupla as autoras classificam através de uma tabela (figura 6) os diferentes tipos de livro ilustrado, a qual dão o nome de tabela palavra-imagem, trabalhando justamente a relação entre elas.

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

Figura 6 – Relação entre texto e imagem nos livros. Fonte: Nikolajeva e Scott 2006, p.27

### 3.4. O CONTRAPONTO

O texto e a imagem estão presentes nos livros ilustrados, mas há outro elemento fundamental para que o leitor seja uma participante das histórias. As lacunas deixadas nos textos e nas imagens fazem com que o leitor utilize sua imaginação, e assim se torne um agente ativo na leitura. (Nikolajeva e Scott 2006). Para isso é muito comum o uso de diferentes formas de contrapontos. (Contrastes). Nikolajeva e Scott (2006) mostram oito tipos de contrapontos presentes em diversos livros ilustrados. São eles:

**Contraponto no endereçamento:** Diz respeito à dupla audiência, quando um livro é feito tanto para crianças pequenas como para adultos. As lacunas são preenchidas de formas diferentes por ambos. As diferenças entre idade e o diferente olhar dos dois públicos é uma das principais características que o ilustrador deve se atentar. Um exemplo do contraponto

de endereçamento é o livro *Procurando por Atlântida* (1993/1998) (figura 6), de Colin Thompson, que toca o leitor mais simples ao mais sofisticado.

Os adultos são completamente embebidos nas convenções do livro e são experientes em decodificar texto de forma tradicional, seguindo o esperado desenrolar temporal de acontecimentos e leitura da esquerda para a direita. Mas os intrincados iconotextos de Thompson, com ilustrações abrangendo uma multiplicidade de mini cenas e eventos pictóricos tangenciais, são perfeitamente adequado ao olhar menos exercitado, porém, perspicaz da criança.” Nikolajeva e Scott (2006 p. 42)

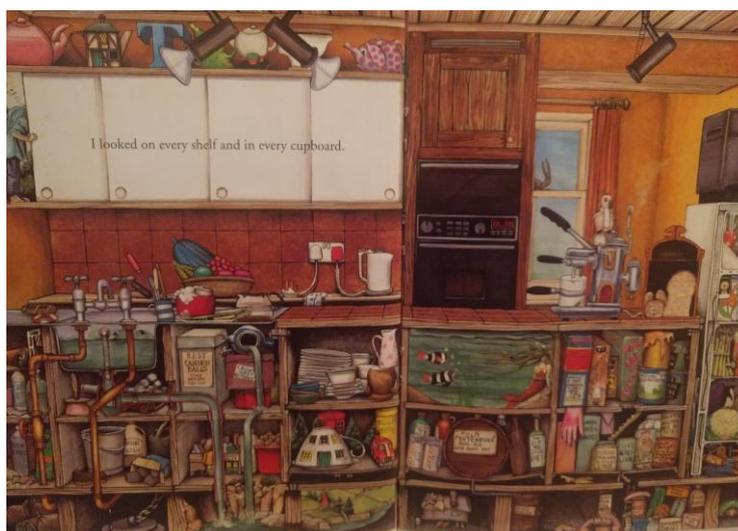


Figura 7 - Colin Thompson, *Atlântida* (1993/1998). Fonte: <http://www.goodfitfam.com/page/2/>

**Contraponto de estilo:** O estilo aqui diz respeito ao carácter do texto e da imagem e na mistura de estilos que se pode fazer entre eles. Por exemplo: o texto pode ser irônico e as imagens não, vice e versa. Pode-se adicionar contradições como: romântico/realista, realista ingênuo, histórico/anacrônico. A ecleticidade está presente em muitos livros ilustrados contemporâneos.

**Contraponto no gênero ou modalidade:** Grande parte dos livros ilustrados apresentam uma tensão entre a narrativa “objetiva” e a “subjetiva”. As palavras podem ter um tom realista enquanto as imagens podem sugerir fantasia, como por exemplo, em *Onde vivem os monstros* (figura 8), de Sendak. Enquanto as palavras expressam o ponto de vista da criança como se fosse realidade, as imagens apontam para um carácter mais imaginativo da narrativa.

John Stephen identifica a distinção entre fantasia e realidade como “a mais importante distinção genérica na ficção infantil.” Em muitos livros ilustrados, palavras e imagens contam histórias diferentes do ponto de vista do gênero, contestando a afirmação de Stephen. (...) De fato, os livros ilustrados parecem ter maior facilidade imediata para expressar ecletismo de gênero do que os romances” Nikolajeva e Scott (2006 p. 43)

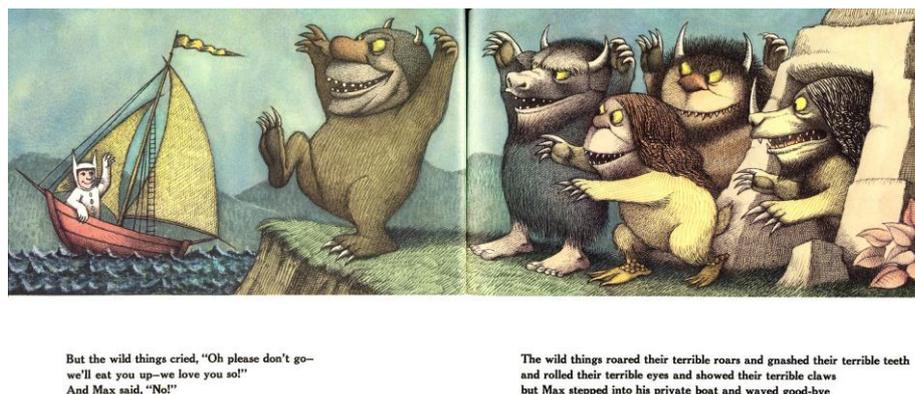


Figura 8 – Maurice Sendak, Onde vivem os monstros p.31 – 32 . Fonte: aphelis.net

**Contraponto por justaposição:** Ocorre quando duas ou mais histórias visuais são colocadas em paralelo em um livro ilustrado, estejam elas complementadas por palavras ou não. Como por exemplo, no livro *Annos Journery*, de Mitsusana Anno.

**Contraponto na perspectiva do ponto de vista:** Esse contraponto trata sobre os pontos de vista de quem fala (geralmente expresso pelas palavras nos livros ilustrados) e quem vê (expresso de maneira metafórica, por palavras ou imagens). Quando há uma divergência entre esses pontos de vista o contraponto aparece. Por exemplo, o modo como a criança vê na narrativa e a voz adulta. Também pode-se incluir aqui a diferença sobre pontos de vistas ideológicos.

**Contraponto na caracterização:** A caracterização dos personagens pode ser apresentada de maneiras diferentes nas imagens e nas palavras, criando ironia e contradição. O texto pode apresentar personagens não mencionados nas imagens, e as

imagens podem revelar personagens não citados no texto. Como por exemplo, as mães presentes na história de *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendak.

**Contraponto na natureza metafísica:** Muitos livros contestam o fato das palavras expressarem ideias que as imagens não conseguem transmitir, outros utilizam de metáforas ligadas diretamente às imagens. O enquadramento múltiplo é outro recurso que vem sendo utilizado com contraponto. Os peritextos, como capa, título, folha de rosto e guardas também são lugares onde a contradição pode entrar para, bem como influenciar o leitor a ler o livro de determinada maneira.

**Contraponto no espaço e no tempo:** “Relações espaçotemporais é a única área na qual as palavras não podem coincidir.” (Nikolajeva e Scott 2006 p. 45). Enquanto a imagem é mimética (mostra), o texto verbal é diegético (conta). Não é possível para os signos icônicos, imagens, transmitir diretamente noções de causalidade e temporalidade, aspectos chaves na narrativa. Podem ser encontradas ótimas soluções na interação entre palavra e imagens para esse problema. Da mesma maneira que as palavras podem descrever de maneira limitada noções espaciais, encontramos nas imagens a possibilidade de trabalhar com elas de modos ilimitados.

### 3.5. OS PARATEXTOS DO LIVRO ILUSTRADO

Os paratextos dos livros são os textos (visuais e verbais) que acompanham a narrativa principal. Nos livros ilustrados os paratextos se fazem muito importantes, eles podem ser parte integrantes da narrativa, enriquecendo assim os detalhes e instigando ainda mais imaginação na mente do leitor. Nikolajeva e Scott (2006) descreve alguns desses paratextos, são eles: ***o formato, o títulos, a capa, as guardas, o frontispício e a quarta capa.***

Segundo as autoras, o formato se faz muito importante nos livros ilustrados e variam significativamente. Elas levantam algumas questões como: “Como o formato deles afeta

nossa apreciação? O que acontece com as delicadas aquarelas de Potter quando são ampliadas para uma página A4 inteira? Por que os artistas às vezes utilizam o formato em pé (vertical), outras o deitado (horizontal)” (p. 207) O formato também conta histórias, ou ao menos auxilia sua expressão. Os livros em formato horizontal são mais comuns nos livros ilustrados do que em outros gêneros. Esse formato é conveniente para representar espaço e movimento, sendo parecido com uma tela de cinema ou com um palco de teatro.

Enquanto ao melhor tamanho para jovens leitores, há duas linhas apresentadas pelas autoras. A primeira diz que os livros menores são os mais adequados uma vez que se encaixam melhor nas mãos pequenas. A segunda defende os livros maiores por chamarem mais atenção e serem melhor para manusear e segurar.

O título é outro paratexto fundamental, segundo Nikolajeva e Scott (2006), em variados estudos empíricos, mostram que o título foi um fator decisivo para a escolha de livros por parte de jovens leitores. Eles têm um grande papel também na relação entre texto e imagem

Existem diferentes classes de títulos. Eles podem ser nominais, que apresentam o nome do personagem principal, como *O ursinho Pooh*. Eles também podem combinar um nome ou um epíteto, como *George, o curioso*. “Ter o nome do protagonista no título, pelo menos na literatura infantil, é um dispositivo narrativo didático, dando ao leitor jovem algumas informações diretas e honestas sobre o conteúdo do livro” (Nikolajeva e Scott 2006 p. 309)

Outro tipo de título é o narrativo. Nele está a base e a essência da história. Ele pode ser formado por verbos (*O bebê selvagem vai ao mar*, de Lindgren e Eriksson), por uma frase nominativa (*A viagem de Pedro*, de Elsa Beskow). O título também podem retratar lugares que existem ou são só imaginários. As autoras os chamam de títulos “topográficos”, dando o exemplo de *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendak.

A capa em um livro ilustrado vai muito além de uma mera decoração ou simples chamariz para despertar o interesse do leitor. O título faz parte da capa. O modo como ele é escrito, a tipografia utilizada, a disposição escolhida para colocá-lo, seu tamanho, as cores, tudo isso comunica. O layout do título pode ajudar a reforçar a mensagem ou prejudicá-la.

Na capa também temos outro elemento fundamental: a ilustração. Ela pode ser uma imagem repetida no interior do livro, ou uma nova imagem. Geralmente a ilustração que se

escolhe para compor a capa é o episódio mais dramático da história, não revelar o enredo ou o conflito na capa do livro seria razoável, porém as autoras ressaltam como é comum que os livros ilustrados estraguem a expectativa de títulos atraentes, apresentando o cenário ou o antagonista na capa. As molduras também aparecem com muita frequência nos livros ilustrados, criando um afastamento, reafirmando o conceito do livro como artefato.

De acordo com Nikolajeva e Scott (2006) as guardas na maioria dos livros ilustrados são brancas, ou neutras. Porém, vem se observando uma tendência no meio dos criadores de livros ilustrados de usar as guardas para enriquecer a narrativa, trazer informações extras e ser mais um atrativo ao olhos do leitor.

Podemos ver frequentemente o rosto dos personagens estampados, ou objetos essenciais para a história, podem trazer ilustrações que não estão no interior do livro, ou vistas diferentes das ilustrações principais. Na maioria dos casos as guardas iniciais e finais são iguais, porém essa questão espacial do livro pode ser utilizada para mostrar mudanças ocorridas na história. As guardas trazem para o ilustrador infinitas possibilidades de brincar mais um pouco com a narrativa.

No frontispício ou na folha de rosto geralmente encontramos o título, o nome do autor e do ilustrador. Comumente, também está presente uma pequena ilustração, geralmente do personagem principal ou algum outro detalhe sem o fundo. Essa imagem tem um função simplesmente decorativa.

A quarta capa, geralmente continua a imagem da capa, formando uma imagem só quando aberta. Raramente na quarta capa encontramos detalhes essenciais para se entender a mensagem, ou que complementam a narrativa. Para Nikolajeva e Scott (2006) esse fato acontece por causa das convenções de leituras já preestabelecidas. “Quando terminamos de ler o texto verbal do livro, supomos que a história acabou e não prestamos muita atenção na quarta capa.” ( p.319). Porém, há alguns autores que tentam subverter essa convenção e acabam deixando vestígios importantes sobre a história na quarta capa. Esse paratexto, raramente traz texto verbais que sejam parte integrante da narrativa. Geralmente, os textos que vem na quarta capa são usados para promover a história e/ou resumir o enredo.

Assim, podemos perceber que os paratextos são partes muito importantes dos livros ilustrados, eles continuam a missão de integrar texto e imagem, comunicar e instigar o

leitor. Os paratextos por não serem explícitos, também estimulam a criatividade e a curiosidade do jovem leitor e podem ser ferramentas didáticas para estimular a leitura do livro.

### **3.6. A QUESTÃO DA FAIXA ETÁRIA**

Pensar na delimitação de uma faixa etária é muito comum quando estamos falando de livros ilustrados para crianças. Mercadologicamente falando, os livros são divididos por faixas etárias. Quando chegamos a uma livraria por exemplo e pedimos por um livro dessa categoria a primeira pergunta que feita é: “qual é a idade da criança?”.

Segundo Prades (2012), os indicadores de faixa etária surgem diante da tendência que progressivamente foi sendo desenvolvida para os programas de “leitura infantil” nas escolas. Ela coincide com o momento em que os livros literários infantis e juvenis se afirmaram mundialmente nas década de 50 e 60. Os indicadores tinham a principal função de auxiliar os pais, as escolas, os mediadores em geral, que pela primeira vez teriam que escolher um conteúdo voltado diretamente às crianças, e não a eles. O auxílio aos mediadores e a um mercado que possuía uma oferta cada vez maior teria sido o principal motivo para o desenvolvimento dos indicadores.

Porém, a orientação acabou se tornando uma norma, trazendo uma rigidez em relação a escolha desses livros e acomodando os mediadores. Prades (2012), ressalta que esses padrões são estabelecidos pelo mercado editorial, ou seja, pelos editores que os usam e os criam para encaixar os livros no seu catálogo, pensando apenas na faixa etária e descartando os demais critérios.

A autora enfatiza que apesar de mostrar a rigidez desses padrões, a orientação ainda é necessária uma vez que nos deparamos muitas vezes com mediadores despreparados e à parte desse mundo. A editora teria um papel de “apresentar seus livros e orientar seus leitores, porém o que faz a diferença é como isto se faz e onde recai o peso na relação entre subordinação e formação.” (Prades 2012)

A questão em si, então não é possuir determinadas orientações, mas o modo como se tenta encaixotar, usando apenas o parâmetro idade como norteador do consumo dos livros ilustrados.

A adoção de faixas etárias para indicar os leitores de um determinado livro, além de promover uma nivelção arbitrária, reduz e limita a vida e a abrangência dos livros. A diversidade dos níveis leitores entre os leitores de uma mesma idade, seja pelas diferenças de escolaridade, culturais ou econômicas - como a proposta alternativa de Nelly Novaes Coelho de conceituação, não mais por idade, mas por nível leitor – já puseram por terra a adoção de faixas etárias há algumas décadas. (Prades, 2012)

Prades (2012), também afirma que se formos parar para olhar a produção dos livros destinados às crianças e jovens, veremos que os bons livros, mesmo com um público bem delimitado pelo autor, acabam atraindo as mais variadas idades. Esse fato tende a ser amplificado uma vez que a linguagem textual e imagética se sofisticam e que os leitores se tornam mais sensíveis e mais abertos para essa classe de livros, passando a ver os livros infantis sem preconceito.

Assim, pensando nos leitores que ainda não possuem autonomia, cabe ao mediador a sua identificação com o livro e seu potencial de gerar uma conversa entre o leitor e a história. Cabe a ele ser o guia e acompanhar o leitor nessa viagem imaginária e desconhecida, sem medo de onde as páginas podem os levar. Nesse sentido não existe critério que possa delimitar essa experiência.

Em relação aos leitores autônomos, em certo nível, estabelecer um rótulo para os livros é prejudicial e inadequado, já trazer o preconceito com “esse livro não é para a sua idade” é no mínimo limitador. “A esses leitores que estão em fase de formação, de descoberta e de construção de critérios e de seu gosto literário: permitamos que a leitura ‘rapte suas almas’, como disse Pascal Quignard.” Prades (2012)

Silva et. al (2006) também aborda essa questão da faixa etária ao fazer uma experiência com crianças entre quatro e seis anos entrando em contato com livros destinados a diversas idades. Para essa experiência os autores utilizam parâmetros utilizados para o contexto do que é chamado “o boom dos livros infantis” que ocorreu na década de 1970, em que o mercado editorial infantil ganhou maiores possibilidades. Com a variedade de títulos no mercado, viu-se necessário classificar esses livros não só pelo seu gênero, mas

também pela faixa etária. Estudos como o de Lourenço Filho -um dos precursores dessa vertente no Brasil- e mais à frente as etapas de desenvolvimento apresentadas por Piaget serviram e ainda servem de base para a classificação dos livros infantis. Na tabela, (figura 4) podemos ver essas etapas de uma forma resumida.

De acordo com essa tabela Silva et. al (2006) ressalta que, para Piaget o leitor passa por fases pré-determinadas, assim como em seu desenvolvimento de ação e operação. Essa generalização do desenvolvimento de leitura e personalidade, de acordo com os autores, poderia limitar “as possibilidades de leitura dos livros de literatura infantil e, conseqüentemente, delimita o gênero e seu pressuposto de arte e sugestão do belo; distancia-o da leitura prazerosa e lúdica, conforme compreendemos a literatura infantil.” (Silva et. al 2006, p. 70)

Desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil		Desenvolvimento da leitura	
Idade	Estágio de desenvolvimento personalidade	Estágio de desenvolvimento	Tipo de leitura
3 e 6 anos	<i>Pensamento pré-conceitual</i> – Construção dos símbolos. Mentalidade mágica. Indistinção eu/mundo.	<i>Pré-leitura</i> – desenvolvimento da linguagem oral. Percepção e relacionamento entre imagens e palavras: som, ritmo.	Livros de gravuras, rimas infantis, cenas individualizadas
6 a 8 anos	<i>Pensamento intuitivo</i> – Aquisição de conceitos de espaço, tempo e causa. Ainda mentalidade mágica. Autoestima. Fantasia como instrumento para compreensão e adaptação ao real.	<i>Leitura compreensiva</i> – textos curtos. Leitura silábica e de palavras. Ilustração necessária: facilita associação entre o que é lido e o pensamento a que o texto remete.	Aventuras no ambiente próximo: família, escola, comunidade, histórias de animais, fantasias, e problemas infantis.
8 a 11 anos	<i>Operações concretas</i> – Pensamentos descentrados da percepção e ação. Capacidade de classificar, enumerar e ordenar.	<i>Leitura interpretativa</i> – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler e compreender textos curtos e de leitura fácil, com menor dependência da ilustração. Orientação para o mundo. Fantasia.	Contos fantásticos, contos de fadas, folclore, histórias de humor, animismo.
11 a 13 anos	<i>Operações formais</i> - Domínio das estruturas lógicas do pensamento abstrato. Maior orientação para o real. Permanência eventual da fantasia.	<i>Leitura informativa, ou factual</i> – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler textos mais extensos e complexos quanto à idéia, estrutura e linguagem. Introdução à leitura crítica	Aventuras sensacionalistas: detetives, fantasmas, ficção científica, temas da atualidade, história de amor.
13 a 15 anos	<i>Operações formais</i> Descoberta do mundo interior. Formação de juízos de valor.	<i>Leitura crítica</i> – capacidade de assimilar idéias, confrontá-las com sua própria experiência e reelaborá – las em confronto com material de leitura.	Aventuras intelectualizadas, narrativas de viagens, conflitos psicológicos, conflitos sociais, crônicas, contos.

Figura 9 - Filipouski (1982) citado por Silva et. al (2006 p. 70)

Após a realização do experimento citado acima, em que crianças de quatro e seis anos foram expostas a livros de diferentes faixas etárias no universo dos livros infantis, cada criança escolhia um livro que chamasse mais sua atenção e depois era questionada do porquê de ter escolhido aquele livro. Em seguida fez-se uma leitura compartilhada com cada livro. Logo após cada leitura, pedia-se que as crianças contassem a história e depois fizessem um desenho para confirmar o nível de compreensão de cada uma. Um livro, por exemplo, cuja a indicação de faixa etária é superior à da criança de quatro anos foi escolhida por ela. Ele despertou o interesse e obteve a compreensão de todas as crianças do grupo. Já um livro cuja a faixa etária era de três a cinco anos, não despertou o interesse na criança de quatro anos, obteve compreensão parcial da criança de cinco anos e um melhor entendimento na criança de seis. (Silva et. al 2006)

Concluiu-se com esse experimento que as crianças não escolheram os livros pela sua idade, mas por diversos outros fatores, como: as ilustrações presentes na capa, a paleta cromática e os interesses de cada criança. (Silva et. al 2006). Podemos mais uma vez perceber que a classificação por faixa etária pode ser superficial e um tanto limitadora.

Podemos ver então que as classificações mais tradicionais como as apresentadas acima, em geral, são padronizadas, não levando em conta diversos outros fatores como a socialização, personalidade, linguagem, entre outros. Para Vygotsky, segundo a interpretação de Rego (2002), o desenvolvimento humano pleno está diretamente ligado ao aprendizado que ele adquire com sua interação com o mundo ao seu redor, no grupo social em que se está inserido.

Esse aprendizado embasado na troca de experiências entre uma criança e um adulto ou uma criança um pouco mais velha é o que Vygotsky chama de zona de desenvolvimento proximal. Para Rego (2002, p.73), com base nesse conceito de Vygotsky, “uma criança realiza tarefas e soluciona problemas através do diálogo, da colaboração, da imitação, da experiência compartilhada e das pistas que lhe são fornecidas”. Assim, mesmo que uma criança ainda não saiba ler ou não compreenda plenamente determinado assunto a interação com esses conteúdos através de um mediador é saudável para seu desenvolvimento.

Se por um lado a não delimitação da faixa etária pode ser uma forma de estímulo ao aprendizado, podendo contribuir para a socialização dos leitores, ampliando a possibilidade de trocas de experiência e aprendizagem, por outro lado ela pode ser nociva, abrindo brechas para a violação dos direitos das crianças.

Segundo a Constituição Federal de 1988, Art. 227- “É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.” (Redação dada Pela Emenda Constitucional nº 65, de 2010).

No artigo 79, do Estatuto da criança e do adolescente, também temos que: “As revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família.”

Desse modo, além de caber aos pais a proteção contra a exposição de assuntos não apropriados que podem ferir os direitos da criança, também cabe a sociedade e ao Estado assegurá-la. Segundo Manglano (2017) as crianças têm um poder de absorção do ambiente externo muito grande, são como “esponjas” que capturam as imagens e sensações ao seu redor. Isso acontece pois a memória emocional delas está no começo de sua formação, assim como sua identidade. Como o mercado editorial se encontra dentro da sociedade, garantir que as crianças recebam conteúdos de qualidade também é tarefa dele.

Assim, acreditamos que o que é preciso ser mudado é a rigidez das classificações no universo dos livros infantis, dentro do próprio espectro de idade que caracteriza a infância, sabendo que ainda teríamos que ter as classificações que separam conteúdos impróprios, uma vez que elas asseguram e protegem os direitos das crianças.

Concluimos então, que para o nosso projeto não usaremos as classificações tradicionais do mercado editorial infantil. Será um livro simplesmente para crianças, crianças que deixam sua imaginação voar, que criam mundos dentro de seu mundo, que olham para as coisas simples do cotidiano e conseguem transformá-lo em algo surpreendente, ou que

ainda estão no começo de suas descobertas e explorações. Crianças de todas as idades. Desse modo, assegurando tanto seus direitos ao aprendizado, como seus direitos de proteção.

### **3.7. CONSIDERAÇÕES FINAIS DO CAPÍTULO**

A partir do estudo sobre o livro ilustrado pudemos entender melhor sobre a interação do texto e da imagem que são tão relevantes para esse nicho. Para o nosso projeto essa compreensão é fundamental, um vez que desejamos não apenas tratar sobre a criatividade, mas incentivar e encorajar a imaginação das crianças. A lacunas que devem estar presentes nesse tipo de livro são uma caminho para esse estímulo, um vez que o leitor se encontra em um processo ativo na história. O uso dos contrapontos, ou contrastes, são facilitadores para a criação dessas lacunas que o leitor irá completar.

Além disso, como também um dos pontos do desenvolvimento do nosso produto é o projeto editorial, acreditamos que a harmonia entre os paratextos entre si e a história são fundamentais para atrair e estimular tanto a criatividade como a leitura. A escolha do formato, a diagramação, a escolha da tipografia, as ilustrações das guias, enfim, tudo aquilo que já falamos que envolve esse universo dos paratextos devem conversar entre si a fim de garantir a melhor experiência para o leitor.

## Capítulo 4

# CRIATIVIDADE E IMAGINAÇÃO NA INFÂNCIA

---

### 4.1. ALGUNS CONCEITOS

O tema criatividade e imaginação tem sido muito estudado principalmente pela psicologia. Por ser um processo psíquico e um tanto abstrato não existe uma definição universal para o termo. Muitos são os autores estudiosos desse tema que escreveram definições. Iremos apresentar algumas delas neste tópico.

Diferentemente do que o senso comum pensa, que a criatividade é um fenômeno mágico que acontece de uma hora para outra e restrito a um grupo seleto de pessoas em determinadas condições sociais e ambientais, ela é um fenômeno psíquico muito complexo e está presente em todos nós. Segundo Mozzer e Borges (2008 p. 1) “a cultura interfere nos níveis de criatividade, mas não na sua origem.” Ostrower (1975, p.9) também afirma: “O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; e ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando.”

Alencar (1993) e Sternberg e Lubart (1995) citados por Mozzer e Borges (2008) possuem definições semelhantes a respeito do tema. Para eles a criatividade é definida pelo produto final, ela implica em desenvolver, ou aperfeiçoar produtos e ideias já existentes. Sempre olhando a inovação (diferente do usual) e se é apropriado (se refere à usabilidade).

Para Alencar e Fleith (2005) não existe um consenso a respeito da definição de criatividade. As autoras a dividem em quatro grupos diferentes: pessoa, produto, processo e ambiente. No primeiro grupo estão incluídas as características cognitivas, personalidade, experiências durante o desenvolvimento do indivíduo. O segundo grupo usa definições baseadas no produto final devendo ser novo, útil e valoroso, socialmente falando. O terceiro grupo fala sobre o processo. “O processo criativo pode envolver uma maneira original para produção de ideias incomuns, combinações diferentes ou transformação de uma ideia já existente.” (Fleith e Alencar 2005, p.85). O último grupo diz respeito ao ambiente para potencializar ou inibir habilidades criativas. “Nesta perspectiva, criatividade é o resultado de um grande sistema de redes sociais, domínios de cultura e campos (ou instituições sociais). O indivíduo é apenas uma parte deste processo interativo.” (Fleith e Alencar 2005, p.85,86).

Mozzer e Borges (2008), apesar de trazer diversos conceitos em seu artigo, abordam principalmente o conceito de Vygotsky (1930/1990). Esse autor contraria o conceito de que a criatividade seria um “dom divino” dado a poucos seres humanos. Para ele a criatividade não é um fenômeno raro, mas acontece sempre que nossa imaginação “combina, muda e cria algo novo” (Mozzer e Borges 2008, p.2), ele também acredita que a criatividade não seria particularidade natural e sim um resultado entre a combinação de indivíduo e o contexto social que ele está inserido.

Balmant (2004) também traz alguns conceitos de Vygotsky sobre imaginação. Na sua concepção a imaginação é uma função extremamente importante, vital e muito complexa.

Ele explica que há duas concepções distintas da imaginação. Uma concepção vulgar (do senso comum?) que entende por imaginação - o irreal, aquilo que não se ajusta à realidade e que portanto, necessita de um valor prático (p.9). A outra, é a concepção científica que a psicologia faz da imaginação como uma atividade criadora e construtiva do cérebro humano. (Balmant, 2004 p.263)

Vygotsky ressalta que uma vez que a atividade criadora é fruto do contexto social, do tempo e da cultura que o indivíduo está inserido é muito importante que a imaginação e a

criatividade sejam estimuladas desde cedo, pois quanto mais experiências vivenciadas, mais dados a pessoa terá para seu processo de criação. (Balmant, 2004)

“Para Vygotsky, toda nova descoberta é uma imaginação cristalizada. A imaginação não é algo totalmente alheio à realidade nem separado dela, mas, toma dela própria os dados dos quais se utilizará.” (Balmant, 2004 p.264). A imagem abaixo (figura 10) ilustra esse ciclo criativo elaborado por Vygotsky, onde a realidade e a imaginação se retroalimentam.

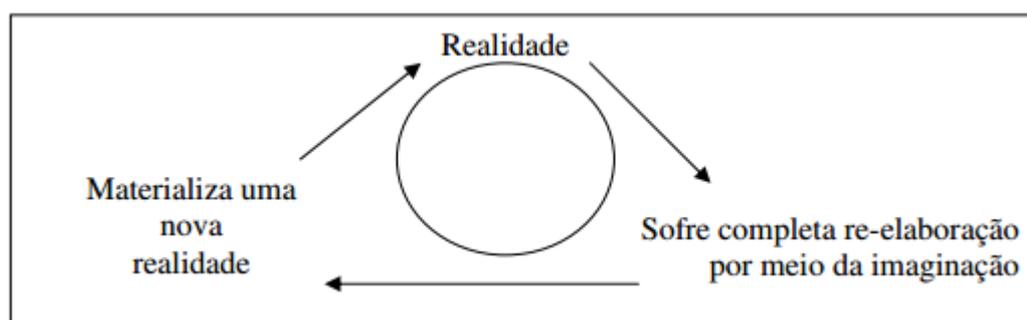


Figura 10 – Ciclo criativo (Balmant, 2004 p.264)

Assim, podemos perceber que mesmo com variados conceitos que abordam esse tema, há um consenso de que a criatividade e imaginação não surgem do nada, e que elas são características inerentes ao ser humano, não sendo uma qualidade mágica presente apenas em uma parcela da população ou em determinadas profissões. Mais a frente veremos como esse processo se desenvolve nas crianças e o quão importante ele é para seu desenvolvimento como pessoa.

## 4.2. O POTENCIAL CRIATIVO DA CRIANÇA

A criança está sempre criando. Podemos nos lembrar de algumas brincadeiras que fazíamos ou algumas histórias que inventamos durante essas brincadeiras. Observando crianças ao nosso redor e conversando com elas, também podemos observar esse potencial criador em suas falas e em suas atitudes. Podemos perguntar aos nossos pais ou avós e é

bem provável que eles tenham uma história a nos contar de coisas engraçadas ou “mirabolantes” que falamos nessa fase de nossas vidas.

Para Ostrower (1975), a criatividade se expressa na criança em sua espontaneidade em imaginar, nas brincadeiras, nos sonhos, quando associam ou simbolizam algo, no ato de fingir uma realidade que para elas de fato é real. Para a criança, o ato de criar é viver. Por causa dessa espontaneidade, e impulsividade, por não medir muito bem as consequências das suas ações, o criar da criança é rico e dotado de descobertas.

A criatividade infantil é uma semente que contém em si tudo o que o adulto vai realizar. (...). Nas crianças, o criar - que está em todo o seu viver e agir - é uma tomada de contato com o mundo, em que a criança muda principalmente a si mesma. (...) O adulto criativo altera o mundo que o cerca, o mundo físico e psíquico; em suas atividades produtivas ele acrescenta sempre algo em termos de informação, e sobretudo em termos de formação (Ostrower 1975, p.130)

Estimular o potencial criativo da criança é investir em um adulto capaz de que mudar o mundo ao seu redor, com ideias no campo físico e psíquico na área do conhecimento que ele decidir seguir. Muitas vezes a criatividade é ligada somente ao campo das artes, porém:

Nas múltiplas formas em que o homem age e onde penetra seu pensamento, nas artes, nas ciências, na tecnologia, ou no cotidiano, em todos comportamentos produtivos e atuante do homem, verifica-se a origem comum do processo criativo numa sensibilidade. (Ostrower 1975, p. 31)

Ostrower (1975) ainda reitera que o entusiasmo e o interesse do indivíduo pelas diversas possibilidades de determinadas matérias e determinadas realidades são fundamentais para o desenvolvimento do pensamento criativo, uma vez que esse se faz “através da concretização de uma matéria, sem o que não passaria de um divagar descompromissado, sem rumo e sem finalidade.” (Ostrower 1975, p. 32). A capacidade do indivíduo de se relacionar com essa matéria, a empatia que este sente por ela, sua sensibilidade vai determinar sua visão global, e reciprocamente, para essa sensibilidade se tornar capacidade criativa real ela dependerá da visão geral do indivíduo. Por isso é tão importante perceber e estimular desde as áreas de interesse da criança.

Segundo Oliveira (2010), como a família é o primeiro modelo da criança, ela é um dos principais fatores para o desenvolvimento do potencial criativo da criança. Ela educa, incentiva, nutre e apoia. Nos primeiros anos de vida, a personalidade dos pais, seu modo de agir, o ambiente, o jeito de se relacionar, tudo isso influencia o potencial criativo da criança. Se olharmos para a definição de criatividade de Vygotsky podemos dizer que esses são os primeiros dados coletados na vida de uma pessoa. “Se a família provê à criança experiências favorecedoras ao seu desenvolvimento criativo, estimuladoras de sua curiosidade natural e fortalecedoras de sua autoestima, certamente a criatividade aflorará com maior facilidade.” (Oliveira, 2010, p. 84)

Apesar de ambientes familiares em que há repressão, regras muito rígidas, críticas constantes serem inibidores do potencial criativo, Oliveira (2010 p.85) ressalta que “lares desestruturados podem levar algumas crianças a serem criativas como uma forma de compensação às suas frustrações”. Oliveira cita o exemplo de Cecília Meireles que perdeu seus pais muito cedo, e tendo que morar com sua avó e sem ter irmãos sua infância foi muito solitárias. Sem ter companhia de outras crianças elas se aprofundou em seu mundo mágico e cheio de palavras.

Outro fator importante é o contexto educacional. Alencar e Fleith (2003a), citadas por Oliveira (2010, p. 86), destaca que apesar da importância da criatividade nesse meio há alguns fatores que atrapalham como “a ênfase na reprodução do conhecimento e na memorização de ensinamentos, a indicação de apenas uma resposta correta para um problema e a pouca ênfase à imaginação e à fantasia.”

Por último, vale ressaltar a importância de outro fator que está estritamente relacionado a criatividade infantil: A brincadeira. Para Freud (1908/1976), citado por Mozzer e Borges (2008), ao brincar a criança cria seu próprio mundo, transfere elementos da realidade que conhece e os reajusta para esse novo lugar onde seus desejos são supridos através da imaginação. Ele também acredita que o brincar da criança é uma tentativa de realizar seu desejo de ser adulto. A criança está sempre imitando os mais velhos em seu jogos, para Freud esse desejo e essa “imitação” ajudam no desenvolvimento da criança.

Mozzer e Borges (2008) em sua interpretação da teoria de Vygotsky, ao criar histórias de faz de conta, as crianças recolhem elementos de seu mundo real, de suas experiências vividas, porém elas não fazem isso na íntegra, elas recombina esses elementos e os

transformam em algo novo que faz sentido em sua nova realidade. Cabos de vassouras viram espadas ou cavalos, papéis picados ou pedrinhas viram comidinhas, cadeiras com lençóis esticados podem virar um casa ou uma cabana no meio da floresta. Esse poder de combinação seria para Vygotsky a base da criatividade humana.

As autoras ainda afirmam que a brincadeira seria uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da criança.

Através das brincadeiras, a criança desenvolve funções psicológicas importantes, como: a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Ao brincar, as crianças exploram e refletem sobre a realidade cultural na qual vivem, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais. (...) Porém, ao lado do desprendimento possibilitado pela imaginação e fantasia nas brincadeiras, encontra-se a subordinação às regras impostas pela realidade (Maluf e Mozzer, 2000; Mozzer, 1994). Este fato ficou mais visível, em nossas pesquisas, em crianças mais velhas, as de sete anos. Entre as crianças de cinco e seis anos, a insubordinação às regras e o descompromisso com as instruções, possibilitando um maior descolamento da realidade, estiveram mais presentes. Mozzer e Borges (2008 p. 10)

No faz de conta a criança cria papéis para si mesmo (mãe, professora, cantora, policial, ladrão). Papéis esses que representam suas vivências e descobertas do mundo. A base do brincar está nas suas experiências, e com base nelas elas criam novos mundos. Interpretando esses papéis nas brincadeiras as crianças vão tomando conhecimento delas mesmas e do mundo. Vygotsky (1934/1991b) chama de “contato social consigo mesmo. (Mozzer e Borges 2008 p. 10)

Mozzer e Borges (2010) ainda ressaltam que para Vygotsky, o lúdico proporciona um diálogo entre realidade e fantasia. Uma criança pode usar um objeto em suas brincadeiras tanto em suas funções reais, como fazer esse objeto cumprir outras funções que estariam desvinculadas a ele. Essa capacidade de flexibilização mostra o conhecimento que a criança tem do objeto concreto, pois ela deve saber quais elementos ignorar e quais são importantes considerar na substituição para que a ação que ela deseja se realize, “(um pedaço de pano não serviria como tambor, uma vez que não produziria som).” (Mozzer e

Borges 2008 p. 10). Esse desenvolvimento da capacidade de abstração de elementos de certos objetos e dos próprios objetos ao todo gerado pelo brincar é muito importante. Essa é a base do que a levará a se desvincular de situações concretas na fase adulta.

Ademais, a criatividade infantil é um processo psíquico, que está em constante desenvolvimento. Quanto mais a criança vivencia o mundo, se relaciona com as pessoas, com os lugares que a rodeiam, quanto mais ricas forem suas experiências mais chances ela terá desenvolver sua imaginação e criatividade. Quanto maiores forem as possibilidades desse desenvolvimento mais as crianças se tornarão criativas em suas ações e interações com a realidade. (Mozzer e Borges 2008)

#### **4.3. IMAGINAÇÃO INFANTIL, ARTES E CIÊNCIA**

Como já foi falado anteriormente, a imaginação e a criatividade estão presentes em todas as áreas das nossas vidas. Ela não está apenas nos grandes inventos ou nas obras de arte. Nesse tópico iremos falar sobre a importância das artes, da ciências e das narrativas no desenvolvimento criativo da criança.

Para Girardello imaginação é “uma dimensão em que a criança vislumbra coisas novas, presente ou esboça futuros possíveis.” (2011 p. 76). É um lugar de liberdade onde são encontradas diversas possibilidades, sendo elas realizáveis ou não. A emoção imaginativa, se faz necessária na vida da criança. Ela se realiza através de histórias, de brincadeiras, da cultura em que está inserida, do contato com a arte, com a natureza, e do seu relacionamento com os adultos: “o dedo que aponta, a voz que conta ou escuta, o cotidiano que aceita.” (Girardello 2011 p. 76)

Girardello (2011) também fala sobre a capacidade de se educar a imaginação da criança. O olhar e o ouvir, o desenvolvimento criativo a partir de fantasia e faz de conta, assim como o conhecimento lógico precisam ser construídos. Se não há um estímulo ao desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da sensibilidade, da inteligência, elas se atrofiam.

O contato intenso da criança com a literatura e com a arte se fazem muito favoráveis à imaginação. Para Greene (1995), citada por Girardello (2011), a relação da criança com a arte pode ser um dos principais fatores estimulantes contra o bloqueio imaginativo, ela ainda fala que muitas vezes esse bloqueio se dá pela quantidade de informações e imagens que se dá pela comunicação tecnológica. Porém, para a autora não basta o contato com a arte é preciso um encorajamento para que ela passe a observar as formas, os sons, as cores, os ritmos, as figuras de linguagem, enfim os detalhes que podem compor uma obra e assim, após essa observação elas possam construir seus significados particulares e objetivos.

Outro fator para essa descoberta do mundo das artes pelas crianças que influencia a atividade imaginativa, também mencionado por Girardello (2011), é o tempo. A quietude, a calma e até o tédio são combustíveis para a imaginação. A autora menciona cenas de alguns livros que representa esse fator de tempo vazio como em *Alice no país das maravilhas*, em que Alice estava cansada de ficar a beira do lago sem nada para fazer, ou as vezes de uma “aborrecida sonolência que desencadeiam a viagem de Narizinho ao reino das Águas Claras e a aparição do Saci na vida de Pedrinho.” (2011 p. 78)

A natureza também é uma grande influenciadora da atividade imaginativa, para Bachelard (1994 p. 9) citado por Girardello (2011 p.78): “o devaneio na criança é um devaneio materialista. A criança é um materialista nato. Seus primeiros sonhos são os sonhos das substâncias orgânicas” (1994, p. 9), diz Bachelard, remetendo aos elementos — o fogo, o ar, a água e a terra — que para ele são “os hormônios da imaginação.” Além das substâncias as quais se pode tocar, sentir como a água e o fogo, há também àquelas que não são palpáveis, por estarem longe ou serem infinitas: como a vastidão dos céus, o brilho das estrelas, a imensidão do horizonte, a grandiosidade e força de uma tempestade. Vivenciar e descobrir a natureza traz dados e experiências à criança que terão profundo impacto na imaginação.

Girardello (2011), ressalta a importância do adulto nessas experiências como agente amplificador dessas experiências.

Ajudar a olhar pode ser simplesmente estar ao lado da criança, acompanhando-a naquele momento de espanto. Pode ser também explorar ludicamente a situação,

contando, por exemplo, que além da linha do horizonte, se remássemos cem dias e noites em uma canoa (como fez o navegador brasileiro Amyr Klink), chegaríamos a outra praia, onde outras crianças brincam, e quem sabe naquele exato momento uma delas também esteja contemplando o mar. (Girardello 2011 p. 79)

Trazendo a natureza para uma escala doméstica, Girardello (2011), afirma que um jardim, ou ao menos pequeno recanto de natureza, fazem parte da vida imaginária da criança. Nesse espaço muitos universos podem ser criados, elementos como pedras, insetos, plantas podem ganhar novos significados. A criança dá vida a esse espaço.

“O efeito da natureza sobre a imaginação das crianças não se limita, portanto, ao contato com a imensidão e o infinito, ocorrendo também diante de evidências singelas como um grão de feijão plantado em algodão úmido no copinho de iogurte, na janela da cozinha. Diante dos olhos maravilhados da criança, a cada manhã aparece ali uma novidade: a película abre-se, um broto surge e eleva-se na direção da luz, uma pequena raiz abre caminho para baixo.” Girardello (2011 p. 79)

Essa relação da criança com a natureza, por menor que seja, levanta questionamentos, cria teorias, histórias, personagens e cria uma ligação entre o indivíduo e os mundos que o cercam seja ele o real ou o imaginário.

Essa curiosidade que a criança tem não só apenas ao ver obras de arte, ou ouvir histórias, mas também ao ver fenômenos da natureza e querer saber de onde eles veem, como acontecem, mostram e contradizem um dualismo muito presente na sociedade - A separação de arte e ciência, razão e emoção. A imaginação abrange todas as áreas do conhecimento. Girardello (2011, p.76) destaca que:

Se a compreensão de que a imaginação é fundamental na educação já parece assegurada na produção acadêmica em nosso país, na prática seu papel segue ainda muitas vezes associado prioritariamente ao campo da arte e do desenvolvimento estético, mantendo-se vivo em muitos contextos o preconceito dualista que em nossa cultura separa razão e emoção, afeto e intelecto, arte e ciência.” (Girardello 2011 p. 76)

A ideia de que artes e ciência são incompatíveis é prejudicial. Girardello (2011) traz alguns conceitos da pedagogia do imaginário em seu trabalho. Para Barbosa (2007) essa

pedagogia seria aquela que não separa “cidadãos/trabalhadores e poetas”. As pessoas são feitas de razão e de emoção querer colocar cada uma dessas características em uma caixa, classificar as pessoas por elas é no mínimo irrealista. O cruzamento entre áreas do conhecimento é um catalisador. Girardello (2011), cita ainda Chukovsky (1968).

Sem a fantasia imaginativa haveria completa estagnação tanto na física como na química, porque a formulação de novas hipóteses, a invenção de novos implementos, a descoberta de novos métodos de pesquisa experimental, a conjectura de novas fusões químicas — todas são produtos da imaginação e da fantasia. (Chukovsky, 1968, p. 124).

As crianças como constantes exploradoras do mundo, sempre têm perguntas a fazer. Chukovsky (1968), também fala que essas perguntas merecem a devida atenção e um esforço para serem respondidas com respeito e diálogos. Girardello (2011) coloca algumas questões feitas por um menino de quatro anos transcritas por Chukovsky (1968). “Para onde a fumaça voa? Quem balança as árvores? Existe um jornal tão grande que consiga embrulhar um camelo? O polvo nasce de um ovo ou é mamífero? As galinhas saem na chuva sem galochas?” (Chukovsky, 1968, p. 30)

Essas perguntas podem representar a maioria das perguntas feitas por crianças pequenas. Muitas vezes as pessoas que convivem com essas crianças não têm a paciência necessária, respondê-las pode ser cansativo, mas se faz necessário. Além de responder às essas questões, estimular a curiosidade faz com que o interesse da criança aumente. (Girardello 2011)

Embora responder às essas perguntas seja uma parte importante do processo de desenvolvimento da criança, não é uma tarefa fácil. Girardello (2011) ressalta, que não se deve explicar demais (com termos muito científico e complexos), nem de menos

(Subestimando a inteligência da criança). Assim, a autora traz o uso de diferentes linguagens que podem ser utilizadas para explicar de maneira simples, porém, satisfatória, incentivando a criatividade e a curiosidade da criança, são elas: analogias; o uso de metáforas; uso dos pronomes você e eu; uso de comparações; experimentação; perguntas; frases claras e simples.

A natureza exploradora e criativa da criança está em constante desenvolvimento. Incentivar a curiosidade, para que a criança possa cada vez mais dispor de dados e experiências, potencializando assim sua atividade criativa, é uma tarefa fundamental. É

importante também, dar valores iguais tanto a arte como a ciência no que diz respeito ao desenvolvimento intelectual, criativo e humano da criança, tendo em vista que o ser humano é tanto racional quanto emocional.

#### **4.4. IMAGINAÇÃO INFANTIL E NARRATIVA**

Girardello faz uma relação importante entre a narrativa e a imaginação infantil. Nesse tópico vamos falar um pouco dela. Segundo a autora, as crianças “têm necessidade das imagens fornecidas pelas histórias como estímulo para sua própria criação subjetiva, para sua exploração estética e afetiva dos meandros do mundo.” (2011 p. 82) A narrativa visual mesmo que se faça apenas em sua cabeça funciona como combustível para as próprias criações das crianças. Ao ouvir, ler, ver histórias as crianças ganham bagagens para contar suas próprias histórias também. Segundo Borges e Mozzer

Contar histórias é, também, uma atividade muito vivenciada na infância. (...) Esta atividade é considerada, também, como uma fonte de prazer e de estímulo à expressão da criatividade. Ao contar, recontar e criar sua própria história, a criança, mesmo ainda não alfabetizada, constrói sentidos e significados, expressa sentimentos, cria seu próprio mundo vivenciando suas fantasias, oportunizando o conhecimento de si e do ambiente que a cerca” (2008 p. 11,12)

As histórias geram um exercício de imaginação constante, principalmente pelo seu caráter visual. Tanto as histórias literárias, como as orais têm um impacto significativo nas crianças. Um pássaro em uma história será diferente para cada criança, duas crianças ouvindo as histórias de infância de sua avó criará imagens diferentes. A parte visual e sua força é uma das chaves para despertar o interesse das crianças nas histórias. (Girardello 2011)

A narrativa tem uma grande importância imagética, segundo Rustin e Rustin (1987), citado por Girardello (2011), o caráter simbólico é apoiado nas várias associações de imagens que o leitor pode fazer, assim como a identificação com os personagens. Para eles a história não se baseia apenas no enredo, mas também, nas imagens e no seu poder de transformação, atingindo assim profundidade metafórica e repercussão.

Girardello (2011) também traz a abordagem de Egan (1992) a respeito da relação entre a imaginação infantil e a narrativa. Para o autor a imaginação é conseguir pensar em outras realidades - como as coisas poderiam ser - ela é a fonte da criação, da geratividade. Seria ela também, energia, flexibilidade, uma “capacidade de pensar no possível e não apenas no real (1992, p.65).” (2011, p. 86). Egan (1992) também acredita que estimular as crianças a ultrapassarem os limites das ideias convencionais é um passo fundamental para a posse do conhecimento individual adquirido, para ele quando aceitamos o convencional estamos perdendo a chance de fazer do conhecimento nossa propriedade, deixamos ele num estado fixo ao invés de absorve-lo às nossas vidas.

Pensando nisso a autora destaca um traço importante que Regan identifica na atividade imaginativa das crianças. Elas possuem uma atração pelos extremos das experiências da vida humana - “os atos mais corajosos ou os mais cruéis, os fenômenos naturais mais estranhos e bizarros, os eventos mais terríveis e os mais maravilhosos” (1992, p. 73)” (p. 86) Essas são características que cativam e geram o interesse das crianças, principalmente das que já estão em fase escolar.

Apesar disso, muitas vezes esse interesse não é levado em conta nos currículos e nos materiais didáticos. Segundo Regan (1992) foca-se muito mais nas relações cotidianas, no ambiente, e nas relações familiares, ele ressalta que essas atividades são muito importantes e não devem ser deixadas de lado porém, deve haver um diálogo entre o que é usual, familiar e o exótico. ““A ênfase nos extremos e nos limites não nos afasta da experiência cotidiana, mas nos permite vê-la sob uma nova luz.” (1992, p. 73).” (Girardello 2011, p 86)

A relação e a identificação da criança com os personagens, segundo Regan, também está presente no seu processo imaginativo, principalmente em relação ao herói. Essa identificação faz com que a criança se coloque como alguém que pode ir além dos limites reais. “Egan observa que a criança tende a encontrar estímulo e significado no conhecimento e na informação que vierem filtrados por um ângulo de “interesse humano”, ou seja, através de emoções, ações, esperanças e medos humanos” (Girardello 2011, p 86).

Sendo assim podemos perceber que a narrativa é um combustível, um estimulante para o desenvolvimento tanto da imaginação como da própria criança como ser humano. A narrativa apresenta novas possibilidades ao mundo da criança, se compartilhada pode fortalecer os laços entre as pessoas do convívio familiar dela, desenvolve a empatia, uma vez

em que há identificação com os personagens, abrange as experiências, a capacidade de combinar e criar imagens. Todos esses, são dados que a criança coleta e que enriquecem seu potencial criador.

#### **4.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS DO CAPÍTULO**

Concluimos que criatividade é uma das bases do potencial humano. Incentivar o pensamento criativo e a imaginação desde a infância é investir em pessoas que serão capazes de enxergar o mundo de outras formas além da que é convencional, sendo assim capazes de transformar a realidade ao seu redor de maneira ativa. Como vimos anteriormente, as artes, as ciências e a narrativa são de fundamental importância para o desenvolvimento do potencial criativo, assim como o apoio da família e da escola.

Também entendemos, que a forma como cada um interpreta as informações que estão ao seu redor é diferente por diversos fatores, isso faz com que as visões de mundo de uma pessoa para a outra possa variar bastante. Assim, um livro ilustrado narrativo que trate desse tema, não necessariamente de maneira objetiva, mas de forma lúdica poderia ser uma ferramenta para ajudar o incentivo do processo criativo das crianças, uma vez que a narrativa e as imagens trabalham juntamente com cada leitor individualmente, acrescentando assim a seu repertório de experiências, que é fundamental para que sua criatividade se desenvolva cada vez mais.

## Capítulo 5

# A IMAGINAÇÃO CRIADORA PELAS TEORIAS DE JUNG

---

### 5.1. CONCEITOS INICIAIS

Dentro do vasto estudo realizado por Carl Jung na área da psicologia, nos interessa para este capítulo, sua teoria sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, a teoria das funções da consciência, e seus estudos sobre a imaginação. Primeiramente, antes de entrar no entendimento sobre como funcionaria a percepção e a consciência do indivíduo segundo Jung, precisamos entender qual seria a natureza do inconsciente.

Enquanto que para Freud, como apresentado por Portilho (2001), o inconsciente seria um local de natureza estática para onde vão os pensamentos rejeitados pelo consciente, para Jung, o inconsciente existe “à priori”.

“Para Jung, o inconsciente não é estático e rígido formado pelos conteúdos que são reprimidos pelo ego. Ao contrário, o inconsciente é dinâmico, produz conteúdos, reagrupa os já existentes e trabalha numa relação compensatória e complementar com o consciente.” Portilho (2001, *on-line*).

Se o inconsciente existe antes do indivíduo, podemos supor que ele venha de algo além da mente individual. E se o inconsciente continua a ser alterado durante o tempo de vida, podemos dizer que ele também está sob a influência de cada indivíduo.

Uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal. Nós a denominamos inconsciente pessoal. Este porém repousa sobre uma camada

mais profunda, que já não tem sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata. Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo. Eu optei pelo termo "coletivo" pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são 'cum grano salis' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo portanto um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo. Jung (2002, p. 15).

Segundo Portilho (2001), o inconsciente pessoal seria uma camada de conteúdos que permanecem no inconsciente por não terem uma carga energética forte o bastante para emergir na consciência. Essa camada corresponde aos aspectos que foram reprimidos pelo indivíduo, por não serem compatíveis com seu entendimento em um dado momento. Também fazem parte do inconsciente pessoal, percepções que foram captadas pelos sentidos sem que fossem notadas pela pessoa.

Como aponta Jung (2002), só sabemos que a psique existe porque podemos identificar seus conteúdos. Da mesma maneira, só podemos considerar o inconsciente como existente, se pudermos comprovar seus conteúdos. Como dito anteriormente, o inconsciente não é estático, e por isso sabemos de sua existência, já que, eventualmente, algumas de suas partes se tornam conscientes.

No caso do inconsciente pessoal, são os complexos de tonalidade emocional, que muitas vezes trazemos à consciência. Já o conteúdo do inconsciente coletivo foi denominado por Jung (2002) de arquétipos. "É nesta camada que existem os traços funcionais como se fossem imagens virtuais, comuns a todos os seres humanos e prontas para serem concretizadas através das experiências reais." Portilho (2001, *on-line*). Jung chamou de arquétipos estes traços funcionais do inconsciente coletivo, os quais são manifestados através da imagem.

A partir dos conceitos vistos, presumimos que esse tipo de conteúdo inconsciente é reconhecido à medida que novas experiências acontecem e novas percepções passam a se formar na consciência do indivíduo. Depois de ter apresentado um pouco do nosso entendimento sobre o inconsciente, trataremos alguns conceitos sobre a consciência e a percepção, para que possamos então falar sobre a imaginação criadora.

## 5.2. AS FUNÇÕES DA CONSCIÊNCIA

Segundo Andrade (2011), as funções sensação, intuição, pensamento e sentimento, são conceituadas por Jung como as quatro funções da consciência, através das quais se forma a percepção do indivíduo.

A função sensação, nessa teoria, relaciona-se àquilo que é: o mundo da matéria. Cabe a essa função da consciência apontar a existência concreta de algo. As outras funções, nominalmente a intuição, o pensamento e o sentimento, relacionam-se aos insights e a antever possibilidades ainda encobertas, conceituar o que algo é e conferir valor e avaliar alguma coisa, respectivamente. Andrade (2011, p. 80)

Segundo Andrade (2011), estas funções não geram conteúdos padronizados, já que cada indivíduo recebe estímulos diferentes de acordo com o momento em que está vivendo, e também interpreta as informações à sua maneira. A diferença entre as pessoas também se dá de acordo com os tipos de função que mais utilizam em seu dia-a-dia.

Interpretando os conceitos de sensação e intuição, as duas funções responsáveis por conscientizar, podemos supor que existam pessoas que são mais propensas a desenvolverem uma em detrimento de outra. Por exemplo, pessoas mais intuitivas, são mais imaginativas e sonhadoras e muitas vezes são pouco práticas, assim como pessoas mais práticas, que estão mais ligadas ao mundo das coisas e dos sentidos, podem acabar deixando de lado as fantasias e as ideias.

Como Andrade (2011) aborda em seu artigo, a pós-modernidade tem um foco maior na intuição devido à virtualidade. Isso se dá porque a sociedade pós-moderna utiliza amplamente o meio digital e suas vantagens. Apesar da praticidade e rapidez que as tecnologias atuais permitem, elas também acabam minimizando o contato direto do homem com o mundo físico, o mundo de sons, cheiros e texturas, e o torna imerso no mundo das abstrações, das ideias.

Apesar dessa conduta em admitir e tentar encontrar lugar para o diferente, parece um desafio considerável lidar com a função sensação diante do novo paradigma. Os termos “abstrato”, “subjetivo”, “perspectiva” e alguns outros são estranhos ao conhecimento popularmente atribuído à seara sensorial. As atividades praticadas pelo homem nesse contexto histórico tampouco: o plantador de batatas que sentia a terra úmida em suas mãos hoje é substituído por um trator; as tarefas mais valorizadas estão voltadas para números, telas de computadores e balanços corporativos que são, na melhor das hipóteses, expressões virtuais de atividades praticadas enquanto o corpo concreto passa o dia inteiro sentado atrás de uma cadeira.” Andrade (2011, p. 5).

Jung considera que as quatro funções da consciência formam em conjunto a percepção de realidade do indivíduo. Nesse sentido, Andrade (2011), nos mostra que existe uma confusão nos dias atuais em relação às possibilidades de uso da função sensação. É, por exemplo, no que se baseia a crença de que aqueles que tocam um instrumento belamente, são providos de algum talento, algo sobrenatural, quando na verdade, é uma prática que se dá pelo contato com o mundo dos sons, parte do mundo sensorial. Essa crença e muitas outras, colocam àquilo que é treinamento, como um dom.

Nessa perspectiva, as possibilidades de criação são limitadas, e aquilo que foge um pouco do comum, é uma dádiva dos que são diferentes. A falta de contato com o mundo sensorial, nos torna pragmáticos em relação a ele e suas possibilidades.

Se perguntarmos para alguma pessoa na rua qual sua imagem de cientista, não nos surpreenderíamos se ela nos relatasse a cena de um homem à frente de uma lousa ou um computador com uma grande equação, esperando um insight para resolvê-la, utilizando prontamente o pensamento e a intuição. Contudo, à época de Darwin e Mendel, era provavelmente à frente de uma grande paisagem que os cientistas se colocavam. Andrade (2011, p. 5).

Dessa maneira, podemos supor que a união das funções sensação e intuição, de maneira equilibrada, nos traria uma percepção mais criativa das informações que recebemos, e dessa maneira seria capaz de criar novas realidades para o indivíduo. É essa linha de pensamento que nos traz o gancho para o próximo tópico, no qual trataremos sobre a imaginação criadora.

### 5.3. A IMAGINAÇÃO CRIADORA

Segundo Perrone (2009), em Jung, a realidade é relativa, e pertencente à percepção de cada indivíduo. Como vimos anteriormente, ela é a informação conscientizada pela sensação e pela intuição, e processada pelo sentimento e pelo pensamento.

Como apresentado por Perrone (2009), segundo Jung, a psique é feita de imagens, e portanto, a atividade psíquica é a própria imaginação. “A realidade é sempre uma realidade em nós, “um esse in anima”, e o que dá intensidade à impressão viva e sensível das coisas e, ao mesmo tempo, dá força às ideias, é a fantasia” Perrone (2009, p. 4).

A imaginação, então, é uma elaboração intelectual do que captamos do mundo real, e é responsável por criar todas as possibilidades, e capaz de encontrar todas as respostas. “Jung vê a imaginação como criadora desse modo: o elemento vivo de ligação e a corrente de criação contínua” Perrone (2009, p. 4).

“Lehman (1999) defende o ócio e nos diz que os períodos de não atividade podem ser usados para o fantasiar e o imaginar como uma maneira de escapar do mundo asfixiante da produção apresentado pelo trabalho” Andrade (2011, p. 5).

Entretanto, segundo ele, é menos comum que façamos uso da criatividade ao lidar com a realidade material, isso leva a uma percepção de que esta seja inibidora de fantasias, dessa maneira, interrompendo o processo criativo, que é vital para o homem.

Conclusivamente, chegamos ao entendimento de que a realidade é subjetiva e particular a cada indivíduo, pois é formada a partir das funções da consciência e de suas experiências próprias. A imaginação, apesar de não concreta, também faz parte da realidade e é um elemento fundamental da psique, a qual é formada por imagens. A imaginação tem como matéria-prima, informações tiradas tanto do meio (sensações), quanto do inconsciente (imagens arquetípicas), e é essencial para que possamos entender e modificar a realidade concreta, conseqüentemente nos tornando capazes de modificar a realidade à nossa volta.

Finalmente, por termos trazido, através de Andrade (2011), teorizações sobre a natureza da sociedade pós-moderna e sua predominância intuitiva, e relacionando com nosso projeto, que tem como objetivo abordar o questionamento e a criatividade relacionada ao dia-a-dia, concluímos que é de suma importância, relacionar o contexto da história que será criada com o mundo sensorial e a imaginação a partir do contato com ele.

Atividade que é fundamental para que se possa relacionar com o mundo real de maneira criativa, ao contrário da conformidade e limitação da perspectiva atual.

## Capítulo 6

# A NARRATIVA

---

### 6.1. PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ROTEIRO

Para criar a história do nosso livro, ou seja, a parte verbal dele, usamos como base as etapas para criação de roteiro do Doc Comparato (1995). Nossa ideia inicial envolvia a retratação de diferentes acontecimentos do dia-a-dia, na vida pessoal de uma ou mais crianças, usando estes acontecimentos para mostrar suas particularidades e ressaltar a criatividade que é potencial da criança. Até então, porém, não tínhamos bem definido qual seria o desenrolar da história, e a ideia ainda era muito abstrata. Essa ideia inicial surgiu de nossas próprias experiências e é denominada por Comparato (1995) de ideia selecionada.

Para desenvolver melhor nosso roteiro, fizemos a leitura de vários contos e livros infantis. A partir da leitura do livro, “Selou e Maya” de Lara Meana e Maria Pascual de La Torre, resolvemos adotar a ideia de dois possíveis inícios da história. Neste livro, se conta a história de dois irmãos, e se pode começar a ler por ambos os lados. De um lado você conhece um pouco sobre a vida de Maya e o que ela gosta, e do outro lado, você conhece um pouco sobre Selou. Ao meio, os dois se juntam. Essa ideia nos pareceu perfeita, devido a possibilidade de mostrar mais de um ponto de vista, mais de uma vivência. Da maneira que havíamos pensado no início. Esse tipo de ideia, é considerada por Comparato (1995) de ideia transformada, que pode ser encontrada num filme ou livro, porém, como o nome já diz, tem que ser transformada em outra, senão não passa de uma cópia.

Nesse ponto, já tínhamos uma ideia melhor do formato, mas ainda não havíamos definido o desenrolar da história. Resolvemos então, focar no embasamento teórico de nossa pesquisa, buscando assuntos relacionados ao tema criatividade e livro ilustrado infantil. Essa pesquisa, nos envolveu no mundo das histórias e do conhecimento acerca da psicologia da imaginação e da criatividade, tínhamos então bastante conteúdo para gerar novas ideias.

Seguimos a dica de Comparato (1995), anotamos sempre que nos ocorria uma ideia para a história. Nossa primeira ideia depois disso, foi a de retratar um passeio pela cidade por duas crianças e seus avós. No meio do caminho conversariam sobre as coisas que viram e exporiam seus pontos de vista, até que se encontrariam no mesmo lugar. Esta ideia, entretanto, ainda não nos trazia um conflito, um motivo e um final, e portanto foi descartada.

A segunda ideia que tivemos foi de duas crianças que viviam divididas por um muro no meio do jardim de cada uma. De alguma maneira, elas encontrariam uma falha no muro para se encontrarem e os mundos se completariam. Ainda assim, não conseguimos pensar num desenvolvimento de tal ideia e ela também foi descartada.

Tivemos variações dessas ideias, e esse processo foi quase como um Brainstorming, até que chegamos a ideia de abordar uma conversa entre duas crianças que se conheceram num jantar dos amigos dos pais delas. Para que essa história tivesse dois possíveis inícios, resolvemos fazer um monólogo de cada personagem em cada lado do livro, e no meio dele, seria mostrado o jantar e os dois conversando.

No lado do primeiro personagem, ele estaria olhando para algum objeto do local e relacionando com algo de sua experiência, ele então começaria a contar sobre coisas que já fez, as pessoas que conhece, lugares que visitou, enfim, sua própria experiência de vida e percepção. No lado do segundo personagem também seria da mesma maneira. A primeira imagem, que mostra o elemento do jantar, não deixaria claro a situação, e por isso até chegar ao meio do livro, o leitor não saberia com quem a personagem está conversando. Os dois então contariam sobre si mesmos, como fariam numa conversa.

Para que o meio pudesse fazer sentido tanto para quem abre o livro do lado do primeiro personagem, quanto para quem abre o livro do lado do segundo personagem, resolvemos alinhar os acontecimentos que seriam contados uma página antes do meio. Decidimos então que essas páginas seriam o relato de uma experiência engraçada e divertida, e a página do meio seria a retratação do jantar e todos estão rindo. De acordo com Nikolajeva

e Scott (2006) (figura 6) o nosso livro seria um livro ilustrado, seria do tipo complementar, onde palavras e imagens preenchem as lacunas uma das outras e também de contraponto porque temos duas narrativas dependentes uma da outra.

No final da geração desta ideia, conferimos que ela supre *os três elementos iniciais* que, segundo Comparato (1995), são essenciais ao escrever uma história. O primeiro elemento se refere ao sistema linguístico que, no nosso caso, é a língua portuguesa escrita. O segundo elemento consiste em contemplar as vivências e experiências que fazem um grupo de pessoas terem empatia por um certo assunto.

Chegamos à conclusão de que esse elemento foi suprido, já que nossa ideia propõe retratar acontecimentos do dia-a-dia, as indagações das crianças acerca deles, e o relacionamento entre duas pessoas, num processo de descobrimento do mundo pessoal e do mundo do outro. Por fim, o terceiro elemento, é o motivo pelo qual a história existe. Elemento este que está presente, já que nosso objetivo, de incentivar o questionamento e a imaginação acerca de fatores concretos e incentivar o contato entre pessoas e seus diferentes pontos de vista, é contemplado.

O conflito da ideia final que tivemos é do tipo interno e se apresenta através da vontade dessas duas personagens de entender o mundo que as cerca. Ele é resolvido a partir do momento que essas perguntas sem resposta servem para contar uma história e conhecer melhor outra pessoa.

## **6.2. PERSONAGENS**

Depois de verificar se os elementos necessários são contemplados pela ideia final, partimos para a criação das personagens. Respondemos várias perguntas, que são indicadas por Comparato (1995), para este processo. Primeiramente, definimos que a temporalidade seria um tempo irreal, já que se refere ao relato de diversos acontecimentos não-lineares. Para a localização não escolhemos uma cidade específica, coletamos elementos de cidades

que visitamos e da nossa própria cidade - Goiânia. O perfil dos personagens incluiu diversos fatores, estão representados a seguir, em tópicos:

**Personagem 1:**

Nome: Sol

Sexo: Feminino

Idade: 7 anos

Fator físico: descendência indígena, cabelos escuros e lisos.

Fator social: Classe social média-alta, mora com sua mãe, os avós moram na cidade e vão visitar. Seus pais são divorciados e o pai mora em outra cidade. Vive numa casa simples mas bem aconchegante, com várias plantas e livros. No quintal tem um jardim e uma pérgula

Fator psicológico: Questionadora, sonhadora e comunicativa. Gosta de imaginar o porquê das coisas.

**Personagem 2:**

Nome: Laslo

Sexo: Masculino

Idade: 7 anos

Fator físico: Ruivo, baixinho, tem sardinhas e cabelo curto.

Fator social: Classe média, mora com os pais, em um apartamento, tem uma tartaruga de estimação.

Fator psicológico: Sonhador, pacífico, doce, gosta de passear, de sorvete de tangerina, do espaço e de amarelo.

### 6.3. DECURSO DA AÇÃO DRAMÁTICA

Para o decurso da ação dramática, como já havíamos definido o aspecto geral da história, o formato e as características dos personagens, nos restava definir os acontecimentos. Para isso andamos pela rua e observamos objetos, pessoas, animais, plantas, casas, enfim, elementos concretos e tentamos pensar em maneiras fantasiosas de enxergá-los, isso nos deu ideias, que depois foram modificadas de acordo com a personalidade dos nossos personagens. Chegamos assim, ao nosso roteiro:

#### Lado A

#### Introdução

Era um sábado comum, amigos jantando no quintal, nada de diferente tinha acontecido nesse dia. Os adultos falavam coisas de adultos após uma semana cheia. As crianças conversavam em sua mesinha.

**1** \_\_ Olha essas luzes na pérgola! Elas são lindas, não são? Parecem vagalumes!

Hoje foi um dia mágico! Vou te contar o que aconteceu...

**2** \_\_ De manhã, mamãe e eu ficamos no jardim olhando as flores que dançavam com o vento.

Elas disseram que estavam felizes porque o dia estava lindo e o céu estava todo azul!

**3** \_\_ Quando saímos de casa, fiquei imaginando que o mundo era todo azul. Tudo estava debaixo d'água e podíamos nadar para todos os lados! Então, apareceu um peixe muito grande e gentil nos oferecendo uma carona. Fomos com ele até a casa dos meus avós.

**4** \_\_ Nessa hora o mundo já tinha esvaziado. Fui passear com o meu avô e tirei várias fotos  
Quer ver?

5 \_\_ No caminho de volta, passamos por uma ponte que fica dentro do parque. Vovô me disse que tem pontes que servem para atravessar rios e estradas, mas essa ponte é pra gente ficar olhando o lago bem de pertinho.

6 \_\_ Quando chegamos em casa, minha gatinha me recebeu com entusiasmo! Ela me disse que estava tentando pegar o arco-íris que estava no chão e me chamou para ajudar.

7 \_\_ Então eu coloquei o meu vestido favorito para combinar com as luzinhas do jardim... vagalumes por toda a parte!

### **Cena do meio**

Era um sábado comum ...

Se quiser conhecer um outro lado da história, recomece pelo outro lado.

### **Lado B**

1 \_\_ Essa é a minha comida favorita, sabia? Hoje tem sido o melhor dia de todos! Eu vou te contar.

2 \_\_ Fomos ao parque da cidade e tinha um moço vendendo balões de estrelas. Eu amo o céu e as estrelas. Eles me fazem sentir em casa. Depois eu fui com a mamãe para um dos melhores lugares do mundo todinho. Sabe qual é?

3 \_\_ Isso mesmo!! A sorveteria. Logo eu pedi o meu favorito. Tangerina com cobertura de bolinhas coloridas. Tava tão gostoso. Parecia de outro planeta.

**4** \_\_ Depois subimos para o terraço, pois a hora dourada já estava se aproximando. Logo a cidade toda ficou amarela. Essa é a minha hora favorita do dia. Eu amo amarelo

**5** \_\_ Quando chegamos em casa já estava a noite. Seu Ranulfo estava na entrada do prédio, como sempre, tirando um cochilo. A mamãe fala que ele é muito paciente por trabalhar lá o dia todo. Seu Ranulfo é um ser excêntrico.

**6** \_\_ Ele me contou uma vez que onde ele morava, todo ano milhares de borboletas faziam uma super viagem para passar o inverno na casa dele. Isso me fez lembrar de outra coisa.

**7** \_\_ Na hora de arrumar, antes da gente vir para a sua casa, papai trouxe uma caixa muito legal. Ela era diferente das outras caixas. Tinha um monte de gravatas que pareciam borboletas. Então papai colocou um em mim. Depois elas saíram voando. Elas estão por toda parte!

## Capítulo 7

# PROBLEMA VISUAL

---

Levando em consideração a metodologia que seguimos, após o desenvolvimento do roteiro, entramos na segunda parte do projeto: a solução do problema visual. Segundo o método de Bruno Munari, a primeira etapa consiste em definir o problema a ser resolvido e seus componentes. No nosso caso, temos a criação de um livro ilustrado infantil e seus componentes, os quais foram divididos inicialmente em problema textual e problema visual. Após o desenvolvimento da parte textual do projeto, entramos na parte visual, a mesma se divide em design editorial e ilustração. Seus sub elementos estão listados abaixo:

**Editorial** - Formato, dimensões, composição, capas, folha de rosto, tipografia, papel, impressão, encadernação, informações adicionais: títulos e autoras.

**Ilustração** - Personagens (figurino, expressões, movimentos, características físicas), cenário (enquadramentos, objetos, perspectiva), paleta de cores, moldura, composição, movimento da cena, exploração do espaço, capas, guias, grafismos, texturas, técnicas e coerência entre as ilustrações.

Sabendo dos elementos necessários, partimos para a análise de similares, na qual exploramos as possibilidades de criação.

## 7.1. ANÁLISE DE SIMILARES

Nesta etapa, para entendermos melhor o nosso produto final e as soluções já encontradas no mercado, fizemos a análise de oito similares. A partir do tópico **3.5: Os paratextos do livro ilustrado**, dividimos as análises em três partes: capa/contracapa, guarda e folha guarda, folha de rosto e miolo. Além disso, definimos os parâmetros em cada parte.

Para a capa temos: ilustração (de que maneira ela remete a história), informações adicionais, cores, tipografia e a relação entre capa e contracapa. Para a guarda/folha guarda e folha de rosto os parâmetros são: se possui esses paratextos e quais as informações presentes nelas. Em relação ao miolo os parâmetros utilizados foram: tipografia, diagramação e relação entre texto e imagem. Além disso, também colhemos informações como formato e dimensões. Na análise dos livros que divulgam a fonte e o papel utilizado também colocamos esse tipo de informação. A análise de forma resumida está presente no ANEXO – A.

Ter um patinho é útil, de Emílio Fraís e Isol.



Figura 11– Ter um patinho é útil, Emílio Fraís e Isol. Fonte: Acervo pessoal.

Dimensões: 15cm x 16,2 cm

Encadernação: Zig- zag dobrado

Formato: quadrado.

## CAPA E CONTRACAPA

Ilustração:

**De que maneira a ilustração remete à história?** Mostrando o objeto do título - patinho ou Menino - em cada capa. Possui duas capas.

Informações adicionais:

**Tem informações textuais além do título e autor? Quais?** Não possui

Cores:

**As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?** A paleta de cores não varia no decorrer do livro. São usados amarelo, azul, preto e branco, porém o amarelo é mais usado para o lado do “patinho” e o azul para o lado do “humano”, criando assim mais uma diferenciação entre os personagens.

Tipografia:

**Características** Lettering, manuscrito (Haley, 2017), caixa alta.

Capa/contracapa:

**Qual é a relação entre a capa e a contracapa?** Não possui contracapa. O que seria a contracapa em um livro comum é outra capa que inicia a segunda história. A leitura pode começar dos dois lados

## **GUARDA E FOLHA GUARDA**

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

Não possui.

## **FOLHA DE ROSTO**

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presentes nela?**

Não possui.

## **MIOLO**

Tipografia:

**Características:** lettering, o mesmo da capa.

**Variações:** não possui

**Cor:** preta

**Relação forma da tipografia/ilustração:** o traço do lettering conversa com o desenho.

**Leiturabilidade:** alta

Diagramação

**Moldura:** não possui.

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** o texto sempre ocupa uma página, enquanto a ilustração ocupa outra. Não há cenário o que deixa muito espaço em branco.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Em linha

**É inovadora em algum sentido?** Encadernação em zig-zag, o que permite que duas histórias sejam contadas em paralelo.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** as ilustrações basicamente descrevem o texto.

**É sempre a mesma ou muda?** Sempre a mesma

OBS: O livro vem dentro de uma caixinha para proteger, uma vez que sua encadernação não é convencional. As informações de publicação do livro vêm no verso da caixa.

**As invenções de Ivo, de Rogério Trentini e Daniel Almeida.**



Figura 12 - As Invenções de Ivo, Rogério Trentini e Daniel Almeida. Fonte: Acervo pessoal.

Dimensões: 20,5 cm x 20,5 cm  
 Encadernação: capa dura / lombada (2,4 cm)  
 Formato quadrado.  
 Papel: couché fosco, gramatura média/alta

### CAPA E CONTRACA

Ilustração:

**De que maneira a ilustração remete à história?** A ilustração é bem literal, mostra o personagem principal com vários objetos formando uma máquina gigante.

Info: **Tem informações textuais além do título e autor? Quais?** Sim, na capa tem a editora, e na contracapa tem um poema convidando a ler o livro e o código de barras.

Cores: **As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?** Assim como na capa, o miolo do livro é bem colorido e as cores são fortes, mas elas variam de acordo com a cena. Sua intencionalidade parece ser caracterizar cada cena e passar um sentimento geral e estético.

Tipografia:

**Características:** Título: fonte, manuscrito (Haley, 2017), caixa alta, serifada. Nome do autor: lettering sem serifa imitando a escrita com letra de fôrma.

Capa/contracapa:

**Qual é a relação entre a capa e a contracapa?** A contracapa traz continuação do desenho da máquina da capa e mostra outro personagem, o cachorro. É complementa, porém não é essencial para o entendimento.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

Possui ambas, a guarda apresenta um pattern geométrico que conversam com o estilos das ilustrações da capa e do miolo, e a folha guarda traz novamente o título, nome dos autores, ilustração e editora.

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presentes nela?**

Contém título, ilustração, nome do autor e ilustrador e editora.

## MIOLO

Tipografia:

**Características:** Fonte, serifada, old style (Haley, 2017)

**Variações:** a única variação é a introdução do personagem que na verdade é uma ilustração do nome dele.

**Cor:** preta e branca dependendo do fundo.

**Relação forma da tipografia/imagem:** não identificada.

**Leiturabilidade:** alta.

Diagramação

**Moldura:** não possui.

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** O texto ocupa a parte sem ilustração, ou então cria uma caixa com um espaço de respiro em volta. A ilustração ocupa a maior parte da página e os espaços de respiro são padrões, texturas ou partes da paisagem.

**É inovadora em algum sentido?** Sim, pois quando o texto não se mistura com o fundo, ele traz algum elemento do mesmo (como as nuvens) para ser seu suporte.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** As ilustrações complementam o texto, trazendo informações que não estavam nele.

**É sempre a mesma ou muda?** Às vezes são mais descritivas.

## Noite Escura, de Bruno Munari.



Figura 13 – Noite escura, Bruna Munari. Fonte: Acervo pessoal.

Dimensões: 16,6cm x 23,7cm

Encadernação: capa dura/ lombada (1 cm)

Formato: vertical.

Papel: variados

Gramatura: média

### CAPA E CONTRACAPA

Ilustração:

**De que maneira a ilustração remete à história?** a capa remete a primeira parte da história, não deixando pistas das surpresas que encontramos no decorrer do livro.

Info: **Tem informações textuais além do título e autor? Quais?** Não possui

**Cores: As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?** A paleta de cores são iguais a da primeira parte da história. No decorrer do livro ela muda de acordo com os ambientes e horários.

Tipografia:

**Características:** Título: lettering, manuscrito, caixa baixa. Nome do autor: sem serifa, grotesca (Haley 2017), caixa baixa.

Capa/contracapa: **Qual é a relação entre a capa e a contracapa?** Na contracapa encontramos apenas o código de barras do livro porém o uso do preto e azul criam uma continuidade com a capa.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

A guarda e a folha guarda se complementam, seguem o mesmo estilo de ilustração e o mesmo padrão cromático da capa. Contém informações: Título, autor e editora.

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presentes nela?**

Não possui.

## MIOLO

Tipografia:

**Características:** Fonte, sem serifa, grotesca (Haley, 2017), caixa baixa.

**Variações:** não há

**Cor:** preta

**Relação forma da tipografia/ilustração:** a fonte assim como as ilustrações é direta, não possui muitos detalhes.

**Leiturabilidade:** alta.

Diagramação

**Moldura:** não possui

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** o texto ocupa um espaço mínimo nas páginas, sempre em cima das cores sólidas do fundo. O cenário é representado por poucos elementos, deixando os espaços de respiro como predominante nas páginas.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Em linha, acompanhados da narrativa visual.

**É inovadora em algum sentido?** usa diferentes tipos de papel, brinca com recortes, dobraduras, convidando o leitor para uma maior interação.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** Texto e ilustração se complementam.

**É sempre a mesma ou muda?** Sempre a mesma.

### Maya e Selou / Selou e Maya, de Graziela R. S. Costa Pinto e María Pascual



Figura 13 – Maya e Selou/ Selou e Maya, Graziela R.S. Costa Pinto e María Pascual.  
Fonte: Acervo pessoal.

Dimensões: 18,1cm x 25,7cm

Encadernação: canoa

Fonte: Conduit

Papel: Couché fosco 115 g/m<sup>2</sup>

Formato: vertical

## CAPA E CONTRACAPA

Ilustração:

**De que maneira a ilustração remete à história?** As duas capas trazem a ilustração da fachada de duas casas diferentes. Por não trazer muita informação desperta a curiosidade do leitor para saber o que tem por trás daquelas fachadas.

Info: **Tem informações textuais além do título e autor? Quais?** Código de barras, editora, tradutora, selo promocional.

Cores: **As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?** As capas são mais coloridas que o interior do livro. A cor predominante é o cinza do grafite usado para o desenho das ilustrações, as outras cores (azul, rosa, amarelo, verde, vermelho, entre outros) vêm como detalhes.

Tipografia:

**Características:** Título: lettering, decorativo (Haley 2017); Nome das autoras: fonte, sem serifa, grotesca (Haley, 2017)

**Variações:** Lettering no título, fonte para as outras informações textuais.

Capa/contracapa:

**Qual é a relação entre a capa e a contracapa?** O livro possui duas capas e pode ser iniciado em qualquer uma das duas.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

A guarda não possui elementos e a folha guarda vem com o título escrito como na capa.

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presentes nela?**

Não possui.

## MIOLO

Tipografia:

**Características:** Fonte, sem serifa, quadrada (Haley, 2017)

**Variações:** Falas ou onomatopeias são escritas com lettering

**Cor:** Preta.

**Relação forma da tipografia/ imagem:** Não possui um relação direta.

**Leiturabilidade:** Alta

Diagramação

**Moldura:** não possui

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** O texto ocupa os espaços em branco e as vezes interage graficamente com as ilustrações.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Quase sempre em linhas, porém na página do meio o texto faz um caminho.

**É inovadora em algum sentido?** Traz duas histórias em lados diferentes de um mesmo livro.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** As ilustrações e texto se complementam.

**É sempre a mesma ou muda?** Sempre a mesma

**Um grand Jour de Rien, de Beatrice Alegmana.**



Figura 14 – Um grand Jour de Rien, de Beatrice Alegmana.

Dimensões não encontradas.

Papel: desconhecido

Encadernação: capa dura

Formato: vertical

**CAPA E CONTRACAPA**

Ilustração:

**De que maneira a ilustração remete à história?** A ilustração da capa mostra uma das cenas da história.

**Info: Tem informações textuais além do título e autor? Quais?** Não possui.

**Cores:** *As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?* As cores são literais e mais neutras do que a personagem principal que está sempre em destaque pelo casaco amarelo.

Tipografia:

**Características:** Título e nome do autor: fonte, tipo decorativo

Capa/contracapa: *Qual é a relação entre a capa e a contracapa?* A contracapa continua a imagem do cenário que está sendo mostrado na capa.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

Não encontramos a imagem ou informações

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presente nela?**

Título, ilustração e autora.

## MIOLO

Tipografia:

**Características:** Sans serif geométrica

**Variações:** não há

**Cor:** preta

**Relação forma da tipografia/ilustração:** traço preto e fino também presente nas ilustrações

**Leiturabilidade:** alta

Diagramação

**Moldura:** não possui

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** Geralmente o espaço em branco é o céu, mas varia em cada página.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Em linha.

**É inovadora em algum sentido?** Sim, pois de certa maneira ela está junto com a imagem em lugares diferentes e você tem que descobrir a imagem ao mesmo tempo que descobre o texto.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** A imagem ilustra o texto, adicionando mais detalhes.

**É sempre a mesma ou muda?** Sempre a mesma.

### Die Kinderbrücke , de **Max Bolliger** e **Stepan Zavrel**



Figura 15 - Die Kinderbrücke , de Max Bolliger e Stepan Zavrel – Fonte: Acervo pessoal.

Dimensões: 20,6 x 29,6 /

Encadernação: capa dura com lombada (0,8 cm)

Formato: vertical

Papel: offset, gramatura: média

## CAPA E CONTRACAPA

Ilustração:

***De que maneira a ilustração remete à história?***

A história fala sobre dois camponeses vizinhos que invejam quando o sol está na casa do outro. A capa já mostra o momento em que a ponte está construída no meio para que todos possam curtir o sol, ou seja, já mostra o final da história. A contracapa mostra as duas casas de noite e não tem ninguém na ponte, enfatizando ainda mais o quanto a história gira em torno do sol.

***Tem informações textuais além do título e autor? Quais?*** Editora.

***Cores: As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?*** As cores são usadas para mostrar o momento do dia.

Tipografia:

***Características:*** Título e nome do autor: Sans serif geométrica.

Capa/contracapa:

***Qual é a relação entre a capa e a contracapa?*** São complementares, a capa mostra o dia e a contracapa mostra a noite.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

Em branco.

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presente nela?**

Título, ilustração, autor e ilustrador.

## MIOLO

Tipografia:

***Características:*** Sans serif geométrica

**Variações:** não há

**Cor:** preta

**Relação forma da tipografia/ilustração:** Nenhuma identificável

**Leiturabilidade:** alta

Diagramação

**Moldura:** Possui uma moldura pequena.

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** As ilustrações na maioria das vezes não ocupam todo o espaço da página, geralmente somente os elementos principais são mostrados, como recortes, e o resto é branco.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Em linha.

**É inovadora em algum sentido?** Sim, pois o texto imita a forma da imagem algumas vezes e segue a linha de divisão que a imagem propõe (entre páginas que também é a divisão entre as casas).

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** A imagem descreve o texto.

**É sempre a mesma ou muda?** Sempre a mesma.



## CAPA E CONTRACAPA

Ilustração:

***De que maneira a ilustração remete à história?***

A ilustração da capa cria uma cena que não existe a história, mas que resume o que se passa de maneira bem humorada e criativa. A ilustração da contracapa não é essencial, é uma continuação do cenário da capa.

Info: ***Tem informações textuais além do título e autor? Quais?*** Ilustradora e editora.

Cores: ***As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?*** As ilustrações são bem coloridas e de tons fortes e alegres, para passar o tom leve e descontraído da narrativa.

Tipografia: ***Características:*** Título: tipo caligráfico. Nome das autoras e ilustradora: Sans serif geométrica

Capa/contracapa: ***Qual é a relação entre a capa e a contracapa?*** Continuação.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

*Pattern* na guarda e título, ilustração e nome das autoras e ilustradora.

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presente nela?**

Não possui.

## MIOLO

Tipografia:

***Características:*** Sans serif grotesca e tipo caligráfico.

***Variações:*** Sim

***Cor:*** preta

**Relação forma da tipografia/ilustração:** A fonte usada para a maior parte do livro expressa normalidade e a tipografia muda quando é gritada.

**Leiturabilidade:** alta

Diagramação

**Moldura:** Não possui.

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** É usado pelo espaço do fundo do cenário.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Às vezes faz o desenho da voz saindo dos personagens e às vezes é em linha.

**É inovadora em algum sentido?** Sim, pois o tamanho, a forma, o trajeto do texto passam significado também.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** Complementar, um necessita do outro para fazer sentido.

**É sempre a mesma?** Não, as vezes a imagem é meramente descritiva.

## Quem tem medo do mapinguari? Vássia Silveira e Ciza Fittipaldi

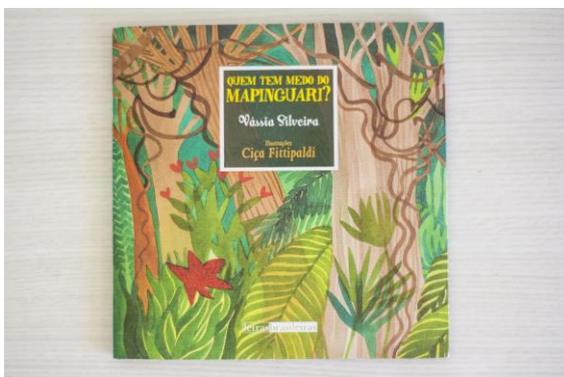




Figura 17 - Quem tem medo do mapinguari? Vássia Silveira e Ciça Fittipaldi – Fonte: Acervo pessoal.

Dimensões: 71,6 cm x 20

Encadernação: canoa

Formato quadrado.

Papel: couché fosco

## CAPA E CONTRACAPA

Ilustração:

**De que maneira a ilustração remete à história?** a ilustração da capa mostra a floresta que é cenário da história.

Info: **Tem informações textuais além do título e autor? Quais?** Editora

**Cores: As cores são as mesmas do decorrer do livro ou diferentes? As cores tem algum significado ou propósito?** A rica paleta cromática percorre todo o livro, desde a capa até a contracapa.

Tipografia:

**Características:** título: fonte, serifada; autora: formal script (Haley, 2017); ilustradora: serifada (parece ser a mesma do título)

**Variações:** Fez-se o uso de três fontes

Capa/contracapa: **Qual é a relação entre a capa e a contracapa?** Capa e contracapa se completam.

## GUARDA E FOLHA GUARDA

**Possui guarda e folha guarda? Se sim, quais as informações presentes nelas?**

A guarda e a folha guarda se completam assim como a capa e a contracapa. A orelha também faz parte da ilustração no total. Na contracapa temos informações sobre a autora e ilustradora.

## FOLHA DE ROSTO

**Possui folha de rosto? Se sim, quais as informações presente nela?**

As mesmas informações textuais da capa e folha guarda, com uma ilustração diferente ao fundo.

## MIOLO

Tipografia:

**Característica:** Fonte, sem serifa, grotesca (Haley, 2017)

**Variações:** Não possui.

**Cor:** Preta.

**Relação forma da tipografia/ imagem:** Não possui uma relação direta.

**Leiturabilidade:** Alta

Diagramação

**Moldura:** não possui

**Uso do espaço em branco ou espaço de respiro:** O texto ocupa os espaços de respiro que possuem fundo liso com cores chapadas ou com cenário com opacidade baixa.

**O texto faz algum desenho ou é em linha?** Em linha

**É inovadora em algum sentido?** Dentro do livro algumas páginas se desdobram como folders e revelam páginas com ilustrações ricas em detalhes sem texto.

Imagem x texto:

**Qual é a relação entre ilustrações e texto?** Texto e imagem que complementam.

**É sempre a mesma ou muda?** Sempre a mesma

### **Conclusão da análise:**

Total de livros que:

Apresentam os personagens na capa: 5 de 8

Utilizam lettering para o título: 4 de 8

Apresentam uma paleta de cores diversificada: 7 de 8

Possuem guarda e folha guarda: 7 de 8

Utilizam a guarda e folha guarda para trazer elementos da história: 4 de 8

Possuem folha de rosto: 5 de 8

Utilizam a folha de rosto para trazer elementos da história: 5 de 8

Possuem o formato quadrado: 4 de 8

Possuem o formato vertical: 4 de 8

Possuem encadernação canoa: 3 de 8

Possuem encadernação capa dura: 3 de 8

Possuem encadernação brochura: 1 de 8

Possuem encadernação zig zag: 1 de 8

Possuem variações tipográficas no miolo: 3 de 8

Utilizam fontes sem serifa no miolo: 6 de 8

Possuem moldura: 2 de 8

Texto e imagem se complementam: 6 de 8

Texto e imagem interagem graficamente entre si: 3 de 8

### ***Ter um patinho é útil***

**Pontos positivos:** usar nas capas uma ilustração que remete aos respectivos personagens;  
usar as cores amarelo e azul para designar os personagens;

**Pontos negativos:** ilustrações que só descrevem o texto; usar somente amarelo e azul;

**Possibilidades:** livro dentro de uma caixa;

### ***As invenções de Ivo***

**Pontos positivos:** ilustração complementar ao texto;

**Pontos negativos:** ilustração muito literal na capa;

**Possibilidades:** poema ou algo do tipo convidando a ler o livro; trazer o nome de cada personagem como se tivesse sido escrito por ele; criar caixas de texto a partir de elementos da ilustração;

### ***Na noite escura***

**Pontos positivos:** capa não revela o que vai acontecer na história; paleta de cores que muda de acordo com o ambiente e a hora do dia; texto e ilustração que se complementam;

**Pontos negativos:** a encadernação capa dura com dimensões pequenas faz com que seja difícil manusear o livro.

**Possibilidades:** uso de diferentes tipos de papel, recortes, dobraduras;

### ***Maya e Selou / Selou e Maya***

**Pontos positivos:** capa traz elementos dos personagens (casa) não sendo óbvia em relação a história; duas histórias em um só livro; texto e ilustração se complementam; ilustração na folha de rosto.

**Pontos negativos:** não traz nenhum elemento na guia.

**Possibilidades:** uso de duas técnicas para a ilustração; a leitura pode ser iniciada pelos dois lados.

### ***Quem tem medo do Mapinguari?***

**Pontos positivos:** texto ocupa fundo liso do cenário; rica paleta de cores;

**Pontos negativos:** nenhum

**Possibilidades:** páginas que se desdobram e revelam mais do cenário, da história e dos personagens;

***Die Kinderbruke***

**Pontos positivos:** paleta de cores variada; cores usadas para mostrar o momento do dia;

**Pontos negativos:** nenhum

**Possibilidades:** o texto acompanha a ilustração em questão de formato e posicionamento;

***Un grand jour de rien -***

**Pontos positivos:** destaque da personagem principal através da cor;

**Pontos negativos:** nenhum

**Possibilidades:** imagem e texto se relacionam de uma maneira que gera descoberta; traços presentes nas ilustrações que se assemelham aos traços do texto;

***João Alberlino***

**Pontos positivos:** a capa mostra uma cena que não tem no livro mas que passa a essência da história; cores transmitem o tom da narrativa;

**Pontos negativos:** encadernação em brochura faz com que o livro não pare aberto;

**Possibilidades:** o caminho do texto também agrega significado;

**Requisitos retirados da análise.**

Guarda e folha guarda com ilustração ou padronagem;

Folha de rosto;

Formato vertical;

Capa que representa o personagem de maneira criativa;

Paleta de cores rica, que varia de acordo com o ambiente e hora do dia sem moldura.

## 7.2. PALETA CROMÁTICA

Após a análise de similares partimos para a escolha da paleta cromática, que é uma das responsáveis por passar o clima da história que estamos contando. Dentro dos requisitos retirados dos similares temos que a paleta de cores deveria ser rica e variar de acordo com o ambiente e cenas, já que a nossa história possui vários cenários e objetos. Levamos em consideração, também os conceitos retirados do referencial teórico que norteiam a criação desse projeto, são eles: imaginação infantil, a mistura do cotidiano com a fantasia e o contato sensorial da criança com o ambiente externo.

Para que a paleta cromática conversasse com esses conceitos selecionamos o filme *Whisper of the heart*, do Estúdio Ghibli, e o livro *Os cinco esquisitos*, de Beatrice Alegmana. Nos dois casos a mistura da fantasia com a realidade está presente. A paleta também tem uma grande variedade de cores neutras, para ajudar na composição e cores saturadas para destacar e caracterizar os elementos. Assim selecionamos as cores que foram utilizadas para compor o livro.



Figura 18– Painel semântico e paleta cromática

### 7.3. FORMATO

Com o resultado da análise de similares chegamos a decisão que o formato do livro seria na vertical, modo retrato. Os formatos no mercados dos livros infantis variam muito. Segundo Haluch (2013), dentro do mercado editorial geral, o formato retângulo na vertical se tornou um padrão. O costume têm grande peso nessa escolha, como afirma a autora, este formato segue de forma aproximada, o número Áureo (1:1,618), seguindo “o conceito renascentista de proporção ideal”. Com o formato vertical optamos por fazer cada cena em páginas duplas, para assim podermos acrescentar mais detalhes e também ter mais espaço para trabalhar. O livro então tem o formato “em pé”, porém quando aberto as informações estão diagramadas de forma horizontal.

Quanto às dimensões, optamos por uma medida um pouco maior e proporcional ao A4 quando fechado. Da mesma maneira, um pouco maior que uma A3 quando aberto. Tomamos essa decisão com base na tabela de economia de papel apresentada por Villas Boas (2010, p. 11).

CORTES BÁSICOS PRELIMINARES PARA APROVEITAMENTO DE PAPEL EM FORMATOS DE FÁBRICA (SEM PRÉ-CORTE)				
PÁGINAS OU LÂMINAS POR FACE	2A	2B	AM	AM+
1	76x112	66x96	87x114	89x117
2	56x76	48x66	57x87	59,5x89
4	38x56	33x48	43,5x57	44,5x59,5
8	28x38	24x33	28,5x43,5	29,7x44,5
16	19x28	16,5x24	21,7x28,5	22,2x29,7
32	14x19	12x16,5	14,2x21,7	14,8x22,2
64	9,5x14	8,2x12	10,8x14,2	11,1x14,8

Figura 19 - Cortes básicos preliminares para aproveitamento de papel em formato de fábrica.

A dimensão escolhida foi 46,6 x 33cm, que é a medida proporcional á um a3 que melhor se encaixa nos no formato 2B, que é o padrão das gráfica no Brasil, imprimindo assim 4 lâminas por face.

## 7.4. ESTUDO DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Nessa etapa partimos para o estudo dos materiais e das tecnologias que iríamos utilizar tanto para o processo de criação das ilustrações, como para o projeto editorial. Dentro do campo das ilustrações, a partir da análise de similares e também do referencial teórico optamos por utilizar técnicas mistas, principalmente analógicas– colagem, aquarela, giz pastel, lápis de cor, tinta guache – deixando para o meio digital apenas a finalização. O principal motivo pelo qual escolhemos trabalhar com essas técnicas são as diferentes formas e texturas que podem ser criadas com elas, gerando um visual tridimensional para as imagens, além da dinamicidade que elas trazem ao desenhos.

Como foi justificado no tópico 5.3. as nossas experiências sensoriais, ou seja com o mundo concreto vêm sendo minimizadas pelo avanço do espaço que as tecnologias ganham a cada dia nas nossas vidas. Isso faz com que, nos tornemos muito pragmáticos às possibilidades que o mundo que nos cerca.

Sendo assim, trabalhar com diferentes texturas, formas e cores geradas pelo uso de diferentes técnicas traz a tona esse aspecto sensorial do mundo físico, tanto para nós no processo de criação, como para os leitores.



Figura 20 - Painel de referências técnicas. Disponível em: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Além do estudo de materiais pré-impressão, também temos que levar em conta os materiais que vão compor o livro pós-impressão, ou seja o papel do miolo, da capa e os revestimento. Observando os similares que possuem as informações sobre o papel que foi utilizado, percebemos um padrão: os livros são impressos em sua maioria em papel couché fosco, ou offset, com gramaturas que variam de média a alta.

Esses tipos de papéis possuem um efeito fosco, barrando assim ruídos causados pelo reflexo da luz, muito comum em papéis mais brilhosos. Para um livro ilustrado esta é uma qualidade, uma vez que a compreensão das imagens é uma parte fundamental. A escolha de uma gramatura média para alta também é importante, uma vez que ela diminui a transparência do papel, que pode causar interferência da informações presentes na página do verso. E como nosso livro é feito para o público infantil, precisamos de um papel mais resistente.

Segundo Villas-Boas (2010) os papeis mais utilizadas e recomendado para o miolo de livros são: o couché L2, o couché matte ou fosco, o papel offset e offset pigmentado. Já para as capas o papel tríplex é o mais comum, fato que também pudemos comprovar na análise de similares.

Outro ponto importante são os acabamentos – encadernação e revestimento. Segundo Villas – Boas (2010), um livro pode ser encadernado de cinco formas. São elas:

- **Canoa:** Cadernos encaixados um dentro do outro e grampeados em formato aberto na dobra. Essa é a encadernação com menor custo. A quantidade de páginas precisa ser múltipla de 4.
- **Lombada quadrada ou brochura sem costura:** os cadernos são agrupados um em cima do outro e são unidos em uma máquina por um adesivo térmico. Adequado para volumes entre 40 e 200 páginas.
- **Com cola e costura:** Além da cola, os cadernos também são costurados. Mais resistente e de maior custo. Adequado para volumes acima de 200 páginas.
- **Com tela:** Além da cola e da costura, nessa encadernação é aplicada uma tela para unir os cadernos. Essa é a encadernação mais resistente e com maior custo.

- **Mecânica:** Os cadernos são reunidos por um acessório de plástico ou metal a partir de furos feitos no papel. Relativamente barata.

Outra parte do acabamento é o revestimento. No caso dos livros, ele é usado nas capas como forma de proteger a impressão. Ele pode ser uma plastificação ou uma laminação. Sendo que a laminação possui uma maior diversidade de opções.

Desse modo, após esse estudo, tomamos as decisões que caberiam ao nosso projeto. Em relação ao papel optamos pelo couché matte no miolo, uma vez que em relação ao offset ele ressalta as cores e em relação ao couché brilhoso diminui a interferência da luz na leitura. Para a capa optamos pelo papel tríplex. Sobre o tipo de encadernação, optamos pela Canoa. Como o volume do livro é pequeno, composto por 40 páginas e 20 folhas, esse tipo de encadernação se enquadra, tem um baixo custo e também possui um manuseio fácil - aberto sobre uma mesa ou segurando-o com as mãos.

## 7.5. RASCUNHOS

Nessa etapa partimos para o desenvolvimento das ilustrações. Primeiramente fizemos um protótipo de baixa fidelidade. Pegamos os textos de cada página e começamos a pensar como ilustraríamos, quais seriam os elementos que achávamos essenciais para contar a história visualmente, onde estariam dispostos cada elemento e como a mancha gráfica estaria presente nas páginas.

Ao fazer o protótipo também notamos que haviam erros de fluidez e sentido no roteiro. Então, voltamos a etapa anterior e reescrevemos a história. Após esse processo, fizemos um novo protótipo com as alterações necessárias e verificamos que a parte escrita estava coerente.



Figura 21 – Exemplos dos protótipo de baixa fidelidade finais.

Após planejarmos cada uma das cenas que iriam em cada página, começamos a estudar e desenvolver o visual de cada personagem de acordo com a personalidade que tínhamos criado para cada um na etapa da criação da narrativa.



Figura 22 – Exemplos dos rascunhos de desenvolvimento dos personagens e cenário.

Durante este processo, analisamos se a ideia que estávamos passando em cada personagem e cena era o que foi proposto, também observamos qual era a personalidade e o sentimento geral que eles estavam transmitindo, se eles aparentavam sua idade determinada, quais seriam as técnicas usadas neles e se os estilos estavam combinando entre as duas ilustradoras, pois queríamos que os dois lados fossem harmônicos sem que fossem iguais, pois representam dois pontos de vistas. Para que chegássemos num resultado satisfatório tivemos que constantemente mostrar uma pra outra como estava a evolução dos desenhos, e às vezes adaptar alguns traços e características.

Em relação às técnicas, decidimos que seriam usadas aquarela e guache, giz pastel, lápis de cor, e colagens de texturas. Cada uma de nós apresentou mais afinidade com algumas técnicas à outras, porém não determinamos quais seriam mais usadas. Buscamos comprar um papel igual para a criação da primeira cena de cada lado e também para a representação da mesa das crianças, que teria que ser a mesma em ambos os lados.

Também usamos o mesmo tipo de tinta guache, a TGA guache, por conseguirmos fazer textura com ela e também pode ser usada como aquarela quando colocamos mais água. Na cena em que o mundo fica azul de um lado e o mundo fica amarelo do outro, definimos que as ilustrações teriam vários prédios, mas não definimos uma técnica parecida. As diagramações e uso das cores foram bem diferentes para cada ilustradora, pois dependia muito da expressão de cada uma e não consideramos que afetaria a coerência das imagens.

## **7.6. TIPOGRAFIA**

Após a definição do estilos dos desenhos, escolhemos a tipografia de acordo com o grau de legibilidade e leitura e harmonia estética com as ilustrações. A família escolhida para o corpo do texto foi a Merriwhether, da Sorkin Type. Ela é uma fonte serifada do estilo transicional, de acordo com a classificação apresentada por (Haley,2017), possui todos os caracteres necessários, além disso possui uma licença open source, liberada para uso pessoal e comercial.

A Á Â Ã Ä Å Æ Ç D E É Ê F G H I Í J K L M N O Ó P Q R S T  
 U V X W X Y Z  
 a à á â ã b c d e é f g h i í j k l m n o ó p q r s t u v x w y z  
 123456789 ; , . - \_ “ ”

Merriweather, peso regular.

Para o título, escolhemos uma fonte com efeito de brush, remetendo assim ao estilo mais manual do trabalho. A fonte em questão é a Leafy, também com licença open source. Como não precisaríamos de caracteres com acento, o fato dela só possuir o alfabeto básico não foi um problema.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X W X Y Z

Leafy, peso regular.

## 7.7. DIAGRAMAÇÃO

A partir da análise de similares e do referencial teórico, retiramos o requisito de que as imagens ocupariam totalmente as páginas, ou seja sem margens/ bordas. O uso de margens gera um distanciamento entre o leitor e o conteúdo. Uma vez que estamos falando sobre o cotidiano e como a criatividade infantil interage com ele, acreditamos que a aproximação do leitor com a história é fundamental.

Outro ponto da diagramação que vale destacar é a relação do texto e da imagem. Essa relação é associativa, ou seja, o texto fica em um espaço predeterminado dentro da própria ilustração. Não há caixas que separam os dois. Essa escolha está relacionada a proposta conceitual de fazer uma narrativa em que a parte textual e visual se complementam. Desse modo, também conseguimos uma maior interação e fluidez desses dois campos da comunicação.

## 7.8. MODELO

Após a fase de experimentação, escolhemos os resultados que mais nos agradaram e os desenvolvemos de acordo com a paleta de cores e os materiais disponíveis. Cada uma de nós, escolheu uma cena para começar o desenvolvimento final das ilustrações, não necessariamente na ordem que começa a história.

Para conseguirmos destacar os elementos usamos colagens de diferentes papéis, às vezes com pinturas nossas, às vezes com texturas prontas e elementos de revistas antigas. Para fazer os fundos utilizamos principalmente tinta guache, aquarela e papéis coloridos. Os personagens foram feitos com as mesmas técnicas, além de lápis de cor e giz pastel.

No lado A (azul), as cenas em sua maioria foram feitas com elementos separados, que foram depois unidos no Photoshop. Já no lado B (amarelo), os elementos foram colados na mesma página manualmente. Algumas composições foram sendo mudadas no decorrer do processo.

Depois de terminar cada cena fomos para a criação da cena do meio, nos reunimos e fizemos a cena juntas, já que a cena representa união de ambos os pontos de vista no mesmo lugar. Achamos que seria essencial que a página pudesse ser compreendida de cabeça para cima e de cabeça para baixo, assim pode ser lida tanto pelo lado A, quanto pelo lado B. A melhor maneira de fazer isso, ao nosso ver, seria mostrar o cenário de uma visão aérea, mas não completamente de cima, ou seja, 90 graus. Como falamos sobre perspectiva, adicionamos duas perspectivas diferentes para cada lado. Perspectivas não absolutas, para ter relação com a proposta, que não dá tanto ênfase a realidade objetiva, mas sim às percepções dela.

Quanto ao texto, resolvemos trazer a frase inicial do livro: “Era um sábado comum...”, fizemos isso para revelar onde eles estão desde o início e dar continuidade à história. Também colocamos uma orientação: “para conhecer um outro lado da história, recomece pelo outro lado”. Optamos por essa frase pela dupla significação da palavra “lado”, sendo lado referente ao concreto, o lado do livro, e referente ao ponto de vista. Também achamos necessário que ficasse clara a próxima ação a ser executada, para que o livro fosse seguido na ordem correta.

Depois disso, fomos para a criação da capa. Como vimos na análise de similares, algumas capas eram muito literais e nós queríamos algo que remetesse à história de maneira

indireta e com significado. Então primeiramente pensamos em trazer um objeto que remetesse a cada personagem em cada capa, mas durante o processo chegamos numa solução que achamos que se relaciona melhor com o nosso tema. Fizemos uma colagem com vários papéis diferentes rasgados, para trazer o conceito de experimentação e contato com o material, e em algumas folhas, objetos ou animais desenhados que relacionam com a experiência e a imaginação de cada criança, e que de certa maneira se refere à elas e suas personalidades únicas.

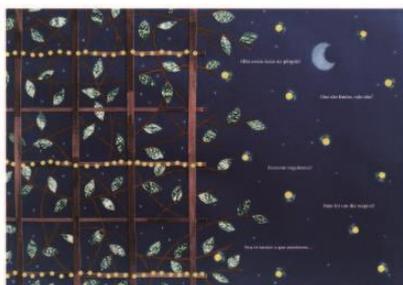
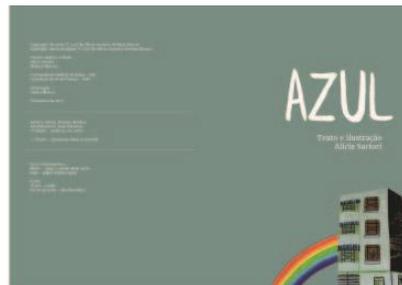
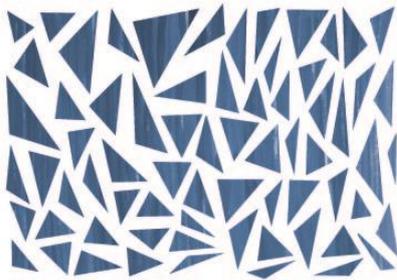
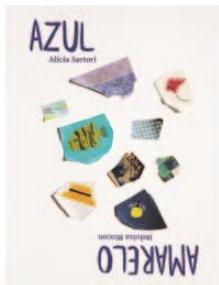
Como observamos também nos livros infantis, é comum ter uma padronagem na guarda e na folha guarda e achamos que seria uma boa oportunidade de passar a atmosfera do livro de maneira mais abstrata e também seria esteticamente favorável. Então para a guarda e folha guarda fizemos recortes de papel em formato triangular, com uma textura, e formatos diferentes.

Para a folha de rosto, achamos importante colocar algumas informações sobre o livro no lado esquerdo, bem como: data da publicação, direitos de uso, instituição, ficha catalográfica e orientador. Do lado direito colocamos o nome do respectivo lado, azul ou amarelo, e uma imagem que representasse cada universo. Concordamos em colocar um prédio em cada lado, pois é o mesmo elemento representado de maneiras diferentes, e junto a ele um objeto da imaginação de cada personagem.

Depois do trabalho manual, partimos para a finalização. Tiramos fotos de cada cena, com a mesma câmera e no mesmo ambiente, com o objetivo de não ocorrer grandes variações entre uma imagem e outra. Em seguida, unimos as partes que estavam separadas no Photoshop, corrigimos alguns erros e editamos as cores que não estavam de acordo com a paleta. Quando já estávamos satisfeitas com cada cena adicionamos o texto.

Por último, fizemos testes de impressão para visualizar as cores e possíveis erros que não percebemos na tela do computador. Isso nos levou a fazer alterações em algumas cores que saíram diferentes do esperado.

O modelo final está presente na mesma pasta em que se encontra a monografia com o nome de: modelo.pdf. Devido as mudanças que tivemos que realizar no roteiro no início da parte prática do projeto, o modelo não ficou pronto a tempo da verificação, então tivemos que pular essa etapa para conseguir finalizar o trabalho a tempo. A frente se encontra o resultado final de cada cena.



LADO B



## 7.9. CONSTRUÇÃO

Após a finalização do livro no Photoshop, salvamos os arquivos das páginas nos seguintes formatos: .ps, para que pudéssemos fazer alterações caso necessário; .jpg, para visualizar as cenas e usar no arquivo da imposição de páginas; .pdf para a impressão final.

Como nosso livro possui dois lados diferentes, estudamos como seria feita a imposição de páginas. Para isso fizemos um boneco para ter uma noção espacial de onde iria cada página nos arquivos, depois jogamos as imagens no Indesign e exportamos como livreto em pdf.

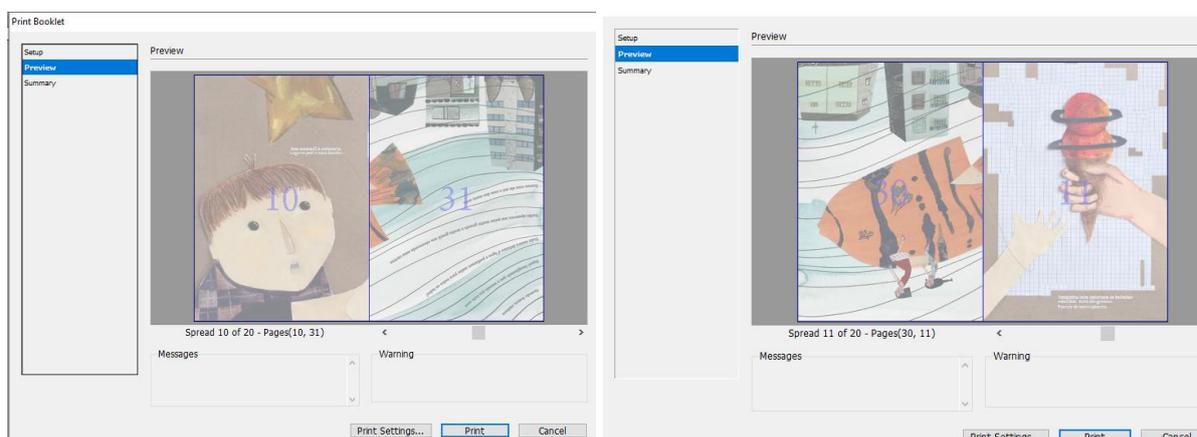


Figura 23 - Captura de tela imposição de páginas

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

Este projeto nos deu a base para concretizar um ideal que já tínhamos. Ao ver o mundo com os olhos de uma criança, enxergamos menos limites e mais possibilidades, e podemos ver as coisas de uma maneira leve e positiva. O livro é uma expressão artística nossa, mas seu propósito vai além disso, pois com ele pudemos conhecer melhor o universo da literatura infantil e o processo criativo do ser humano, para que fossemos capazes de passar uma mensagem. Além disso, adquirimos conhecimentos de roteiro e escrita, planejamento de tempo e uso de diferentes materiais e técnicas de ilustração. Aprimoramos a nossa linguagem visual e principalmente, pudemos ter uma experiência completa numa área que já tínhamos afinidade.

Como foi a nossa primeira vez desenvolvendo uma pesquisa e um livro, tivemos dificuldade no uso do tempo, já que não tínhamos como saber exatamente como o processo ia se desenrolar. Outro aprendizado foi na parte escrita, tanto da monografia quanto da história, pois ambas apresentamos mais afinidade com a expressão por imagens.

Normalmente, os livros ilustrados possuem somente um ilustrador, o desafio de criar em conjunto foi uma plataforma para ampliar o nosso olhar e autoconhecimento, por incrível que pareça, nos ajudou a perceber melhor o próprio estilo de cada uma. O processo de ilustração é totalmente imersivo e intuitivo. Ele nos leva a uma constante tomada de decisões que refletem no resultado final, o que é muito cansativo, mas é também gratificante no final, ao percebemos que com muita atenção e detalhes podemos influenciar positivamente a vida de alguém, o que também é carregado de responsabilidade.

Acreditamos que crescemos bastante neste período de trabalho, e que fez parte do nosso processo de formação como profissionais e como pessoas. Além disso, o trabalho também poderá servir de referência para outros projetos de TCC na mesma área, podendo avançar e complementar o que construímos aqui. Ficamos felizes em poder materializar a ideia de que as pessoas são únicas e tem olhares diferentes sobre o mundo e que o potencial criativo está presente, basta ser estimulado.

## Anexo A

	Capa/Contracapa	Guarda e folha guarda	Folha de rosto	Miolo
<b>Ter um patinho é útil -</b> <i>Emílio Fraís e Isol.</i>	Ilustrada com o personagem principal de cada lado (possui dois lados, desse modo não possui contracapa). Mesma <b>paleta de cores</b> do miolo (azul, amarelo, preto e branco). <b>Tipografia:</b> Título: lettering, decorativo (Haley 2017). Nome das autoras: fonte, sem serifa, grottesca (Haley, 2017).	Não possui pelo tipo de encadernação (zig zig)	Não possui pelo tipo de encadernação (zig zig)	<b>Tipografia:</b> Mesma da capa, não há variações tipográficas, o traço do lettering e o traço do desenho se parecem graficamente caixa alta, preta, alta legibilidade. <b>Diagramação:</b> As ilustrações não ultrapassam os limites da página, há moldura, texto em uma página e ilustração na outra, não há cenário, a mancha textual forma linhas. <b>Imagem/texto:</b> as ilustrações descrevem o texto sem acrescentar detalhes visuais às informações verbais.
<b>Selou e Maya/ Maya e Selou-</b> <i>Graziela R. S. Costa Pinto e Maria Pascual</i>	As duas capas são <b>ilustradas</b> com a fachada da casa de cada personagem. A ilustração não aparece no interior do livro. A capa é mais colorida que o miolo. <b>Tipografia:</b> Lettering para o título e fonte para as demais informações textuais. Não possui contracapa	A guarda é branca e a folha guarda possui o título escrito da mesma forma que na capa .	Duas folhas de rosto de cada lado do livro. Cada uma possui ilustrações do personagem principal do respectivo lado.	<b>Tipografia:</b> Fonte, sem serifa, quadrada (Haley, 2017), falas ou onomatopéias são escritas com lettering, preta, não possui uma relação formal direta entre ela e o texto, alta legibilidade. <b>Diagramação:</b> não possui moldura, o texto ocupa os espaços em branco e as vezes interage graficamente com as ilustrações. <b>Imagem/texto:</b> As ilustrações e o texto se complementam
<b>Noite Escura -</b> <i>Bruno Munari</i>	A <b>ilustração</b> remete a primeira parte da história, e faz referência ao título. As paleta de cores é a mesma da primeira parte do livro (preto, azul e branco). <b>Tipografia:</b> Título: lettering, manuscrito, caixa baixa. Nome do autor: sem serifa, grottesca (Haley 2017), caixa baixa. <b>Capa e contracapa</b> se completam, através da cor sólida do fundo.	A guarda e a folha guarda se complementam, seguem o mesmo estilo de ilustração e o mesmo padrão cromático da capa. Contém informações: Título, autor e editora.	Não possui	<b>Tipografia:</b> Fonte, sem serifa, grottesca (Haley, 2017), caixa baixa, azul, preta e cinza (depende da cor do papel) não varia, a fonte assim como as ilustrações são diretas e simples, alta legibilidade. <b>Diagramação:</b> Não possui moldura, o texto ocupa um espaço mínimo na página, está sempre encima das cores sólidas do fundo, que é a própria cor do papel. Cada mudança de ambiente sofre uma mudança de papel. São usados três tipos de papel. A linha do texto acompanha elementos da narrativa visual. <b>Imagem/texto:</b> Texto e imagem se complementam em todo o livro.
<b>Quem tem medo do mapinguari?</b> <i>Vássia Silveira e Ciza Fittipaldi</i>	A <b>ilustração</b> é o cenário principal do livro (floresta). A paleta de <b>cores</b> é a mesma do interior do livro, tras principalmente tons terrosos e verdes. <b>Tipografia:</b> título: fonte, serifada, estilo não identificado; autora: formal script (Haley, 2017). ilustradora: serifada (parece ser a mesma do título). Capa e contracapa se completam	A guarda e a folha guarda se completam com ilustrações . A orelha também faz parte da ilustração no total.	A folha de rosto possui ilustrações que seguem o mesmo estilo da capa e da guarda, porém com outros elementos da floresta. Além disso, possui o título e o nome da autora e ilustradora diagramados do mesmo modo que na capa.	<b>Tipografia:</b> Fonte, sem serifa, grottesca (Haley, 2017), preta, não varia, não possui uma relação formal direta entre ela e o texto, alta legibilidade. <b>Diagramação:</b> Não possui moldura, O texto ocupa os espaços de respiro que possuem fundo liso com cores chapadas ou com cenário com opacidade baixa. Dentro do livro as páginas se desdobram, revelando mais ilustrações que se completam e formam um cenário ainda maior. <b>Texto/imagem:</b> Texto e imagem se complementam.
<b>Die Kinderbruke-</b> <i>Max Bolliger e Štěpán Zavřel</i>	A <b>ilustração</b> da capa mostra as casas dos vizinhos da história de dia e na contracapa a mesma cena de noite. A capa e contracapa se complementam. As <b>cores</b> no livro são bastante usadas para distinguir os momentos do dia. <b>Tipografia:</b> Fonte, sans serif, geométrica (Haley 2017).	Possui, mas está em branco.	Contém título, ilustração, nome do autor e do ilustrador.	<b>Tipografia:</b> Mesma da capa, não há variações tipográficas, não há relação tipografia/imagem. Cor preta, alta legibilidade. <b>Diagramação:</b> Possui uma moldura pequena, feita limite da pintura, a ilustração é como vários recortes deixando bastante espaço em branco. O texto muitas vezes faz o mesmo desenho da ilustração ou desenho complementar. <b>Texto/imagem:</b> Imagem descreve o texto.
<b>As invenções de Ivo</b> <i>Rogério Trentini e Daniel Almeida</i>	A <b>ilustração</b> mostra o personagem principal junto com uma de suas invenções. A relação da capa com a contracapa é complementar. As <b>cores</b> variam de acordo com a cena, mas trazem uma atmosfera geral para o livro. <b>Tipografia:</b> fonte, manuscrito (Haley, 2017), caixa alta, serifada	A guarda tem uma padronagem e a folha guarda traz o título, nome dos autores, ilustração e editora.	Contém título, ilustração, nome do autor e do ilustrador, e editora.	<b>Tipografia:</b> Fonte, serifada, old style (Haley, 2017), Tem uma variação, na apresentação do nome do personagem em lettering. Não há relação tipografia/imagem. Cores preta e branca. Alta legibilidade. <b>Diagramação:</b> Não possui moldura. A ilustração ocupa a maior parte da página e os espaços de respiro são padrões, texturas ou partes da paisagem. Traz elementos do contexto para ser suporte do texto (fundo). <b>Texto/imagem:</b> Imagem complementa o texto.
<b>Un grand jour de rien -</b> <i>Beatrice Alemagna.</i>	A <b>ilustração</b> da capa mostra uma das cenas da história. As <b>cores</b> são terrosas e mais neutras, ao contrário da personagem principal que está sempre com um caso laranja. A contracapa continua a ilustração da capa. <b>Tipografia:</b> Fonte, sans serif, decorativa (Haley, 2017).	Informações não encontradas (material online).	Título, ilustração e autora.	<b>Tipografia:</b> Fonte, sans serif, geométrica (Haley, 2017), cor preta, sem variações. Nas ilustrações tem riscos pretos parecidos com as linhas da tipografia. <b>Diagramação:</b> Não possui moldura, tem bastante espaço de respiro, normalmente onde estaria o céu. Descoberta do texto que está quase camuflado no meio das ilustrações. <b>Texto/imagem:</b> A imagem descreve o texto adicionando mais detalhes
<b>João Alberlino -</b> <i>Beatriz Guimarães, Nye Ribeiro / Bruna A. Brasil</i>	A <b>ilustração</b> da capa é uma cena extra, que resume o que se passa na história, de maneira bem humorada e criativa. A ilustração da contracapa é uma continuação da capa. <b>Coors</b> alegres, não há padrão, passam o tom descontraído da narrativa. <b>Tipografia:</b> Fonte, sans serif, caligráfica (Haley, 2017).	Pattern na guarda e título, ilustração e nome das autoras e ilustradora na folha guarda.	Não possui	<b>Tipografia:</b> Primeira: fonte, sans serif, grottesca. Segunda: lettering, sans serifa, caligráfico. (Haley, 2017). <b>Diagramação:</b> Não possui moldura, poucas áreas de respiro, os elementos do fundo da ilustração fazem esse papel. Às vezes o texto faz o desenho da voz dos personagens saindo. A forma do texto também passa significado. <b>Texto/imagem:</b> São complementares.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

ANDRADE, G. M. P. **Realidade, criatividade e imaginário na teoria dos tipos psicológicos de Jung**. São Paulo. [S.l.]. 2011 jan./mar.

Azevedo, R. **Literatura infantil: origens, visões da infância e certos traços populares**. Presença pedagógica, Belo Horizonte, Nº 27 - mai/ jun 1999.

BALMANT, F. D. R. **A imaginação em Vygotsky**: princípio para novas construções, para a expansão de conhecimentos e para o desenvolvimento. In: *Vivências em Atividades Artístico-Expressivas e a Construção da Identidade*, Paraná, 2004. p. 261- 269

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Summus, 1995.

DE MELO, C. H. 1920 – 1929. In: \_\_\_\_\_ **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011 p. 96 – 97.

FLECK, F. O, CUNHA, M.F.V, CALDIN, C, F. **Livro ilustrado**: texto imagem e mediação. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v.21, n.1, p.194-206, jan./mar, 2016.

FLEITH, D. S.; ALENCAR, E. M. L. S. **Escala sobre o clima de criatividade em sala de aula**. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, vol. 21 nº 01, Brasília, 2005.

GIRARDELLO, G. **Imaginação**: arte e ciência na infância, *Pro-Posições*, Campinas, v. 22, n. 2 (65), p. 75-92, maio/ago. 2011.

HALEY, A. **Type Classifications.**

Disponível em: <<https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications>>

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos.** Teresópolis, RJ: Editora 2AB, 2013.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** 2. Petrópolis: Editoria Vozes, 2002.

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

MANGLANO, J. **Você sabe como se forma a memória emocional das crianças?** 2017.

Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/blogs/educar-para-a-felicidade/voce-sabe-como-se-forma-a-memoria-emocional-das-criancas/>> Acesso em: 17/08/2017.

MANGUEL, A. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio.** São Paulo: Companhia da Letras, 2001.

MOZZER, G. N. S; BORGES, F. T. **A criatividade infantil na perspectiva de Lev Vygotsky,** *Inter-Ação*, Goiânia, v.33, n2. p.1-14, 2008.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT C. **Livro ilustrado: palavras e imagens.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

OLIVEIRA, Z. M. F. **Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo.** *Estudos de Psicologia*, Campinas, v 27, n 1, p. 83-92, jan./mar, 2010.

PRADES, D. **Livro tem idade?**, 2012. Disponível em:

< <http://www.publishnews.com.br/materias/2012/10/01/70494-livro-tem-idade>>. Acesso em: 29/05/2017.

PORTILHO, V. G. **Jung e os conceitos básicos da Psicologia Analítica**, 2001. Disponível em:  
<[http://www.portaldomarketing.com.br/Artigos/Jung\\_e\\_a\\_psicologia\\_analitica.htm](http://www.portaldomarketing.com.br/Artigos/Jung_e_a_psicologia_analitica.htm)>.

Acesso em: 06 de junho de 2017.

PERRONE, M. P. **A imaginação criadora: Jung e Bachelard**. USP, 2009

POWERS, A. **Era uma vez uma capa**. São Paulo: Cosac Naify, 2008

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SILVA, E. A. R; FREITAS, L. S.; BERTOLLETI, E. M. N; **A questão da faixa etária na literatura infantil**. *An. Sciencult*, Paranaíba, v.1, n.1, p. 68-73, 2006.

VILLAS – BOAS, A. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010