

## DESIGN EDITORIAL: BOX DE LIVROS EM HOMENAGEM AOS 140 ANOS DE MONTEIRO LOBATO

Priscila Machado de Moraes<sup>1</sup>  
Vanessa Wendhausen Lima<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo geral desenvolver uma proposta de projeto editorial gráfico direcionada ao público infanto-juvenil caracterizado como um box de livros em homenagem aos 140 anos de Monteiro Lobato completados no ano de 2022. Foram definidos como objetivos específicos detalhar o livro e suas partes; descrever o design editorial e suas responsabilidades; conhecer a literatura infanto-juvenil e a história de Monteiro Lobato afim de criar um projeto editorial gráfico. Para isso utilizou-se do Método desenvolvido por Santos (2021) adaptado dos métodos de Lins (2002) e Lobäch (2001) abordando cinco etapas definidas como I. Preparação, II. Concepção, III. Geração e IV. Elaboração em conjunto com ferramentas criativas como painéis semânticos e storyboard para auxílio na elaboração das ilustrações e diagramação dos livros, resultando em um protótipo que atende os objetivos gerais e específicos do projeto.

**Palavras-chave:** Design editorial. Literatura infanto-juvenil. Monteiro Lobato. Ilustração. Capas.

### 1. INTRODUÇÃO

Este artigo trata-se de uma proposta de um projeto de box de livros em homenagem aos 140 anos de Monteiro Lobato. A escolha do tema motivou-se por interesses da autora, sendo o primeiro interesse relacionado a infância onde Monteiro Lobato contribuiu para o desenvolvimento da sua criatividade através de seus livros, em sequência o design editorial e a ilustração. Os interesses em conjunto afluem em livros infanto-juvenis, materiais onde a ilustração e a diagramação são atrativos que influenciam diretamente no interesse do leitor e promovem o desenvolvimento da imaginação por serem obras dotadas de conteúdos de aventura, ficção e magia, estimulando a criatividade infantil.

Optou-se então por abordar obras do escritor Monteiro Lobato, nascido no dia 18 de abril de 1882, que “enxergava na literatura infantil um meio de divulgar novas ideias e as suas ideias nas crianças, pois entendia que essas crianças seriam os

---

<sup>1</sup> Graduanda em Design. E-mail: priscila.machadomr@gmail.com

<sup>2</sup> Doutora. Orientadora do trabalho e professora do curso de Design. E-mail: vanessa.wendhausen@satc.edu.br

responsáveis num futuro próximo para ajudar a construir um Brasil sem travas e de prosperidades. Para tanto precisava e entendia perfeitamente que a literatura infantil precisava ser vista com outros olhos, por isso passou a se preocupar em escrever coisas que despertasse e atraísse seus leitores” (LOBATO, 1961a, p. 228).

Definiu-se então a abordagem de três obras de Lobato, sendo a primeira *Reinações de Narizinho* (1931) escolhida pela importância que representou na carreira do autor e por ser a obra cujo as tão famosas personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo são apresentadas ao público pela primeira vez, a segunda obra escolhida foi *Memórias da Emília* (1936) e por último *Sítio do Pica-pau Amarelo* (1939), importantes obras de Monteiro Lobato que, por se tratar de uma proposta de box de livros proporcionam continuidade entre as histórias.

Deste modo, este trabalho utiliza a ilustração e o design editorial como mecanismo de modernização para os livros de Lobato, possibilitando que as obras que são de domínio público desde primeiro de janeiro de 2019, se destaquem no mercado editorial brasileiro de livros infanto-juvenis, por trazer uma nova abordagem editorial e uma leitura visual atualizada mais atrativa através das ilustrações.

Definiu-se então como pergunta problema do artigo: como o redesign pode contribuir para que as novas gerações conheças as obras de Monteiro Lobato?

O objetivo geral do trabalho é desenvolver uma proposta de projeto editorial gráfico direcionada ao público infanto-juvenil caracterizado como um box de livros em homenagem aos 140 anos de Monteiro Lobato completados no ano de 2022. Os objetivos específicos são: detalhar o livro e suas partes; descrever o design editorial e suas responsabilidades; conhecer a literatura infanto-juvenil e a história de Monteiro Lobato afim de traduzir em um projeto editorial gráfico.

Para tal, definiu-se a pesquisa como aplicada que, segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 51) “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigida a soluções de problemas específicos. Como método de pesquisa utilizou-se a abordagem qualitativa, objetivando que segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 70) “os dados coletados nessas pesquisas são descritivos, retratando o maior número possível de elementos existentes na realidade estudada”. Quanto aos seus objetivos a pesquisa é definida como exploratória pois proporciona maior familiaridade com o assunto abordado atreves de levantamentos bibliográficos e experimentais, proporcionando então, relacionar o conhecimento adquirido através de materiais

publicados a proposta de projeto editorial gráfico a ser desenvolvido (PRODANOV; FREITAS, 2013).

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 DESIGN EDITORIAL

Historiadores empregam duas vertentes para a origem do termo *Design*, a inglesa com significado imediato e a latina que expressa um significado mais remoto e, de acordo com Cardoso (2000), na inglesa, design como substantivo representa a ideia de plano, desígnio, intenção e direcionada ao layout significa arranjo e estrutura. Na latina o verbo original *designare* expressa dois sentidos o de designar e o de desenhar. Através das duas vertentes de origem Cardoso (2000) aponta que do ponto de vista etimológico o termo apresenta uma determinada ambiguidade possuindo em seu significado dois aspectos considerados opostos, o abstrato referindo-se ao lado conceitual significando conceber/projetar/atribuir e o concreto onde ações são executadas, tais como registrar/configurar/formar. Deste modo, o design como junção dos aspectos é o ato de atribuir uma forma material/real a um determinado conceito.

O Design Editorial é descrito como um dos ramos do design em que, conforme Fetter (2011), o designer atua na edição e preparação de textos e imagens para compor uma publicação, que podem variar entre livros, jornais e revistas, criando organização entre mensagens visuais e textos, assim como agregando valores como hierarquia, ritmo e harmonia.

“O domínio, as habilidades e o conhecimento desse profissional abrangem aspectos artístico-culturais e técnicos, exigindo formação histórica e senso estético, além de treinamento ferramental. O profissional relaciona-se com jornalistas e editores de texto, ilustradores, fotógrafos e infografistas, além de manter contato com os setores de impressão e acabamento”. (FETTER, 2011, p. 51)

O design editorial tem por princípio, desse modo, dar forma à página, mas também estabelece um meio de comunicação, modificando sua maneira de leitura e influenciando nas significações do texto. A combinação de textos diagramados por meio de fontes tipográficas aliadas a ilustrações, gráficos e outros elementos se configuram como um projeto de design (VILLAS-BOAS, 2007).

“Dessa forma, o design editorial abrange muitas, senão todas, as partes do material de leitura: a escolha tipográfica e o espaçamento entre as linhas do texto, bem como as margens e espaços de respiro; a disposição de imagens presentes no layout em conjunto com os textos, bem como a disposição dos próprios textos; e, por fim, as capas – sendo que o termo “capa” compreende a capa frontal (primeira capa), o verso desta (segunda capa), a face interna da capa traseira (terceira capa) e a capa traseira (quarta capa ou contracapa)”. (CALDWELL; ZAPPATERRA, 2014, p. 69).

## 2.2 O LIVRO E A ESCRITA

Durante milhares de anos, a humanidade sentiu a necessidade de registrar as informações e construiu, progressivamente, sistemas de representação. Desenvolvida também para guardar os registros de contas e trocas comerciais, a escrita tornou-se um instrumento de valor inestimável para a difusão de ideias e informações (ÂNGELO; PAIS, 2015).

De fato, a partir da invenção da escrita é que começaram a aparecer os primeiros documentos e os primeiros livros. Naturalmente, a forma que os livros assumiram dependia dos materiais e dos instrumentos que cada povo tinha à sua disposição e eram livros muito diferentes dos atuais. (ROCHA; ROTH, 2014, p. 9)

Conforme Ângelo e Pais (2015), a escrita, assim como o livro, passou por diversos processos até chegar ao alfabeto romano que conhecemos hoje. A primeira forma de escrita registrada consistia em uma forma de expressão, chamada pictográfica, e era representada de forma simplificada reproduzindo objetos e cenas do cotidiano.

Após o desenvolvimento da pictografia, surgiu a escrita ideográfica, que não utilizava apenas rabiscos e figuras associados à imagem que se queria registrar, mas sim uma imagem ou figura que representasse uma ideia, tornando-se posteriormente uma convenção de escrita (ÂNGELO; PAIS, 2015).

Ângelo e Pais (2015) explanam sobre o hieróglifo, sendo este, possivelmente, a mais antiga forma de escrita organizada encontrada. A Pedra de Roseta é um dos artefatos antigos em que podem ser encontradas 14 linhas completas em hieróglifos egípcios antigos. Foi somente com a descoberta dessa pedra, em 1798, por Napoleão que se passou a identificar as inscrições deixadas por egípcios em seus monumentos.

“O livro, tal como o conhecemos agora, foi obra do engenho humano através dos tempos. Suas primeiras formas variaram de tabuinhas de cerâmica a rolos de papiros e seu formato moderno definiu-se na Europa medieval, nas bibliotecas dos conventos, primeiro como pergaminhos costurados e pintados como iluminuras, mais tarde como papéis encadernados”. (BESSONE, 2009, p. 1)

Contextualizando o cenário histórico, Rocha e Roth (2014) indicam as formas de evolução dos livros: os primeiros livros produzidos têm cerca de cinco mil anos e eram produzidos em barro, no formato de pequenas lajotas pelo povo da Mesopotâmia. Os povos egípcios usavam rolos compostos por folhas de papiro, que chegavam a 20 metros de comprimento, em que o título do livro era identificado no final dos textos. Na Índia eram usadas folhas de palmeiras que passavam pelo processo de cozimento em leite, e secas naturalmente, para posteriormente serem preenchidas por textos através de instrumentos pontiagudos e, então, passando pelo processo de costura com a fixação por pregos entre dois pedaços de madeiras usados como capa.

Entre a casca das árvores e a madeira existe um material macio, a entrecasca, que também eram usados para a confecção de livros. É um material flexível e, com ele, foram feitos os livros em forma de sanfona. Antes que Colombo chegasse à América, em 1492, maias e astecas já faziam esse tipo de livro. Em outras partes do mundo, na Sumatra, por exemplo, mantém-se até hoje essa antiga tradição (ROCHA; ROTH, 2014, p. 17).

Segundo Rocha e Roth (2014), a popularização do livro se deu por meio da criação da prensa de tipos móveis, pelo alemão Johann Gutenberg e, além de ser uma revolução, esse fato proporcionou a disseminação dos livros, conseqüentemente modificando a educação e democratizando a informação e o conhecimento.

“O livro tem sido durante os últimos séculos o instrumento mais importante do desenvolvimento intelectual e espiritual do homem e da sua possibilidade de aprender e progredir. Com o livro viaja-se para o passado e para o futuro; conhece-se o pensamento e a fantasia de outras pessoas e de outros povos” (ROCHA; ROTH, 2014, p. 2).

### 2.3 O DESIGNER E O LIVRO

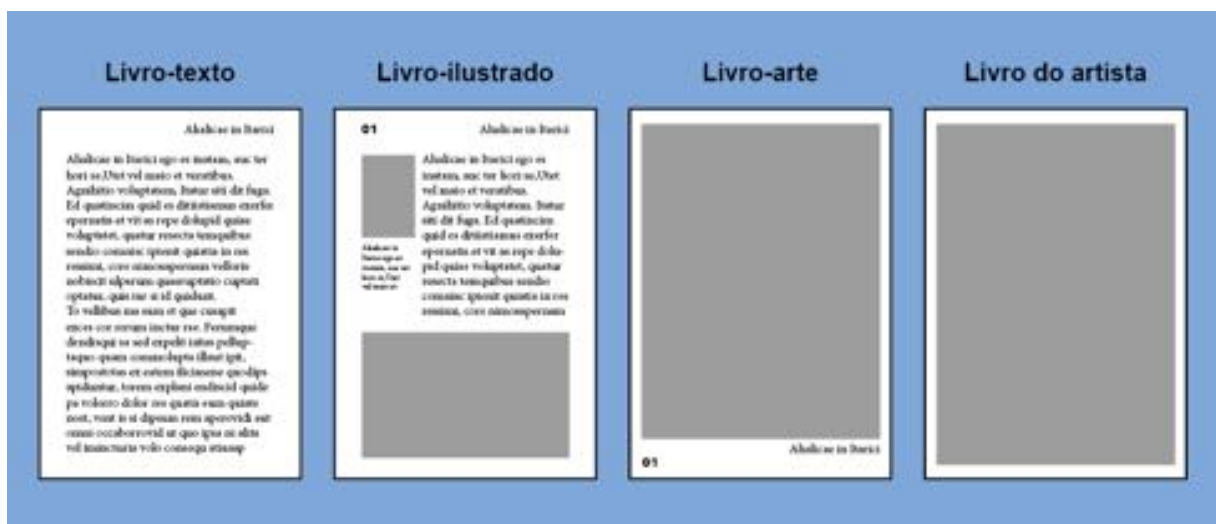
“O design de livro é diferente de todos os outros tipos de design gráfico. O trabalho real de um designer de livro não é fazer as coisas parecerem “legais”,

diferentes ou bonitinhas. É descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras do autor pareçam saltar da página” (HENDEL, 2006, p. 3).

Hendel (2006) completam que o designer de livros não cria com base na sua própria vontade, mas sim de acordo com a necessidade das palavras expressas nos livros a serem projetados. Apontam ainda que um bom design de livro só pode ser bem executado e estruturado por aqueles que tem o hábito de leitura que entendem como as palavras são traduzidas pelo leitor.

Segundo Haluch (2013), ao projetar um livro o designer deve, primeiramente, identificar com qual tipo de livro irá trabalhar. Somente após a análise e identificação do tipo de livro a ser projetado o designer começa o projeto. Os tipos de livro podem ser identificados de acordo com a Figura 1.

Figura 1: Tipos de livros



Fonte: da autora (2022)

São quatro os tipos de livros, sendo o livro-texto aquele que em sua estrutura não serão encontradas ilustrações e o designer deve concentrar-se nos tipos de espaços e fonte tipográfica.

O livro-ilustrado apresenta uma complexidade maior ao ser projetado, em suma, apresenta textos e imagens (fotografias ou ilustrações). Nesse tipo de livro as imagens devem acompanhar os textos, a fim de passar a mensagem visual e reforçar a mensagem verbal e o grid é essencial para evitar a confusão do leitor. No livro-arte também serão inseridos textos e imagens, no entanto, nesse tipo de projeto, os textos são empregados, em sua maioria, como títulos e legendas.

No livro do artista, o conceito é a peça-chave, onde podemos observar vários elementos organizados sem seguir regras nem grid. Normalmente, são livros de pequenas tiragens. Nesse artigo será usado o livro-ilustrado, para projetar os três livros.

Após a definição do tipo de livro a ser abordado o formato físico do livro é o próximo ponto a ser decidido pelo designer. Haluch (2013) indica que devido à praticidade e o costume o formato retângulo vertical se tornou um padrão. Desde a época de Gutemberg são confeccionados livros nesse padrão, adotando-se o conceito renascentista de proporção ideal, seguindo sem muita precisão o número áureo (1:1,618).

No mercado editorial nacional são seguidos alguns formatos padrões, sendo: 14x21cm, 16x23cm, 17x24cm e 21x28cm (orientação retrato ou paisagem), encontramos também os formatos quadrados com as dimensões padrões comuns de 18x18cm e 21x21cm. Devendo, então, o livro ser projetado/ajustado de acordo com a gráfica para garantir a menor perda possível de material, a fim de economizar matéria prima e baratear os custos de produção.

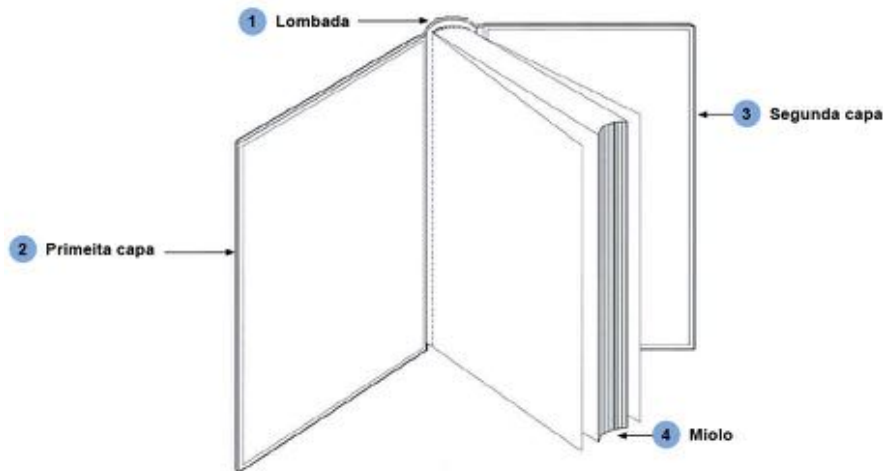
Os principais formatos de papel são o ISO e o BB. O formato ISO é equivalente ao retângulo métrico do Inmetro brasileiro e do DIN (*Deutsches Institut für Normung*). Nele se baseia a série A, onde a folha A0 tem 1m<sup>2</sup> (841 x 1189mm), que quando dividida ao meio, forma duas folhas A1, que tem as mesmas proporções da anterior (HASLAM, 2007, p. 39). Segundo Lins (2003), o formato BB é o mais utilizado no mercado editorial nacional, sendo o padrão da folha de 66 x 96cm.

Os livros são impressos em grandes folhas de papel que, em seguida, são dobradas para formar os cadernos de 8, 16, 32 ou 64 páginas. Isto é, no caso de um caderno de oito páginas, quatro são impressas de um lado e quatro, impressas do outro lado da folha de papel. Os livros devem sempre considerar o múltiplo de oito e, em alguns casos, é possível fazer um caderno de quatro páginas para não haver páginas em branco no fim do livro (HALUCH, 2013, p. 27).

Haslam (2007) define o livro como: “um suporte portátil que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço”. Também afirma que um livro é composto por diversas partes com nomes específicos que contribuem para um melhor entendimento e organização de um livro. Na Figura 2, abaixo, podemos ver as principais partes da estrutura de um livro.



Figura 2: Estrutura do livro



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

Para um melhor entendimento, na Tabela 1, a seguir, podemos identificar as partes do livro e suas descrições.

Tabela 1: Descritivo estrutura do livro

Parte	Descrição
<b>1 Lombada</b>	Onde as páginas são grampeadas, coladas ou costuradas (dependendo do tipo de encadernação usado).
<b>2 Primeira capa</b>	Revestimento de papel, cartão ou outro material que é colado, grampeado ou costurado ao miolo do livro.
<b>3 Quarta capa</b>	Verso da capa do livro.
<b>4 Miolo</b>	Grupo de folhas que são um conjunto de duas páginas geralmente numeradas com algarismo ímpar na frente e par no verso.

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

### 2.3.1 Grid

Nessa etapa do artigo serão abordados, de forma resumida e objetiva, elementos importantes do livro e do texto, que são de suma importância para o design na idealização do projeto gráfico editorial do livro.

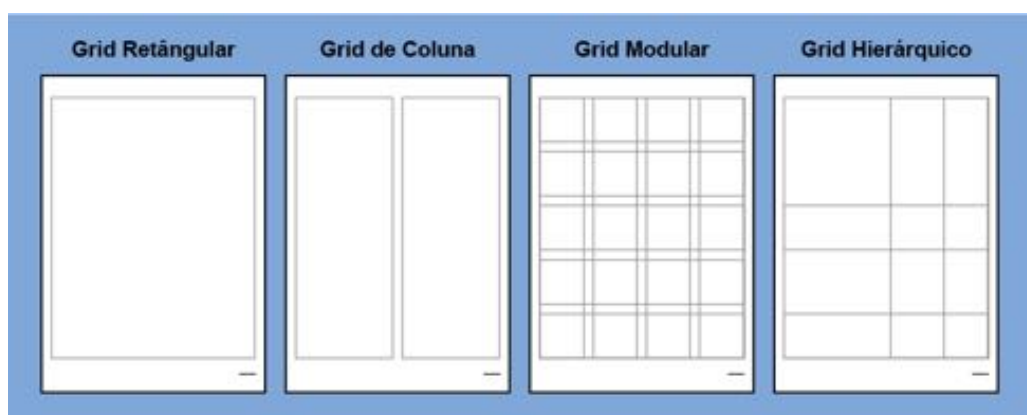
Segundo Samara (2007), o grid tipográfico é o elemento organizador na diagramação, mesmo recebendo opiniões contraditórias quanto ao seu uso, o grid é apontado como um facilitador, oferecendo precisão, ordem e clareza, no entanto, também é visto como um opressor por alguns profissionais, tornando-se ultrapassado, sufocante e um obstáculo na expansão e desenvolvimento de layouts.



O formato do livro define as proporções externas da página; a grade determina suas divisões internas; o layout estabelece a posição a ser ocupada pelos elementos. O uso da grade proporciona consistência ao livro, tornando coerente toda a sua forma. Os designers que usam grades partem da premissa que tal coerência visual permite que o leitor concentre-se no conteúdo, em detrimento da forma (HASLAM, 2007, p. 42).

Para Samara (2007) cada projeto necessita de uma estrutura diferente que permita a inserção de todas as informações contidas nele. Existem diversos tipos básicos de grid, o designer deve analisar o projeto e identificar qual o melhor grid se adapta a ele. Na Figura 3 estão exemplificados os quatro grids básicos indicados por Samara (2007).

Figura 3: Tipos de grid

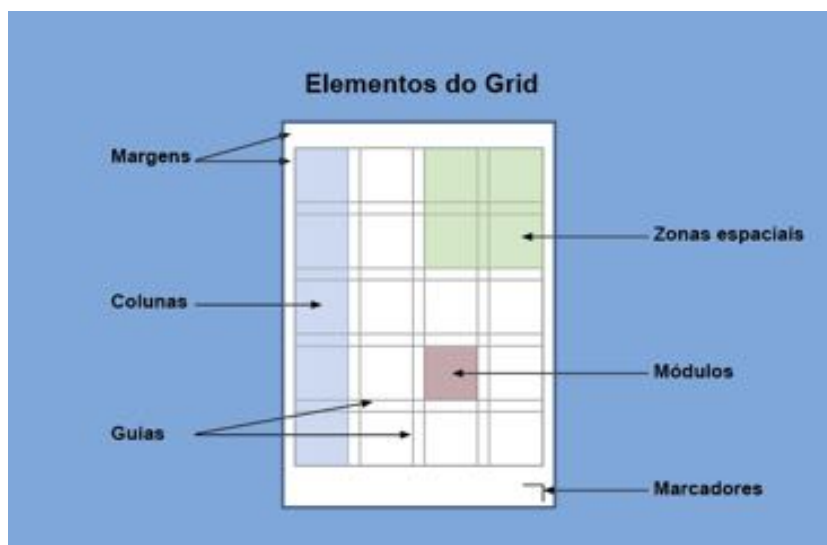


Fonte: da autora (2022).

“Um grid consiste em um conjunto específico de relações e alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos em um formato. Todo grid possui as mesmas partes básicas, por mais complexo que seja” (SAMARA, 2007, p.8).

Observando pelo ponto de vista positivo, Samara (2007) indica que o grid introduz uma ordem sistemática ao layout, podendo então, diferenciar de forma prática textos, informações e elementos. Aponta também que, ao trabalhar com grid, possibilita que vários designers trabalhem em um mesmo projeto, pois cria uma sistemática visual com um indicativo de posicionamento dos elementos a serem expostos. Na Figura 4 podemos observar os elementos que compõem o grid e em sequência suas definições.

Figura 4: Elementos do grid



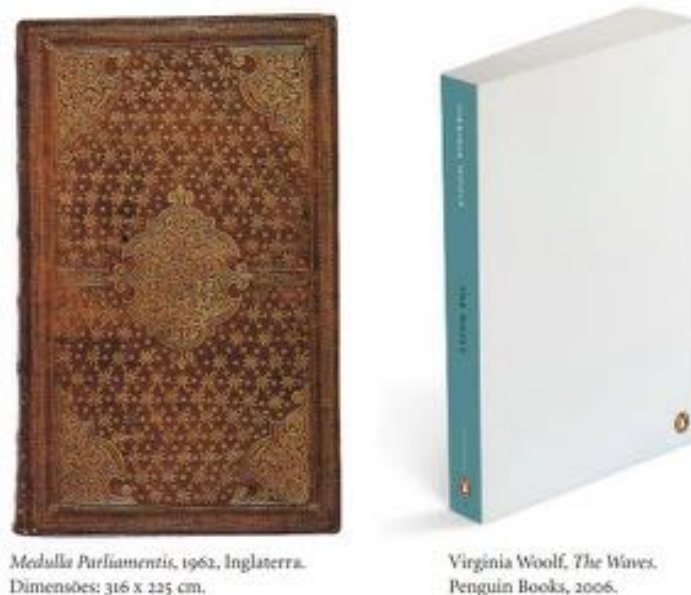
Fonte: da autora (2022)

Conforme Samara (2007), as margens são elementos negativos que delimitam a área onde ficarão os textos e imagens, sendo também a segurança contra a perda de informações no processo de impressão, e as colunas criam as divisões horizontais dentro das margens em uma página, podendo apresentar a mesma largura em um grid, ou larguras alternadas a fim de enaltecer determinadas informações. As guias ajudam na orientação e permitem a criação de novos pontos de partida aos elementos, os módulos são unidades individuais posicionados em intervalos regulares no grid, as zonas espaciais são a combinação de dois ou mais módulos recebendo funções específicas ao apresentar informações. Por último, os marcadores são indicadores para a localização e inserção de elementos no grid.

### 2.3.2 Capa

Nos primeiros livros publicados, a capa tinha como única finalidade a proteção do miolo. No entanto, com o desenvolvimento e o avanço da tecnologia a capa tornou-se elemento de venda. Conforme por ser observado na Figura 5, Carvalho (2008) faz a análise comparativa entre o livro *Medulla Parliamentis*, de 1622, e a edição de 2006 de *The Waves*, e em sua abordagem ele aponta que “podemos encontrar diferenças significativas entre as capas que ultrapassam a aparência física do objecto e se encontram relacionadas com questões mais complexas como a alteração da função da capa e do valor do livro, numa perspectiva económica e social”. (CARVALHO, 2008, p. 12)

Figura 5: Diferenças entre capas



Fonte: CARVALHO, 2008, p.12.

O contato visual é o primeiro que o leitor tem com o livro, e é feito através da capa. Este é um dos motivos que justifica sua importância que, com o tempo, ganhou uma função maior que apenas proteger o miolo. Esse contato pode acontecer, inclusive, antes do encontro físico, seja através de um anúncio, algum outro material promocional ou até virtualmente. A capa, por ser a parte visível do livro, dentre muitas funções, assegura sua publicidade (LIMA, 2017, p. 14).

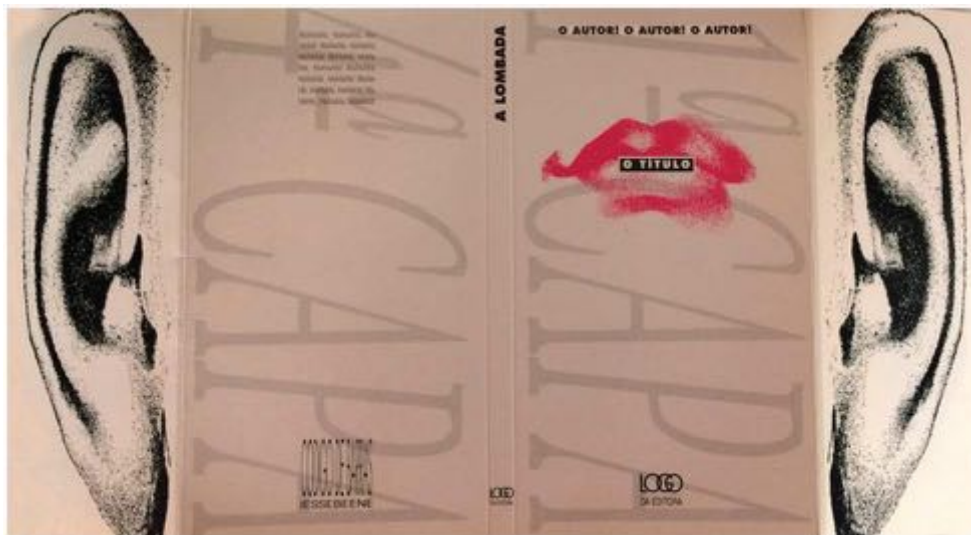
Segundo Lima (2017), a capa não é um único elemento, mas sim um conjunto de vários outros. Ao compor uma capa, desenvolve-se a primeira capa, a quarta capa, lombada e orelhas. A primeira capa é o elemento de maior importância e é nela onde as informações mais importantes devem ser apresentadas ao leitor, carregando então em seu design o título do livro, o subtítulo, o nome do autor, o logotipo da editora e alguns elementos ou slogans promocionais.

A capa também abrange dois elementos físicos de muita importância no livro, sendo a lombada, onde Lima (2017) indica a existência de dois tipos, a europeia onde o texto fica de baixo para cima e a americana em que o sentido do texto é de cima para baixo, a última facilitando a leitura do título do livro quando deitado sobre uma superfície.

Ainda conforme Lima (2017), as orelhas são a continuação da capa que são dobradas em direção à parte interna do livro, e este elemento não é obrigatório no livro, sendo muitas vezes retirado para baratear seu custo, ou agregado para adicionar

resistência à capa, possibilitar a inserção de mais informações ou até mesmo para demarcar páginas lidas. Na Figura 6, a seguir, podemos observar a posição de cada elemento que pode ser inserido na capa de um livro.

Figura 6: A anatomia do livro



Fonte: FERLAUTO; JAHN, 1998.

Madalosso (2006) aponta a influência da capa na decisão final do consumidor na compra de um livro e evidencia a importância da pesquisa do designer para o desenvolvimento e transmissão do conteúdo que o livro carrega através da capa. Deste modo, identifica-se que o desenvolvimento de capas de livros e revistas são de responsabilidade do design editorial, sendo a capa uma parte do conjunto geral da obra, ou seja, umas das principais partes a serem pensadas pelo designer.

Para Madalosso (2006) “projetar uma capa é criar a identidade do produto livro, e esta deve estar de acordo com a forma física do texto no papel, seu formato, disposição nas páginas, etc. Por isso, desvinculá-la do miolo não é o ideal, já que a capa não pode ser destacada dele como em uma embalagem, mas pelo contrário, é parte integrante do livro” (MADALOSSO, 2006, p. 33).

A capa pode ser projetada não somente como um projeto individual, quando pertencem a uma sequência de livros são adicionados elementos que possam gerar uma continuidade, tais como: cores, tipografias, formas ou figuras (Figura 7). Carvalho (2008) aponta o desafio de criar uma relação visual entre mais de um livro sem perder a identidade individual de cada um. Lima (2017) também aponta a importância de usar

o mesmo capista para que a visão original não se perca e que a identidade se mantenha.

Figura 7: Coleção Agatha Christie



Fonte: Site da Editora HarperCollins Brasil.

Lima (2008) evidencia a importância da ilustração como um dos elementos de maior destaque ao estudar capas e miolos de livros. A ilustração é uma arte instrutiva, pois desenvolve nosso conhecimento visual e a percepção das coisas. “Através da imagem, podemos reconstruir o passado, refletir sobre o presente e imaginar o futuro, ou mesmo criar situações impossíveis no mundo real.” (LIMA, 2008, p. 25)

### 2.3.4 Ilustração

A ilustração, como elemento gráfico, é um dos maiores pontos atrativos quando inseridas em livros. Segundo Lima (2009), a ilustração é uma arte instrutiva que contribui com o desenvolvimento do conhecimento visual e a percepção das coisas. A publicação de livros ilustrados, principalmente voltados para o público infantil, antecede o período vitoriano, no entanto Oliveira (2009) usa esse período como objeto de estudo, pois foi nele em que a ilustração de livros para crianças se destacou. O autor elenca três motivos para tal fato, primeiro a industrialização, que permitiu o avanço na confecção e distribuição de livros; em segundo, foi nesse período em que se estabeleceram códigos voltados à linguagem visual; e, por último, a evolução dos processos educacionais, em que a criança começou a ser entendida como indivíduo com necessidades e capacidades diferentes dos adultos.

Inicialmente, a reprodução das ilustrações em livros era feita através de xilogravuras, a partir do original em papel fornecido pelo artista. “As artes eram transferidas para a madeira, ou então desenhadas sobre a mesma para depois serem

trabalhadas pelo gravador. Neste último caso, havia ainda o inconveniente da perda, no ato de gravar, do original do artista” (OLIVEIRA, 2009, p. 13).

“A obra de um ilustrador é uma arte, porque, assim como os pintores, os escultores, os músicos ou outros artistas, ele tem a necessidade de fazer compreensíveis seus sonhos e, através de sua capacidade profissional, interpretar o mundo em que vive com sua visão imaginativa” (LIMA, 2009, p. 29).

Para as crianças muito pequenas, o desenho das palavras é um sinal incompreensível, não significa nada. À imagem (desenho, foto grafia, recorte, bonecos) é um sinal que elas “traduzem” facilmente, é um ícone. Este sinal (ou “signo”) mantém relações tão próximas, na aparência, com o objeto representado, que é imediatamente “entendido” pelo receptor. Um exemplo: qualquer pessoa, inclusive a criança, desde que conheça uma flor, é capaz de identificá-la através do desenho que a represente, mas não a identificará através da palavra ouvida “flor”, se não conhecer a língua portuguesa, nem da palavra escrita “flor”, se não souber ler em português. (A palavra é um sinal mais complexo — um símbolo —, que depende do domínio de convenções porque não há ligação entre a palavra e o ser a que se refere. Tanto isso é verdade que o mesmo desenho da flor será “traduzido” por pessoas de culturas diferentes, mas através de símbolos diferentes: fleur, para as de língua francesa; flower, para as de língua inglesa; etc.) (CUNHA, 1987, p. 77).

“Falar em literatura infantil é remontar ao ancestral ato de contar histórias, portanto, voltar ao verbo. Acontece que a palavra cria imagens, não só uma imagem mental do objeto referido, mas uma miríade de imagens compreendidas nas conjunções simbólicas e imaginárias de cada sociedade” (PASCOLATI, 2017, p. 1).

Pascolati (2017) aborda a ilustração para crianças e o crescente espaço que elas vêm tomando nos livros de literatura infantil. A autora destaca o poder que a imagem tem perante o texto, sendo usada para destacar partes e cenas de um livro ou, muitas vezes, para auxiliar no entendimento.

A ilustração, por diversas vezes, não recebe seu devido reconhecimento, visada como algo decorativo e sem fim instrutivos, porém com o avanço das tecnologias e a crescente facilidade na reprodução, tornando-se então a peça-chave em diversas obras literárias.

“Sem dúvida, é no livro de imagem que o visual demonstra toda sua potência. Alijado da palavra, todos os elementos narrativos desse tipo de livro têm de ser ancorados na imagem: espaço, tempo, personagens, situação narrativa, desenrolar do conflito e seu desfecho –tudo é dado pelo visual” (PASCOLATI, 2017, p.1).



### 2.3.2 Tipografia

A tipografia é um dos elementos mais importantes de um livro. Ao escolher uma fonte tipográfica deve-se pensar no leitor, no grid e no estilo a ser empregado no livro, [...] A tipografia pode ajudar a reforçar o sentido do texto e define o caráter do livro. (HALUCH, 2013, p. 17)

“Originalmente, o “tipo” era um pequeno bloco de metal fundido onde se encontra, em relevo, determinado sinal (letra, vírgula, acento etc.). [...] O tipo móvel, foi uma revolução, sobretudo no concernente à velocidade da cópia de textos” (ARAÚJO, 2008, p. 278).

Ainda conforme Araújo (2008) os tipos móveis contribuíram com a redução dos erros durante o processo de cópias dos livros e, posteriormente, com a instauração da editoração eletrônica, contribuiu com o desenvolvimento de novas tipografias, já que, mesmo no meio digital continuou-se a seguir normas e regras em relação a medidas e modelos das letras. Para Hendel (2006), a escolha da tipografia é de suma importância para o desenvolvimento das outras partes do projeto, pois é nela, que se transmite a mensagem.

“Há estudos que mostram que o tipo com serifa é mais fácil de ler do que o sem serifa, enquanto outros provam o contrário. Como sugere Marshall Lee (1979), é provável que as pessoas não nasçam com uma preferência por um design de um tipo em lugar de outro” (HENDEL, 2006, p. 39).

Hendel (2006) indica que é provável que o costume esteja intrincado à facilidade na leitura de determinados tipos, o tipo de fonte com serifa, muitas vezes indicado para textos longos pela facilidade de leitura, mas como Hendel (2006) aponta, é provável que a frequência maior que o leitor tem com esse tipo de fonte, torne-a familiar e de fácil percepção, por outro lado, as letras sem serifa que são empregadas normalmente a elementos de rápida leitura como placas de estradas e locais de rápida leitura, portanto, mesmo como alguns estudos mostram essa tipo de letra não é ilegível, podendo muitas vezes facilitar a leitura para determinados públicos.

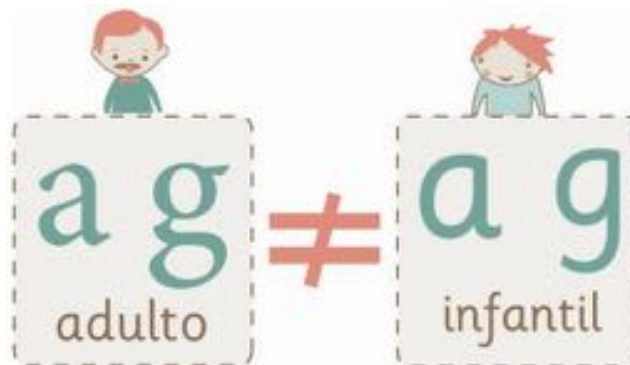
A legibilidade, para Lourenço (2011), é um dos principais aspectos a se analisar durante a escolha da fonte tipográfica estando ela ligada à facilidade do reconhecimento da letra, que também se relaciona a alguns pontos como “nível de fadiga do leitor, espaço entreletras, entrepalavras, reconhecimento do caractere, velocidade de leitura e também aos fatores ambientais”, esse aspecto também influencia a leiturabilidade que é definida por Lourenço (2011) “como um aspecto



relacionado à compreensão do texto, ou seja, da parte cognitiva, e não apenas a sua percepção como é o caso da legibilidade” levando-se em conta também a percepção, cognição e facilidade de leitura do texto. No entanto, a leiturabilidade não é ligada diretamente ao designer e a escolha da fonte já que, em suma, o que é levado em consideração é o conteúdo do texto e não a aparência.

Em relação à tipografia voltada para as crianças, é importante ressaltar que existem caracteres especiais, criados especialmente para melhorar a legibilidade dos textos infantis, e que são chamados de caracteres infantis (LOURENÇO, 2011, p. 91).

Figura 8: Diferença entre o a e o g “adulto” (primeiro) e o a e o g “infantil” (segundo).



Fonte: LOURENÇO, 2011, p. 91.

Lourenço (2011) aponta alguns aspectos que definem um caractere como infantil. Em um primeiro ponto, as crianças diferem tipos com ou sem serifa com letra de adulto ou de criança, também elenca que os caracteres infantis são mais simplificados podendo ser identificados no comparativo da Figura 8, as crianças entendem com mais facilidade o caractere infantil (muitas vezes sem serifas) e os relacionam com a letra que eles escrevem e identificam o caractere adulto (com serifa) como o que se lê em livros e revistas.

Os caracteres intitulados como infantis por Lourenço (2011), estão ligados à legibilidade infantil, ou seja, para o caractere ser definido como infantil, tem que ser de fácil leitura e rápido reconhecimento, por se tratar de um público que está na fase de aprendizagem e adequação da linguagem escrita, a simplificação e ausência de detalhes implicam em um melhor entendimento do receptor.

## 2.4 LITERATURA INFANTOJUVENIL

A história da literatura infantil inicia-se em meados do século XVIII, de acordo com o desenrolar da concepção de criança que se tinha na época, sendo que a origem dessa literatura tem uma ligação estreita com a Pedagogia; dessa forma, confunde-se muito seu caráter artístico com sua função didático-pedagógica (SILVA, 2009).

De acordo com Silva (2009), até o século XVII a criança não era percebida como um ser distinto dos adultos, ou seja, não eram desenvolvidas atividades e objetos de acordo com o intelecto infantil. No início do século XVIII, a criança passou a ser vista como um ser diferente do adulto. Com esse novo pensamento passou-se a entender que a criança como ser mais inocente e criativo precisava de um tratamento próprio, estabelecendo-se novas formas de ensino e criando um modo mais lúdico da literatura.

Os contos de fada conhecidos atualmente surgiram na França, ao final do século XVII, com Perrault, que editou as narrativas folclóricas contadas pelos camponeses, retirando passagens obscenas de conteúdo incestuoso e canibalismo. Assim, acredita-se que, antes do cunho pedagógico, houve o objetivo de leitura e contemplação pela mente adulta. Acredita-se também que a mitologia grega já possuía um modo particular de transmitir o contexto da história de “Chapeuzinho Vermelho”. Posteriormente, Charles Perrault trouxe a história moralizadora e mais adequada aos ambientes sociais que conviviam na época. A história da menina e do lobo sofreu ainda alterações por Hans Christian Andersen e pelos Irmãos Grimm (SILVA, 2009).

## 2.5 MONTEIRO LOBATO

Segundo Cunha (1987), a literatura brasileira teve início direcionado para o cunho pedagógico, direcionado principalmente na adaptação de obras portuguesas, prática adotada através da cultura de dependência das colônias, no entanto, Lobato destaca-se como grande precursor da real literatura infantil brasileira.

“José Bento Monteiro Lobato nasceu em Taubaté (SP) no dia 18 de abril de 1882, filho de José Bento Marcondes Lobato e de Olímpia Monteiro Lobato. Foi registrado como José Renato Monteiro Lobato, mas veio a adotar anos depois o prenome de seu pai, cujas iniciais estavam gravadas em uma bengala que recebeu de herança” (ROCHA, 1981, p. 4).

Em Taubaté no vale do Paraíba interior de São Paulo foi onde viveu a sua infância, morava com os pais no sítio numa casa espaçosa e ampla característica comum para a época em muitas fazendas, sua alfabetização foi em casa pela própria

mãe, e seu avô materno, Visconde de Tremende foi quem lhe descortinou o mundo dos livros, pois tinha uma ampla biblioteca que continha os clássicos da literatura. Isso era um privilégio tendo em vista que neste período os livros eram caríssimos e na sua maioria importados, a leitura era exercida quando se tinha acesso a escolas públicas ou bibliotecas públicas. Na sua infância o contato com a fauna e a Flora foram instrumentos e posteriormente cenários que se refletem e personificam em toda a sua produção literária, a maneira como integra os elementos em cenários e imaginação e traduz em sua forma de escrita trazem à tona a sombra de seu público-alvo.

“Seus livros trazem a realidade comum e familiar à criança, em seu cotidiano é subitamente penetrada pelo maravilhoso com a mais absoluta semelhança e naturalidade. Seus personagens, por exemplo, são um retrato do público que ele pretende atingir” (NUNES, 2004, p. 6).

Era um visionário. Monteiro Lobato enxergava na literatura infantil um meio de divulgar novas ideias e as suas ideias nas crianças, pois entendia que essas crianças seriam os responsáveis num futuro próximo para ajudar a construir um Brasil sem travas e de prosperidades. Para tanto precisava e entendia perfeitamente que a literatura infantil precisava ser vista com outros olhos, por isso passou a se preocupar em escrever coisas que despertassem e atraíssem seus leitores. Para tanto chegou a escrever a amigos afim de avaliar o conteúdo a ser publicado. “Mando-te o Narizinho escolar. Quero tua impressão de professor acostumado a lidar com crianças. Experimente nalgumas, a ver se interessam. Só procuro isso: que interesse às crianças” (LOBATO, 1961a, p. 228).

Com essa técnica Lobato conseguiu uma aceitação grande, com o público lendo as suas obras e comentando o que despertou nele aproveitar os comentários e sugestões a fim de incrementar e tornar mais próxima de seu público-alvo sua obra. Essa preocupação acaba lhe levando a reviver nas páginas de seus livros a sua própria infância, que gerou uma das melhores fases de sua literatura.

“Monteiro Lobato escreveu obras que exploravam o folclore e a imaginação, todas com a presença de questões nacionais e problemas mundiais, com a marcante exploração do dialeto brasileiro. Ele também adaptou as obras Peter Pan e Pinóquio” (CUNHA, 1987, p. 20).

Foi um escritor e editor brasileiro. "O Sítio do Pica-pau Amarelo" é sua obra de maior destaque na literatura infantil. Criou a "Editora Monteiro Lobato" e, mais tarde,

a "Companhia Editora Nacional". Foi um dos primeiros autores de literatura infantil de nosso país e de toda América Latina (FRAZÃO, 2021).

Além do escritor e editor Monteiro Lobato, a editora Civilização Brasileira, nos anos 60, transformou o mercado editorial brasileiro ao apresentar, em parceria com o um artista plástico, ilustrador e capista Eugênio Hirsch, uma nova abordagem na editoração dos livros, em que as ilustrações neles contidas, ocupassem uma página inteira. As capas, por sua vez, eram chamativas e com caráter moderno; e, finalmente, os espaços em branco como as margens e o espaçamento entre linhas – que antes eram vistos como desperdício de papel – foram percebidos como necessários para uma melhor legibilidade (MADALOSSO, 2006, p. 16).

### **3. PROJETUAÇÃO**

Monteiro Lobato foi o precursor da literatura infantil brasileira, seus contos abordam histórias com licenças poéticas e misturam o lúdico com as vivências de sua infância no interior. Com o advento da televisão, consagrou-se novamente no ano de 1977 com a série televisiva baseada em suas obras "O Sítio do pica-pau amarelo", na série, além das novas gerações conhecerem os contos e personagens, foi possível proporcionar as gerações anteriores que conhecessem visualmente os personagens que até então, estavam somente ilustrados ou descritos nas páginas dos livros.

Monteiro Lobato está presente na infância de gerações de brasileiros, e em decorrência deste fato, abordou-se nesse artigo o desenvolvimento um box de livros em homenagem aos seus 140 anos. Além da homenagem a esse autor, levou-se em consideração o crescente consumo de livros impressos no Brasil, segundo dados do Sindicato Nacional dos Editores de Livro (Snel), na XX Bienal do Livro Rio foi elencado pelos expositores um aumento nas vendas com variação entre 20% a 120% em relação a 2019.

Portanto, para o desenvolvimento do projeto, optou-se por aplicar o método elaborado por Santos (2021), em que são abordadas quatro fases adaptadas do método de Löbach (2001) e do método de Lins (2002) para o projeto gráfico do livro infantil.

Para Löbach (2001), a solução de um problema, caracterizado nesse projeto como o desenvolvimento de um box de livros infantis, se dá através do uso das informações adquiridas durante o processo, ou seja, quanto mais informações forem

reunidas e analisadas, maior será a possibilidade de novas ideias e resoluções. Por este motivo, Löbach (2001) usa quatro fases em seu método, conforme apresentado na figura 9.

Figura 9: Etapas do método de Löbach (adaptado)

Processo Criativo	Processo de solução do problema
<b>1. FASE DE PREPARAÇÃO</b>	Análise do problema; Conhecimento do problema; Coleta de informações; Análise das informações; Definição do problema.
<b>2. FASE DE GERAÇÃO</b>	Alternativas do problema; Escolha dos métodos de solucionar problemas; Produção de ideias; Geração de alternativas.
<b>3. FASE DE AVALIAÇÃO</b>	Avaliação das alternativas do problema; Exame das alternativas; Processo de seleção; Processo de avaliação.
<b>4. FASE DE REALIZAÇÃO</b>	Realização da solução do problema; Configuração de detalhes; Desenvolvimento de modelos; Documentação; Nova avaliação da solução.

Fonte: Santos (2021, p. 18) adaptado de Löbach (2001, p. 142).

O método de Löbach tem como principal finalidade o design industrial, por este motivo Santos (2021) utilizou o método de Lins (2002) que trabalha diretamente com desenvolvimento de projetos de design para livros infantis.

Em sua dissertação de mestrado, Panizza (2004) aborda o trabalho de Lins, indica que o autor defende a profissionalização do projeto de livros infantis e que este trabalho deve ser realizado por profissionais capacitados, sendo eles os designers gráficos, também a sugestão de Lins sugere que o profissional deve estar familiarizado com o conteúdo do livro para que então tenha embasamento para o desenvolvimento criativo do produto.

Em síntese, a autora esquematizou as etapas propostas por Lins (2002) como um método de cinco etapas: leitura descompromissada, leitura direcionada, planificação do livro, modelo e pré-impressão/impressão (Figura 10) (SANTOS, 2021, p.18).

Figura 10: Etapas do método de Lins (adaptado)

Processo Criativo	Processo de solução do problema
1. LEITURA DESCOMPROMISSADA	Ler o texto de forma subjetiva; Conceitualização objetiva da imagem do livro.
2. LEITURA DIRECIONADA	Análise do texto; Relação com possíveis imagens.
3. PLANIFICAÇÃO	Disposição dos textos e ilustrações de acordo com os elementos técnicos do livro.
4. MODELO	Refinamento de alterações; Desenvolvimento do projeto.
5. PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO	Fechamento de documentos; Envio para impressão.

Fonte: Santos (2021, p.19) Adaptado de Panizza (2004 p. 146).

A partir dos dois métodos, Santos (2021) desenvolveu seu método adaptado, definindo então que o método deve ser dividido em quatro etapas, sendo elas: I. Preparação, II. Concepção, III. Geração e IV. Elaboração, as descrições das etapas e seus processos estão indicadas na Figura 11, a seguir.

Figura 11: Etapas do método Adaptado

Processo Criativo	Processo de solução do problema
1. FASE DE PREPARAÇÃO	Leitura subjetiva; Coleta de informações; Levantamento bibliográfico.
2. FASE DE CONCEPÇÃO	Leitura direcionada; Análise dos dados; Definição dos elementos estéticos.
3. FASE DE GERAÇÃO	Produção de alternativas; Storyboard; Desenvolvimento de esboços; definição de elementos textuais.
4. FASE DE ELABORAÇÃO	Desenvolvimento das ilustrações; Realização da editoração; Configuração de detalhes; Finalização.

Fonte: Santos (2021, p.19)

**I. Preparação:** esta primeira etapa corresponde à fase de Preparação, de Löbach (2001), e Leitura Descompromissada, de Lins (2002). “Neste momento, a leitura do texto deve ser encarada de maneira subjetiva de forma a assimilar as

características gerais da narrativa, para que estas informações colaborem com o direcionamento da coleta de informações” (SANTOS, 2021, p. 20).

Para o desenvolvimento do projeto foram eleitos três livros de Monteiro Lobato sendo eles *Reinações de Narizinho* (1931), *Memórias da Emília* (1936) e *O Sítio do Pica-Pau Amarelo* (1939) como justificativa da escolha foram determinados os seguintes pontos: (1) a importância da obra na carreira do autor; (2) a interação do público-alvo com a obra; e, por último, (3) o cenário atual ao qual o Brasil está inserido.

O livro *Reinações de Narizinho*, publicado em 1931, será de extrema importância para revelar um escritor narrador com uma visão até classificada como positivista e preocupado em tirar o Brasil do atraso quando se fazia um paralelo com o modelo americano. Sendo a Literatura vista por ele como uma ferramenta para se fazer um país. “Um país se faz com homens e livros” (LOBATO apud SILVA, 2009, p. 101).

Partindo desta premissa em *Reinações de Narizinho* serão narradas as aventuras pelo mundo real e o mundo de faz de conta que acontecem no Sítio do Pica Pau Amarelo, Reino das Águas e no País das Fábulas e tem como protagonista Lúcia mais conhecida como Narizinho, associada a personagens como: Emília a boneca de pano tagarela e ladina, tia Nastácia, D. Benta, Pedrinho, Rabicó, Visconde de Sabugosa e outros.

Emília e Narizinho serão quase que onipresentes com indagações que despertam a curiosidade e esclarecem costumes e hábitos. “Mais do que ensinar conteúdos, os livros infantis da turma do Sítio ensinavam os seus leitores a pensar, a questionar, a tirar conclusões...” (SILVA, 2009, p. 105).

Em *Memórias da Emília*, a protagonista é a famosa boneca de pano tagarela, permanecendo no contexto lúdico o leitor acompanha a saga da criação do livro de memórias da boneca com auxílio de seu grande companheiro Visconde de Sabugosa, nele encontramos as aventuras que ainda não haviam sido apresentadas ao público que embarca novamente em histórias que influenciam a criatividade e a busca por aventuras.

No ano de 1939, é lançado *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*, nesse livro o sítio de Dona Benta já está famoso, tanto no mundo real quanto no mundo de faz de conta, nele os personagens do mundo da fábula decidem se mudar para o sítio e o público acompanha toda a saga da mudança além de conhecer novos personagens. Os novos



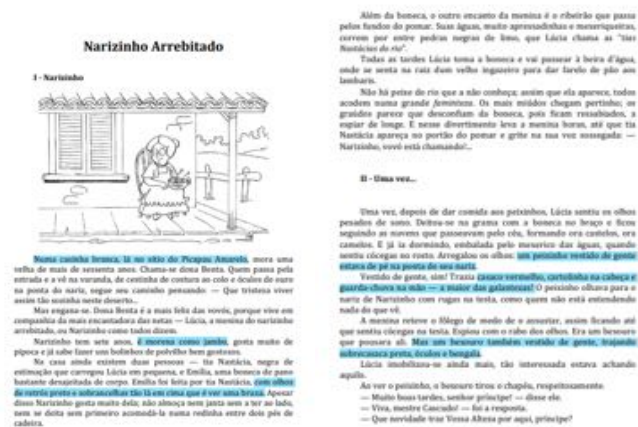
moradores do sítio são personagens já conhecidos pelo público, no entanto, suas origens vem do folclore brasileiro, literatura inglesa e até da mitologia grega.

Os três livros despertam a curiosidade do leitor e incentivam a criatividade ao acompanhar as histórias dos personagens, algo também a ser destacado, é a diversidade dos personagens que não são atrelados a padrões estéticos. Os livros também promovem as relações interpessoais e a importância de se expor problemas e os percalços até solucioná-los.

Após a escolha do tema do projeto e dos três livros nele abordados, elaborou-se uma pesquisa bibliográfica situada na fundamentação teórica, em que para base do projeto foram percorridos sobre o design editorial, a história do livro e o papel do designer no campo editorial bem como as partes que compõem um livro, a literatura infantil e a vida e obras de Monteiro Lobato.

A seguir, partiu-se para a etapa II. **Concepção**, na qual, conforme Santos (2021), baseia-se na leitura direcionada de Lins (2002), nela são analisados os dados das informações coletadas da etapa I, em que se atribui o conceito que direcionará as próximas etapas do projeto. Santos (2021) também indica a realização de uma leitura mais atenta do texto “na qual é feito “o recorte” das informações importantes da narrativa e identificados os trechos que podem ser convertidos em ilustrações”. Na Figura 12 pode ser observado o recorte feito em *Reinações de Narizinho* para o desenvolvimento das ilustrações da capa.

Figura 12: Recorte “As Reinações de Narizinho”



Fonte: A autora.

Pensando-se no fato de os livros serem obras literárias com longos textos entre os intervalos ilustrados e que o foco de proposta do projeto são principalmente as capas, a leitura foi direcionada as características das personagens e nos principais cenários das aventuras.

O painel semântico é uma ferramenta muito usada no design, auxilia no desenvolvimento estético do produto podendo contribuir na escolha das cores, estilos, formas e padrões. Visando uma melhor execução das capas, após a análise e levantamento dos dados, optou-se por criar para cada livro um painel com capas de edições anteriores para identificação dos principais objetos em repetição e cores predominantes, conforme Figura 13, a seguir.

Figura 13: Painéis semânticos de capas



Fonte: Galeria de imagens do Google.

“A cor é um poderoso estímulo visual, útil como ferramenta de comunicação. Resulta da transmissão das ondas de luz refletidas através do olho e interpretadas no cérebro, de modo que os sentidos expressados pela cor são subjetivos. Tanto experiências individuais como questões culturais afetam a interpretação da mensagem cromática” (SAMARA, 2011, p. 26).

Para o auxílio na seleção das cores foi usado o site Adobe Color (Figura 14), gerou-se paletas de cores através dos painéis semânticos das capas, buscando cores com maior nível de contraste e saturação para aumentar o nível de interesse do público.

Figura 14: Paleta de cores



Fonte: Adobe Color

**III. Geração.** Nesta etapa, uniu-se as fases de Planificação, de Lins (2002), e Geração, de Löbach (2001), na qual se produz as alternativas de protótipos com mais detalhes para o projeto editorial-gráfico, além da definição de características do texto e de uma linguagem visual condizente com o público-alvo (SANTOS, 2021, p. 23).

Nessa etapa, para a realização da editoração e ilustração, foi realizado um storyboard, processo em que o designer dispõe as páginas espelhadas organizadas de acordo com a ordem de leitura, segundo Panizza (2004), para o desenvolvimento do storyboard é necessária a realização de um levantamento dos “dados técnicos do livro como número de páginas, formato, cores etc”.

Para o redesign dos livros, foi utilizado o modelo tradicional com capa dura, portanto, ao criar o storyline foram pré-dispostas as seguintes partes: capa, contra guarda, folha de guarda, folha de rosto, falsa folha de rosto, ficha categórica, índice, página capitular, primeira página do capítulo, por se tratarem de obra literárias com capítulos longos no storyboard seguiu-se direto para a 3ª capa e contra capa.

Figura 15: Storyboard



Fonte: da autora (2022).

Para a estrutura da capa atribuiu-se o um grid hierárquico, com foco no alinhamento e organização, através da importância dos elementos apresentados nela.

Para a estrutura interna das páginas optou-se por um grid retangular, Samara (2007) indica esse grid para acomodar textos longos corridos em que os blocos dos elementos e a margem definem sua posição e tamanho.

Com a definição dos grids, foi feita a escolha da tipografia dos textos corridos, o público dos livros, em suma, são crianças em seus primeiros anos de alfabetização, com essa informação a escolha da fonte tipográfica deu-se pelos seguintes fatores: a tipografia não deveria conter serifa, os espaçamentos entre letras deveriam ser bem definidos a fim de não atrapalhar a legibilidade e por fim a estrutura das letras deveriam ser distintas entre si, evitando, assim, a confusão entre os tipos.

Para Lourenço (2011) as tipografias ideais para livros de contos infantis são similares a *Sassoon Primary*, fonte desenvolvida através de pesquisas com o público infantil, no entanto, optou-se usar a fonte Mulish<sup>3</sup> do Google *Fonts* (Figura 16). A escolha da fonte se deu principalmente pelas letras **a**, **g** e **o** que são distintos entre si e carregam o que segundo Lourenço (2011) é considerado letra infantil, ou seja, apresenta ausência de serifa, terminações suaves e boa legibilidade.

Figura 16: Garacteres fonte Mulish

A	B	C	Č	Ć	D	Đ	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	Š	T	U	V	W	X
Y	Z	Ž	α	β	ς	ζ	δ	đ	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	š	t	u	
v	w	x	y	z	ž	А	Б	В	Г	Г	Д	Ђ	Е	Ё	Є	Ж	З	С	И	І	Й	Ј	К	Л	Љ	М	
Н	Њ	О	П	Р	С	Т	Ђ	У	Ў	Ф	Х	Ц	Ч	Џ	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	а	б	в	г	
д	ђ	е	ё	є	ж	з	с	и	і	ї	ј	к	л	љ	м	н	њ	о	п	р	с	т	ћ	у	џ	ф	
х	ц	ч	џ	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я	Ă	Â	Ă	Ô	Ů	Ǻ	ǻ	Ě	ő	σ	ϒ	1	2	3	4	
Б	6	7	8	9	0	'	?	'	"	!	"	(	%	)	[	#	]	{	@	}	/	&	\	<	-	+	÷
x	=	>	@	©	\$	€	£	¥	с	:	:	.	.	*													

Fonte: Google fonts.

Para a ilustração dos personagens foram usadas algumas das descrições dos livros selecionadas na etapa de concepção, a primeira personagem a ser ilustrada foi a Narizinho e para tal, foi realizada uma pesquisa de referências visuais em livros ilustrados e também em alguns desenhos animados atuais a fim que as referências apresentassem uma proposta moderna de acordo com o objetivo do projeto (Figura 17).

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Mulish>

Figura 17: Referências visuais



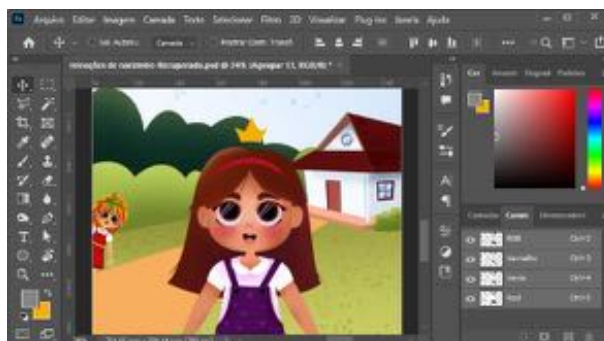
Fonte: da autora (2022)

Com a definição dos elementos e característica do projeto, a próxima e última etapa foi definida por Santos (2021) como: **IV. Elaboração**. Nesta etapa uniu-se as fases de Modelo, do método de Lins (2002) e de Realização, do método de Löbach (2001). Este momento consiste na montagem da arte final, na qual se desenvolve as ilustrações que então são finalizadas e inseridas no projeto editorial juntamente com o texto do conto.

Nessa etapa uniu-se o storyboard, as ilustrações das personagens e as referências obtidas na leitura do texto para o desenvolvimento das ilustrações da capa e das cenas das aberturas de capítulo. Através do programa de editoração Adobe Photoshop foram usadas as ferramentas de caneta e pincel (com texturas diversas) em conjunto com as paletas de cores retiradas do painel semântico (Figura 15).

O processo de ilustração partiu do desenvolvimento das personagens, as características foram retiradas dos textos e adaptadas para que o resultado fosse uma aparência moderna, com a finalidade de incentivar o leitor (Figura 18).

Figura 18: Processo de ilustração.







Fonte: da autora (2022).

Figura 19: Personagens ilustrados.



Fonte: da autora (2022)

Para a diagramação dos elementos das capas usou-se o programa Adobe Photoshop, levou-se em consideração que Segundo Lima (2017), a capa não é um único elemento, mas sim um conjunto de vários outros, desse modo foram inseridas as ilustrações, nome do autor, título, lombada, logo, prévia do conteúdo e código de barras de acordo com a Figura 6.

As dimensões da capa com o livro fechado foram definidas em 165x240mm, com 5mm de margem em relação ao miolo para proteção, produzidas em capa dura para maior resistência ao desgaste, o miolo do livro ficou definido com as dimensões de 160x230mm seguindo o que segundo Haluch (2013) seria um dos padrões de dimensões do mercado gráfico brasileiro, com margem superior e inferior de 12mm, interna de 15mm e externa de 20mm, criando então um grid retangular onde foram inseridos os elementos de título corrente com o nome do capítulo, número de página e ilustrações.

A fonte *Mulish* foi aplicada no corpo do texto com 10pt de tamanho e com entrelinhas de 13pt proporcionando boa legibilidade. Foram feitos testes com o tamanho da fonte em 16pt conforme indicação de Lourenço (2011) para uso em livros infantis, no entanto os textos ficaram visualmente longos consequentemente aumentando consideravelmente a quantidade de páginas dos livros optando-se então, por um tamanho menor de fonte onde a facilidade de leitura fosse mantida, os nomes dos capítulos ficaram com 18pt e os subcapítulos com 16pt ambas em negrito a fim de causar hierarquia visual. Nas capas usou-se a fonte tipográfica *Homework*<sup>4</sup> para maior destaque dos títulos.

Após a preparação do projeto editorial da proposta, os arquivos foram ajustados e exportados no formato ideal para impressão. Para melhor visualização do projeto, optou-se por publicar no site Behance<sup>5</sup> uma apresentação digital com imagens da proposta do Box em homenagem aos 140 anos de Monteiro Lobato.

A seguir encontram-se mockups dos arquivos gerados identificados como: Proposta de Box de Livros “Monteiro Lobato, 140 anos” (Figura 20), proposta de capa *Reinações de Narizinho* (Figura 21), proposta de capa *Memórias da Emília* (Figura 22), proposta de capa *Sítio do Pica-pau Amarelo* (Figura 23) e proposta de layout páginas iniciais (Figura 24).

Figura 20: Proposta de Box de Livros “Monteiro Lobato, 140 anos” .



Fonte: da autora (2022).

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.dafont.com/homework-2.font>

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/145443053/Box-de-Livros-em-homenagem-aos-140-anos-de-Monteiro>



Figura 21: Proposta de capa Reinações de Narizinho.



Fonte: da autora (2022).

Figura 22: Proposta de capa Memórias da Emília.



Fonte: da autora (2022).

Figura 23: Proposta de capa Sítio do Pica-pau Amarelo.



Fonte: da autora (2022).

Figura 24: Proposta de layout páginas iniciais.



Fonte: da autora (2022).

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa iniciou-se com o levantamento sobre informações e fatores importantes sobre o livro e sua composição, posteriormente direcionou-se para a literatura infanto-juvenil, suas diretrizes e a importância para o desenvolvimento do indivíduo. Este levantamento possibilitou maior entendimento das necessidades e dificuldades existentes para o designer ao projetar livros destinados ao público infanto-juvenil.

Definiu-se então como pergunta problema do artigo “como o redesign pode contribuir para que as novas gerações conheçam as obras de Monteiro Lobato?” Que motivou a geração do objetivo geral sendo: “desenvolver uma proposta de projeto editorial gráfico direcionada ao público infanto-juvenil caracterizado como um box de livros em homenagem aos 140 anos de Monteiro Lobato completados no ano de 2022”.

Compreende-se que tanto a pergunta problema quanto o objetivo geral do projeto foram atendidos, uma vez que os estudos teóricos sobre os aspectos e características dos livros e do design editorial abordados na pesquisa contribuíram

para o desenvolvimento das ilustrações e consecutivamente na editoração da proposta do box de livros.

Destaca-se também a importância dos trabalhos de Lourenço (2011) e Lins (2002) onde ambos proporcionaram maior entendimento da autora sobre o público alvo e suas necessidades, assim como o método desenvolvido por Santos (2021) adaptado dos métodos de Lins (2002) e Löbach (2001) que proporcionou o direcionamento das etapas do trabalho, culminando em um resultado satisfatório ao projeto proposto pela autora.

Contudo, em virtude do limite de tempo e da complexidade do projeto, encontrou-se algumas dificuldades. O protótipo conta com a capa do box, as capas ilustradas e diagramadas das três obras e a diagramação do primeiro capítulo de cada livro, assim como as páginas estipuladas no storyboard.

A autora recomenda que posteriormente seja feita uma pesquisa de validação com o público-alvo com a finalidade de corroborar a proposta e identificar possíveis pontos a serem ajustados.

## REFERÊNCIAS

ÂNGELO, Debora de Aguiar; PAIS, Eliane. **A História da Escrita**. São Paulo: Web Educação Mec, 2015. 4 p. Disponível em: <[http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/impreso/imp\\_basico/e1\\_assuntos\\_a1.html](http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/impreso/imp_basico/e1_assuntos_a1.html)> . Acesso em: 23 out. 2021.

ARAÚJO, Emanuel. **A Construção do livro**: princípios da técnica de editoração. 2. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2008. 570 p.

BESSONE, Tania. **A história do livro e da leitura**: novas abordagens. 2009. 15 f. Tese (Doutorado) - Curso de História Social, Universidade de São Paulo (Usp), São Paulo, 2009.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial**: Jornais e revistas/ Mídia impressa e digital. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução a história do design**. São Paulo: Edigard Blücher, 2000. 238 p.

CARVALHO, Ana Isabel Silva. **A capa de livro**: o objecto, o contexto, o processo. U. Porto, Porto, 2008. Disponível em: <[https://mdi.fba.up.pt/wp-content/uploads/2021/07/ana\\_carvalho.pdf](https://mdi.fba.up.pt/wp-content/uploads/2021/07/ana_carvalho.pdf)>. Acesso em: 22 mar. 2022.

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura Infantil: Teoria e Prática**. São Paulo: Ática, 1987.

FETTER, Luiz Carlos. **Revistas, Design editorial e Retórica tipográfica: a experiência da revista trip (1986-2010)**. 2011. 221 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação e Informação, Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

FRAZÃO, Dilva. **Biografia de Monteiro Lobato**. 2021. Disponível em: <[https://www.ebiografia.com/monteiro\\_lobato/](https://www.ebiografia.com/monteiro_lobato/)>. Acesso em: 24 out. 2021.

HALUCH, Aline. **Guia prático de Design Editorial: criando livros completos**. Terezópolis: 2Ab, 2013. 104 p.

HASLAM, Andrew. **O livro e o Designer II: Como criar e produzir livros**. Rosari, 2007.

HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. 2. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2006. 223 p.

LIMA, Nathalia Barone. **Entre capas e capistas: um olhar sobre a prática do design de capas de livros**. 2017. 73 f. Dissertação (Mestrado em Economia Criativa) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, Espm, Rio de Janeiro, 2017.

LINS, Guto. **Livro Infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: Base para a configuração dos produtos industriais** – 1. ed. – São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

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

MADALOSSO, Sibeles. **O design de capas de livro: um breve estudo sobre os livros evangélicos mais vendidos no Brasil em 2005**. Lume, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/18789>>. Acesso em: 22 mar. 2022.

OLIVEIRA, Rui de. **A arte de ilustrar livros para crianças e jovens: a ilustração como arte narrativa**. Tv Escola: Salto para o futuro, Rio de Janeiro, v. 7, n. , p. 01-52, jun. 2009. Anual.

PANIZZA, J. F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Dissertação (Mestrado em Relações Públicas, Propaganda e Turismo) — São Paulo: Universidade de São Paulo, 19 mar. 2004. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27148/tde-04082006120606/publico/metodo-criatividade.pdf>>. Acesso em: 19 de set. de 2021.

PASCOLATI, Sonia. **Ilustração na literatura infantil**. 2017. 9 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Estadual de Londrina, Maringá, 2017.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROCHA, Ruth; ROTH, Otávio. **A história do Livro: o homem e a comunicação**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2014. 36 p.

SAMARA, Timothy. **Grid - Construção e Desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SANTOS, Bárbara Martins. **BRUXAS DE CASCAES**: projeto gráfico-editorial de um livro ilustrado. 2021. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Unisatc, Criciúma, 2021.

SILVA, Aline Luiza da. **TRAJETÓRIA DA LITERATURA INFANTIL**: da origem histórica e do conceito mercadológico ao caráter pedagógico na atualidade. **Regrad**: Revista Eletrônica de Graduação do UNIVEM, Marília, v. 2, n. 2, p. 136-148, 2009. Semestral. Disponível em: <file:///D:/Usuarios/Usuario/Downloads/234-1-759-1-10-20100625.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2022.

SILVA, Vera Maria Tietzmann. **Literatura Infantil Brasileira: um guia para professores e promotores da leitura**. 2ª ed. Goiânia: Cênone, 2009.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. Teresópolis (RJ); 2AB, 2007.