

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS DE CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

LAÍS CRISTINA BORTOLETO

**CHAPEUZINHO VERMELHO:  
um novo livro interativo do velho conto de fadas**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2012

LAÍS CRISTINA BORTOLETO

**CHAPEUZINHO VERMELHO:  
um novo livro interativo do velho conto de fadas**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Laís Cristina Licheski

CURITIBA

2012

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 489**

**“CHAPEUZINHO VERMELHO: UM NOVO LIVRO INTERATIVO DO VELHO CONTO DE FADAS”**

por

**LAÍS CRISTINA BORTOLETO**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 22 de outubro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Dr. Antônio Martiniano Fontoura  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Renato Bordenousky Filho  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Laís Cristina Licheski  
*Orientador(a)*  
DADIN – UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Elenise Leocádia da Silveira Nunes  
Professor Responsável pela Disciplina de TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## RESUMO

BORTOLETO, Laís Cristina. Chapeuzinho Vermelho: um novo livro interativo do velho conto de fadas. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Tecnologia em Design Gráfico. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

Este trabalho apresenta a criação de um livro interativo que contém três versões da clássica história da Chapeuzinho Vermelho. Discorreu-se sobre o conto de fadas para entender o conteúdo da obra, o qual influencia na decisão e desenvolvimento de todos os estudos e pesquisas subsequentes. Estudou-se e aplicaram-se os conceitos de design interativo e design emocional, a fim de construir um livro funcional e emocionalmente agradável ao leitor. Fez-se uma pesquisa qualitativa com entrevistas e observação direta para definir quem exatamente era o público-alvo e seu comportamento, além de análise de livros semelhantes. Por fim, descreveu-se o desenvolvimento de toda a criação gráfica, desde o miolo com elementos interativos e ilustrações à capa.

**Palavras-chave:** Chapeuzinho Vermelho. Livro interativo. Design Emocional. Design Editorial.

## ABSTRACT

BORTOLETO, Laís Cristina. Little Red Riding Hood: a new interactive book to the old fairy tale. 2012. Course Conclusion Project. Graduation in Graphic Design Technology. Federal Technological University of Paraná. Curitiba, 2012.

This work presents the creation of an interactive book that contains three versions of the classic story of Little Red Riding Hood. It explains the fairy tale so the content of the book can be understood, which influences the decision and development of all the studies and subsequent researches. It was studied and applied the concepts of interactive and emotional design in order to construct a functional and enjoyable book to the reader. A qualitative research was made with interviews and direct observation to define exactly who was the target audience and its behavior. It also analyses similar books. Lastly, this work describes the development of all the graphic creation, from the core to the cover.

**Key-words:** Little Red Riding Hood. Interactive Book. Emotional Design. Editorial Design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cenas do desenho animado “As aventuras de Billy e Mandy” .....	40
Figura 2 – A possível escolha de final durante o jogo; Final inusitado. ....	41
Figura 3 – Capas da coleção Criptoanimais.....	44
Figura 4 – Capas e páginas internas do “Diário de um Banana” .....	45
Figura 5 – Capas coleção “Pretty Little Liars” .....	45
Figura 6 – Livro “Como Falar a Língua Zumbi - Um Guia para a Vida!” .....	46
Figura 7 – Livro “Harry Potter – A Magia do Cinema” .....	46
Figura 8 – Livro “Chapeuzinhos Coloridos” e as doze versões de Chapeuzinhos ....	47
Figura 9 – Livro “Le Petit Chaperon Rouge” .....	48
Figura 10 – Livro “Chapeuzinho Vermelho” .....	49
Figura 11 – Livro “Red Riding Hood” .....	49
Figura 12 – Livro “Red Riding Hood and other classic french fairy tales” .....	50
Figura 13 – Coleção de livros Julio Verne .....	51
Figura 14 – Livro “Rest of the story” .....	52
Figura 15 – Flux Bible .....	53
Figura 16 – Livros artesanais de Annie Fain Liden .....	53
Figura 17 – Novo testamento com <i>Prayer Book and Psalms</i> .....	55
Figura 18 – Formato 18 para melhor aproveitamento da folha BB.....	60
Figura 19 – <i>Grid</i> e medidas da mancha gráfica.....	62
Figura 20 – <i>Storyboard</i> .....	63
Figura 21 – Páginas internas.....	64
Figura 22 – Páginas do livro <i>Les Contes de Perrault</i> .....	65
Figura 23 – Página interna .....	65
Figura 24 – Pinturas medievais e figurino da “A Garota Da Capa Vermelha” .....	68
Figura 25 – Personagens de inspiração .....	69
Figura 26 – Estudos da Chapeuzinho Vermelho .....	69
Figura 27 – <i>Model sheet</i> da Chapeuzinho Vermelho .....	70
Figura 28 – Adaptações da Chapeuzinho Vermelho. ....	71
Figura 29 – Estudos do Lobo .....	71
Figura 30 – <i>Model sheet</i> do Lobo.....	72
Figura 31 – Vovó .....	73
Figura 32 – Ilustrações do livro .....	73
Figura 33 – Pinturas medievais .....	74
Figura 34 – Elemento interativo: fechadura.....	75
Figura 35 – Elemento interativo: efeito dominó .....	76
Figura 36 – Ilustração do livro .....	77
Figura 37 – Elemento interativo: portas.....	78
Figura 38 – Elemento interativo: leque.....	79
Figura 39 – Elemento interativo: boca.....	79
Figura 40 – Elemento interativo: floresta.....	80
Figura 41 – Elemento interativo: folhas arrancadas .....	80
Figura 42 – Elemento interativo: barriga .....	81
Figura 43 – Opções de capa .....	82
Figura 44 – Capa final .....	83
Figura 45 – Opção estilo marrom, à esquerda, e de estilo preto, à direita. ....	84
Figura 46 – Capa, folha de guarda, folha de rosto e abertura de capítulo. ....	85

Figura 47 – Medidas da interação “efeito dominó” .....	87
Figura 48 – Esquema de revestimento dos papelões da capa.....	89

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Perfil dos leitores da Revista Mundo Estranho .....	34
Gráfico 2 – Parcela de respondentes em cada série do Ensino Fundamental.....	38



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
1.1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	10
1.2	JUSTIFICATIVA	10
1.3	OBJETIVOS	11
1.3.1	Objetivo Geral	11
1.3.2	Objetivos Específicos	11
1.4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	12
1.5	ESTRUTURA DO TRABALHO	12
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>14</b>
2.1	SOBRE O CONTO DE FADAS E ALÉM	14
2.1.1	Tradução	20
2.1.1.1	Chapeuzinho Vermelho: versão original dos camponeses	21
2.1.1.2	Chapeuzinho Vermelho: versão de Charles Perrault	22
2.1.1.3	Chapeuzinho Vermelho: versão dos Irmãos Grimm	23
2.2	DESIGN INTERATIVO	23
2.3	O LIVRO SOBRE O OLHAR DO DESIGN EMOCIONAL	28
<b>3</b>	<b>PESQUISAS INICIAIS</b>	<b>32</b>
3.1	PESQUISA DE PÚBLICO-ALVO	32
3.1.1	Delimitando o Público-alvo	32
3.1.2	Características do Comportamento do Leitor	36
3.1.2.1	Observação direta	43
3.2	ANÁLISE DE SEMELHANTES	47
3.2.1	Análise de Livros da Chapeuzinho Vermelho	47
3.2.2	Análise de Livros Interativos	50
3.2.2.1	Coleção Julio Verne	51
3.2.2.2	Rest of the story	52
3.2.2.3	Flux bible	53
3.2.2.4	Livros artesanais	53
3.2.2.5	Soluções para os elementos interativos do livro	54
3.3	CONSIDERAÇÕES DAS PESQUISAS INICIAIS	56
<b>4</b>	<b>DESIGN EDITORIAL E CRIAÇÃO DO PROJETO</b>	<b>59</b>
4.1	DEFINIÇÃO DO FORMATO E TAMANHO DA PÁGINA	59
4.2	MANCHA GRÁFICA E <i>GRID</i>	61
4.3	<i>LAYOUT</i>	62
4.4	TIPOGRAFIA	64
4.5	CRIAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES E DAS INTERAÇÕES	66
4.5.1	Conceito dos Personagens	67
4.5.2	Cenas Ilustradas e Cenas Interativas	73
4.5.3	Processo Técnico da Criação das Ilustrações	81
4.6	CAPA, FOLHA DE ROSTO E FOLHA-GUARDA	82
<b>5</b>	<b>FINALIZAÇÃO E PRODUÇÃO</b>	<b>86</b>
5.1	PROCESSO DE IMPRESSÃO E PAPEL	86
5.2	PRODUÇÃO DAS INTERAÇÕES	86
5.3	ENCADERNAÇÃO	88

<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>90</b>
<b>REFERÊNCIA .....</b>	<b>92</b>
Obras de Referência .....	92
Sites de Referência .....	94
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>98</b>
APÊNDICE A – Tradução da história da Chapeuzinho Vermelho de acordo com os camponeses.....	98
APÊNDICE B – Tradução da versão de Charles Perrault da história da Chapeuzinho Vermelho.....	100
APÊNDICE C – Tradução da versão dos Irmãos Grimm da história da Chapeuzinho Vermelho.....	102
APÊNDICE D – Roteiro utilizado na entrevista para a pesquisa qualitativa.....	105
APÊNDICE E – Dimensões dos papéis de revestimento .....	106
<b>ANEXO .....</b>	<b>108</b>
ANEXO A – Autorização da psicopedagoga .....	108

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O clássico conto de Chapeuzinho Vermelho ganha, muitas vezes, diversas versões dependendo do seu emissor, ou seja, a sua avó conta de um jeito, sua mãe de outro e a “televisão” de mais outra maneira. Contudo, a história teve seus primeiros relatos em rodas de camponeses, no início da Idade Moderna, os quais usavam a sua penosa vida como inspiração. Apesar desse fato, não quer dizer, necessariamente, que há uma forma certa e outras erradas e sim que essa fábula atravessou séculos de adaptações.

As estantes das livrarias e bibliotecas estão repletas de publicações com as mais variadas versões, desde os “Contos de Grimm” à Millôr Fernandes. Há diversos livros interativos, como o livro sonoro e o livro 3D da editora Ciranda Cultural, e também o livro com fantoches de papel da editora Scipione, entre outros. É possível perceber a variedade de publicações interativas voltadas para o público infantil, mas para este projeto foi focado um público mais maduro. Isto com o intuito de utilizar o conto original da Chapeuzinho Vermelho e suas primeiras adaptações feitas por Charles Perrault e pelos Irmãos Grimm, nos quais devido ao conteúdo sombrio, sangrento e, no caso do primeiro, com insinuações sensuais não seriam adequados ao público infantil. Focou-se, portanto, na literatura infanto-juvenil a qual se acredita possuir jovens leitores mais propensos ao conteúdo que envolva a mistura do faz-de-conta e violência.

### 1.2 JUSTIFICATIVA

Este projeto experimental é relevante, já que propõe um produto que melhore e aumente o leque de possibilidades de comunicação e interação com o usuário, inovando, assim, a maneira usual de ler um livro juvenil impresso.

Interagir com o usuário consiste em aproximá-lo do produto, o que implica em analisar os aspectos emocionais, sendo este o porquê do design interativo e o design emocional serem aplicados na concepção do projeto. A leitura por si só já é uma interação, mas como instigar ainda mais a relação do leitor com o conteúdo do livro? Proporcionar uma leitura agradável não depende somente da qualidade literária, como certamente das questões visuais e gráficas adequadas ao público. Por meio de uma pesquisa qualitativa, com entrevistas e observação direta, foi possível conhecer o perfil dos leitores. Visto que a história da Chapeuzinho Vermelho possui diversas adaptações, valorizou-se essa característica na construção dos elementos interativos e ilustrações do livro.

Explorar estes aspectos aumenta as experiências emocionais que o indivíduo pode estabelecer com o produto por meio da percepção visual e tátil.

### 1.3 OBJETIVOS

#### 1.3.1 Objetivo Geral

O objetivo desse projeto é criar um livro com contos de Chapeuzinho Vermelho que interaja com o usuário de forma inusitada e contenha a história original, além de suas adaptações mais antigas, colocando em prática conceitos de design interativo e emocional.

#### 1.3.2 Objetivos Específicos

Para realizar o objetivo geral tem-se que:

- Pesquisar as origens do conto e suas adaptações.
- Produzir as histórias a serem utilizadas no livro.
- Estudar os conceitos de design interativo e emocional.

- Realizar uma pesquisa para delimitar quem é leitor alvo e conhecer seu perfil.
- Pesquisar e analisar livros da Chapeuzinho Vermelho e livros interativos já existentes no mercado, com o intuito de obter referências e conhecer quem é o público-alvo daqueles.
- Realizar o projeto gráfico, visando inserir formas de interação no livro.
- Definir partes da história a serem ilustradas, realizar estudos de personagens e criar as ilustrações.
- Construir um modelo do livro que apresente todas as qualidades anteriormente determinadas.

#### 1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso foi composto por duas etapas: uma teórica e outra prática.

Para a etapa teórica, fez-se uma pesquisa bibliográfica consistindo em aprofundar o conhecimento sobre o conto de fadas, design interativo, design emocional e design editorial. Realizou-se também uma pesquisa qualitativa com o público-alvo e analisaram-se outros livros semelhantes da Chapeuzinho Vermelho e livros interativos.

Na etapa prática, geraram-se alternativas e discutiram-se as decisões sobre o *layout* das páginas, capa, estilo gráfico, tamanho do livro, da mancha gráfica, personagens para as ilustrações, formas de interação e outros elementos gráficos.

Definido todos esses aspectos, construiu-se o modelo do livro.

#### 1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

O trabalho é composto por 6 capítulos, iniciando-se nesta introdução. O segundo é sobre o referencial teórico, inicialmente abordando o contexto histórico e cultural em que o conto de fadas foi escrito ou narrado e como isto influência nas

características do texto de Charles Perrault, dos Irmãos Grimm e na versão oral dos camponeses. Em seguida apresenta-se a busca por essas histórias originais de domínio público e a necessidade da tradução para o português. Ainda como parte do embasamento teórico, as subseções do capítulo são sobre design interativo e design emocional, nas quais se expõe a importância de conhecer o perfil do usuário e métodos para instigar uma interação emocional entre o leitor e o livro.

O terceiro capítulo trata das pesquisas iniciais de público-alvo e de análise de semelhantes. Na pesquisa de público-alvo, apresentam-se os procedimentos para a delimitação da faixa etária e para descrição do comportamento do leitor, nos quais envolve a avaliação de uma psicopedagoga, entrevistas e observação dos usuários. Na análise de semelhantes são expostos livros interativos e obras sob o título da Chapeuzinho Vermelho já presentes no mercado.

O quarto capítulo descreve todo o processo de criação do livro, desde o formato da página ao *layout*, ilustrações e interações. Justificando as escolhas para esses elementos por meio dos conceitos de design editorial e dos dados apresentados nos capítulos anteriores. O quinto capítulo aborda a fase de finalização e produção do modelo do livro, o qual envolve o processo de impressão e, por fim, a encadernação.

No sexto capítulo apresentam-se as considerações finais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para o desenvolvimento deste trabalho foi imprescindível obter informações sobre o conteúdo do livro, design interativo e design emocional, a fim de compreender melhor o conto de fadas e elaborar um livro interativo e atrativo ao leitor. Tais assuntos serão abordados neste capítulo.

### 2.1 SOBRE O CONTO DE FADAS E ALÉM

Para a elaboração de um projeto gráfico condizente, para a criação das ilustrações e também para a melhor análise do público-alvo foi fundamental conhecer o conteúdo do livro.

Como dito anteriormente, a história do livro deste projeto são as três versões antigas do conto de fadas da Chapeuzinho Vermelho. O termo “conto de fadas” é uma figura de linguagem, “usada de forma bastante livre, para descrever o grande volume de narrativas infinitamente variadas que eram e ainda são oralmente transmitidas” (CARTER, 2011, p.7). Machado (2010, p.9) explana que “trata-se de contos populares, de uma tradição anônima e coletiva, transmitidos oralmente de geração a geração e transportados de país em país”. São documentos históricos e mostram a mentalidade da sociedade da época. Apesar de não ser possível datar com precisão a origem dos contos de fadas, “não se deve diluí-los numa mitologia universal atemporal” (DARTON, 1996, p.41). Para Darnton (1996), os contos europeus pertencem ao final da Idade Média e início da Idade Moderna.

Uma forma de conhecer o universo mental dos camponeses é por meio dos contos narrados por eles em rodas em torno às lareiras, durante as longas noites de inverno na França, reunião chamada de *veillée*<sup>1</sup>. Estas tinham como objetivo divertir os adultos e/ou assustar as crianças. Juntamente com várias dessas histórias, Chapeuzinho Vermelho originou-se na Europa, especificamente, na França.

---

<sup>1</sup> Através do livro *Propos rustiques*, Noel du Fail (1547 apud DARNTON, 1996) fez a primeira descrição por escrito de uma importante instituição francesa, a *veillée*, reunião junto à lareira, à noite, quando os camponeses consertavam suas ferramentas e as mulheres costuravam, situando assim as origens dos contos nas tradições camponesas e mostrando como eram transmitidos.

É praticamente impossível determinar quem foi o primeiro autor, visto que é uma tradição anônima e coletiva. O individualismo em alto grau de reconhecimento do autor começa a fazer parte dos valores culturais no decorrer dos séculos. Após, aproximadamente, trezentos anos os contos começam a ser registrados pelos folcloristas. O caminho histórico que “Chapeuzinho Vermelho” percorreu, sofrendo mudanças consideráveis em suas características, foi o seguinte:

[...] da classe camponesa francesa para o quarto do filho de Perrault e a partir daí para a publicação, atravessando depois o Reno e voltando para uma tradição oral, mas, desta vez, como parte da diáspora huguenote, dentro da qual retornou sob a forma de livro mas, agora, como produto da floresta teutônica, em lugar das lareiras das aldeias do tempo do Antigo Regime, na França. (DARNTON, 1996, p. 24)

Portanto a história surgiu dos camponeses franceses. Baseando-se neles o francês Charles Perrault, em 1697, criou a sua versão e publicou seu livro. O conteúdo da versão impressa começou a ser passado no boca a boca, foi se misturando aos poucos com o conteúdo original e transmitido de país a país. Em seguida, os Irmãos Grimm publicaram seu livro buscando a versão contada pelos camponeses alemães. Assim, "Chapeuzinho Vermelho" inseriu-se na tradição literária alemã, mesmo com suas origens francesas.

Entre 1870 e 1914, durante a Idade de Ouro da pesquisa dos contos populares na França, os folcloristas franceses compilaram e compararam milhares de contos em vários dialetos por toda a França. Quem narrou essas histórias foram camponeses que as haviam aprendido na infância, muito antes da alfabetização se disseminar no campo (DARNTON, 1996). Em um estudo da Chapeuzinho Vermelho feito pelo folclorista Paul Delarue foram comparadas trinta e cinco versões francesas de Chapeuzinho Vermelho (ZIPES, 1993). Vinte correspondiam à tradução do Apêndice A, entre estes o final varia, algumas vezes, a menina é devorada, em outras, ela escapa através de um artifício. Duas versões correspondiam ao conto publicado no livro de Perrault. E o resto contém uma mistura dos relatos orais e escritos. Charles Joisten, outro renomado folclorista francês, coletou um grupo de contos da Chapeuzinho em 1950 e publicou 13 diferentes versões, sendo que 8 terminavam com o final feliz no qual ela foge (ZIPES, 1993, p.4).

Segundo Warner (1999), especialista em histórias infantis da Universidade de Essex, na Inglaterra, a fome e a mortalidade infantil serviam de inspiração para



os camponeses, revelando que há tensões e dramas reais dissimulados nessas narrativas. Logo são histórias cunhadas no popular e mostram a dura vida real do pobre e analfabeto povo. Segundo Carter (2011, p.7), “até meados do século XIX, a maioria dos europeus pobres era analfabeta ou semianalfabeta, e a maioria dos europeus era pobre”. O conteúdo do conto de fadas pode mostrar a vida real do povo, porém não é verossímil. Como pontua Carter (2011, p11), “quando ouvimos a fórmula ‘Era uma vez’ ou suas variantes, já sabemos que o que vem a seguir não tem pretensão de ser verdade”. Podemos, então, apenas analisar a inventividade de homens e mulheres comuns naquela situação.

Visto que, de acordo com Darnton (1996), o conto da Chapeuzinho tem origem nos primórdios da França Moderna, é necessário analisar o contexto em que os camponeses estavam inseridos. Em linhas gerais, pois as condições variavam em cada região do reino, eles viviam em uma economia de subsistência e senhorialismo. Não conseguiam escapar do sistema senhorial, que lhes sugava qualquer excedente, ou seja, mesmo trabalhando na agricultura de forma quase ininterrupta passavam fome e estavam sempre na miséria. Isto devido aos inúmeros impostos devidos ao senhor e, por conseguinte, à escravidão por dívidas. Uma grande parte vivia em um estado de subnutrição crônica, subsistindo apenas com uma papa feita de pão e água, eventualmente misturadas algumas verduras de cultivo doméstico. Comiam carne apenas umas poucas vezes por ano, em dias de festa. A vida na aldeia era uma luta pela sobrevivência. Os camponeses mais pobres emprestavam dos camponeses mais prósperos, gerando mais servidão por dívidas entre os próprios aldeões, criando um ambiente de inveja e ódio: portanto, a aldeia não era uma comunidade feliz e harmônica. A opção de vida de um camponês era ou na casa da aldeia ou na estrada aberta. Os bandidos e os lobos vagueavam pelas terras despovoadas entre as aldeias, e os homens teriam que abrir caminho a pé neste território traiçoeiro. Logo os contos ajudam a orientar o camponês mostrando como se vivia na aldeia e na estrada. (DARNTON, 1996 e CARTER, 2011)

Neste contexto percebe-se que não é à toa que todo o enredo de Chapeuzinho Vermelho (apêndice A) gira em torno do ato de comer, com um antagonista que há tempos não come e tem como objetivo comer a protagonista, a qual está levando comida e, sem saber, come a carne de sua avó. Comer até a exaustão do apetite é um tema encontrado não só na Chapeuzinho Vermelho como em quase todos os contos, isto pois era o principal desejo na imaginação dos

camponeses, o qual raramente realizavam (DARNTON, 1996). O fato de que na história tem carne no armário da avó, posto que era uma regalia, é motivo suficiente para Chapeuzinho comer até não aguentar mais, sem nem perceber que era humana. Pode-se interpretar que a própria Chapeuzinho e sua mãe são magras e pobres, mas tinham condições suficientes para ter leite e pão quente. As pessoas gordas e saudáveis eram ricas e não moravam em aldeias. Nesta época não se via a infância como uma fase diferente da vida. As crianças trabalhavam com os pais assim que conseguiam caminhar, não sendo condenado o trabalho infantil (DARNTON, 1996). Seguindo este raciocínio é completamente normal que uma mãe pedisse para sua filha pequena andar sozinha por um longo percurso. No conto Chapeuzinho passa pela floresta para chegar à casa da avó, um trajeto despovoado no qual era normal ter lobos e bandidos à espreita.

A cultura popular e a cultura da elite, aparentemente universos tão distantes, entram em contato na literatura francesa durante a moda dos contos de fadas entre a nobreza de Paris, no fim do século XVII. Charles Perrault, mestre do gênero de conto de fadas, recolheu as histórias da tradição oral e publicou-as no livro *As Histórias ou Contos do tempo passado, com moralidades: Contos da Mamãe Ganso*, sob nome de seu filho. Porém, o autor não transcreveu os contos como originalmente eram, e sim os adaptou para o gosto da requintada audiência da corte francesa de Luís XIV (DARNTON, 1996). Ao final de todas as histórias tem uma moral, com “intenção de civilizar e educar crianças.” (MACHADO, 2010, p.18). Da história de Chapeuzinho Vermelho (apêndice B) foram retirados detalhes como o canibalismo da avó, os caminhos de alfinetes e agulhas, e a pergunta da menina sobre o corpo peludo da avó (DUNDES, 1989). É inserido pela primeira vez o capuz vermelho (DARNTON, 1996).

Segundo Darnton (1996, p.26), “a nobreza passava a tenra infância com amas-de-leite e babás que a embalava com canções populares e a divertia, depois que aprendia a falar, com [...] histórias de antigamente”. Perrault além de escritor era advogado e foi funcionário do governo Luís XIV (MACHADO, 2010, p.18). Logo o próprio Perrault e seu filho, provavelmente, escutaram os contos através de suas babás, sendo elas o elo entre a cultura do povo e a da elite (DARNTON, 1996). A versão que o autor deu aos contos tornou a entrar no fluxo da cultura popular, sendo levados como “bagagem mental” e transmitidos de país a país.

No século XIX, com o desenvolvimento do nacionalismo e conceito de Estado-Nação houve um “grande impulso no sentido de recolher o material oral, [...] com sua cultura exclusiva, sua exclusiva afinidade com a gente que nele vive.” (CARTER, 2011, p.15). Neste contexto, os irmãos alemães Jacob Ludwig Grimm e Wilhelm Carl Grimm, filólogos e estudiosos de antiguidades, publicaram em dois volumes a coletânea *Contos da infância e do lar*, em 1812 e 1815 (MACHADO, 2010). Para a obra recolheram mais de 200 contos populares de regiões de língua alemã como parte da luta pela unificação da Alemanha, ou seja, “buscaram estabelecer a unidade cultural do povo alemão por meio das tradições de língua em comum” (CARTER, 2011, p.15). A intenção inicial do projeto dos Irmãos Grimm era erudita, isto é, tinha o objetivo de fornecer dados autênticos para o estudo científico do folclore europeu e não de entreter crianças. O primeiro volume, publicado em 1812, consistia de histórias coletadas de várias fontes, e o segundo volume, 1815, foi basicamente extraída de apenas uma camponesa.

Os Grimm conseguiram o conto de Chapeuzinho, juntamente com "O gato de botas", "Barba Azul" e algumas poucas outras histórias, com Jeannette Hassenpflug, vizinha e amiga íntima deles, em Cassel; e ela ouviu as histórias de sua mãe, que descendia de uma família francesa huguenote. Os huguenotes trouxeram seu próprio repertório de contos para a Alemanha, quando fugiram da perseguição de Luís XIV. Mas não os recolheram diretamente da tradição popular oral. Leram-nos em livros escritos por Charles Perrault, Marie Cathérine d'Aulnoy e outros, durante a voga dos contos de fadas nos círculos elegantes de Paris, no fim do século XVII. (DARNTON, 1996, p.23)

Logo os contos recolhidos por meio da vizinha eram afrancesados e de origem literária e, por isso, foram eliminados da segunda edição do *Kinderund Hausmärchen*. Chapeuzinho Vermelho permaneceu porque, de acordo com Darnton (1996), a vizinha havia inserido elementos e um final feliz tirado do conto "O lobo e as crianças", um dos mais populares na Alemanha. No enredo (apêndice C) foi inserida a advertência da mãe, um caçador, além do lobo principal morrer com pedras na barriga e o segundo lobo morrer afogado.

Devido ao apelo popular que os contos têm, ao longo dos anos, com as várias edições da compilação, o público-alvo mudou para crianças burguesas e tinha cunho educativo (MACHADO, 2010, p.122). “[...] eles [Irmãos Grimm] queriam que a rica tradição cultural da gente comum fosse usada e aceita pela classe média em ascensão.” Zipes (apud CARTER, 2011, p.15).

Todas essas versões do conto de Chapeuzinho Vermelho em diferentes tradições, tanto francesa quanto alemã, embora tenham a mesma linha narrativa têm um “clima” e estilo diferente. Segundo Darnton (1996), não se pode reduzir as diferenças culturais a uma fórmula, mas a comparação de diversos contos fornece em linhas gerais o tom que cada cultura dava as suas histórias. “Enquanto os contos franceses tendem a ser realistas, grosseiros, libidinosos e cômicos, os alemães partem para o sobrenatural, o poético, o exótico e o violento.” (DARNTON, 1996, p.81). Até mesmo os contos modificados pelo francês Perrault mantêm a ênfase no humor e na domesticidade, porém adiciona-se a lição moral de forma explícita. Já os contos originais franceses não são moralizantes, mas mostram como o mundo é perigoso e como enfrentá-lo. “O bom comportamento não determina o sucesso, seja na aldeia ou na estrada, pelo menos nos contos franceses, em que a esperteza toma o lugar do pietismo dos alemães.” (DARNTON, 1996, p.86).

Logo os contos franceses não prezam pela estupidez, quem não é esperto morre. Na versão original francesa (apêndice A), na qual Chapeuzinho é devorada, ao contrário dos contos de Perrault e dos Irmãos Grimm ela não desobedecera a sua mãe e nada fizera para merecer esse destino, apenas era pobre de inteligência. Já na versão original em que ela escapa viva (apêndice A), finge ser estúpida para manipular o Lobo realmente estúpido. Perrault escreveu seus contos em meados de 1690, no auge da pior crise demográfica do século XVII e se tornara comum crianças morrerem, por isso talvez a corte considerasse casual o triste final da Chapeuzinho (apêndice B) e não de terror.

“As versões francesas incluindo a de Perrault, contêm alguns detalhes horríveis, mas nada se aproxima do horror dos Grimm” (DARNTON, 1996, p.73). Nos contos alemães, além do acréscimo de toques macabros há ênfase no artifício da fuga e pietismo. No caso de Chapeuzinho Vermelho (apêndice C), o Lobo tem sua barriga aberta a tesouradas, pedras postas dentro de suas vísceras e depois sua pele costurada. O animal morre porque as pedras o puxam para trás quando ele pula da cama. A protagonista não escapa usando a esperteza e sim devido à presença do caçador, sendo ele o artifício de fuga na história. O arrependimento de Chapeuzinho por ter desobedecido a sua mãe e desviado o caminho é recompensado, figurando o “pietismo alemão”, ou seja, a compaixão pelo sofrimento alheio, característica própria dos contos alemães. No término da história, é acrescentado

que outro lobo tentou enganar Chapeuzinho, mas esta e sua avó se livram dele utilizando o cruel artifício de deixá-lo afogar dentro do cocho de pedra.

Hoje histórias como Chapeuzinho Vermelho, Cinderela, Branca de Neve, entre muitas outras são difundidas pelos meios de comunicação de massa, recebem as mais diversas adaptações e fazem parte do conhecimento geral da sociedade. Logo auxiliaram na consolidação de um universo de mitos compartilhado por pessoas das mais diversas idades e experiências (WARNER, 1999).

Vistos os conteúdos das histórias da Chapeuzinho, tornou-se possível realizar uma análise para descobrir qual faixa etária é mais adequada, construir personagens que tenham relação com o contexto histórico, que sejam mais fiéis aos textos originais e apresentá-los em um livro que agrade a audiência atual.

### 2.1.1 Tradução

O conto da Chapeuzinho Vermelho existe há muitos séculos. No Brasil os direitos autorais perduram até 70 anos após o falecimento do autor, valendo também para obras estrangeiras de origem da União Europeia (WIPO: WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION, 2012). Portanto as obras de Charles Perrault e Delarue, em francês, e dos Irmãos Grimm, em alemão, são de domínio público<sup>2</sup>. Não se encontrou traduções em português das obras originais do conto que fizessem parte do domínio público. Como a autora deste projeto não domina francês nem alemão, foram utilizados para traduzir para o português os livros em inglês. No caso de obras norte-americanas vale as leis do país de origem. De acordo com os termos de copyright dos EUA, trabalhos publicados pela primeira vez antes de 1923 estão em domínio público (CORNELL UNIVERSITY COPYRIGHT INFORMATION CENTER). Por fim a autora traduziu a partir das traduções mais antigas em inglês com o intuito de apresentar os contos em português o mais próximo do texto original possível e tornar o livro passível de comercialização, caso isso venha a ocorrer futuramente. A redatora publicitária Elizabeth Vaz da Cunha corrigiu voluntariamente os erros gramaticais das traduções em português.

---

<sup>2</sup> Domínio público é a extinção do direito patrimonial do autor sobre a obra. (LINK: BLOG DO ESTADÃO, 2011)

### 2.1.1.1 Chapeuzinho Vermelho: versão original dos camponeses

Segundo Machado (2010, p.8), “o próprio conceito de ‘versão original’ é difícil precisar. Muitas vezes é difícil que o leitor atual tenha a possibilidade de acesso aos textos em sua forma cristalizada [...]”. Portanto para o texto da versão original que os camponeses contavam analisou-se as considerações de Darnton e a *A história da Avó*, uma versão de 1885 do conto “Chapeuzinho Vermelho”, coletada pelo folclorista francês Paul Delarue.

Paul Delarue é pioneiro na pesquisa sobre a Chapeuzinho Vermelho (DUNDES, 1989, p.14). *A história da Avó* é “considerada por muitos estudiosos como uma das narrativas folclóricas mais próximas da tradição oral que precedeu Perrault” (REVISTA ESPAÇO ACADÊMICO, Silva, 2012). A coleção de contos de Delarue *Le Conte populaire français* está em francês, então se procurou pelo texto traduzido em português ou inglês. Como dito anteriormente (capítulo 2.1), no estudo de Delarue 20 versões dos camponeses correspondiam a *A história da Avó*, porém o final variava. No livro de Darton (1996, p.21) *O grande massacre de gatos* tem a tradução do texto de Delarue em que Chapeuzinho é devorada; no livro *Little Red Riding Hood: a casebook* de Dundes (1989, p.15) tem o texto de Delarue em inglês no qual Chapeuzinho foge. Para o texto utilizado no livro deste projeto, a autora traduziu e fundiu estas obras, é possível lê-lo no apêndice A.

Não se pode ter certeza de que esses textos são o relato exato da interpretação original. “Mas há registros dessas versões em número suficiente - 35 ‘Chapeuzinhos Vermelhos’ [...] - para se poder perceber as linhas gerais de um conto, como ele existiu na tradição oral.” (DARNTON, 1996, p.36). Na tradição oral não há menção de capa vermelha, nem de garrafa, nem da advertência da mãe, nem de pedras na barriga ou caçador. Segundo Darnton e Dundes esses são os elementos que foram inseridos posteriormente por Perrault e os Irmãos Grimm em suas versões impressas. Elementos em comum nas 20 versões compiladas por Delarue, de acordo com Darnton (1996), são: o canibalismo com a carne da vovó, a *strip-tease* e o caminho de agulhas e dos alfinetes. Durante a produção do texto para o livro deste projeto observou-se que realmente há a presença desses elementos e que não há a presença daqueles.

### 2.1.1.2 Chapeuzinho Vermelho: versão de Charles Perrault

Segundo Darnton (1996), Perrault foi o autor que mais manteve a força do conto original e não se perdeu com embelezamentos excessivos durante a voga dos contos de fadas entre a nobreza. Para a tradução utilizou-se as obras: *The Tales of Mother Goose*, de 1901 e *Tales of Passed Times*, de 1900, presentes no site do The Project Gutenberg EBook<sup>3</sup>. Essas obras são traduções em inglês do livro de Perrault *Histoires ou Contes du Temps Passé, avec des Moralités—Contes de ma mère l'Oie.*, Paris, 1697. As traduções do texto de Chapeuzinho Vermelho em duas obras diferentes foram analisadas a fim de comparar se ambas utilizam os mesmos elementos na narrativa e a forma como foi escrito certos trechos. A tradução na íntegra do texto utilizado para o livro deste projeto está no apêndice B.

O título em inglês do conto é *Little Red Riding-Hood* e a avó de Chapeuzinho lhe dá “hood”, que pode ser traduzido como capuz, apesar da personagem ser mais conhecida como “Chapeuzinho”. No livro *Tales of Passed Times*, a protagonista carrega um “cake and this little jar of butter” e no livro *The Tales of Mother Goose* “custard and this little pot of butter”. Segundo o dicionário Michaelis, “custard” é um “manjar, pudim, iguaria feita de leite e ovos”. E “cake” é bolo ou torta. Optou-se por traduzir como “bolinhos e pote de manteiga”. Ambos os livros fazem menção de lenhadores em segundo plano, algo que Darnton não havia mencionado em suas considerações.

Um trecho mais “delicado” para se traduzir foi quando Chapeuzinho deita-se nua com o Lobo. Observou-se que Charles Welsh (1901) traduziu da seguinte maneira: “Little Red Riding-hood undressed herself and went into bed, where she was much surprised to see how her grandmother looked in her night-clothes”. Mencionando a camisola da vovó e que Chapeuzinho deitou-se junto com a vovó/Lobo. No livro *Tales of Passed Times* (1900, p.27) a tradução foi a seguinte: “Little Red Riding-Hood undressed, and went to the bedside, and was very much astonished to see how different her grandmother looked to what she did when she was up and dressed.” Não mencionando se a vovó/Lobo estava ou não de camisola e que Chapeuzinho ficou ao lado ou beira da cama, “bedside”. Decidiu-se então que

---

<sup>3</sup> The Project Gutenberg EBook é um site de distribuição *online* de obras em domínio público.

a tradução seria: “Chapeuzinho Vermelho guardou a comida, tirou suas roupas e foi para o lado da cama. Ela ficou muito espantada ao ver como sua avó aparentava diferente do que quando estava de pé e vestida.” (A autora, 2012)

### 2.1.1.3 Chapeuzinho Vermelho: versão dos Irmãos Grimm

Para a tradução utilizou-se a obra *Grimms' Fairy Tales*, de 1876, cujo texto é baseado na tradução do livro *Kinder und Hausmärchen* dos Irmãos Grimm. E também foi utilizado como base o livro *Contos de Fadas* já traduzido para o português. A tradução na íntegra da história de Chapeuzinho Vermelho, de acordo com os irmãos Grimm, utilizada para o livro deste projeto está no apêndice C.

A tradução do título do conto de Chapeuzinho é “Little Red-Cap”, e a avó da personagem lhe dá um “cap of red velvet” ou um “red velvet cloak”, sendo a melhor tradução *uma capa de veludo vermelho*; também não sendo um chapeuzinho. O lobo morre afogado em um “stone trough”, que Machado (2010) traduziu como cocho de pedra. Apesar do estranhamento de morrer afogado em um cocho de pedra, manteve-se a mesma tradução. Observou-se que ao contrário do conto de Perrault, Chapeuzinho carrega vinho e pedaço de bolo, e sua avó mora no meio da floresta ao invés de morar em outra aldeia.

## 2.2 DESIGN INTERATIVO

O livro deste projeto tem o intuito de trazer possibilidades de interação entre o leitor e a obra durante a leitura das três versões da história da Chapeuzinho Vermelho. Para que o leitor consiga realizar a ação desejada sem dificuldades e, principalmente, para instigá-lo a interagir com o livro, estimulando a leitura, foi necessário projetar tendo como base os conceitos de design interativo no processo de criação.

De acordo com Markopoulos et al. (2008), interatividade é um termo que pode ser usado em diversos contextos. Uma forma de interação, a qual será usada



neste projeto, é a mediada por produtos. Esta se baseia “na capacidade do ator ‘não humano’ (o produto) em demonstrar, ou pelo menos aparentar, um comportamento interativo.” (MARKOPOULOS et al., 2008, p.21).

SAFFER (2006) define design interativo, em uma visão bastante ampla, como arte de facilitar ou instigar interações entre humanos (ou seus agentes), por meio de produtos e/ou serviços. Sendo uma arte aplicada que envolve métodos e metodologias, na qual se trabalha com a qualidade do produto ou serviço do ponto de vista dos usuários, os quais esperam que os sistemas sejam úteis, eficientes, fáceis de usar, também bonitos e divertidos (INSTITUTO FABER-LUDENS DE DESIGN DE INTERAÇÃO, 2012).

De acordo com Norman (1990, p. 90) “usabilidade é a efetividade, eficiência e satisfação com que um produto permite atender aos objetivos específicos de usuários específicos em um contexto específico”. Porém, o design interativo não concerne apenas sobre a usabilidade, como também, principalmente, sobre a utilidade, ou seja, como o produto se insere na vida do usuário. Para torná-lo divertido devem-se ser avaliados, além dos aspectos funcionais, os emocionais.

No caso da leitura, a interação “entre humanos (ou seus agentes), por meio de produtos” seria entre o autor e o leitor por meio do livro. Pretende-se fazer com que o leitor sinta-se parte do livro. Afinal sem ele não há interação. Para Martins (In: COELHO; FABRIARZ, 2010, p. 141), muitas vezes “o jovem leitor se coloca em condição de inferioridade frente ao autor literário [...]”. Pretende-se melhorar, estimular, a relação entre o leitor e a mensagem passada pelo autor, tentando diminuir essa sensação de “condição de inferioridade” do jovem leitor. Isto através do projeto gráfico e do design de formas interativas em um livro com três versões do conto da Chapeuzinho Vermelho. De acordo com Farbiarz; Farbiarz (In: COELHO; FABRIARZ, 2010, p.151), “O designer, enquanto agente mediador de um processo de leitura, deve ter, portanto um duplo olhar tanto sobre os objetivos e interesses dos ‘autores’ do livro quanto sobre as reais necessidades e carências do público leitor”.

Para que o usuário entenda e goste das interações utilizou-se principalmente de conceitos da abordagem do design interativo “Design Centrado na Atividade” e também “Genius Design” e “Design Centrado no Usuário” dependendo da situação.

O que guia o projeto no “Design Centrado na Atividade” é as atividades realizadas pelos usuários e não seus objetivos e preferências (SAFFER, 2006). As

atividades são construídas por meio de um conjunto de ações e decisões feitas para um propósito. Nessa abordagem, a pesquisa sobre os usuários é baseada mais no seu comportamento e serve para achar soluções que os ajudem a realizar a tarefa. A atividade em questão é ler um livro interativo.

Logo, primeiramente, deve-se conhecer o leitor e seu comportamento para assim adaptar o produto a uma maior interação. Em seu *blog*, van Amstel, cofundador do Instituto Faber-Ludens de Design de Interação, pontua que “O fato é que não se pode controlar o comportamento humano. Pode-se tentar induzir, mas o sucesso da indução dependerá da aceitação por parte de cada ser humano” (USABILIDOIDO, 2006). Para o autor, “descrever (pesquisar)” e “prescrever (planejar)” a interação entre pessoas e artefatos são dois aspectos do design interativo que devem ser trabalhados em conjunto. Logo é necessário pesquisar sobre o comportamento do usuário para “controlá-lo”, ou seja, a pesquisa descreve o que as pessoas fazem e o planejamento prevê a provável reação delas. Para um planejamento/prescrição mais conciso é necessário uma pesquisa específica a esse projeto. Em linhas gerais, Fabriariz e Fabriariz (In: COELHO; FABRIARZ, 2010, p. 145) constataram que quando estudantes avaliam a leitura “destacam variáveis presentes no universo gráfico como o apelo visual, o dinamismo e a legibilidade, o que demonstra a interferência desses aspectos na relação do adolescente com a leitura”.

Prevendo o comportamento do jovem leitor, é provável que primeiramente a capa desperte seu interesse, em seguida folheie observando a linguagem visual e os elementos interativos do livro, para depois analisar mais profundamente os aspectos textuais. Logo se deve induzir visualmente a forma como os elementos interativos funcionam, podendo ter em segundo plano alguma indicação escrita também, mas o visual valerá muito mais ao leitor.

[...] bombardeado por um repertório visual valorizado em um mundo pós-moderno de avanços tecnológicos, o jovem leitor, acostumado à presença e a potência dos apelos visuais em diversas mídias em massa, almeja a participação destes no processo mediático da leitura. FARBIARZ; FARBIARZ (In: COELHO; FABRIARZ, 2010, p.146)

Baseando-se no comportamento do usuário e no repertório da própria autora deste projeto, desenvolveu-se as interações visuais e táteis. Considerar a intuição do designer é uma forma mais pessoal de trabalhar, ou seja, de refletir suas próprias sensibilidades, conceito prezado na abordagem “Genius Design”. Porém nessa abordagem não é feita uma pesquisa anterior com o usuário, baseia-se apenas no julgamento do designer.

Fazer entrevistas com o leitor é apenas uma forma de envolvê-lo na criação. Na abordagem “Design Centrado no Usuário” os usuários são vistos como co-criadores (SAFFER, 2006, p.31). Manter contato com entrevistados para questionamentos que ocorrerem durante o processo de criação, como melhor posicionamento de elementos dentro do *layout*, ajuda a melhorar a usabilidade e inserir preferências do leitor ao produto. Essa pesquisa/consulta cooperativa em que se considera o usuário como um parceiro de design, contribuindo com suas próprias ideias, é defendida por Allison Druin (2002 apud MARKAPOULOS et al., 2008, p. 46). Porém não foram utilizados os objetivos e necessidades do leitor como principal foco e sim seu comportamento.

Para Saffer (2006), movimento, espaço, tempo, aparência, textura e som são elementos do Design Interativo que o designer manipula independente da abordagem. “Sem movimento não há interação.” (SAFFER., p.44). A forma que o produto se comporta em resposta ao comportamento da pessoa é, na verdade, o movimento. “O movimento é muitas vezes um gatilho para a ação, como quando se clica com o dedo no botão do mouse.” (SAFFER, p.44). No caso deste projeto o movimento é abrir o livro, entender que se deve escolher uma versão para ler e como funcionam os elementos interativos. “Todas as interações ocorrem em um espaço.” (SAFFER, p.45). O que proporciona contexto para o movimento é esse próprio espaço; logo, ao ler um livro, o contexto pode ser uma livraria, em casa, na mesa, na cama, no ônibus, na escola... isto influenciará na forma como o leitor apoiará o livro seja em uma superfície ou só com as mãos. E as interações internas ocorrem, obviamente, dentro do livro.

“É necessário certo tempo para que o movimento, através do espaço, seja executado.” (SAFFER, p.47). O período para se ler um livro inteiro dependerá muito leitor, pode levar dias, semanas, meses. Segundo Saffer (2006), o tempo cria ritmo. O tempo gasto para escolher uma versão da história da Chapeuzinho Vermelho e entender como se faz isso, e depois voltar ou prosseguir para escolher outra, criará

um ritmo; e também os elementos interativos devem reagir imediatamente à ação do usuário. Os “espaços em branco” no livro, ou seja, sem ilustrações que completem a página ou elementos interativos deixando apenas texto, darão uma pausa. Estes espaços entre as ações fazem com que o fluxo da leitura não seja interrompido constantemente, tornando as interações parte agradável do livro. A partir de uma pesquisa realizada por Farbiarz; Farbiarz (In: COELHO; FABRIARZ, 2010, p.143), em uma escola de classe-média carioca, observou-se que para estudantes do ensino médio “não poder executar mais de uma tarefa ao mesmo tempo é um problema pertencente à leitura, o que gera falta de dinamismo e solidão”, isto devido o tempo de concentração que a leitura requer. Estes estudantes também acreditam que a imagem facilita a compreensão e interpretação do texto. Logo aumentar o dinamismo da leitura é mais uma razão para inserir elementos interativos com ilustrações no livro.

Como observado anteriormente, a aparência - um dos elementos do design interativo - dará dicas de forma intuitiva para o usuário de como usar o produto, além de transmitir o conteúdo emocional do livro. Sobre o som e a textura, existe o clássico folhear de páginas e fechar abruptamente o livro. Como confirma e constata Farbiarz; Farbiarz (In: COELHO; FABRIARZ, 2010, p. 131), o ruído das páginas sendo folheadas é muitas vezes imitado por diversos meios eletrônicos, sendo até mesmo uma das razões de várias pessoas preferirem o livro material ao livro digital.

As características de um bom design interativo segundo Saffer (2006) serão aplicadas ao projeto do seguinte modo:

- Confiável: o livro deve conter o que sua sinopse, ou texto de orelha ou apresentação diz ter. Para Saffer (2006), os usuários que confiam no produto gastam mais tempo para examinar, aprender, descobrir e usar mais recursos deste.

- Responsivo: o usuário precisa de um *feedback* rápido toda vez que realizar uma ação, para assim saber que o produto está “funcionando”. No momento em que ele mexer nos elementos interativos algo deve responder imediatamente, ou melhor ainda, apenas de olhar o usuário já saber o que algo acontecerá se realizar tal ação.

- Lúdico: o produto deve disponibilizar ao usuário um ambiente em que seja possível “brincar”, e logo fazê-lo com que se sinta confortável em explorar. Ilustrações e um projeto gráfico compatíveis com a personalidade do usuário fará com que ele sinta mais liberdade e não tenha medo de errar.

- Aprazível: Em termos de design, um produto pode ser agradável pela estética e pela funcionalidade. Para Saffer (2006), os seres humanos são mais tolerantes a erros em coisas esteticamente mais agradáveis. Logo o livro deve ser esteticamente bonito e funcional.

### 2.3 O LIVRO SOBRE O OLHAR DO DESIGN EMOCIONAL

“Todas as interações humanas envolvem emoções, incluindo as interações materiais” (NIEMEYER, In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008, p.56). É comum as pessoas expressarem afeição pelos seus pertences usando a palavra amor, por exemplo, “eu amo meu livro”. Os produtos, mais do que funcionar, devem causar sensações ao seu dono, passando a assumir funções simbólicas e sociais. Portanto “o design trata da materialização de significados e de emoções” (NIEMEYER, In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008, p.49), sendo importante para o projeto que o foco seja a satisfação do usuário através da experiência emocional agradável com o livro.

Hancock et al (2005 apud DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008, p.27) confirma que as qualidades funcionais dos produtos como segurança (prevenção de dor), funcionalidade e usabilidade são necessidades básicas. Esses requisitos ergonômicos são satisfeitos no projeto através da adequação dimensional, facilidade de manipulação, minimização de esforços adicionais e legibilidade. Satisfeito isto, o que se objetiva alcançar com o projeto são as necessidades psicológicas e sociológicas do público-alvo.

Segundo Russo; Hekkert (In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008), as pessoas amam produtos que interagem fluentemente, e/ou contém uma “memória afetiva”, e/ou tenham um “significado simbólico” e/ou tragam uma “interação física prazerosa”.

Um produto interage fluentemente quando dá uma resposta direta e rápida a ação do usuário, *feedback*. Esta deve ser correspondente ao nível de habilidade do usuário, criando um sentimento de controle da situação. Logo os elementos interativos têm a intenção de serem interessantes e inteligíveis ao público-alvo.

No caso deste projeto, a “memória afetiva” que o livro pode causar a algumas pessoas é a lembrança da história da Chapeuzinho Vermelho sendo contada por alguém, relembrando sua infância.

Muitas vezes as pessoas querem mostrar sua identidade e seus valores através dos produtos que usam, visto que “além da função utilitária, os produtos que possuímos e usamos formam uma complexa linguagem de símbolos.” (RUSSO; HEKKERT, In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008, p.41). A personalidade que se pretende transmitir neste projeto é fantástico, macabro, não infantil e não delicado. Durante a pesquisa de delimitação da idade exata do público-alvo, deve-se verificar se há compatibilidade dessas características com a auto-identidade desejada pelo leitor. Os significados simbólicos poderão ser uma forma que o público-alvo tem para se diferenciar dos outros com personalidades diferentes, individualizando. A “interação física prazerosa” poderá ocorrer na experiência tátil com os elementos interativos do livro, estes podem ter partes que se movem ou tamanhos diferentes da página, e a forma como se relacionam com o todo; além do peso e da textura das páginas e da capa.

Segundo Norman (2008, p.164), “os seres humanos são predispostos a antropomorfizar, a projetar emoções e crenças humanas em qualquer coisa”. Se o produto funciona bem a resposta é positiva, e se o design é elegante ou brincalhão responde-se positivamente novamente. São construídas expectativas com base nas experiências anteriores, e se os elementos com os quais se faz interação deixam de corresponder às expectativas, não funcionando adequadamente, atribui-se a culpa ao próprio produto. Isto mostra uma tendência de consumo na qual o usuário atribui suas emoções diretamente aos objetos segundo os sentimentos gerados em suas experiências de utilização. Para Norman (2008, p.82), objetos atraentes funcionam melhor, pois produzem emoções positivas, “fazendo com que os processos mentais sejam mais criativos, mais tolerantes diante de pequenas dificuldades”. Isto é, as pessoas não se atêm a pequenos problemas justamente por se sentirem bem usando o produto, ajudando até mesmo, no caso deste projeto, a “abrir a mente” para a leitura. Para que o usuário não fique ansioso e se prenda a detalhes negativos, é necessário que as informações para a realização da tarefa estejam visíveis e claras. É preciso compreender o produto para poder usá-lo e o designer só consegue se comunicar com o usuário através do próprio produto. Para Norman, um design bem elaborado não precisa de manuais, apresentações ou bulas, portanto

deve ser auto-explicativo. “Um componente importante da compreensão vem do *feedback* de informações” (NORMAN, 2008, p.99) , como visto no capítulo de Design Interativo.

“É preciso levar em conta que as formas produzem sentidos e que um texto, estável por extenso, passa a investir-se de uma significação e de um status inéditos, tão logo se modifiquem os dispositivos que convidam a sua interpretação.” (CHARTIER, 1996, p. 78). A forma como o texto é apresentado materialmente interfere no sentido que leitor dá ao texto. A percepção, realizada através dos 5 sentidos, tem sempre efeitos emocionais correspondentes aos referenciais de cada pessoa. (JUNIOR; COLLET; DISCHINGER, In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008). Em um livro, a capa, o projeto gráfico, os elementos interativos e a encadernação podem influenciar na interpretação do texto através da percepção tátil e visual, sendo ferramentas que sustentam o design emocionalmente dirigido.

“Encantar o leitor e estimular sua sensibilidade, por meio de ilustrações e design, são caminhos para aproximá-lo do livro afetivamente. Esse afeto contribui para depositar as impressões sensíveis.” (VILLANOVA, In: COELHO; FARBIARZ, 2010, p.29). Logo a linguagem visual facilita o processo perceptivo, permite que fixem sensações e impressões da leitura. Segundo Villanova (In: COELHO; FARBIARZ, 2010, p.25), uma gama de ilustradores no século XIX produziu “ilustrações que proporcionavam não só o prazer visual como vigorosos comentários sobre os contos, interrompendo o fluxo da história em momentos críticos e oferecendo oportunidades para maior reflexão e interpretação”. Seguindo esse pensamento, todas as características dos personagens e o cenário do livro deste projeto devem trazer algo que remeta o contexto e a época em que o conto foi escrito, e em algumas situações ironizar discretamente o comportamento dos personagens. O fato do leitor ter que refletir sobre o significado da ilustração e das interações torna o livro menos infantil. Para Villanova (In: COELHO; FARBIARZ, 2010, p.21), “o entendimento do texto depende do *background* do leitor que, ao combinar signos, constrói um significado transitório para cada termo.” Para o entendimento completo das versões da história da Chapeuzinho é necessário conhecimento histórico prévio, portanto colocou-se um breve texto antes do “Era uma vez” para informar e situar o leitor deste contexto.

As emoções influenciam tanto nas decisões de compra do produto, quanto no prazer de possuir e usá-lo depois. Para Norman (2008), o momento emocional

inicial que atrai a atenção do usuário e converte-se em desejo de posse deve ser referência constante no objeto, para que a experiência seja memorável. Se a experiência for agradável o usuário criará um vínculo emocional, o que retardará o descarte (ou até mesmo guardará para sempre).

Portanto, a interação com o produto deixa de ser impessoal e estritamente funcional, passando a desempenhar um papel de expressar as particularidades do indivíduo, suas emoções, interesses, experiências e afetos. Essa interação concerne às questões de significação do produto, ou seja, o que o “produto diz para o usuário e o que o usuário fala de si por meio dele.” (NIEMEYER, In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008, p.52). Neste contexto, “o produto de design é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação do destinatário consigo mesmo, com o produto, com os outros, por meio do produto.” (NIEMEYER, In: DAMAZIO; MONT’ALVÃO, 2008, p.54).



### 3 PESQUISAS INICIAIS

Neste capítulo serão explicados os procedimentos e as conclusões sobre a pesquisa de público-alvo e análise de semelhantes, além das estratégias definidas a partir dessas.

#### 3.1 PESQUISA DE PÚBLICO-ALVO

Visto nos conceitos de design interativo e design emocional a importância de se conhecer o usuário realizou-se uma ampla pesquisa de público-alvo. Com o intuito de descobrir quem seriam os possíveis leitores, principalmente a sua faixa etária, consultou-se uma psicopedagoga e fez-se uma breve análise do consumidor da Revista Mundo Estranho. A matéria da capa desta publicação (abril/ 2010) sobre a origem sangrenta dos contos serviu de inspiração para o tema do presente projeto. Após a determinação da faixa etária, foram realizadas entrevistas com público-alvo a fim de conhecer o seu perfil.

Logo o plano de pesquisa consistiu em duas etapas: a primeira de delimitação do público-alvo – subdividida em análise do consumidor da revista Mundo Estranho e entrevista com a psicopedagoga – e a segunda de caracterização do comportamento do público-alvo.

##### 3.1.1 Delimitando o Público-alvo

Para fins desta pesquisa, partiu-se do pressuposto que a literatura infanto-juvenil possui jovens leitores mais suscetíveis ao conteúdo que envolva a mistura do faz-de-conta e violência. Porém classificar um livro como infanto-juvenil<sup>4</sup> é um conceito muito amplo, quando se tem como objetivo a delimitação do público-alvo.

---

<sup>4</sup> A literatura infanto-juvenil é o ramo da literatura voltada para as crianças e jovens.

Isto devido à diferença do perfil da criança-leitora e do adolescente-leitor. A falta de definição dessa literatura é confirmada por Ceccantini:

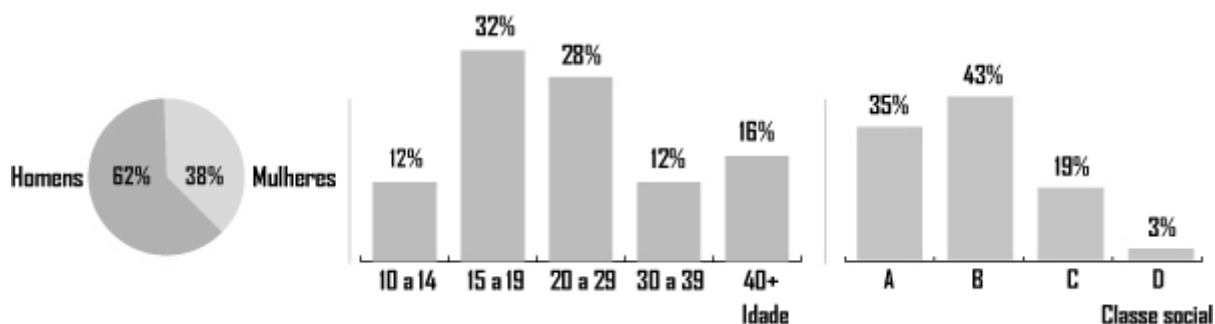
[...] a volatilidade do objeto em causa [literatura infanto-juvenil], resistente ao enquadramento em definições precisas e à clara delimitação e definição, situando-se numa espécie de limbo acadêmico, que o transforma, por vezes, em propriedade de todos e, ao mesmo tempo, de ninguém. [...] Trata-se de um tipo de literatura cujas fronteiras são muito nebulosas; não pode ser definido por características textuais, seja de estilo, seja de conteúdo, e seu público principal, a “criança-leitora”, é igualmente escorregadio. (CECCANTINI, 2004 apud BIASIOLI, 2007, p.92)

Assim fez-se necessário delimitar melhor a idade e o gênero do público-alvo. Foi utilizada como principal fonte de inspiração para o tema deste projeto a matéria da capa de abril da Revista Mundo Estranho (2010) “A Origem Sangrenta dos Contos de Fadas”, de Tiago Jokura. Logo é válido obter dados secundários por meio da análise do público-alvo dessa revista, podendo, assim, ter certeza de que nesta faixa etária o leitor se interessará pela origem do conto da Chapeuzinho Vermelho.

A Revista Mundo Estranho é sobre curiosidades científicas e culturais, surgiu como edição especial da Revista Superinteressante e posteriormente ganhou seu formato próprio como revista. “Irreverente, divertida e com uma linguagem visual forte. Apresenta uma leitura rápida, clara e objetiva, tratando assuntos complexos de maneira simples e divertida, atraindo uma faixa de leitores mais jovens.” (NÚCLEO JOVEM DA EDITORA ABRIL, 2010). Alda Palma, *publisher* do Núcleo Jovem, explica que a revista foi “feita para garotos com idade principalmente entre 15 e 24 anos, ela é consumida, também, por um número representativo de homens de 25 a 29 anos.” (PORTAL NEGÓCIOS DA COMUNICAÇÃO, 2010). Fred Di Giacomo, editor da Internet Núcleo Jovem, elucida sobre o perfil destes:

Eles não param quietos – gostam de fazer tudo ao mesmo tempo, e usam o tempo livre para navegar na internet, bater papo com amigos, jogar vídeo-game, ir ao cinema, entre muitas outras atividades. Ainda não apresentam grande interesse pela leitura, uma atividade que ainda é muito associada ao estudo. (NÚCLEO JOVEM DA EDITORA ABRIL, 2010).

Com os gráficos a seguir (gráfico 1), o editor reforça o que Alda Palma explanou, os leitores são predominantemente adolescentes do sexo masculino da classe A e B.



**Gráfico 1 - Perfil dos leitores da Revista Mundo Estranho**  
 Fonte: Site NJOVEM (2011)

Para melhor atingir esse público a Mundo Estranho, além de ter o *site*, *blog* e *twitter*, realizam a *twitcam*<sup>5</sup>, em dias específicos, para conversar com os jovens sobre as matérias futuras. Alda Palma conta que "a redação abre uma câmera para os garotos assistirem a redação trabalhar em tempo real. E eles adoram, pois podem dar palpites [...], em teoria 'ajudam a fazer' o produto que querem ler". (PORTAL NEGÓCIOS DA COMUNICAÇÃO, 2010).

Portanto foi possível perceber que meninos entre 10 a 29 anos, principalmente entre 15 a 19 anos, podem ter curiosidade em saber as origens dos contos de fadas, visto que esse foi o tema da capa de abril. Essa curiosidade é despertada devido o conteúdo violento, meio erótico, irreverente e divertido. Por conseguinte são mais suscetíveis a mistura do faz-de-conta e violência. Contudo, eles leriam um livro interativo só com as primeiras versões da Chapeuzinho Vermelho? O conteúdo da revista como um todo é mais "explícito" se comparado com as histórias da Chapeuzinho, e também científico, como por exemplo as matérias "Como são gravadas as cenas de sexo em filmes e novelas" e "Os radicais testes de colisão de aviões!".

Para responder o questionamento sobre a maturidade avançada de parte do público da revista foi entrevistada a psicopedagoga Ilsemara Regane Jahnke (anexo A). Durante entrevista, Jahnke utilizou os seguintes critérios para a avaliação da idade adequada ao livro: o conteúdo, a linguagem, a forma de narrativa e a presença e quantidade de ilustrações.

No que diz respeito ao conteúdo, o livro contém a versão original, não-romanceada, e as duas primeiras adaptações da história da Chapeuzinho Vermelho.

<sup>5</sup> *Twitcam* é um aplicativo vinculado ao *Twitter*, *microblogging* e serviço de mídia social, que permite aos seus usuários enviarem vídeos ao vivo através de uma câmera conectada ao seu computador. As pessoas participam "twittiando" sobre o vídeo.

A mais “sangrenta” seria a contada nas rodas de camponeses com momentos de violência e canibalismo: o Lobo mata, esquarteja a vovozinha, oferece a carne e o sangue da vítima para a netinha. Além do erotismo, quando Chapeuzinho despe-se a pedido do Lobo. Logo, o conteúdo é nada infantil. Nas adaptações “menos sangrentas” de Perrault e dos Irmãos Grimm também há violência e terror, como na ocasião em que o lobo come a mocinha, e na dos Irmãos Grimm, quando o caçador abre a barriga do lobo, coloca pedras e depois o esfolia.

A linguagem é simples e linear. Porém mesmo com a sintaxe não tão complexa quanto a literatura para adultos, a semântica é rica. Haverá ilustrações, com intuito de empregá-las na grande maioria do livro.

Visto isso, o parecer da psicopedagoga foi que a faixa etária mais adequada para o livro é a de 10-11 anos a 14-15 anos, ou seja, do 5º a 8º série do Ensino Fundamental. Segundo Ilsemara Jahnke, nessa fase da pré-adolescência “o aluno já tem potencial de refletir, discutir e interpretar a semântica de um texto”. Logo o leitor poderá entender a linguagem de metáforas e “conectá-las ao período histórico no qual foi escrito, pois já possui na grade curricular de ensino História, Filosofia e Sociologia”. A possibilidade de escolher qual das três versões da Chapeuzinho ler, provavelmente, terá a aceitação desse público, pois “são um leitor ativo e têm poder de escolha”. É nesse momento da vida que a família e a escola, de acordo com a psicopedagoga, começam a discutir sobre violência, *bullying* e sexualidade, além de já estar inserido no cotidiano deles os filmes de terror e jornais sensacionalistas. No que diz respeito ao gênero a “grande maioria dos meninos teriam interesse no livro”, como é observado no caso da Revista Mundo Estranho, “e uma provável parcela de meninas também”.

Para a psicopedagoga a forma mais apropriada de conseguir dados fidedignos de crianças do 5º a 8º série é através da conversa informal em grupo, pois assim não se sentem pressionados e não encaram como “tarefa”. Caso necessário o uso de questionário deve-se dar preferência a perguntas fechadas. Outra forma de obter um contato mais descontraído é por meio do computador, como jogos de internet ou salas de bate-papo. Jahnke finaliza a entrevista com uma frase sincera “A maioria dos profissionais evitam fazer livros para essa faixa etária, pois são crianças muito críticas”.

### 3.1.2 Características do Comportamento do Leitor

Levando em consideração que a psicopedagoga refinou a faixa etária ao leitor da 5<sup>o</sup> a 8<sup>o</sup> série, de ambos os sexos, buscou-se caracterizar o comportamento do usuário por intermédio de uma pesquisa qualitativa. O estudo propõe verificar a adequação da proposta do produto para determinado nicho, tornar o produto mais atrativo e prevenir rejeições. Os instrumentos de pesquisa empregados foram entrevista informal<sup>6</sup> com 11 possíveis leitores, de ambos os sexos, e observação disfarçada não-estruturada.

Pesquisar nada mais é do que obter informações que permitam ao designer trabalhar com certezas e direcionamentos. (...) É preciso saber quem são as pessoas que usarão o produto e, mais que isso, é preciso entender suas características, limitações, desejos, anseios e necessidades, para se criar algo que de fato atenda a elas. E isso só é possível fazendo pesquisa, conhecendo metodologias de pesquisa que possibilitarão ao designer encontrar informações específicas de que precisa para conceituar e projetar o produto de forma coerente com as necessidades das pessoas que vão utilizá-lo. (LOREIRO, 2011)

A pesquisa sobre as características do leitor foi realizada com base no estudo de pesquisa voltada para o marketing de Kotler e nas técnicas de pesquisa em design citadas por Dan Saffer e Frederick van Amstel, considerando também os conselhos da psicopedagoga. De acordo com Kotler (2006), primeiramente devem-se definir os problemas, as alternativas de decisão e objetivos. Assim:

-Definição do problema: Quais características o livro deve conter para que seja compatível com o gosto do leitor de 10 a 15 anos (5<sup>o</sup> a 8<sup>o</sup> série)?

-Definição das alternativas de decisão: O conteúdo do livro é realmente adequado e compatível com a faixa etária? Nesse caso, qual tipo de ilustração, linha visual e interação utilizar?

-Definição de objetivo: Conhecer o perfil do leitor e, assim inserir qualidades no livro que despertem a vontade de leitores de 10 a 15 anos a ler um livro da Chapeuzinho Vermelho.

---

<sup>6</sup> Para Saffer (2008) entrevista informal se dá de forma não estruturada. É uma conversa que se difere de uma simples conversa, pois há um objetivo para coleta de dados. O autor aconselha a ter como base uma lista ou guia de assuntos a serem investigados e pode ou não ser completada por observações de comportamento.

Em seguida, deve-se escolher o tipo de abordagem, o instrumento de pesquisa e o plano de amostragem. Sendo uma pesquisa qualitativa a abordagem foi realizada através da observação e, como aconselhado pela psicopedagoga, através também da entrevista informal. Fez-se um roteiro para a entrevista composto de perguntas abertas e semi-abertas (apêndice D). O instrumento foi aplicado entre os dias 23 de agosto a 4 de setembro de 2011.

Conversar com os usuários é uma forma de compreender qualitativamente suas motivações e expectativas. Através das histórias de vivências que o usuário conta, é possível ter um panorama mais realista da experiência de uso. (INSTITUTO FABER-LUDENS, 2010)

A amostragem é não probabilística de julgamento, ou seja, foram selecionados “membros da população que sejam bons fornecedores de informações precisas” (KOTLER, 2006, p.108). Mesmo que não permita medir a margem de erro da amostragem, esse tipo de amostra é bastante útil para uma pesquisa qualitativa, uma vez que o objetivo não é obter respostas exatas e quantitativas para o questionário, e sim respostas sinceras com “histórias de vivência”.

Para a coleta de informações seguiram-se as técnicas de pesquisa em design de SAFFER, procurando por padrões de comportamento, de histórias ou de resposta entre os 11 entrevistados. O antropologista Rick E. Robinson (apud SAFFER, 2008, p.73) delineou três regras, vindas da antropologia para conduzir uma pesquisa em design:

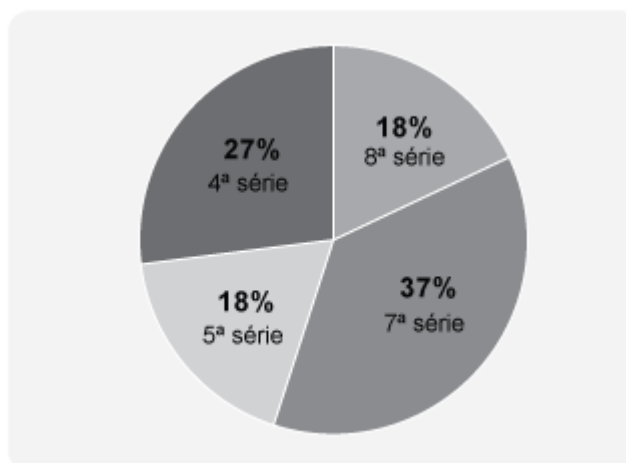
- Primeira regra: “**Vá até eles** [o entrevistado]”. (...) Os sujeitos pesquisados não devem ser analisados em um ambiente artificial, fora do seu comum. Observar o meio onde as atividades realmente acontecem é um componente essencial para qualquer pesquisa.

- Segunda regra: “**Fale com eles**”. O designer não devem apenas ler sobre o público-alvo, nem pedir que outras pessoas falem sobre eles. Deve-se sim, escutar o sujeito pesquisado contar sua própria história de sua própria maneira. As nuances de como a história foi contada pode ser mais útil que a história em si. Para Kottler (2000, p.105) essa técnica leva o nome de análise de narrativa.

-Terceira regra: “**Anote as suas observações.**” A memória humana é falha, e as anotações também servirão para que o designer foque sua observação.

Visto isso, realizaram-se as entrevistas nas casas dos próprios sujeitos pesquisados. Em situações em que existia mais de um entrevistado no mesmo ambiente, as perguntas foram feitas individualmente para que o sujeito com personalidade mais forte não influenciasse os outros, evitando resultados artificiais. Devido à constatação, por meio da análise do consumidor da Revista Mundo Estranho e do parecer da psicopedagoga, de que pré-adolescentes estão sempre imersos em novidades diárias da internet, as entrevistas ocorreram não só pessoalmente, como por meio de mensagens instantâneas e/ou de vídeo do *software* MSN. Nesse caso o roteiro foi adaptado para uma linguagem característica da internet com uso de abreviações e *emotions*<sup>7</sup>, para que não ficasse formal e gerasse empatia.

Dentre os respondentes do universo amostral da pesquisa, participaram voluntariamente 12 indivíduos, 5 eram meninos e 7 eram meninas, 18% da 5ª série, 37% da 7ª série e 18% da 8ª série, dentro da faixa etária determinada pela psicopedagoga, porém entrevistou-se também crianças da 4ª série, correspondendo a 27% (Gráfico 2). A inclusão das crianças da 4ª série ocorreu devido ao entusiasmo que apresentavam quando era explicado como seria o livro deste projeto durante a entrevista com seus irmãos mais velhos.



**Gráfico 2 – Parcela de respondentes em cada série do Ensino Fundamental**  
**Fonte: A Autora, 2011.**

Seguiu-se um roteiro semi-estruturado composto de, em média, 9 perguntas abertas e também semi-abertas sobre a preferência visual, hábito de leitura e redes

<sup>7</sup> A palavra emoticon é a mistura de *emotion* (emoção) com *icon* (ícone). Ou seja, é revelar sentimentos através de símbolos diferenciados. (TECMUNDO, 2012)

sociais utilizadas (Apêndice D). Fez-se um teste piloto com duas crianças para verificar a adequação das perguntas e não houve problemas, nem necessidades de mudanças. A duração da entrevista com cada uma delas foi de aproximadamente 15 minutos.

A fim de descobrir qual traço de ilustração é mais aceito pelo público-alvo foram dispostas cinco diferentes imagens para análise destes e também foi perguntado quais eram os programas de televisão favoritos. Para esta sequência de imagens optou-se pelo uso de um desenho mais violento com traços fortes e cores escuras, no caso Mário Zumbi, outro com cores vibrantes e que faz uso do humor negro, “As aventuras de Billy e Mandy”, outros desenhos mais meigos com formas mais redondas e cores claras, *toy art* e “Bratz”, e outro desenho sombrio com formas redondas e cores escuras, “Coraline”. Constatou-se que o traço bem delimitado, irreverente, sem muitos detalhes, com utilização de linhas de movimento, cores fortes e contrastantes do desenho animado “As aventuras de Billy e Mandy” foi o que mais agradou ambos os sexos. Porém entre as meninas, o *toy art* azul foi o mais aceito. E entre os meninos o Mário versão zumbi, devido à referência ao jogo e ser mais assustador. O frame da animação “Coraline” foi o mais neutro entre ambos os sexos, não gostavam nem desgostavam. Já o desenho das bonecas adolescentes “Bratz” foi o que menos teve aceitação tanto entre o público feminino quanto masculino.

Percebeu-se que meninas entre a 7ª e 8ª série deixam de assistir desenhos animados, em especial o canal Cartoon Network, emissora do desenho animado “As aventuras de Billy e Mandy”, e começam a assistir seriados adolescentes norte-americanos, tais como *Pretty Little Liars* e *I Carly*, além das novelas brasileiras. Contudo revelam que gostam dos desenhos, mas não assistem com a mesma frequência de antigamente. Uma das respondentes assiste o seriado sobre assassinos e análise forense *CSI*, e um dos respondentes assiste ao seriado sobre a caça de criaturas sobrenaturais *Supernatural*. Já meninas da 4ª a 6ª série e os meninos da 5ª a 8ª série preferem desenhos a seriados, principalmente do canal *Disney XD*, *Cartoon Network* e alguns do *Disney Channel*. Estes seguem um padrão de ilustração similar ao de “Billy e Mandy” (Figura 1), ou seja, com traçados fortes, irônicos, sem excesso de detalhes, com bastante movimentação e cores chamativas.





**Figura 1 – Cenas do desenho animado “As aventuras de Billy e Mandy”**  
**Fonte: Site Fanpop, 2011.**

Perguntando sobre as cores, notou-se que não há demonstração de repulsa pelo vermelho, que a cor que mais representa Chapeuzinho Vermelho, nem por parte das meninas nem dos meninos. Apenas um, pois a cor representa o time adversário ao que ele torce. Porém se a capa do livro não evocar ao time, provavelmente, não gerará preconceito.

Com o intuito de investigar o tipo de interação gráfica presente no dia a dia dessas crianças de 4<sup>a</sup> a 8<sup>a</sup> série, e também a presença ou não da violência no entretenimento dessas, perguntou-se sobre os joguinhos de videogame ou de computador. Com personagens cativantes e amigáveis, 70% dos entrevistados jogam e gostam do *Super Mario Galaxy*. Uma boa parte dos jogos que foram citados durante a entrevista é para maiores de 18 anos, tais como *Grand Theft Auto*, *God of War* e *Bully*. Estes devido ao “incentivo” a violência são o pesadelo de pais, professores e psicólogos. Outros jogos comentados são os que se passam em ambiente de fantasia com missões lúdicas. Portanto há a aceitação da mistura do faz-de-conta com violência.

Em especial foi mencionado por uma das respondentes o jogo *online Twisted Fairytales: Goldilocks*, do site *Casual GamePlay*, sobre o conto de fadas Cachinhos Dourados no qual se deve achar os sete difíceis erros entre as imagens, para avançar na história. É avisado que o conto está diferente do usual. A ilustração é em aquarela, com um traço leve, cores sombrias e detalhes de sangue a partir do momento em que Cachinhos Dourados chega à casa do urso. Quando menina está fugindo dos ursos siameses há a opção de escolher se ela é atacada pelos ursos ou se ela escapa. Dependendo da escolha a próxima imagem para achar os sete erros fará

correspondência. Uma das mudanças repentinas na história é quando se escolhe o final em que Cachinhos Dourados não foge, e ela acaba comendo os ursos, para perceber isso se deve analisar a imagem e interpretá-la, pois não é totalmente explícito (Figura 2). Se for escolhido o final que a menina escapa o jogo termina, logo deduz se que há a expectativa de que a maioria dos usuários escolha o outro final.



**Figura 2 – A possível escolha de final durante o jogo; Final inusitado com Cachinhos Dourados comendo os ursos.**  
**Fonte: Site Jayisgame, 2011.**

Apesar dos entrevistados dizerem que teriam certa apreensão em ler a versão “sangrenta” de Chapeuzinho Vermelho e que suas mães não os deixam ver desenhos animados violentos, a maioria dos jogos que eles tanto gostam é violenta. Notou-se então que pessoas da 4ª a 8ª série apresentam ao mesmo tempo curiosidade e apreensão em conhecer o conto original da Chapeuzinho. O padrão é reforçado quando se perguntou sobre filmes de terror e os entrevistados afirmavam que gostam de sentir medo, mas fecham os olhos em certas cenas, mostrando esse dualismo sentimental.

Sobre o hábito de leitura dos respondentes, tem-se como leitura mais frequente para ambos os sexos o gibi da Turma da Mônica. O livro que eles mais folheiam na biblioteca da escola é o de *Guinness World Records* (Livro de Recordes Mundiais), e dizem ter nojo de algumas fotos, mas há vontade de continuar vendo. A revista preferida das meninas é a *Capricho*<sup>8</sup>, sobre moda, beleza, comportamento, entre outros. E 3 das 7 entrevistadas, ou seja 42%, lêem a *Revista Mundo Estranho* 1 vez a cada 2 meses. Não são assinantes, mas compram de vez em quando nas

<sup>8</sup> Revista Capricho, publicação mensal da editora Abril.

bancas. Já os meninos entrevistados lêem a Revista Recreio<sup>9</sup> e Mundo Estranho 1 vez a cada 6 meses, quando um amigo assinante leva para eles.

Tanto meninas quanto meninos gostam de livros com conteúdo de fantasia e suspense, mas as meninas preferem quando tem romance também. *Gossebumps*<sup>10</sup> e *Criptoanimais*<sup>11</sup> foram os livros mais citados entre os meninos e comentaram que quanto mais assustadora a capa maior a vontade de ler. As meninas foi *Meu Querido Diário Otário*<sup>12</sup>, por se identificarem com o texto. Uma das meninas e um dos meninos também citou o livro *Salve-se quem puder*<sup>13</sup> como favorito, o qual envolve junto com o texto atividades de passatempo, sendo uma forma de interagir com o leitor. Nota-se um favoritismo pelos *best-sellers* e, portanto grande influência da mídia na escolha dos livros. Para 100% dos entrevistados a capa é um fator decisivo na hora da compra, e para 50% dos entrevistados o conteúdo da sinopse também é. Uma das respondentes fez a seguinte afirmação: “O livro deve ter uma história e uma capa que me chamem atenção. Não adianta nada ter um conteúdo bom com uma capa feia.” Seguindo esse raciocínio é justificável julgar pela capa. Logo, eles prezam bastante pelo visual.

A ideia de colocar o mesmo texto em português, inglês, francês e alemão, essas a língua original na qual foi escrito os primeiros contos de Chapeuzinho Vermelho, foi descartada. Pois apenas houve interesse das crianças que faziam curso de inglês e as outras nem olhariam.

O tempo de atenção e a vontade de responder de alguns entrevistados diminuía no decorrer da entrevista. O tempo médio despendido era de 10 minutos para os meninos e 30 minutos para as meninas. A título de curiosidade, percebeu-se que meninas gostam de compartilhar suas vivências, ou seja, falam mais sem necessidade de estímulo a isso. Já meninos são bem mais objetivos e precisam de estímulo para compartilhar suas histórias.

---

<sup>9</sup> Revista Recreio, publicação mensal da editora Abril.

<sup>10</sup> STINE, R L. **Gossebumps**. São Paulo: Fundamento, 2006

<sup>11</sup> MELIS, Alberto. **Criptoanimais**. São Paulo: Fundamento, 2009

<sup>12</sup> BENTON, Jim. **Meu Querido Diário Otário**. São Paulo: Fundamento, 2007

<sup>13</sup> OLIVER, Martin. **Salve-se quem puder**. São Paulo: Scipione, 1996

### 3.1.2.1 Observação direta

Como dito anteriormente, além da entrevista informal foi utilizada a técnica de observação direta para conhecer o perfil do leitor. Assim foi possível analisar o que de fato os usuários fazem em uma situação real, e como se comportam dentro desse contexto.

Este método de pesquisa [*Fly on the wall*] propõe testar e/ou observar usuários, mas sem que estes saibam que estão sendo observados no ato da situação estudada. O objetivo é que seu comportamento não seja influenciado por um ambiente controlado ou pelos olhos atentos do observador. Logo, o grau de fidelidade com uma situação real de uso é maximizado. (INSTITUTO FABER-LUDENS, 2010 *apud* VAN AMSTEL)

A técnica foi aplicada no sábado dia 03/09/2011 e no domingo seguinte na livraria FNAC, e dia 27/09/2011 na livraria Curitiba, na seção de livros. Seguindo a ideia do método, ao observar o usuário fazendo compras e assim analisar o seu comportamento em relação a determinados aspectos da atividade, agiu-se com discrição. O foco principal da observação era analisar quais capas e estilos de livros chamam atenção do público alvo.

Se compararmos a quantidade de pessoas na seção juvenil da FNAC com a infantil ou adulta percebe-se que há um número menor de consumidores à procura de um livro. Uma das prováveis causas é a seção de eletrônicos ao lado chamar mais atenção dessa faixa etária. Reforça-se essa hipótese com a afirmação de uma das meninas entrevistadas anteriormente que quando ela entra em uma livraria a primeira coisa a qual vê são os “joguinhos”. Esta situação complicou um pouco a análise dos livros procurados pelos jovens entre 9 a 15 anos, ou seja, o que se destaca na prateleira para olhares desse consumidor. Há também a presença de pais e/ou familiares, na seção juvenil, buscando um livro que julgam compatível ao gosto de seus filhos e/ou parente. Isto confirma a situação da qual uma das entrevistadas havia comentado de que quem mais compra livros para ela é sua irmã mais velha. Quando é um pré-adolescente comprando a grande maioria fica sozinho ou com amigos procurando um livro interessante. De acordo com Biasioli (2007) os jovens possuem voz ativa na hora da compra, logo suas escolhas não são tão influenciadas pelos pais e professores quanto uma criança menor.

Entre os meninos a coleção *Criptoanimais*, da editora Fundamento, com olhos esbugalhados ilustrados na capa (Figura 3) são alguns dos livros que mais chamam atenção. Estes olhos assustados são de animais lendários e há também a silueta de três crianças, conseguindo transmitir através da capa o sentimento de aventura e fantasia. Ao observar a parte interna dos livros o projeto gráfico e as ilustrações de cada um segue uma variação de escala de uma cor principal, ou seja, seguem uma escala monocromática.



Figura 3 – Capas da coleção *Criptoanimais*  
Fonte: Site Livraria Cultura, 2011.

Outra coleção que os meninos se interessam é o *Diário de um Banana*, a história é sobre a vida de um garoto no ensino fundamental (figura 4). A diagramação do livro apresenta linhas entre o texto para indicar um caderno escolar, com ilustrações divertidas, seguindo estilo de história em quadrinhos, sem excesso de detalhes e em preto e branco. A tipografia é irreverente com tamanho da fonte maior que a do *Criptoanimais* (não podendo afirmar com total certeza devido à ausência de colofão). A linguagem da narrativa é simples e adequada à faixa etária. Há também a versão do livro “Faça você mesmo”, no qual o leitor pode escrever o seu próprio diário. Todos os elementos do projeto gráfico dos livros dessa coleção evocam por semelhança que foram feitos à mão pelo protagonista. Seguindo esse mesmo estilo, porém buscando o público feminino existe a coleção *Querido Diário Otário*, com capas de cores neon bastante chamativas e no miolo com “anotações” da personagem. Notou-se, portanto, que simular anotações feitas à mão pelo protagonista é uma boa maneira de aproximar-se do leitor.

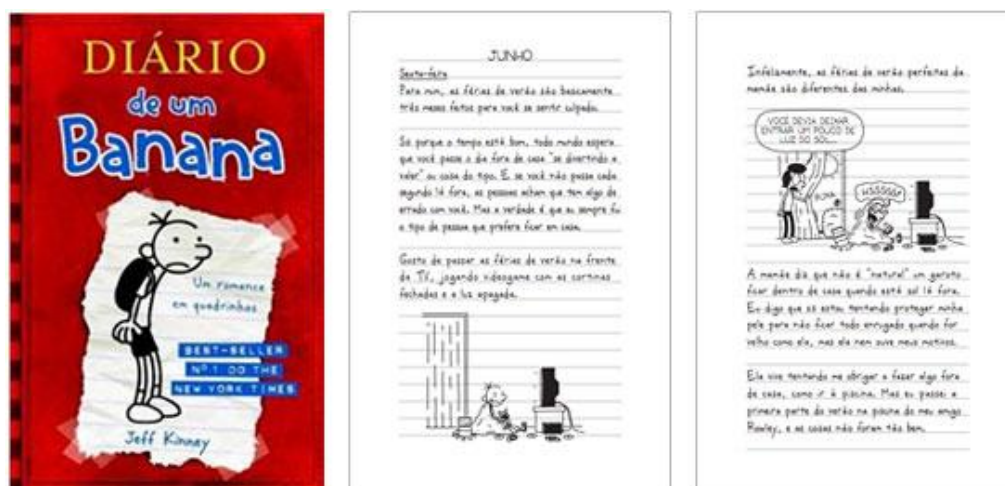


Figura 4 – Capas e páginas internas do “Diário de um Banana”  
Fonte: Site Livraria Curitiba, 2011.

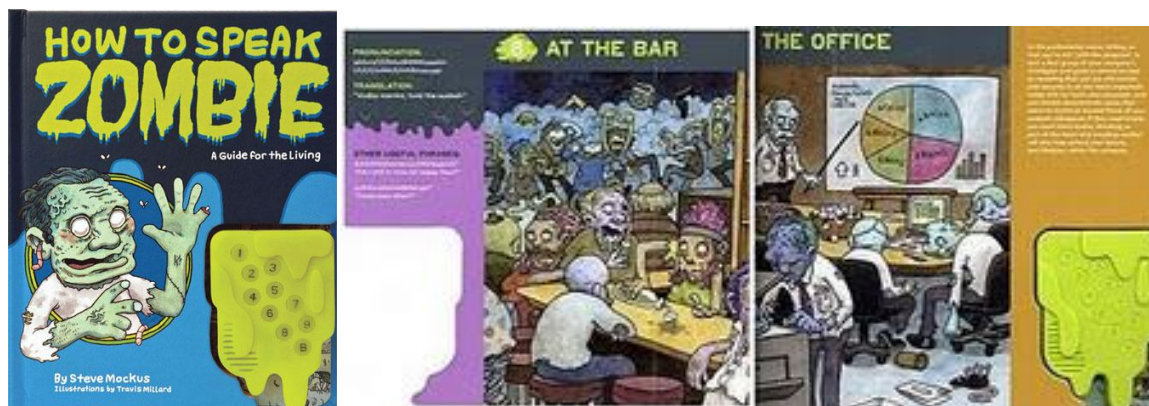
A série de livros *Pretty Little Liars* (figura 5) com suas capas de cores chapadas, ilustradas com bonecas bem realistas vestindo roupas da moda e arabescos da cor contraste do fundo entrelaçados ao título atrai meninas entre 10 a 15 anos. O livro “que deu origem ao bem-sucedido seriado homônimo, conta a história de quatro ‘patricinhas’ que guardam um terrível segredo [...], adicionando ao universo tipicamente adolescente uma apimentada trama de suspense e mistério.” (FNAC, 2011).



Figura 5 – Capas coleção “Pretty Little Liars”  
Fonte: Site Livraria Cultura, 2011.

Livros com capas mais sombrias que interessam as meninas é a *Loura Zumbi*, com bastante conteúdo escrito sem nenhuma imagem, e na capa traz a ilustração de uma boneca mais assustadora, devido ao uso da sombra carregada e das cores frias. Percebe-se uma adoração por zumbis, colocar a palavra “zumbi” no

título já faz vários fãs comprarem, tanto meninas quanto meninos. O livro *Como Falar a Língua Zumbi - Um Guia para a Vida!* (Figura 6), apesar de ser direcionado ao público de 7 anos, faz pessoas de várias idades folheá-lo e interagir com o dispositivo que produz o som da fala do zumbi.



**Figura 6 – Livro “Como Falar a Língua Zumbi - Um Guia para a Vida!”**  
**Fonte: Site Livraria Cultura, 2011.**

O livro *Harry Potter – A Magia do Cinema* (figura 7) é bastante folheado por pré-adolescentes de ambos os sexos, tanto que as páginas do livro que fica amostra nas livrarias FNAC e Curitiba estão bem amassadas. Este é sobre todos os filmes da saga Harry Potter e apresenta preso a cada página um tipo de lembrancinha fac-símile, como cartas, convites, catálogos de loja e cronogramas, além da planta baixa de certos locais e várias fotos do filme. Porém a aba que prende as lembrancinhas não aparenta esmero, pois é um papel diferente do que é feito as páginas, destoando.



**Figura 7 – Livro “Harry Potter – A Magia do Cinema”**  
**Fonte: Site Livraria Cultura, 2011.**

## 3.2 ANÁLISE DE SEMELHANTES

### 3.2.1 Análise de Livros da Chapeuzinho Vermelho

Nas livrarias, há inúmeras publicações com as mais variadas versões de Chapeuzinho Vermelho, desde os “Contos de Grimm” à versão sarcástica de Millôr Fernandes. Há também diversos livros interativos desse conto, como o livro sonoro, o livro 3D da editora Ciranda Cultural e o livro com fantoches de papel da editora Scipione, entre outros.

Em especial, o livro “Chapeuzinhos coloridos” e “Nove chapeuzinhos”, assim como a proposta deste projeto, apresentam diferentes narrações e finais para a mesma história. Em “Nove chapeuzinhos” o autor cria várias versões para o conto, mudando sempre o lugar e a época em que se passa. Para cada versão há a contribuição de um ilustrador diferente. Já no livro “Chapeuzinhos coloridos” (figura 8), os autores estimulam a imaginação da criança questionando “E se o chapeuzinho de Chapeuzinho Vermelho não fosse vermelho? E se o Lobo fosse bonzinho? E se houvesse um romance entre o Caçador e a Mãe?” (LIVRARIAS CURITIBA, 2011). De acordo com a escolha, o leitor folheia até determinada página, criando sua própria versão. Um problema percebido é que provavelmente após certo tempo a criança se canse de procurar a página e perca o interesse. Por outro lado, há a expectativa em descobrir a história da outra chapeuzinho.



**Figura 8 – Livro “Chapeuzinhos Coloridos” e as doze versões de Chapeuzinhos**  
Fonte: Site Livraria Cultura, 2011.



Um livro infantil com uma linguagem pictórica diferente é o da ilustradora Warja Lavater (figura 9), que reconta a história de Chapeuzinho sem usar palavras apenas símbolos. São 43 páginas que se abrem como um caderno japonês, ou seja, com folhas dobradas em zig-zag. A impressão é litográfica. O processo de decifrar os códigos para entender a história pode ser uma forma de se aproximar do leitor.



**Figura 9 – Livro “Le Petit Chaperon Rouge”**  
 Fonte: Site StyleCourt, 2011.

É possível perceber a variedade de publicações interativas voltadas para o público infantil, todos os livros mencionados anteriormente são para crianças entre 4 a 8 anos. Porém para este projeto será focado um público mais maduro, de 9 a 15 anos.

A editora Cosac Naify publicou o livro “Chapeuzinho Vermelho” em uma versão mais sombria com o texto original dos irmãos Grimm, para a faixa etária dos 9 a 12 anos (figura 10). O que o destaca é a inspiração expressionista na ilustração da alemã Susanne Janssen. Nas imagens, os personagens não são simpáticos, muitas vezes entediados e em perspectiva distorcida, com rostos grandes. Há o uso de cores da escala do vermelho, cores quentes e escuras. O texto foi disposto em páginas inteiras brancas, contrastando com as imagens escuras. Em 2005, ganhou o prêmio FNLIJ (Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil) na categoria “Altamente recomendável: tradução ou adaptação criança”. O livro é de capa dura e miolo em couché fosco 170g/m<sup>2</sup>.



**Figura 10 – Livro “Chapeuzinho Vermelho”**  
**Fonte: Site Livraria Curitiba, 2011.**

Antes do filme americano “A garota da capa vermelha” ir para os cinemas foi lançado o livro com a sua inédita história (figura 11). O foco destes é o público adolescente, principalmente feminino, devido o gênero de suspense com um triângulo amoroso. O final só seria revelado e disponibilizado para *downloads* após o lançamento do filme. A capa do livro evoca o terror e suspense da história através de pingos de sangue, sombra do lobo e um machado na mão de Chapeuzinho, que já não é tão criança como nas histórias anteriores. No miolo os capítulos são separados por um fundo preto e número do capítulo, o verso dessa página constitui-se de um padrão curvilíneo no fundo branco, trabalhando com formas negativas. O livro tem um maior número de páginas, comparando com os livros analisados anteriormente.



**Figura 11 – Livro “Red Riding Hood”**  
**Fonte: Site Red Riding Hood Book, 2011.**

A editora Penguin publicou o livro “Beauties, Beasts, and Enchantment: Classic French Fairy Tales”, uma coleção de contos franceses originalmente escritos nos séculos XVII e XVIII, com uma nova roupagem (figura12). Nesta edição o *briefing* para a artista Jen Wang era deixar “Chapeuzinho Vermelho ostensivamente escura e sinistra a fim de combinar com sua versão atual do filme” (CO.DESIGN, 2011). Isto, pois a diretora Catherine Hardwick do filme “A garota da capa vermelha” se inspirou na versão neste livro. A *designer* criou sua própria variação “afiada” de fonte *blackletter* para a capa. O lobo dentro da letra faz com que pareça ser um dos seus disfarces, evocando o terror da história.



Figura 12 – Livro “Red Riding Hood and other classic french fairy tales”  
Fonte: Site FastCoDesign, 2011.

### 3.2.2 Análise de Livros Interativos

A análise de livros interativos presentes no mercado, principalmente os destinados ao público infanto-juvenil, teve a finalidade de obtenção de referências e inspiração para o desenvolvimento deste projeto. Define-se aqui como livro interativo aqueles que apresentam alguma forma diferente de dialogar com o leitor, no que diz respeito à abordagem visual e/ou tátil. Pesquisou-se *in loco* e na internet, em livrarias nacionais, internacionais e também trabalhos independentes. Neste capítulo serão expostos os livros interativos que forneceram alguma ideia para a solução dos seguintes problemas: uma maneira para juntar as três histórias da Chapeuzinho,

uma maneira para aumentar a espessura do livro, devido a pouca quantidade de palavras nos contos, e como integrar as ilustrações com as interações. Descreveu-se sobre essas obras escolhidas e analisaram-se os seguintes itens: características interativas, detalhes gráficos, número de páginas e quem é o *designer*.

### 3.2.2.1 Coleção Julio Verne



**Figura 13 – Coleção de livros Julio Verne**  
 Fonte: *Blog Jim Tierney*, 2011.

Descrição: Redesign das capas da coleção do autor Júlio Verne, por Jim Tierney.

Características interativas: No livro “Journey to the Center of the Earth” a sobrecapa é feita de um papel transparente impressa só com a cor marrom, sobrepondo o desenho de terra, presente na capa, com “fósseis”. No “20.000 leagues under the sea” a sobrecapa que não cobre totalmente o livro, tem um corte especial em formato de onda completando a imagem da capa, a qual tem uma tonalidade mais clara de azul que aquela. A sobrecapa do “From the earth to the moon” apresenta um dispositivo que se puxado conforme indicado pela mão aparece uma parte do desenho da capa. Já a do “Around the world in 80 days” envolve só a frente da capa e suas abas dobram na vertical. O “relógio” ao meio faz o simples uso de uma tachinha bailarina<sup>14</sup> o que torna possível girar o papel abaixo da borda e o desenho com ícones de países mudar. A capa em si apresenta apenas as cores branco e vermelho. As cores mais vivas estão na sobrecapa, como todos os outros

<sup>14</sup> Bailarina é uma tacha com final arredondado que se abre em dois.

livros. Portanto, a interação ocorre na forma como a sobrecapa completa a capa. Essas técnicas descritas são bastante utilizadas em livros infantis, porém devido o estilo da ilustração, o assunto e as cores frias não remetem a infância.

Detalhes gráficos: Há referências retro/vintage, uso de diferentes tipografias trabalhadas harmonicamente com arabescos e corte especiais de papel.

Publicação: Não foi publicado. É um trabalho de conclusão de curso

Páginas: Não consta no site de Jim Tierney.

Designer: Jim Tierney

### 3.2.2.2 Rest of the story



**Figura 14 – Livro “Rest of the story”**  
Fonte: Site Rethink Canada, 2011.

Descrição: O livro “Rest of the story” contém pequenas histórias do autor e músico Chris Tarry e seu CD de jazz.

Características interativas: As ilustrações primeiramente chamam atenção à parte escrita, enquanto a imagem impressa no CD completa as últimas ilustrações, tornando-se o “resto da história”. O toque especial é a grande quantidade de páginas furadas com o CD no fundo, espelhando a queda do personagem presente na capa.

Detalhes gráficos: A diagramação apresenta um ótimo uso de linhas e espaços negativos.

Publicação: Publicação canadense, 2011.

Tamanho: Não foi encontrada essa informação.

Páginas: 100 páginas

Designer: Jeff Harrison

### 3.2.2.3 Flux bible



**Figura 15 – Flux Bible**  
**Fonte: Site Flux Shop, 2011.**

Descrição: A bíblia “Flux Bible”, da loja suíça de arte Flux, une orações em três diferentes religiões.

Características interativas: Possibilita misturar e comparar textos de orações, pois as folhas estão divididas em três partes iguais: uma cristã, outra budista e outra muçulmana. Provavelmente, devido o comprimento das tiras ser bem maior que a sua largura torna o manuseio complicado.

Detalhes gráficos: A capa é de couro e a impressão em preto e branco.

Publicação: Suíça

Páginas: Não consta no site da loja de arte Flux.

Designer: Não consta no site da loja de arte Flux.

### 3.2.2.4 Livros artesanais



**Figura 16 – Livros artesanais de Annie Fain Liden**  
**Fonte: Site Afain Books, 2011.**

Descrição: Livros artesanais feitos por meio das técnicas *Gatefold* (figura 16 à direita), na qual dois livros ficam de frente para o outro e sua capa abre como se fosse um portão, e a técnica *Dos-à-dos* (figura 16 à esquerda), na qual há a junção das lombadas.

Características interativas: São técnicas de encadernação não usuais, ou seja, diferente do que se vê nas livrarias. Isto faz com que o leitor interaja com o livro para entender como funciona. Por conter folhas em branco são utilizados como *sketchbook*, diários, livro de visitas, de memórias ou álbum. (AFAINBOOKS, 2011)

Detalhes gráficos: É utilizada *decoupage*, flores e folhas secas para decorar.

Publicação: São livros artesanais.

Páginas: Não foi encontrada essa informação.

Designer: Annie Fain Liden

### 3.2.2.5 Soluções para os elementos interativos do livro

Após concluir a redação das três versões da Chapeuzinho Vermelho notou-se que as frases idênticas ficavam no meio da narração e o início continha apenas uma frase igual. Uma possibilidade de unir essas três versões em um mesmo livro seria dividir em 3 as páginas, na mesma lombada, como visto na “Flux Bible”. Contudo o tamanho do livro teria que ser maior para não dificultar o manuseio, senão ficariam curtíssimas falas em cada página. A técnica *dos-à-dos* de juntar livros pela lombada, formando blocos tornou-se a melhor opção, não havendo necessidade do livro ser grande de altura e largura, desse modo não comprometeria o manuseio do livro, e ainda seria uma forma diferente de encadernar, o que despertaria a curiosidade do leitor e tornaria a capa interativa.

De acordo com o *blog* oficial da Coleção de livros raros da Universidade de St Andrews (2011), Escócia, a encadernação *dos-à-dos* era muito popular na Inglaterra no começo do século XVII, principalmente para livros de devoção. Como por exemplo, o volume único que une o Novo testamento, 1627, com o *Prayer Book and Psalms* (figura17).



**Figura 17 – Novo testamento com *Prayer Book and Psalms***  
**Fonte: *Blog The University of St Andrews*, 2011.**

Por fim, decidiu-se que cada bloco conteria uma versão da história da Chapeuzinho Vermelho: no primeiro a dos camponeses, no segundo de Perrault e no terceiro dos Irmãos Grimm, seguindo a ordem cronológica de criação e publicação. A própria capa interage de forma tátil e visual com o leitor, o qual poderá escolher qual história irá ler, indo de bloco a bloco ou seguindo o fluxo normal de leitura.

As técnicas utilizadas na coleção de Julio Verne como o uso de papéis transparentes, de cortes especiais com ilustrações que se completam de uma página a outra, de tachinhas “bailarinas” e de papéis com texturas diferentes são uma ótima opção de interação tátil a ser utilizada no decorrer do livro. A escolha de quais dessas técnicas usar dependerá das que melhor se adaptarem ao conteúdo da história. Outra característica do texto das histórias de Chapeuzinho Vermelho era a pequena quantidade de palavras. Boas soluções para encorpar o miolo seriam “furos” sequenciais como no livro “Rest of the story” ou de folha que abre em “zig zag” como no livro da ilustradora Warja Lavater.



### 3.3 CONSIDERAÇÕES DAS PESQUISAS INICIAIS

A partir da pesquisa de público-alvo e da análise de semelhantes foi possível definir os parâmetros para o desenvolvimento do livro deste projeto e estabelecer os objetivos de forma clara. Estas informações foram organizadas nos seguintes tópicos:

**Faixa etária e gênero do público-alvo:** O leitor-alvo são meninos e meninas entre 9 a 15 anos (4ª a 8ª série).

Como apresentado anteriormente, entrevistou-se também crianças da 4ª série (9 a 10 anos de idade), inserindo um ano a mais do indicado pela psicopedagoga, notou-se que elas demonstravam mais entusiasmo que as da 8ª série quando se explicava como seria o produto final deste projeto. Visto isso se inclui ao público alvo as crianças de 9 anos, não excluindo as da 8ª série.

Foi possível visualizar a suscetibilidade dessa faixa etária à mistura de violência com o faz de conta analisando os gêneros dos seus jogos de videogame e desenhos animados favoritos, os quais também apresentam essa característica. Constatou-se que existe uma parcela maior de meninos entre 9 a 15 anos interessados nesta mistura do que de meninas. Eles preferem jogos em âmbito de fantasia, de violência urbana e guerras. Elas preferem temas românticos, sobre moda e tem uma adoração especial pela Revista Capricho. Porém no universo feminino existem também as que se consideram mais “punk” e menos “rosa” (utilizando os termos delas), ou seja, não têm tanto interesse pelo mundo da moda e preferem videogames e livros de aventura e fantasia. Portanto este projeto teve como foco meninas com essas características e meninos. De acordo com Panos Markopoulos et al (2008, p.33) “Projetar sem preconceito de gêneros é a melhor maneira de alcançar ambos os sexos”.

**Diferenciais:** Os principais diferenciais a serem explorados são a interação com o usuário, tanto visual quanto tátil, a presença das 3 versões distintas do mesmo texto e a auto-identidade desejada pelo público-alvo.

O público-alvo anseia por novidades e gosta de livros nos quais são surpreendidos por diversos tipos de interação, como por exemplo, jogos de

passatempo mais inteligentes interagindo junto ao texto, lembrancinhas fac-símiles e simulações de anotações do protagonista. Não apreciam utilizar objetos com conotações infantis, logo é necessário que a interação e a ilustração gerem maior reflexão intelectual ao leitor e podem enfatizar o terror das histórias. Nessa faixa etária não há dificuldade em interagir com a mesma história com três maneiras de narrar.

O jovem leitor vive cercado de referências visuais e gostam de objetos dinâmicos, com os quais conseguem realizar mais de uma tarefa. Inserir elementos interativos com ilustrações em um livro colabora para que a leitura seja mais dinâmica, além de facilitar a interpretação do texto. Como visto anteriormente, o objeto deve trazer momentos emocionais constantemente para assim criar um vínculo com o usuário. Logo não apenas a capa do livro deve ser planejada para atrair inicialmente o consumidor como os elementos internos mantendo o interesse do leitor.

Na abordagem “Design Centrado no Usuário” uma boa prática é tratar o usuário como co-criador. Logo se manteve contato com dois entrevistados para consultá-los sobre suas preferências no que diz respeito ao visual, melhor posicionamento de elementos, utilizando modelos rápidos de alguns artefatos interativos para teste, ajudando assim a melhorar a usabilidade e a aderir o perfil do leitor ao produto.

Cada classe de consumidores valoriza um determinado conjunto de características. Isso quer dizer que eles têm necessidades e desejos próprios. Assim, a equipe de design deve incorporar, ao máximo, essas características ao produto, para que o mesmo seja considerado satisfatório. (PHILLIPS, 2008, p.7)

**Referências para a ilustração:** São os livros da Chapeuzinho Vermelho infanto-juvenis analisados, que evocam o suspense através do sangue, dentes afiados, cores escuras e linhas curvilíneas. Deve-se seguir o traço irreverente do desenho animado “As terríveis aventuras de Billy e Mandy”, uma vez que teve maior aceitação de ambos os sexos, assim insere-se como característica ao livro o humor negro e satírico. Deve-se também ter um cuidado especial com a capa, visto o apreço a esta pelos leitores.

**Análise setorial:** Por ser um livro a categoria a qual melhor se encaixa é a do setor editorial, mas pode-se considerar também como do setor de

entretenimento, já que se pretende divertir pessoas entre 9 a 15 anos por meio de uma forma inusitada de ler. Sobre os semelhantes, como anteriormente analisados, os *best-sellers* que mais agradam o público contêm histórias com situações semelhantes ao dia-a-dia dos leitores e alguns, para aproximarem-se ainda mais do público, simulam anotações dos protagonistas, porém não apresentam interação tátil fora do usual. Nas livrarias brasileiras, um livro para essa faixa etária com fac-símiles palpáveis, e logo interação tátil, é “Harry Potter – A magia do cinema”.

A história de Chapeuzinho Vermelho não é sobre vivências atuais dos pré-adolescentes, mas sim sobre a sociedade na qual foi escrita e logo possui traços históricos. Porém, claro, se interpretar a essência de sua semântica pode-se transportá-la para a atualidade. Os livros presentes no mercado, sobre essa história, na sua grande maioria são para o público infantil, os quais fazem bastante uso de recursos visuais. Há também aqueles para 14 anos acima, principalmente para meninas, como o romântico livro do filme “A Garota da Capa Vermelha”. Por isso a maioria das ilustrações da Chapeuzinho é moderna, infantil e bem feminina. Nota-se, portanto, um segmento do mercado que pode ser melhor atendido que é o de meninos e meninas que gostam de violência e o faz-de-conta dos contos de fadas. Propondo isso se deve tomar cuidado para usar uma linguagem juvenil adequada. Não será focado o público adulto, como mencionado no pré-projeto, visto que pela conclusão das pesquisas o leitor mais adequado ao conteúdo é o de 9 a 15 anos. Porém isso não impede que adultos também gostem do livro.

**Nota da análise setorial:** Para a parte gráfica do livro deste projeto, o problema a ser solucionado é colocar características da origem histórica de cada versão em uma roupagem moderna. Logo a ilustração e a diagramação devem ter um aspecto moderno com detalhes que remetam as qualidades clássicas do livro de Perrault para a corte francesa, a sofrida sociedade camponesa francesa do início da Idade Moderna e os camponeses alemães, porém mais aburguesados, dos irmãos Grimm. Não sendo infantil e nem totalmente feminino, e sim juvenil (entre 9 a 15 anos) e que agrade ambos os sexos.

## 4 DESIGN EDITORIAL E CRIAÇÃO DO PROJETO

Neste capítulo serão explanados conceitos de elementos do design editorial de livros e como influenciaram na criação do projeto: os porquês das escolhas, das medidas e da composição.

### 4.1 DEFINIÇÃO DO FORMATO E TAMANHO DA PÁGINA

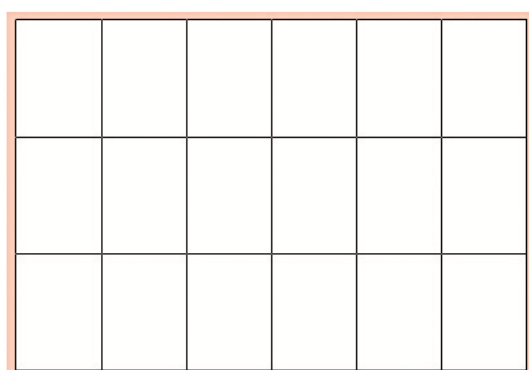
De acordo com Villas-Boas (2010) os tamanhos de papel mais utilizados pelo comércio brasileiro são AA (76x112cm) e BB – ou 2B – (66x96cm). Entre estes dois, o mais comumente utilizado pelas indústrias gráficas é o formato BB. Para Haslam (2007, p.30) devem atuar na escolha do formato final do impresso razões práticas, estéticas e de produção.

No que diz respeito à produção, considerar o formato do papel de entrada na máquina faz com que haja um menor desperdício, e conseqüente, redução do custo de produção. Logo o custo está intimamente ligado ao aproveitamento de papel. Apesar deste projeto não ter como objetivo a publicação do livro em larga escala, e sim de apenas um modelo, é interessante considerar o aproveitamento do papel BB, pois tornará o livro viável a publicações futuras. Para as questões práticas considerou-se o manuseio de um livro *dos-à-dos* que visa ser lido sobre uma superfície ou apenas com o apoio das mãos. Lembrando que o tamanho também deve ser condizente com espaço necessário às interações táteis.

No que diz respeito às razões estéticas retomaram-se alguns pontos da observação do comportamento do leitor (tópico 3.1.2) e da análise de semelhantes (capítulo 3.2). Constatou-se nestas pesquisas que o público alvo não aprecia utilizar produtos com aparência infantil e a maioria dos livros com maior aceitação apresenta formato retrato e lombada. Deve-se considerar também que haverá ilustrações. Obras que possuem pouco material textual e bastante espaço em branco remetem à infância, principalmente ao início da alfabetização. Como dito anteriormente os contos de Chapeuzinho Vermelho têm poucos caracteres para compor um livro espesso utilizando apenas o texto. Por conseguinte um formato

retrato e largo traria muito espaço em branco ou teria de ser preenchido com muitas ilustrações para que assim o livro possuísse lombada. Já um formato retrato e estreito traria menos espaço em branco e tornaria o livro mais espesso, justamente por ter menor comprimento.

Todos esses dados influenciaram para que a definição do tamanho e da orientação da página fosse 147x204 mm. Segundo Fontoura (2007, p.15) este é o formato 18 para melhor aproveitamento da folha BB, no qual é possível obter 36 páginas (18 de cada lado do papel 66x96 cm). Segundo o autor o formato ideal da página acabada, inclusive com sangra, é 150x210 mm (figura 18). Logo para se obter 36 páginas na folha 66x96cm elas terão 155x215 mm, já descontando 25 mm para a margem da pinça da máquina de impressão na parte superior, 15 mm para margem inferior, 15 mm para a margem lateral direita e 10 mm na folha 66x96 cm. Portanto, o formato final do livro sem considerar a sangra de 3 mm, é de 147x204mm.



■ Formato com o 1o. corte

■ Formato ideal acabado (inclusive sangrado)

**Formato 18 155 x 215**

**Formato 18 150 x 210**

**Figura 17 – Formato 18 para melhor aproveitamento da folha BB (em mm)**

**Fonte: Fontoura (2007, p.15)**

A partir do formato do livro determinou-se a mancha gráfica, o *grid* e o *layout*. Para Haslam (2007, p.42), “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”.

## 4.2 MANCHA GRÁFICA E GRID

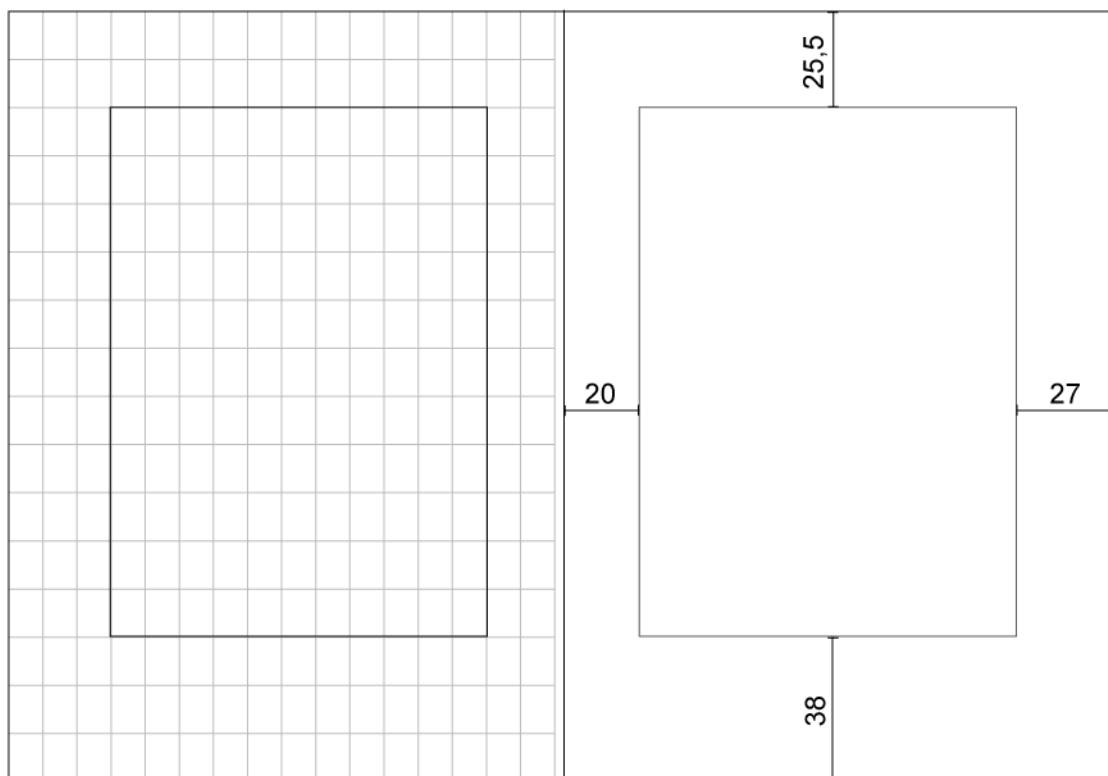
A mancha gráfica foi estabelecida pensando na relação dimensional com o tamanho do livro, no manuseio, na abertura e na técnica de encadernação. Na citação abaixo, Simon (1986) justifica o esquema clássico de posicionamento da mancha gráfica:

Deve haver mais margem ao pé da página que no alto, pois de outro modo a mancha parece estar caindo página abaixo. As margens internas devem ser menores que as externas, pois uma dupla página de texto afeta os olhos como uma unidade, não como duas páginas independentes entre si. Deve-se deixar espaço suficiente nas margens externas para fácil manuseio do leitor, de modo que seu polegar não cubra o impresso. A margem inferior deve ser ampla o bastante para o apoio cômodo do polegar do leitor, particularmente no momento em que as últimas linhas da página estejam sendo lidas. Boas margens são uma ajuda para a legibilidade. (SIMON apud FONTOURA, 2007, p.19)

Foi possível observar dois entrevistados, com os quais se manteve contato, folheando um modelo com as medidas anteriormente citadas e constatou-se que, realmente, o polegar do leitor incluindo os de 9 a 15 anos fica no final das margens externas e na parte inferior no meio do livro. A encadernação *dos-à-dos* permite uma boa abertura do livro, logo não há a necessidade de um grande deslocamento para as margens externas. Porém deve haver espaço para respiro nas margens internas, além de permitir o refile e a encadernação sem dano à mancha.

Utilizou-se também um *grid* para obter maior coerência visual, ou seja, cada elemento da página tem uma relação visual com todos os outros elementos. O *grid* foi construído a partir da proposta de Paul Renner (apud Fontoura, 2007, p.30) que consistiu em “subdividir a página em unidades que mantenham a proporção com o retângulo formato. [...] A altura e a largura da página devem ser divididas pelo mesmo número”. Determinou-se que a página seria dividida em 16x16 unidades formando uma malha com espaço suficiente para dispor os elementos harmonicamente. Para evitar que elementos ficassem muito próximos da dobra, postou-se o *grid* a 0,2 cm da margem interna.

As unidades em 16x16 e a explanação de Simon serviram para definir o tamanho da mancha gráfica e sua posição. Visto isso se determinou que a mancha gráfica teria 27 mm de margem externa, 20 mm de margem interna, 25,5 mm de margem superior e 38 mm de margem inferior (figura 19).



**Figura 18 – Grid e medidas da mancha gráfica. Escala 1:2 (em mm)**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

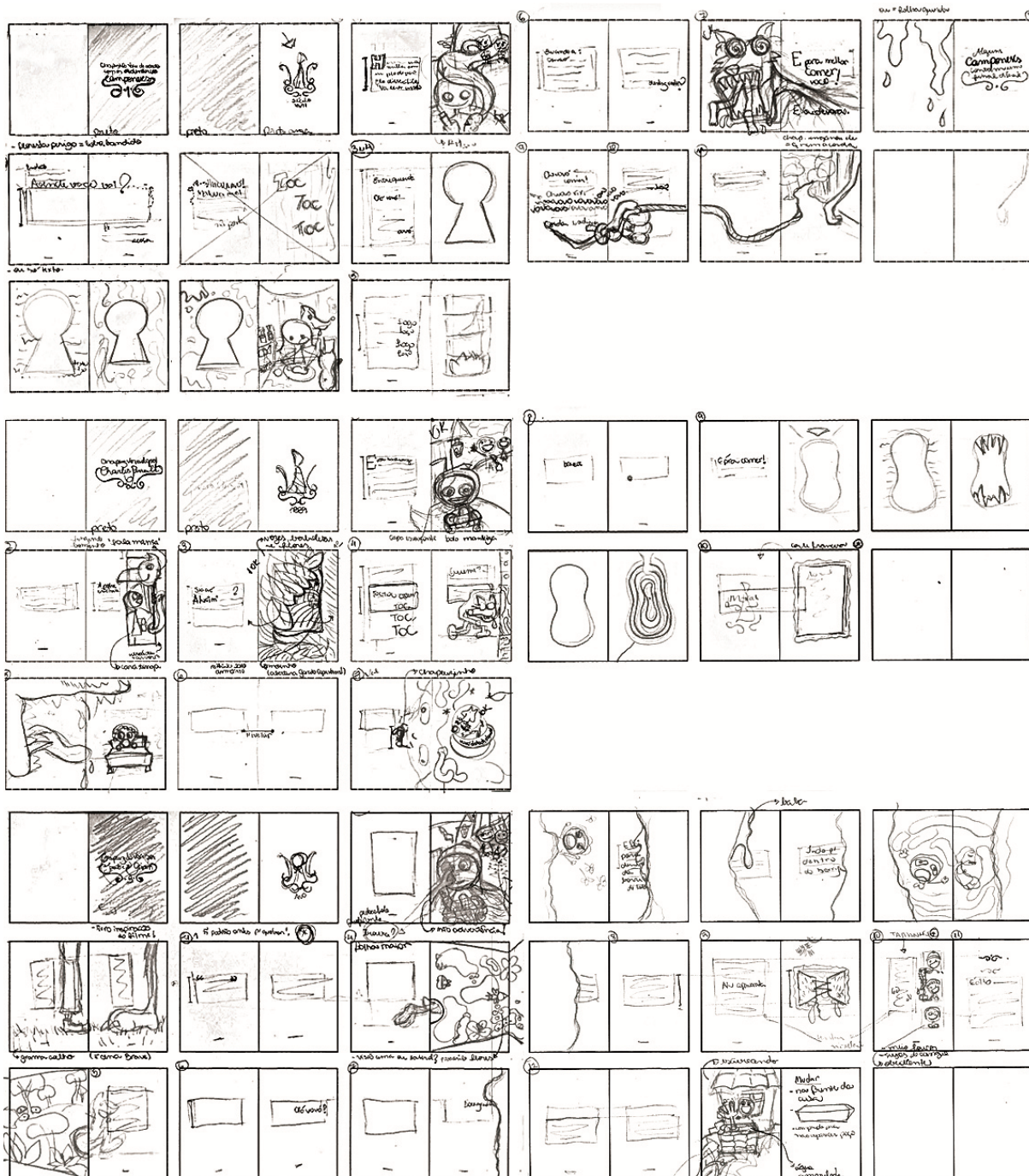
A mancha gráfica não foi utilizada com extrema rigidez, a fim de valorizar contrastes entre blocos de texto e ilustração, tais como de amplo e estreito, de sombrio e luminoso, e horizontal e vertical. Assim o *layout* não ficou limitado a um conjunto de soluções visuais previsíveis, tornando possível integrar as interações, ilustrações e bloco de texto ao todo e de forma inusitada.

#### 4.3 LAYOUT

Executar o *layout* de um livro significa tomar decisões sobre o posicionamento de todos os elementos da página. “Os dois pólos do *layout* são: o texto, que é organizado em torno de uma sequência de leitura; e as imagens, cujos arranjos são determinados pelas considerações relativas à composição.” (HASLAM, 2000, p.141).

A fim de não haver excesso de ilustração e de se ter noção da posição das interações construiu-se um esboço esquemático (figura 20). Neste, todas as páginas

estão representadas em escala menor, obtendo-se uma visão geral da distribuição das ilustrações, das interações, do texto e da quantidade de páginas. Dessa forma pode-se organizar melhor o *layout*. O autor Haslam chama este esboço esquemático do livro de *storyboard*, emprestando o termo cinematográfico.



**Figura 19 – Storyboard**  
Fonte: A Autora, 2012.

Definiu-se que o bloco de texto terá uma largura constante de 11 unidades do *grid* dentro da mancha gráfica, criando unidade e equilíbrio ao livro. Já a altura algumas vezes faz o uso total da mancha gráfica, e outras varia de 1 e 3 unidades



do *grid* abaixo da mancha gráfica. Esta variação é definida conforme contraste necessário com a ilustração e posição adequada do texto referente a imagem e/ou interação. Após uma sequência de páginas com ilustrações sangradas ou interações e blocos de texto mais verticais, quebra-se o padrão com duas páginas com blocos de textos de altura menor, mais horizontais apresentando um espaço branco maior na folha. Assim não há excesso de informação, não poluindo visualmente, além de criar um momento de respiro e ajudar a distribuir melhor o texto que tem poucos caracteres. O número da página fica no rodapé, centralizado na mancha gráfica (figura 21). As imagens, quando não sangradas, estão dentro da mancha gráfica, porém em diferentes posições dentro do *grid*.



**Figura 20 – Páginas internas**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

Portanto o *layout* foi orientado pelo conteúdo do texto, pela interação tátil, pelas ilustrações e pela pouca quantidade de texto.

#### 4.4 TIPOGRAFIA

Quando se seleciona a tipografia leva-se em consideração o material, a proposta, o público leitor e o formato do livro (HASLAM, 2006). Logo a tipografia também deve refletir o conteúdo da obra, ou seja, as versões mais antigas e

sombrias das histórias da Chapeuzinho Vermelho. Este conto de fadas é um clássico que teve sua primeira publicação no século XVII, e tem como cenário a aldeia e a floresta. É comum o uso de capitulares e fontes com serifa em livros com as versões clássicas de Perrault e dos Irmãos Grimm (figura 22).

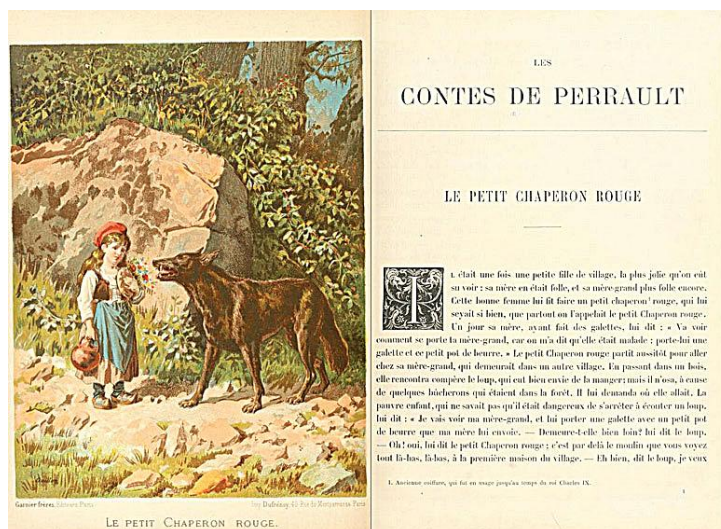


Figura 21 – Páginas do livro *Les Contes de Perrault*  
Fonte: Site Open Library, 2011.

Visto isso, criou-se uma capitular adaptando a letra “E” da fonte *Ampir Deco*, cujas bordas arredondadas lembram a forma orgânica das flores e plantas. Para o rodapé utilizou-se a fonte *Angleterre Book*. Após uma busca por fontes, foi escolhida a *Caslon*, no tamanho 13 pt e entrelinha 16 pt (figura 23).

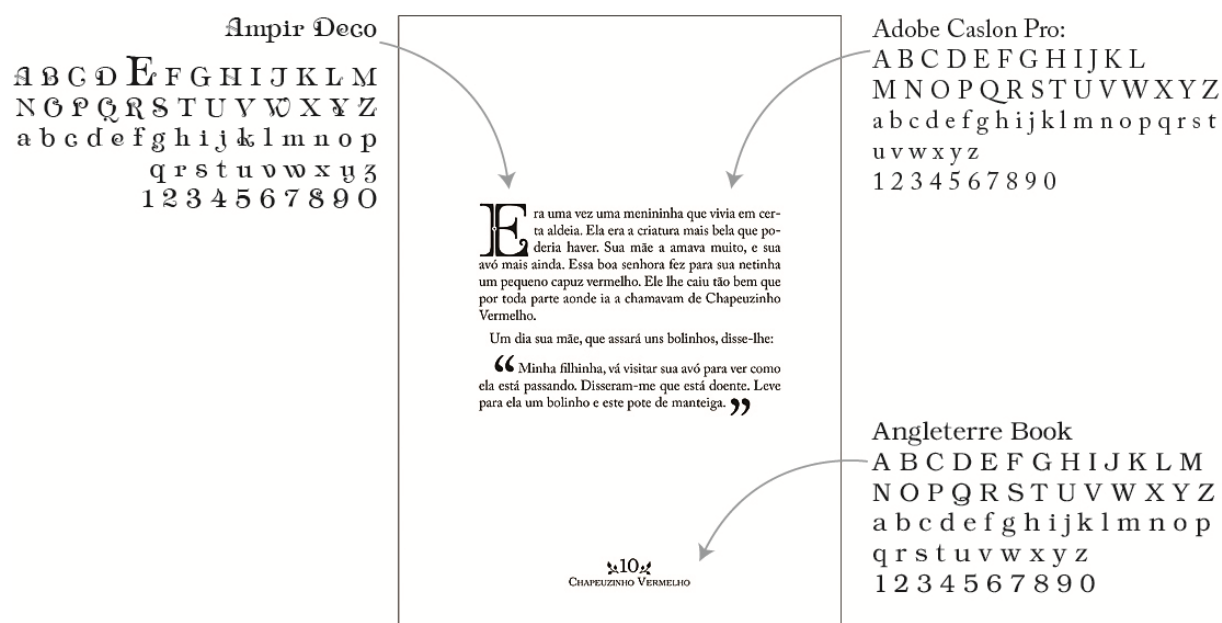


Figura 22 – Página interna  
Fonte: A Autora, 2012.

*Caslon* é um tipo clássico sugerido por Müller-Brockmann (1982 apud FONTOURA, 2007), devido a sua legibilidade e leiturabilidade. O tamanho 13pt é uma boa solução para o público alvo deste livro, pois como observado nos livros que agradam pessoas de 9 a 15 anos, no capítulo 3.1, o tamanho da letra usada nos livros infanto-juvenis é um pouco maior que para o público adulto. A *Caslon* é uma fonte serifada e não remete a algo delicado e feminino sendo adequado aos meninos e as meninas “menos rosa e mais punk”.

Os textos de todas as versões possuem bastantes falas dos personagens, indicadas por aspas. Algumas dessas falas foram destacadas com aspas em 60pt e palavras que repetem foram aumentadas para 18pt, justamente para enfatizar essa repetição.

Todo o texto é justificado com hifenização, para que o texto preencha completamente o espaço das unidades do *grid*, menos na última linha. Isto, pois o bloco de texto é um elemento visual dentro da página e no caso deste livro não ter “vazios” melhora a aparência visual do *layout*. Porém tomou-se cuidado para que não haja o uso excessivo de hífen o que prejudicaria a fluidez da leitura. Para Haslam (2006, p.81), "Na configuração justificada a hifenização é importante, uma vez que permite que o designer regule o espaçamento de palavras entre as linhas. Isso evita que ‘rios’ de espaço em branco corram através do texto”.

O espaço de parágrafo na primeira linha é de 0,35cm e espaço depois do parágrafo de 0,2 cm. Para o título de cada bloco e do livro utilizou-se as três fontes citadas anteriormente combinadas de forma harmônica.

#### 4.5 CRIAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES E DAS INTERAÇÕES

Para ilustrar o livro fez-se necessário conhecer e estudar a história narrada e seu contexto histórico (capítulo 2.1), podendo assim relacionar corretamente a imagem com a palavra. A ilustração serve para incentivar a imaginação do leitor, sendo um ponto de partida para que ele expresse e crie suas visões particulares. Logo a imagem não pode restringir e forçar a uma única interpretação do texto, e sim sugerir e representar o que o leitor supõe ver. A ilustração reside no “espaço imaginário entre o visto e o não-visto”, no “entre-palavras” (MENDONÇA, In: MARTINS, 2009, p.3)

Vemos a nossa ilusão e a nossa pessoal realidade a partir de uma ilustração de um texto. A mágica da ilustração é um truque que nós mesmos fazemos e revelamos. Eis o sentido do que foi exposto como antes e depois. O momento presente da imagem é apenas um ardil para resgatarmos nossa experiência vivida e projetarmos e criarmos sua memória futura. (RUI DE OLIVEIRA, In: MARTINS, 2009, p.8)

De acordo com o autor, para ocorrer a correta fruição da imagem concorrem além dos fatores estruturais — ritmo, linha, cor, textura, etc— muitos outros fatores subjetivos, pois a leitura da imagem é subjetiva, passível de reflexão. O ato de refletir pode ser realizado tanto por adultos quanto por crianças e jovens, e se dá por camadas e filtros esclarecedores. É necessário analisar também a circunstancialidade da ilustração de existir dentro de um livro ao passar das páginas, sendo reproduzida por impressoras de forma não totalmente fiel ao original.

Como foi constatado na pesquisa de público-alvo (capítulo 3.1), a ilustração que teve maior aceitação pelo público-alvo foi a do irreverente desenho animado “As terríveis aventuras de Billy e Mandy”. O *cartoon* apresenta um traço expressivo e cenas irônicas, utilizou-se também dessas características para inserir o humor negro e satírico ao livro deste projeto. A ilustração, assim como a interação, deve enfatizar o terror e violência presentes na história, ao contrário do que é feito nos livros infantis, nos quais as situações macabras do texto são disfarçadas ao máximo. As ilustrações dos livros infanto-juvenis com uma versão mais sombria da Chapeuzinho Vermelho, analisados no tópico 3.2.1, também servirão de inspiração.

Segundo HASLAM (2006), a maioria dos livros mantém o tamanho da página durante toda a leitura e pode-se obter um impacto adicional mudando esta proporção, utilizando páginas mais longas, mais curtas, corte e vinco. Pretende-se com as interações surpreender o leitor por meio da mudança do ritmo do livro, visto que o público-alvo deste projeto gosta de novidades. Portanto a ilustração e a interação ampliam o significado e o alcance simbólico do livro.

#### 4.5.1 Conceito dos Personagens

O livro contém três versões do conto de Chapeuzinho Vermelho, e entre eles há 3 personagens semelhantes: a Chapeuzinho, o Lobo e a Vovó. Os conceitos, as características e o processo técnico da criação desses personagens são explanados neste tópico.

Foi visto no capítulo 2.1 que os camponeses da França inspiravam-se na realidade vivida por eles para criar seus contos. Logo, o contexto no qual os personagens estão inseridos, na versão original, é de pobreza, subnutrição e desconfiança, situação na qual a barriga cheia vem em primeiro lugar e quem não é esperto, morre.

A Chapeuzinho Vermelho no conto original é uma pobre criança aldeã. Para enfatizar tais qualidades fez-se um físico magro para a personagem (porém não em estado de total subnutrição), com roupas maltrapilhas e cabelo bagunçado. Sua idade está entre os 9–12 anos. A fim de que as roupas estivessem de acordo com a época analisou-se pinturas realizadas próxima a data do conto, principalmente as pinturas medievais nas quais houvesse camponeses (figura 24). Notou-se que as mulheres camponesas só usavam vestidos longos, acinturados, com aventais por cima e toucas para prender o cabelo. As crianças menores na maioria das vezes usavam uma espécie de camisola branca. Para as roupas maltrapilhas de Chapeuzinho foi desenhado um vestido longo de manga curta e um avental branco. Utilizou-se como inspiração também as roupas surradas da personagem principal do filme “A Garota Da Capa Vermelha”. É importante observar que não foi mencionado no texto do conto original nenhum chapeuzinho e muito menos a sua cor.



**Figura 24 – Pinturas Medievais, figurino da atriz principal do filme “A Garota Da Capa Vermelha”**  
Fonte: Site História e Atualidade; Site BrasilEscola; Site Gloria Idade Média; Site Courtesan Macabre, 2012.

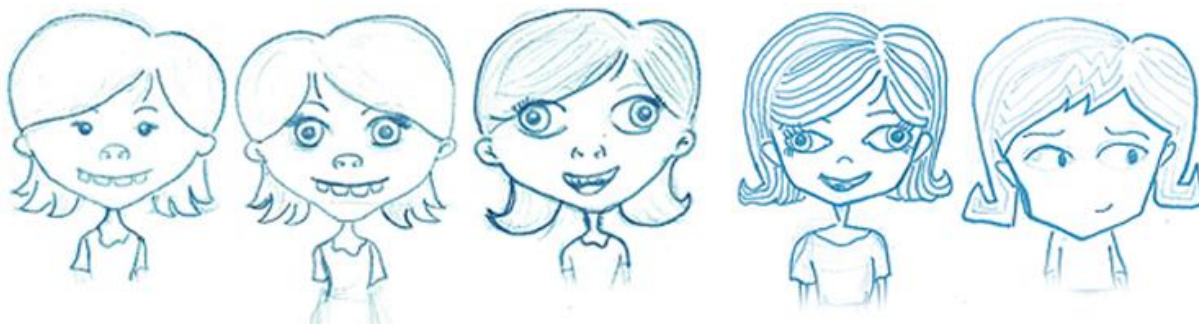
As características emocionais da personagem são inocência, ingenuidade e pobreza de inteligência. Como inspiração para isto, para a feição europeia e para o cabelo bagunçado foram utilizados a personagem principal do filme “A Garota Da Capa Vermelha”, do curta *One Man Band*, da animação *Brave* e o retrato fotografado por Ryan Schude. (figura 25)



**Figura 25 – Personagens de inspiração**

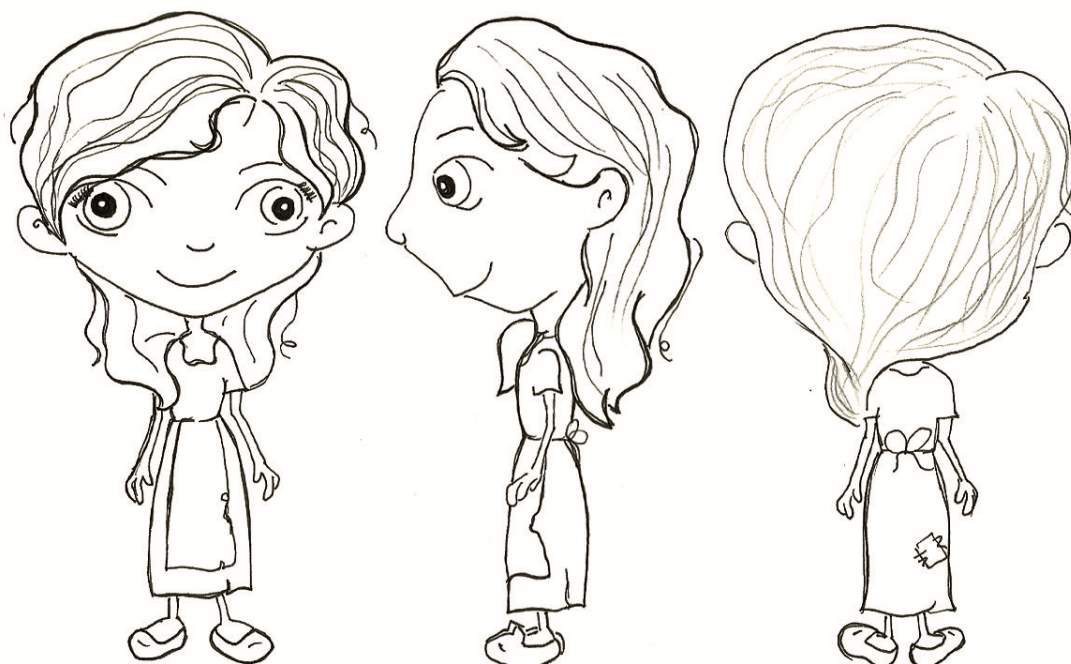
Fontes: Site Warner Bros; Site Pixar; Site Brave - Disney|Pixar; Site Ufunk, 2012.

Analisando essas personagens notou-se que uma boa opção para representar a inocência são os olhos grandes. As referências para o cabelo foram a figura 25c e 25d. É comum desenhistas utilizarem de orelhas de abano e olhos vesgos para reforçar a tolice do personagem, tornando isso um estereótipo. A partir desses dados realizaram-se estudos a lápis de cor para a Chapeuzinho, como visto na figura 26. Por fim chegou-se a Chapeuzinho Vermelho que mais se adequava ao conto, construindo na sequência um *model sheet* (figura 27). *Model Sheet* é uma ou mais folhas que mostram o personagem em vários ângulos (rotação do modelo), o que torna possível padronizar as características do personagem e manter suas proporções no decorrer das ilustrações. (LARRY'S TOON INSTITUTE, 2012)



**Figura 26 – Estudos da Chapeuzinho Vermelho**

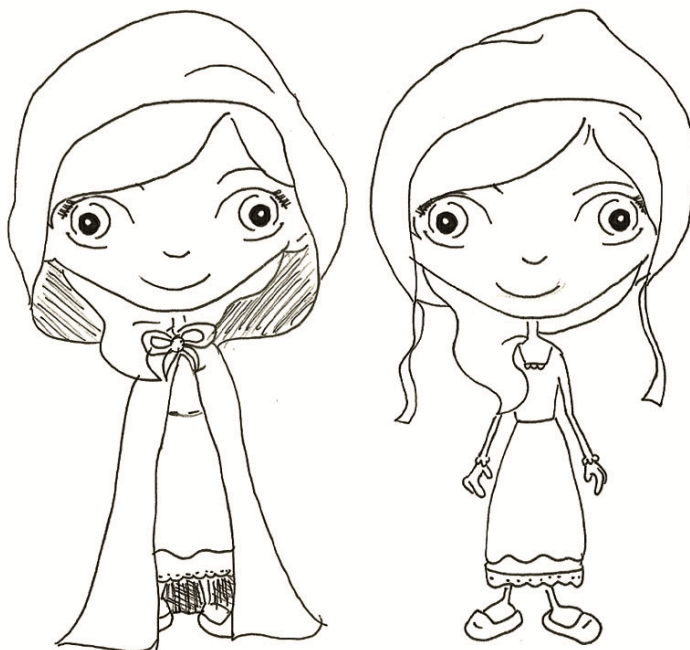
Fonte: A Autora, 2012.



**Figura 27 – Model sheet da Chapeuzinho Vermelho**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

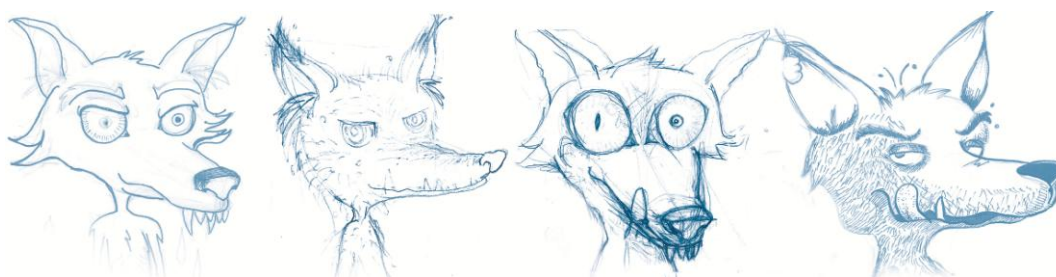
Para as versões de Chapeuzinho Vermelho de Charles Perrault e do Irmãos Grimm, as características físicas da personagem foram adaptadas de acordo com o contexto de cada conto (figura 28). Na história narrada por Perrault a Chapeuzinho continua sendo uma pobre e tola aldeã. Visto no capítulo 2.1 que o público para quem o autor direcionou o conto foi à corte francesa do fim do século XVII, isto fez com que a pobreza não estivesse brutalmente narrada. Logo a personagem foi adaptada para uma forma mais “arrumada”, mas sem deixar de ser uma camponesa. Seu cabelo deixou de ser bagunçado e suas roupas deixaram de ser maltrapilhas, passaram a ser um vestido de manga longa com renda e sapatilhas. Perrault foi o primeiro autor a inserir o capuz /touca (traduzindo do inglês, *hood*) vermelha. Inspirou-se novamente nas obras medievais, nas quais as mulheres são representadas usando uma espécie de touca de pano branco, para fazer o capuz vermelho.

Na versão dos Irmãos Grimm, o público alvo dos autores era a burguesia alemã em ascensão. Visto isso se manteve a ideia de camponês não totalmente pobre e as características físicas do personagem da Chapeuzinho usado na versão de Perrault. O termo em inglês utilizado para definir o chapeuzinho foi *cloak* e *cap*, sendo possível traduzir para capa ou manto. Logo se acrescentou uma capa longa com capuz, contribuindo também para o tom mais sombrio do conto.



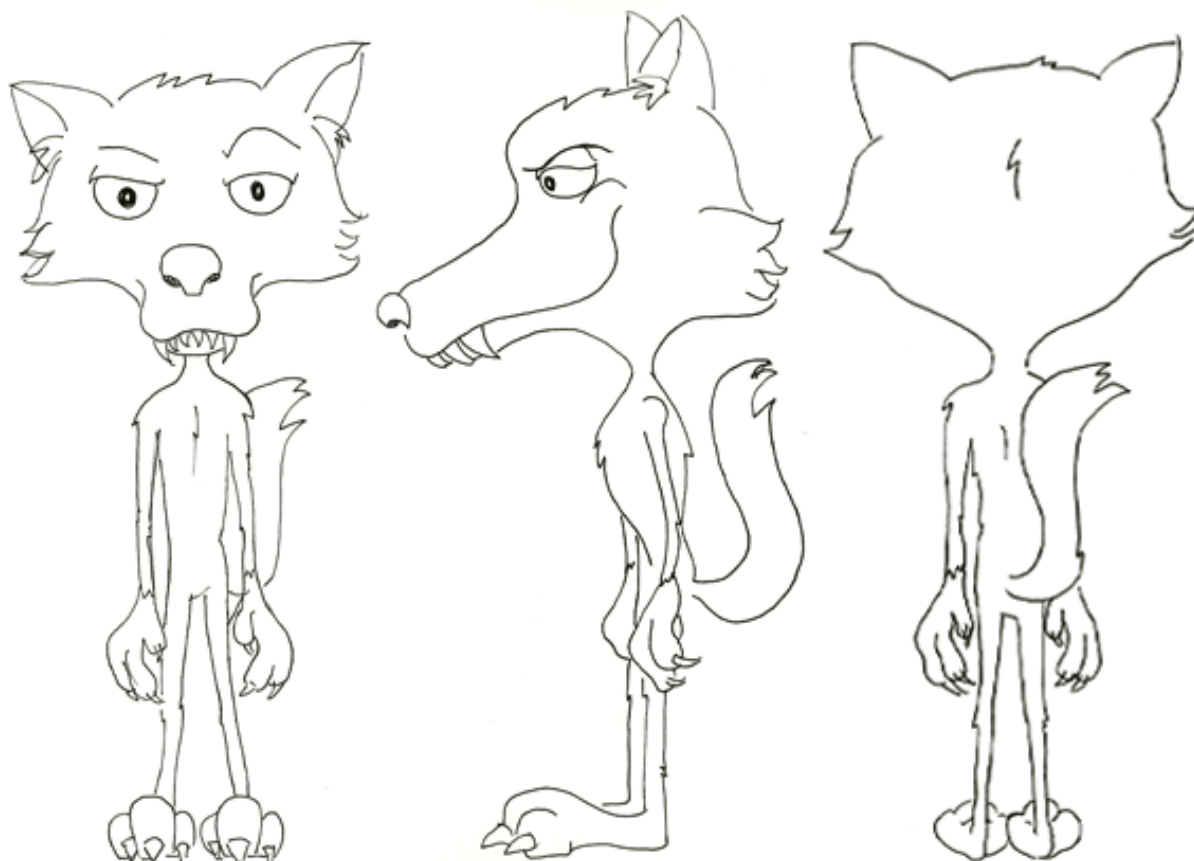
**Figura 238 – Adaptações da Chapeuzinho Vermelho para Charles Perrault, à esquerda, e para os Irmãos Grimm, à direita.**  
**Fonte: A Autora,2012.**

Em todas as versões do conto o lobo está faminto e tem características humanas, como perversidade e esperteza. Porém algumas vezes não é esperto o bastante para que seus planos não falhem. Para transportar essas qualidades ao desenho fez-se um físico magro, dentes protuberantes, base de apoio nas patas traseiras como se fossem pés e feições de malandro. Para enfatizar as clássicas perguntas “Que mão grande você tem vovó!” e assim por diante, desenhou-se as mãos, os pés e a cabeça grandes, quando comparados com o restante do corpo magrelo. Para demonstrar a impotência de Chapeuzinho em relação ao lobo fez-se este mais alto (uma cabeça de altura maior) que aquela. Como as características do Lobo mantêm-se as mesmas nos três contos o desenho do seu físico também foi mantido, variando apenas suas expressões. A partir dessas características foram realizados estudos a lápis de cor (figura 29) e por fim chegou a um lobo adequado (figura 30).



**Figura 29 – Estudos do Lobo**  
**Fonte: A Autora, 2012.**





**Figura 30 – Model sheet do Lobo**  
**Fonte: A autora, 2012.**

A vovó mora na floresta (na versão original e na dos Grimm) ou em outra aldeia (na versão de Perrault), logo também é pobre. Pelo texto é possível saber que está abatida devido a alguma doença. Por ser um personagem secundário, analisou-se primeiramente o *storyboard* e constatou-se que o livro só tem ilustração da vovó na versão de Perrault e Grimm. Assim aplicou-se para ela a ideia do camponês não totalmente pobre e mantiveram-se suas características para todas as versões. A personagem usa camisola simples, meias frouxas e cabelo em coque. Justamente por ser idosa apresenta rugas, orelhas flácidas e rosto semelhante à neta. (figura 31) É mais baixa que o Lobo e a Chapeuzinho, para demonstrar mais impotência a aquele.

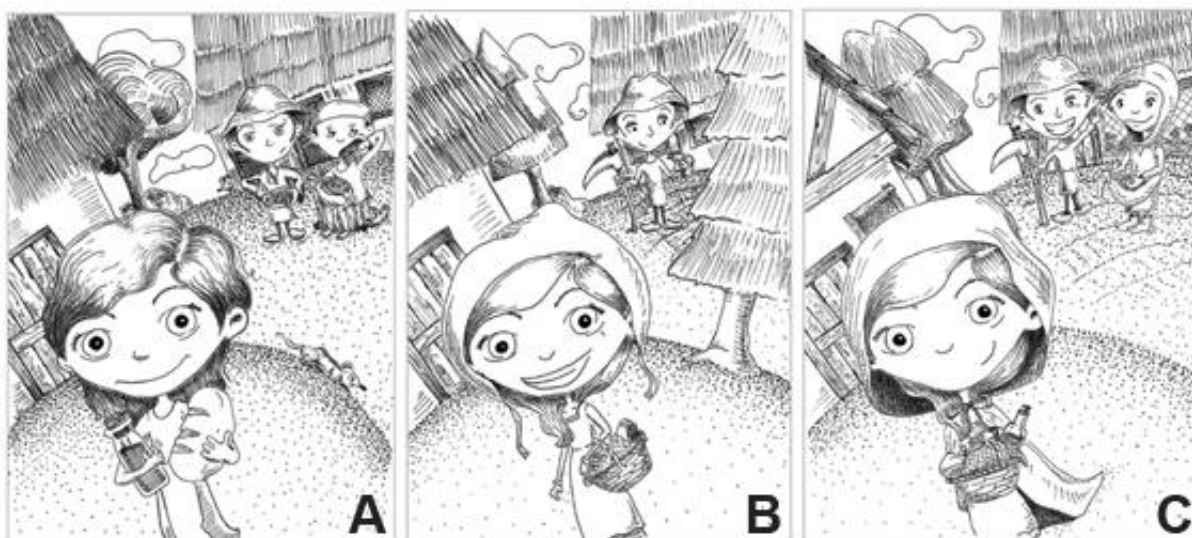


**Figura 31 – Vovó**  
**Fonte: A autora, 2012.**

#### 4.5.2 Cenas Ilustradas e Cenas Interativas

Neste tópico as ilustrações e interações serão explicadas, no que diz respeito aos seus conceitos, objetivos e relação com o texto. Ao todo foram inseridas 8 interações sendo duas para o primeiro bloco do livro, três para o segundo e mais três para o terceiro, e 28 ilustrações.

A primeira ilustração de cada uma das 3 versões da história (presentes em blocos diferentes do livro) contém elementos constitutivos similares e mesmos planos e estrutura básica, formando um sutil jogo de sete erros (figura 32).



**Figura 32 – Ilustrações do livro**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

A estrutura básica que dá sustentação à composição das cenas acima é uma diagonal principal, localizada entre os personagens, e outras diagonais que a cruzam. Os elementos constitutivos do primeiro plano são o primeiro morro, a casa maior e a Chapeuzinho. No segundo plano, encontram-se os outros personagens, as casas, o céu e o segundo morro. A sensação que a diagonal principal transmite é de que Chapeuzinho está caminhando para a direção do leitor.

Alguns elementos variam de acordo com o contexto da história. A Chapeuzinho, como explicado anteriormente, tem roupas e cabelo diferentes para cada versão. Na versão dos camponeses (figura 32A), e tem um sorriso “amarelo” para demonstrar o tom não tão feliz dessa história e carrega na mão pão e leite. Na versão de Perrault (figura 32B), ela tem um sorriso com os dentes a mostra a fim de retratar a aldeia feliz, e está carregando bolo e manteiga em uma cesta. Na versão dos Irmãos Grimm (figura 32C), carrega a cesta com vinho e bolo de forma obediente como se tivesse lembrando as advertências da mãe.

Os aldeões, no segundo plano, estão em situações cotidianas para a época. Notou-se nas pinturas medievais (figura 33) que eles eram retratados na sua grande maioria em trabalhos agrícolas, devido à economia de subsistência e ao senhorialismo. Na versão dos camponeses, como visto no capítulo 2.1, a inveja reinava na aldeia, portanto os aldeões da ilustração (figura 32 A) têm expressões de cobiça para com o leite e o pão quente na mão de Chapeuzinho, além de estarem comendo a usual papa de pão e água. Na versão de Perrault (figura 32 B), a aldeia é retratada como um lugar feliz em uma pobreza amenizada, então o aldeão está comendo brioche com uma foice na outra mão. Na versão dos Irmãos Grimm (figura 32 C), a protagonista cativava a todos, então os aldeões têm feições amigáveis.



**Figura 33 – Pinturas medievais**  
Fonte: Site Arcanjo, 2012.

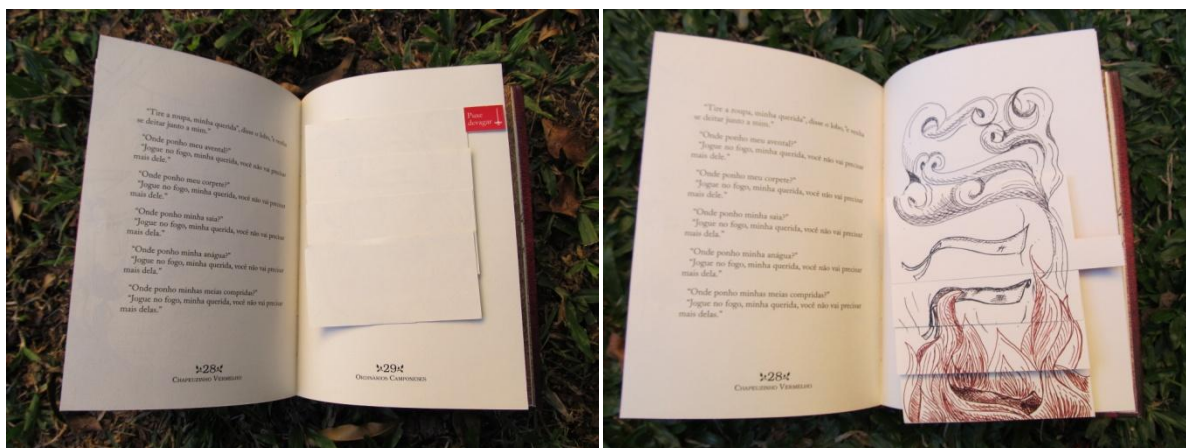
Na versão original (primeira bloco), criou-se uma forma de fechadura vazada que transpassa 5 páginas. O buraco da fechadura incentiva o leitor a espiar e ver parte da ilustração macabra. Nesta Chapeuzinho está comendo a carne de sua avó, sem saber, para o deleite do Lobo (figura 34). Após folhear as páginas furadas, as quais contêm textos aleatórios e imagens a fim de manter a fluidez do livro e não deixá-las em branco, o leitor pode analisar toda a cena.



**Figura 34 – Elemento interativo: fechadura**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

Há um momento em que a Chapeuzinho joga suas roupas no fogo e faz perguntas formando sempre a mesma sentença só mudando a nome da peça de roupa. E o lobo sempre a responde ordenando: “Jogue no fogo, minha querida, você não vai precisar mais delas”. Para esse trecho criou-se uma sequência de papéis com uma parte sobreposta que ao puxar do leitor ocasiona um efeito dominó, revelando um avental caindo rapidamente no fogo (figura 35). Há, portanto um paralelismo entre o verbal e o visual, devido à repetição das frases e a imagem sequencial. Logo, a interação mantém o mesmo ritmo do texto. Para que o leitor seja incentivado a puxar os papéis foi acrescentada uma aba indicando “Puxe devagar”, ordenando do mesmo modo que Lobo faz no texto. O melhor posicionamento desta aba foi testado com as duas crianças anteriormente entrevistadas com quais se manteve contato. Notou-se que sem algo escrito elas não entendiam a interação.

Após apresentar um modelo com aba na lateral do primeiro papel da sequência e o outro com a aba em cima do primeiro papel da sequência, observou-se que ambas as crianças realizaram o movimento certo quando a aba estava na lateral. Logo se utilizou esta posição.

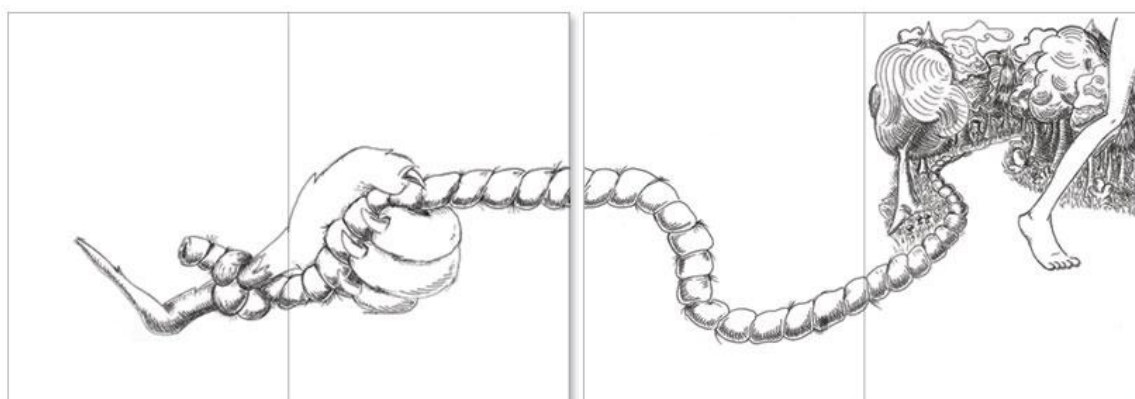
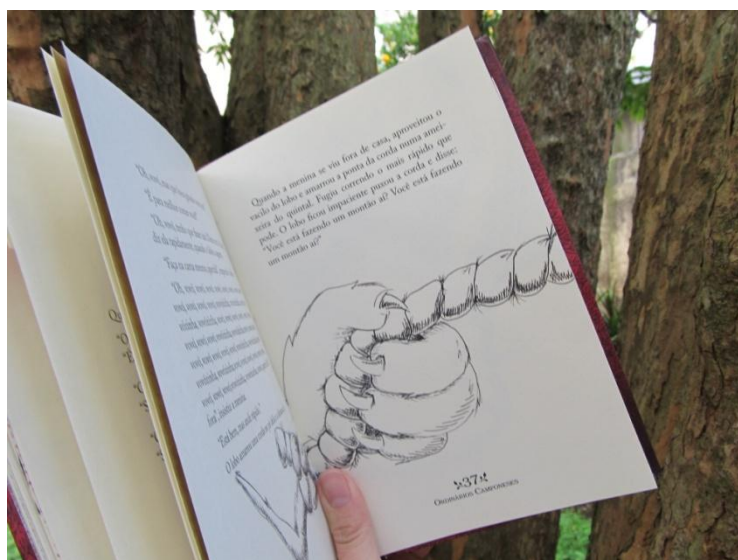


**Figura 35 – Elemento interativo: efeito dominó**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

Para as cenas em que o Lobo devora a Chapeuzinho ou a Vovó, as proporções dele foram propositalmente aumentadas em relação às outras personagens, remetendo as clássicas perguntas de Chapeuzinho “Oh, vovó, mas que boca grande você tem!”, “Oh, vovó, mas que narinas grandes você tem!”, assim por diante e a impotência delas perante ele.

Outro trecho escolhido para ilustrar de cada versão é a ocasião em que Chapeuzinho tem o primeiro encontro com o Lobo, nos desenhos ambos estão bem próximos, assim é apresentada a figura do Lobo na história.

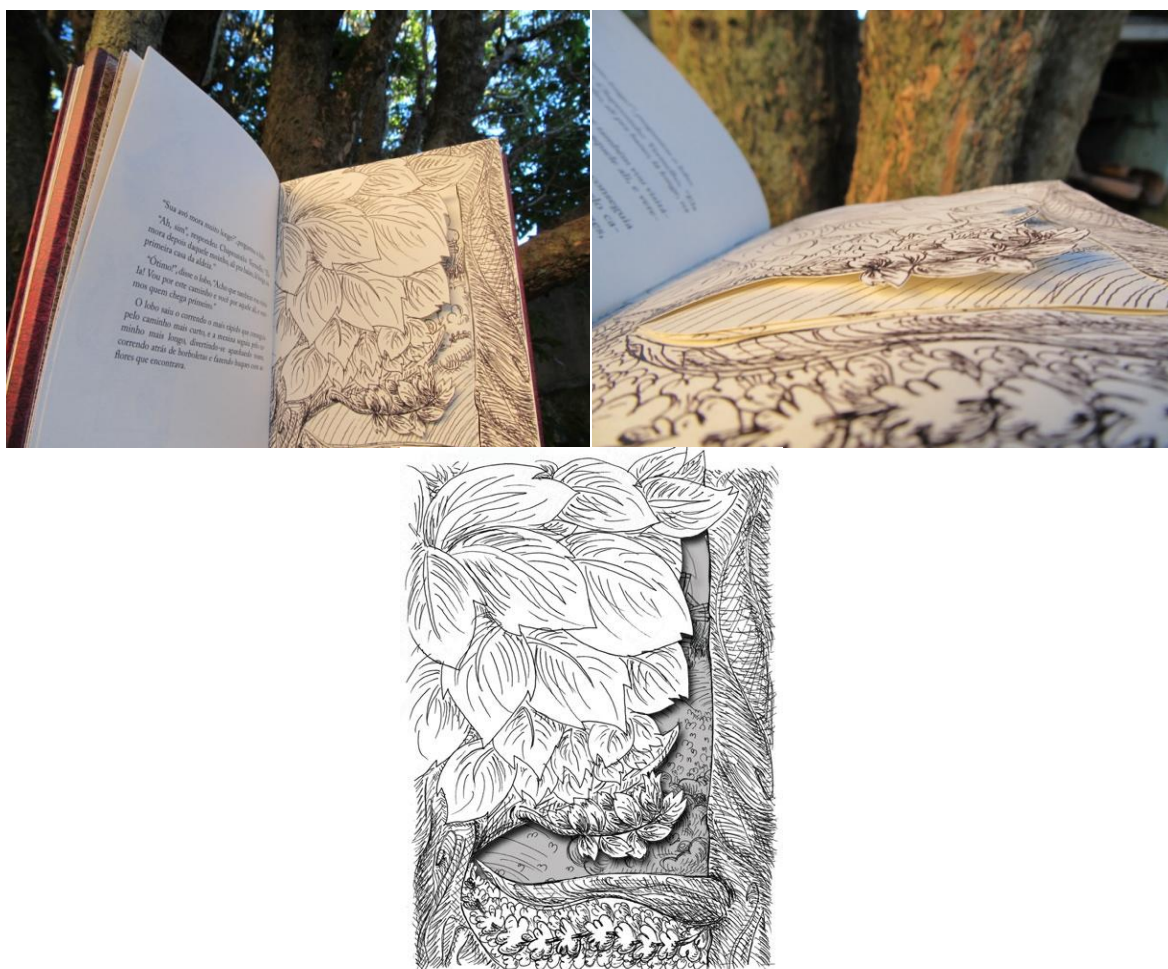
Em outro trecho no qual Chapeuzinho faz-se de falsa-tola e escapa do Lobo, ilustrou-se uma corda que passa da mão do Lobo e se mistura com o caminho da floresta, transpassando 4 páginas (figura 36). Na última página, aparece apenas uma parte da perna da protagonista sem o seu vestido, visto que no conto sua roupa foi jogada ao fogo, iludindo o Lobo do mesmo modo que acontece no texto. Utilizando essa forma de representar foi possível enfatizar o terror e o uso das quatro páginas fez com que houvesse interação com o suporte e com o texto.



**Figura 36 – Ilustração do livro**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

Para versão de Perrault (segundo bloco do livro), fez-se uma sobreposição seqüencial de quatro imagens que abrem como portas em uma das páginas. No texto, Chapeuzinho caminha vagarosamente pelo trajeto da floresta, colhendo

nozes, flores, vendo borboletas, passando pelo moinho e por fim chegando à casa de sua avó. O intuito dessa interação é transmitir a sensação de que o leitor está caminhando junto com a protagonista e se aproximando da casa da vovó cada vez que vira um dos planos (figura 37). O espaço em que a cena se abre respeita o tamanho da mancha gráfica. Fez-se um modelo dessa interação com desenhos simples ilustrados, que foi testado com os dois entrevistados citados anteriormente e ambos não apresentaram nenhuma dificuldade em entender esse artefato, sendo funcional apenas pela sua forma e pelo visual.



**Figura 37 – Elemento interativo: portas**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

Outra interação para versão de Perrault são 6 papéis arredondados presos na folha através de uma tachinha “bailarina” formando uma espécie de “leque”. Foi inserido o papel Canson de 120g entre duas páginas seguintes para que a tachinha não ficasse visível no verso. A interação tem o intuito de representar o pensamento inocente e tolo de Chapeuzinho Vermelho ao ver o Lobo na cama da Vovó. Três papéis arredondados têm a ilustração da Vovó de pé vestida e os outros três a

“Vovó” deitada dormindo. Ironizando a pobreza de inteligência da protagonista, a qual percebe lentamente a diferença de sua avó com o Lobo (figura 38).



**Figura 38 – Elemento interativo: leque**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

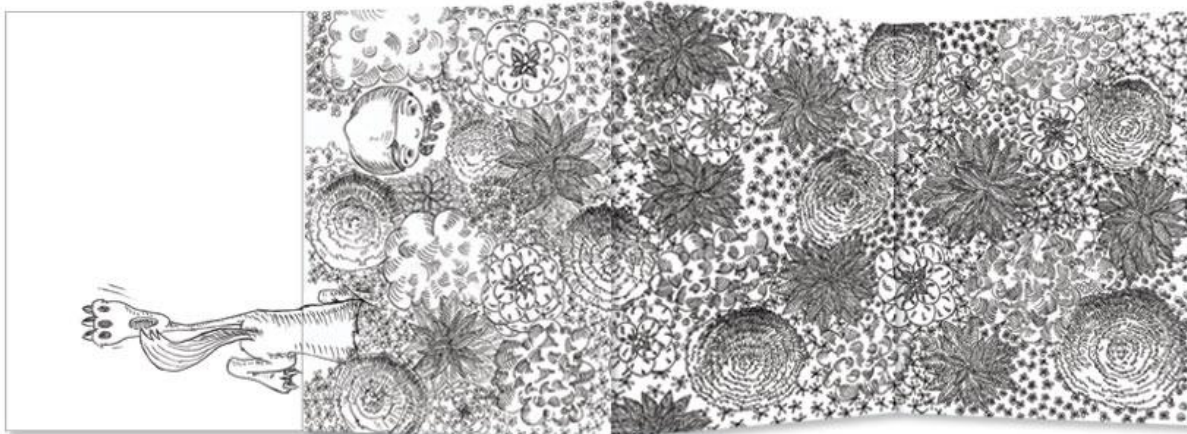
A última interação presente na versão de Perrault são 5 páginas furadas no formato da boca do Lobo (figura 39). Através do furo vê-se uma imagem com formas circulares hipnóticas. Os versos das seis páginas possuem textos aleatórios e imagens para manter a fluidez do livro e não deixar páginas branco. Assim representou-se o Lobo devorando Chapeuzinho de maneira alucinada pois, segundo o texto, fazia dias que ele não comia.



**Figura 39 – Elemento interativo: boca**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

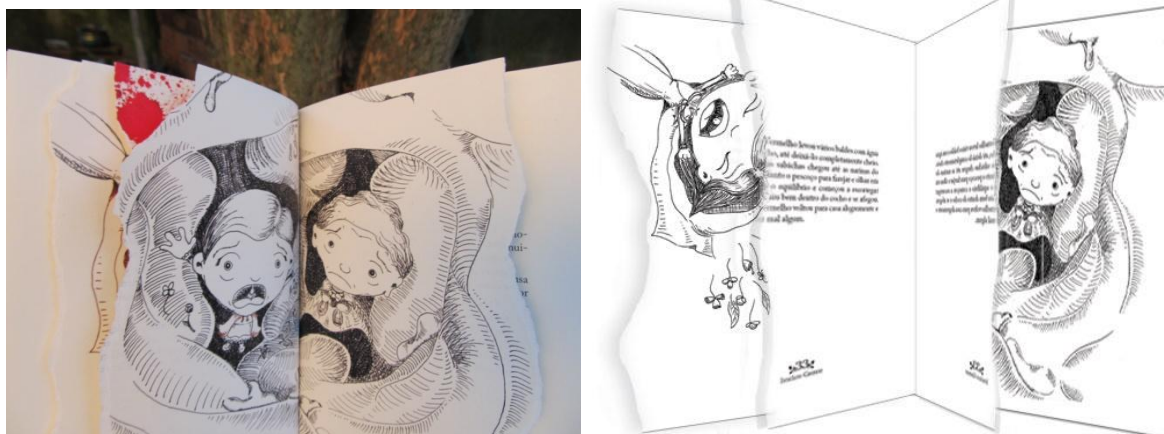


Na versão dos irmãos Grimm (terceira bloco do livro), Chapeuzinho Vermelho é enganada pelo Lobo e se distraí na floresta saindo da trilha. Para a interação desde trecho mudou-se a proporção da página aumentando seu comprimento para mais 4 páginas, dobradas em zig-zag (figura 40). Acrescentou-se abaixo no meio do livro um semi-círculo vazado na folha, representando o atalho pelo qual o Lobo passou. Toda a extensão das páginas extras possui a ilustração de uma floresta vista de cima simbolizando o longo caminho percorrido pela distraída protagonista ao sair da trilha, enquanto o Lobo já correu para a outra página.



**Figura 40 – Elemento interativo: floresta**  
Fonte: A Autora, 2012.

Outra interação também mexe com a proporção das páginas, porém seu comprimento fica mais curto que o padrão. A intenção é dar a sensação de que o Lobo comeu a Chapeuzinho de dentro do livro arrancando pedaços das páginas e em seguida ela caiu dentro da barriga do vilão (figura 41). Os versos das páginas possuem textos que não é possível ler por completo, mas mantém a ritmo do livro.



**Figura 241 – Elemento interativo: folhas arrancadas**  
Fonte: A Autora, 2012.

A última interação do livro consiste em uma “janela” que representa a barriga do Lobo, cujas abas são unidas por um fio vermelho intencionalmente mal costurado (figura 42). Esta situação incentivará o leitor a espiar por entre a costura. A imagem ao fundo é do estômago do Lobo com duas pedras em cima, ilustrando o trecho no qual o caçador corta a barriga do Lobo e a Chapeuzinho coloca pedras dentro.



**Figura 42 – Elemento interativo: barriga**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

Por fim, a última ilustração traz o Caçador, a Vovó e a Chapeuzinho radiantes de felicidade com o triste fim do Lobo. Chapeuzinho tem ares de obediência, pois disse que nunca mais iria desobedecer a sua mãe. E enfatizando novamente o terror, o sangue da pele do Lobo que está na mão do caçador escorre no bolo da vovó.

#### 4.5.3 Processo Técnico da Criação das Ilustrações

Após o estudo a lápis de cor e criação do *model sheet* dos personagens fez-se estudos a lápis de cor das cenas. Em seguida, as 28 ilustrações foram finalizadas em caneta nanquim preta. A técnica escolhida foi a hachura, fazendo-se uso do negativo e positivo, ou seja, de espaços vazios em branco e espaço preenchidos pelas imagens em preto. A hachura é uma sucessão de traços grossos ou finos com distâncias que variam conforme sejam necessários tons claros, médios ou escuros (ROIG, 2007). A forma do traço deve variar também de acordo com a textura da superfície que se deseja reproduzir. As hachuras foram desenhadas pela

autora, com exceção da ilustração das árvores vista de cima e a do fundo do estômago que foram feitas voluntariamente pela designer Valéria Gobbi. Os detalhes em vermelho, como do sangue e do chapeuzinho, foram feitos digitalmente com o intuito de reforçar o terror das histórias. A técnica de hachura contribui para a sensação de mistério e atmosfera sombria, devido à cor carregada e traços expressivos, criando assim suspense à medida que o leitor absorve todas as camadas da cena. Por fim, as ilustrações foram digitalizadas. O tratamento das imagens no *software* gráfico Photoshop foi realizado voluntariamente pela designer Débora Pinheiro.

#### 4.6 CAPA, FOLHA DE ROSTO E FOLHA-GUARDA

A capa pode ser uma boa possibilidade para sugerir o que o leitor irá encontrar dentro do livro, além de chamar atenção na prateleira. Visando isso, criaram-se as seguintes opções:



Figura 43 – Opções de capa  
Fonte: A Autora, 2012.

Devido o ar misterioso que o vermelho escurecendo nas bordas da capa da esquerda (figura 43) transmite, optou-se pelo uso desta, mas os elementos gráficos da outra opção não foram inteiramente descartados. A cor do título é amarelo ouro (C:0 M:41 Y:98 K:8).

O título em inglês *Little Red Riding-Hood* é uma aliteração, figura de sintaxe na qual há a repetição de fonemas. Tentou-se reproduzir esse mesmo “efeito sonoro” no título: O Encontro dos Contos Vermelhos. Porém para melhor integração com espaço da ilustração optou-se por: O Encontro dos Contos. Ao fundo da capa tem uma ilustração da autora à nanquim, que consiste em um cabideiro esculpido direto no tronco de uma árvore, pendurado neste há um gorro, um capuz e um avental. A ideia é construir um paralelismo entre o verbal e o visual: o cabideiro está relacionado com o “encontro”, e os “contos” foram representados pelo gorro, presente no conto dos Irmãos Grimm, um capuz, no de Perrault, e um avental, no dos ordinários camponeses. Ao redor há folhas remetendo, juntamente com o tronco/cabideiro, a floresta, local percorrido pela Chapeuzinho em todas as versões (figura 44). A folha de guarda é ilustrada com a continuação dessas folhas da capa.



Figura 44 – Capa  
Fonte: A Autora, 2012.

A folha de rosto, folha de guarda e abertura de blocos devem-se harmonizar com as ilustrações, com o *layout* das outras páginas internas e com a capa, a fim de criar uma unidade visual para o livro. Houve um questionamento durante a criação destas sobre qual estilo seguir (figura 45): escuro e preto, remetendo a um terror mais atual, ou marrom envelhecido remetendo a algo histórico. Na figura abaixo estão apresentados as duas opções, seguindo ordem de cima para baixo, de: folha de guarda, folha de rosto, abertura de capítulo e página interna.

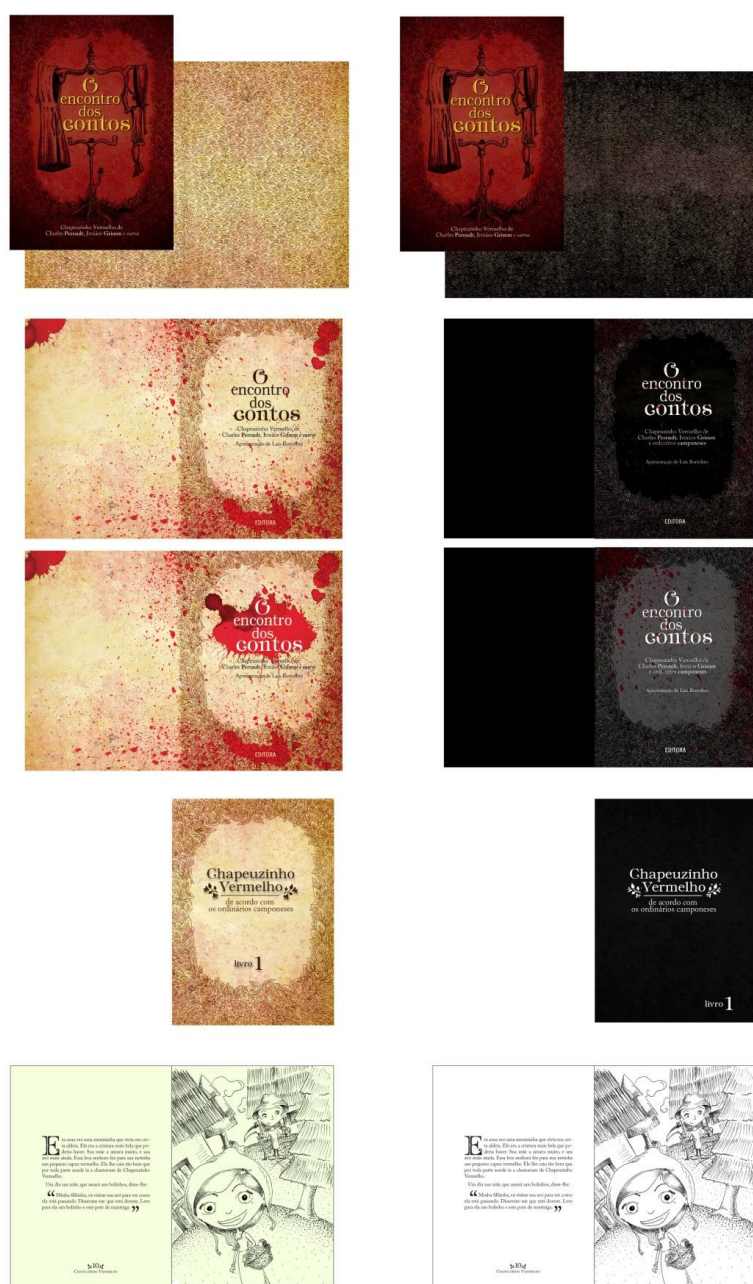


Figura 45 – Opção estilo marrom, à esquerda, e de estilo preto, à direita.  
Fonte: A Autora, 2012.

Visto esta dúvida, fez-se necessário perguntar ao público-alvo. Consultou-se 9 jovens incluindo os 2 com quem se manteve contato. Os mais velhos de 14-15 anos preferiam o estilo preto e os de 9-13 anos o estilo marrom. Para todos os de 9-13 anos o que mais agradou no estilo marrom foi a forma como o sangue se destaca e para alguns desses o que mais desagradou no estilo preto foi que faz lembrar a um livro de romance sobre vampiros. Para os de 14-15 anos o estilo preto foi mais interessante pela aparência tenebrosa e não o relacionaram com vampiros.

Por fim, escolheu-se o estilo marrom por agradar a 70% dos respondentes e ser mais condizente com a proposta deste projeto, uma vez que o sangue no fundo envelhecido remete a algo violento e histórico relacionando-se melhor com o texto. Apresenta-se abaixo a folha de rosto, folha de guarda e abertura de capítulo na versão final:

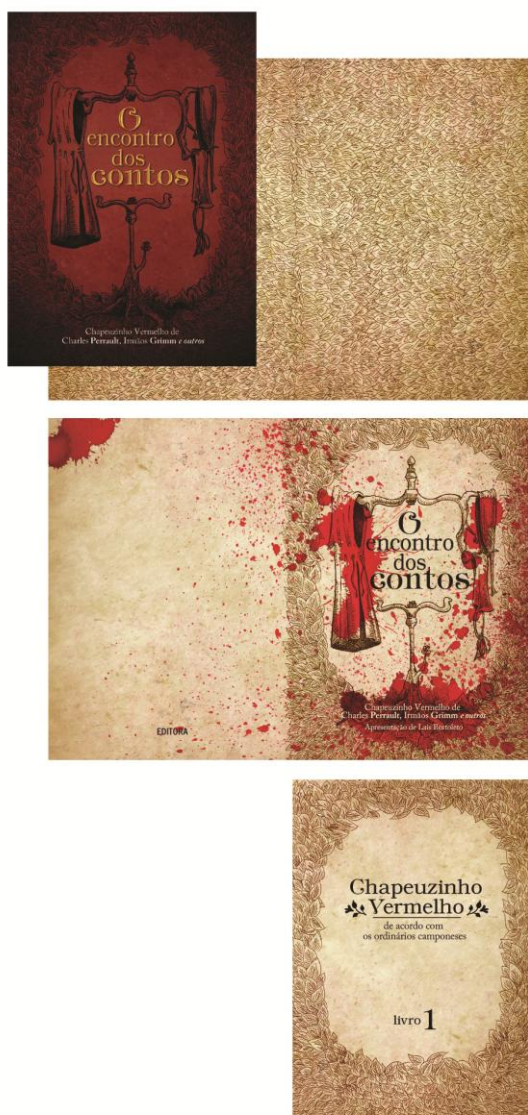


Figura 46 – Capa, folha de guarda, folha de rosto e abertura de capítulo.  
Fonte: A Autora, 2012.

## 5 FINALIZAÇÃO E PRODUÇÃO

Com a finalização da diagramação das páginas e do *layout* da capa foi possível determinar as especificações finais para a produção. Uma das metas deste projeto é confecção de um único exemplar do livro para a apresentação.

### 5.1 PROCESSO DE IMPRESSÃO E PAPEL

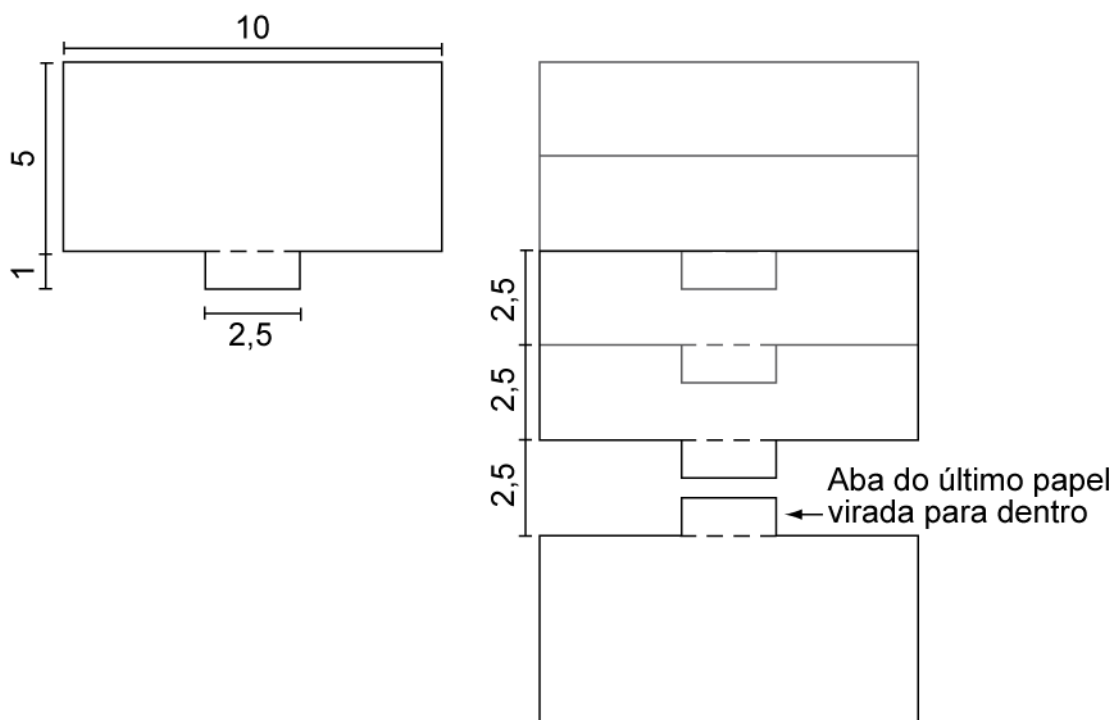
Visto que não se optou por uma produção em larga escala foi escolhido o processo de impressão digital. A impressão digital se caracteriza como um processo eletrográfico, no qual acontece a transferência do pigmento para a matriz ou suporte através de eletricidade estática. A entrada de dados é digital e produz um original em papel. Possui boa qualidade, porém quando comparado com o offset, tem menor qualidade. É utilizada principalmente para baixas tiragens, visto que o custo por unidade não varia com o aumento da tiragem. (VILLAS-BOAS, 2010, p. 78-83).

O livro tem 124 páginas no total, sendo que no primeiro bloco são 44 páginas, no segundo bloco são 40 páginas e no terceiro bloco são 40 páginas. Em cada bloco há dois cadernos. O papel utilizado para o miolo do livro é o Pólen Bold Natural 90g, com impressão frente e verso.

Todos os papéis para a construção do livro foram comprados na papelaria Inventário com o custo total de R\$ 14,55 (quarenta e cinco reais). Toda a impressão foi feita na gráfica Tecnicópias com o custo de R\$ 240 (duzentos e quarenta reais).

### 5.2 PRODUÇÃO DAS INTERAÇÕES

Para a construção da sequência de papéis com “efeito dominó” fez-se 4 papéis de 10x5 cm, com abas de 2,5x1cm no meio da parte inferior. Os papéis são colados na página pelas abas, a uma distância de 2,5cm entre a base maior não colada deles (figura 47). A aba do último é virada para dentro da mancha gráfica, não a deixando tão visível, e as restantes conforme na figura 47.



**Figura 47 – Medidas da interação “efeito dominó”. Escala 1:2 (em cm).  
Fonte: A Autora, 2012.**

Para as quatro imagens que abrem como portas em uma das páginas, a última ilustração é impressa direto na folha que pertence ao caderno do livro. As 2 outras ilustrações precisam de abas vincadas de 1 cm para que se torne possível abri-las e são cortadas conforme o contorno do desenho. Colam-se, direto na última ilustração, as abas para fora e rente à linha de baixo da mancha gráfica uma com a aba para esquerda e outra para a direita. Cobrindo as abas e toda a extensão fora da mancha gráfica cola-se a primeira ilustração, que também apresenta corte e vinco.

Para aumentar o comprimento da página 13, do bloco 3 do livro, foram impressos duas folhas A4 e coladas através de uma pequena aba. Outra possibilidade é imprimir em uma A2, neste caso sem a necessidade de aba. No caso do buraco da fechadura e da boca do Lobo vazados, para uma produção em maior escala seria preciso uma faca especial, mas é possível a produção manual com tesoura e estilete.

Na última interação, a janela é formada por dois papéis de 6,5 x 4,5 cm com abas de 1 cm coladas para dentro direto na página e presos por um fio de algodão. Cobrindo as abas há uma ilustração de 10 x 6,5 cm. O processo de montagem da interação consiste em, primeiramente, colar as abas, depois a ilustração e em seguida costurar as abas.



### 5.3 ENCADERNAÇÃO

O tipo de encadernação escolhido foi a com costura e cola, na qual as folhas do caderno são reunidas por costuras e cada caderno é unido a outro por cola (VILLAS-BOAS, 2010, p. 160). Esta encadernação permite melhor abertura do livro, portanto melhor manuseio.

A técnica escolhida, como dito anteriormente, foi a *dos-à-dos*, termo francês (em inglês, *back-to-back*). Nesta une-se dois livros através do compartilhamento da mesma capa de trás de um deles, ou seja, a borda de um está alinhada com a lombada do outro, de modo que abrem em direções opostas (Online Dictionary for Library). Possibilitando que o livro se divida em blocos, dando a ideia de conteúdos separados, porém unidos por um mesmo tema. Para este projeto foi acrescentado mais um livro unido também pela capa do outro, assim olhando de cima a lombada terá o formato de um “M”. O tipo de capa escolhido foi a capa dura a fim de que o leitor notasse mais rapidamente a existência de três diferentes blocos por sentir o peso da capa, além de aumentar a resistência do livro.

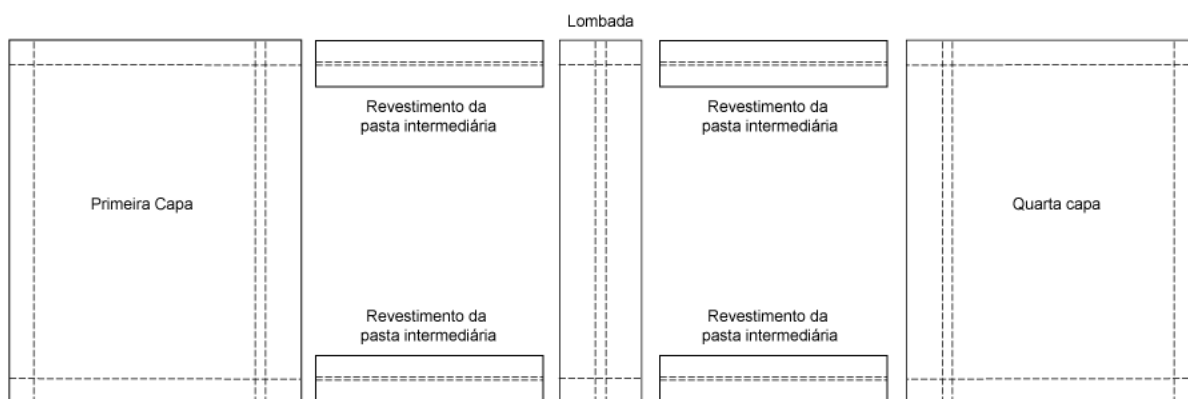
HASLAM (2006) explana que a capa dura é estruturada com três retângulos de papelão, que formam com a aplicação do revestimento o que é chamado de pasta frontal, pasta traseira e lombada. Neste projeto além de uma pasta frontal, uma traseira e uma lombada, há mais duas pastas intermediárias e duas lombadas, devido a técnica *dos-à-dos*. Foi utilizado o papelão Cinza HCR, 1,4mm de espessura.

Dimensões dos papelões:

- Pasta frontal e traseira: 14,8 cm x 21,8 cm
- Pastas intermediárias: 14,6 cm x 21,8 cm
- Lombada: 0,58 cm x 21,8 cm

O tamanho das páginas com sangra é 15x21 cm e para a largura dos papelões foi acrescido 0,8 cm para a proteção das folhas; para o comprimento da pasta frontal e traseira retirou-se 0,2 cm para que essa parte fosse preenchida apenas pelo papel e tornando possível uma melhor abertura do livro. Seguindo o raciocínio retirou-se 0,4 cm dos papelões intermediários. Entre todos os papelões há um espaço que será unido pelo revestimento de um papel impresso.

O revestimento da capa é um pouco maior que o formato do livro. “Estas sobras (denominadas seixas) são dobradas para o verso e coladas, formando os *debruns*.” (VILLAS-BOAS, 2010, p.111). Logo acrescentou-se 1,7 cm de seixa em todos os lados, exceto na lombada que a sobra foi de 2,6 cm (além de 0,58 cm para a própria lombada), pois não será usado um impresso contínuo. Isto porque seria necessário um papel em proporções grandes, sendo desnecessário uma vez que é possível obter um bom acabamento utilizando partes segmentadas para o revestimento. Logo os papelões intermediários foram cobertos apenas na borda de cima e de baixo. O papel utilizado neste revestimento foi o Couché fosco 115g com laminação fosca. No apêndice E estão as dimensões dos papéis de revestimento e na figura 48 um esquema da posição de cada papel de revestimento.



**Figura 48 – Esquema de revestimento dos papelões da capa**  
**Fonte: A Autora, 2012.**

“Finalmente, são coladas na base rígida as *folhas de guarda*: de papel diferenciado e mais resistente que o miolo, elas escondem os debruns e reforçam a fixação da capa ao miolo” (VILLAS-BOAS, 2010, p.111). Para a folha de guarda foi utilizado o papel Splendorgel 190g, em 21x30 cm.

O refile, a vincagem e a encadernação foram realizadas pelo profissional Claudio Pilotto. O custo total foi de R\$ 80,00 (oitenta reais) e duração para a confecção de 2 dias.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto pautou-se no ideal de criar um livro interativo da Chapeuzinho Vermelho que gerasse experiências aprazíveis pela forma inusitada em que se apresenta o conto original e suas primeiras adaptações, para o público de 9 a 15 anos. Empregaram-se dedicadamente vários recursos a fim de alcançar o desígnio estipulado.

Por meio de uma pesquisa histórica sobre o conto de fadas foi possível inserir com êxito características peculiares de cada versão da Chapeuzinho Vermelho na concepção do livro, sendo muito proveitoso também para a tradução dos textos originais. Esforços foram envidados através de uma pesquisa para descobrir quem era o público-alvo mais adequado. E juntamente com a análise de outros livros da Chapeuzinho notou-se um segmento de mercado a ser melhor atendido, que é o de jovens leitores fascinados pela mistura da violência com o faz-de-conta dos contos de fada. A pesquisa excedeu as expectativas e foi possível inserir a auto-identidade desejada do leitor alvo ao livro, por conseguinte aproximá-lo da história. Isto, pois os significados simbólicos expressos pelo livro são de fantástico, macabro, não infantil e não delicado, características compatíveis com a personalidade de meninos e meninas “menos rosa e mais punk” de 9 a 15 anos.

Com finalidade de inovar a maneira usual de se ler um livro juvenil impresso aumentou-se o leque de possibilidades de comunicação e interação com o usuário utilizando-se de aspectos perceptivos táteis e visuais. Em suma, para ampliar o estímulo emocional do livro buscou-se atrair a atenção por ser divertido, proporcionar novidades surpreendentes, ir além das necessidades e expectativas óbvias e criar uma reação instintiva. Isto por meio dos elementos interativos internos, da encadernação *dos-à-dos* contendo em cada bloco uma versão do conto, da capa e de um projeto gráfico misterioso e clássico. Contribuindo para os aspectos visuais, há também as ilustrações em hachura com personagens que trazem características correspondentes ao contexto da época escrita dependendo da versão de Chapeuzinho Vermelho.

Houve dificuldades durante o desenvolvimento do projeto como seguir o cronograma inicial, encontrar o texto original do conto e referências de análise histórica do contexto deste. Outro impasse foi o tempo remanescente para finalizar

as ilustrações e o fato de que a técnica de hachura exige tempo, habilidade do artista e paciência para que fique mais primorosa. Algumas imagens ficaram mais simples, porém manteve-se o mesmo traçado durante todo o livro e contou-se com o apoio de uma designer e amiga para tratá-las no *software* Photoshop.

Diante do livro finalizado apresentando as qualidades anteriormente citadas conclui-se que se atingiu com êxito o objetivo proposto inicialmente. Não se chegaria a um resultado satisfatório, se não fosse à aplicação dos estudos e pesquisas realizadas no decorrer do projeto, os conhecimentos obtidos ao longo do curso de Tecnologia em Design Gráfico e das orientações recebidas da professora orientadora.

## REFERÊNCIA

### Obras de Referência

BIASIOLI, Bruna Longo. As interfaces da literatura infanto-juvenil: panorama entre o passado e o presente. **Revista de Estudos Literários**: Terra roxa e outras terras, Londrina, v.9, 2007. Disponível em: <[http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g\\_pdf/vol9/9\\_9.pdf](http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g_pdf/vol9/9_9.pdf)>. Acesso em: 27 set. 2011.

CARTER, Angela. **A menina do capuz vermelho e outras histórias de dar medo**. 2.ed.Tradução: Luciano Vieira Machado. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011

COELHO, Luiz Antonio L.; FARBIARZ, Alexandre. **Design: olhares sobre o livro**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

DARNTON, Robert. **O grande massacre de gatos**: e outros episódios da história cultural francesa. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

DUNDES, Alan. **Little Red Riding Hood: a casebook**. Londres: University of Wisconsin Press, 1989.

DAMAZIO, Vera; MONT'ALVÃO, Claudia. **Design Ergonomia Emoção**. Editora Mauad, 2008.

FONTOURA, Antônio. **O Livro**. Curitiba: Gramafone, 2007.

GRIMM, Jacob; Grimm. **Grimms' Fairy Tales**. [S.l.]: The Project Gutenberg Ebooks, 2008. Disponível em: <[http://www.gutenberg.org/files/2591/2591-h/2591-h.htm#2H\\_4\\_0023](http://www.gutenberg.org/files/2591/2591-h/2591-h.htm#2H_4_0023)>. Acesso em: 10 ago. 2011.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II** - Como criar e produzir livros. Tradução: Juliana A. Saad e Sérgio Rossi Filho. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

JOKURA, Tiago. A origem sangrenta dos contos de fadas. **Mundo Estranho**, São Paulo, ed. 98, p 15-23, abr. 2010.

KOTLER, Philip. **Administração de marketing**: a edição do novo milênio. 10. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2000

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2001

LOREIRO, Eduardo. Pesquisa - A grande aliada para o sucesso no design **Revista Wide**, ed 82, jan/fev 2011. Disponível em: <[http://issuu.com/duduloureiro/docs/entrevistawide\\_pesquisa\\_fev2011](http://issuu.com/duduloureiro/docs/entrevistawide_pesquisa_fev2011)>. Acesso em: 30 jul.2011

MACHADO, Ana Maria. **Contos de fadas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

MARKOPOULOS, Panos; READ, Janet C.; MACFARLANE, Stuart; HOYSNIEMI, Johanna. **Evaluating children's interactive products**: Principles and Practices for Interaction Designers (Interactive Technologies). Londres: Morgan Kaufmann , 2008.

MARTINS, Magda Frediani. A arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Salto para o Futuro. Rio de Janeiro, nº 7, jun. 2009. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/203955Artedeilustrar.pdf>>. Acesso em: 27 mar. 2012.

NORMAN, Donald. **The design of everyday things**. Nova York: Doubleday, 1990.

NORMAN, Donald. **Design Emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PERRAULT, Charles. **Tales of Passed Times**. [S.l.]: The Project Gutenberg Ebooks, 2008. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/33511/33511-h/33511-h.htm>>. Acesso em: 10 ago. 2011.

PERRAULT, Charles. **The Tales of Mother Goose**. [S.l.]: The Project Gutenberg Ebooks, 2008. Disponível em: <[http://www.gutenberg.org/files/17208/17208-h/17208-h.htm#LITTLE\\_RED RIDING-HOOD](http://www.gutenberg.org/files/17208/17208-h/17208-h.htm#LITTLE_RED RIDING-HOOD)>. Acesso em: 10 ago. 2011.

ROIG, Gabriel. **Fundamentos do Desenho Artístico**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

SAFFER, Dan. **Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices**. Peachpit Press, 2006.

SILVA, Alexandre. O conto de fada e a problemática do pertencimento social. **Revista Espaço Acadêmico**, Maringá, n.39, ago. 2004. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/039/39esilva.htm>>. Acesso em: 07 jul.2011.

SILVA, Mauro M. de L. Crimes da era digital. **NET**, Rio de Janeiro, nov.1998. Seção Ponto de Vista. Disponível em: <<http://www.brazilnet.com.br/contexts/brasilrevistas.htm>>. Acesso em: 28 nov. 1998.

WARNER, Marina. **Da Fera à Loira: Sobre contos de fadas e seus narradores**. Tradução: Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed. rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010.

ZIPES, Jack. **The trials & tribulations of Little Red Riding Hood**. 2.ed. New York : Routledge, 1993.

### Sites de Referência

ARCANJO. Disponível em: <<http://arcanjo-lycan.blogspot.com.br/2010/12/canicultura-festa-do-mata-cao.html>> Acesso em: 2 nov. 2011.

BRASIL ESCOLA. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/literatura/trovadorismo.htm>> Acesso em: 2 nov. 2011.

CORNELL UNIVERSITY COPYRIGHT INFORMATION CENTER. **Public Domain**. Disponível em: <<http://copyright.cornell.edu/resources/publicdomain.cfm>>. Acesso em: 23 dez. 2011.

COURTESAN MACABRE. Disponível em: <<http://www.courtesanmacabre.com/2011/03/red-riding-hood-and-other-costumes.html>> Acesso em: 2 nov. 2011.

DAFONT. Disponível em: < <http://www.dafont.com/>> Acesso em: 7 mar. 2011.  
DISNEY|PIXAR. Disponível em: <<http://disney.go.com/brave/index.html> > Acesso em: 3 mar. 2011.

FANPOP. Disponível em: <<http://www.fanpop.com/spots/billy-and-mandy/images/6411535/title/billy-mandy-photo>> Acesso em: 30 jul. 2012.

FASTCODESIGN. Disponível em: <<http://www.fastcodesign.com/1663677/wanted-little-red-riding-hood-redesign-summons-the-big-bad-wolf-using-type>> Acesso em: 3 nov. 2011.

FLUX SHOP. Disponível em: <[http://fluxshop.se/shop/product.php?id\\_product=13](http://fluxshop.se/shop/product.php?id_product=13)> Acesso em: 3 nov. 2011.

GLORIA IDADE MÉDIA. Disponível em:  
<[http://gloriadaidademediia.blogspot.com.br/2009\\_01\\_01\\_archive.html](http://gloriadaidademediia.blogspot.com.br/2009_01_01_archive.html)> Acesso em: 5 nov. 2011.

HISTÓRIA E ATUALIDADE. Disponível em:  
<<http://historiaeatualidade.blogspot.com.br/2010/06/um-dia-na-idade-media.html>> Acesso em: 2 nov. 2011.

INSTITUTO FABER-LUDENS DE DESIGN DE INTERAÇÃO. **Fly on the wall.**  
Disponível em:<<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1657>> Acesso em: 9 jan. 2012.

\_\_\_\_\_. **Entrevistas Contextuais.** Disponível em:<  
<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/4898>> Acesso em: 9 jan. 2012.

JAYISGAME. Disponível em: <<http://jayisgames.com/games/twisted-fairytales-goldilocks/>> Acesso em: 30 jul. 2011.

JIM TIERNEY. Disponível em: <<http://jimtierney.blogspot.com/2010/02/jules-verne-adventure-series-complete.html>> Acesso em: 3 nov. 2011.

LINK: BLOG DO ESTADÃO. **Respeitável Público.** Disponível em:  
<<http://blogs.estadao.com.br/link/respeitavel-publico/>> Acesso em: 9 fev. 2012.

LIVRARIA CULTURA. Disponível em: < <http://www.livrariacultura.com.br>> Acesso em: 30 set. 2011.



LIVRARIA CURITIBA. Disponível em: <<http://www.livrariacuritiba.com.br>> Acesso em: 30 set. 2011.

NJOVEM - NÚCLEO JOVEM DA EDITORA ABRIL. **Mundo Estranho/Revista**. Disponível em: <<http://sevenstarinfotech.com/projects/demo/nJovem/>>. Acesso em: jul. 2011.

OPENLIBRARY. Disponível em: <<http://www.archive.org/stream/contesdeperrault00perr#page/n9/mode/2up>> Acesso em: 15 nov. 2011.

PIXAR. Disponível em: <<http://www.pixar.com/shorts/omb/index.html>> Acesso em: 3 mar 2011.

PORTAL NEGÓCIOS DA COMUNICAÇÃO. **Eles também leem**. Disponível em: <<http://portaldacomunicacao.uol.com.br/graficas-livros/38/eles-tambem-leem-212026-1.asp>> Acesso em: jul. 2011.

RED RIDING HOOD BOOK. Disponível em: <<http://redridinghoodbook.com/>> Acesso em: 1 ago. 2011.

RETHINK CANADA. Disponível em: <<http://rethinkcanada.com/ourwork/archive/chris-tarry/2011/design/album-packaging/>> Acesso em: 3 nov. 2011.

SITE AFAIN BOOKS. Disponível em: <<http://afainbooks.com/workshops/beyond-the-basics-workshop/>> Acesso em: 4 nov.. 2011.

STYLECOURT. Disponível em: <<http://stylecourt.blogspot.com/2009/04/color-for-words.html>> Acesso em: 1 ago. 2011.

THE UNIVERSITY OF ST ANDREWS. Disponível em: <<http://standrewsrarebooks.wordpress.com/2011/06/24/52-weeks-of-fantastic-bindings-week-2/>> Acesso em: 7 nov. 2011.

UFUNK. Disponível em: < <http://www.ufunk.net/photos/les-etranges-portraits-de-ryan-schude/> > Acesso em: 3 mar. 2011.

WARNER BROS. Disponível em: <<http://redridinghood.warnerbros.com/>> Acesso em: 3 mar. 2011.

VAN AMSTEL, Frederick. **O domínio do Design de Interação**. Blog Usabilidoido. Disponível em <[http://usabilidoido.com.br/o\\_dominio\\_do\\_design\\_de\\_interacao.html](http://usabilidoido.com.br/o_dominio_do_design_de_interacao.html)> Acesso em: 27 jan.2012.

WIPO: WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION. **Domínio Público**. Disponível em:<[http://www.wipo.int/clea/docs\\_new/pdf/pt/pt/pt023pt.pdf](http://www.wipo.int/clea/docs_new/pdf/pt/pt/pt023pt.pdf)>. Acesso em: 23 dez. 2011.

## APÊNDICE

### APÊNDICE A – Tradução da história da Chapeuzinho Vermelho de acordo com os camponeses

Havia uma mulher que tinha um pouco de pão. Ela disse à filha:

“Vá levar este pão quente e este leite para sua avó”.

Então, a menina partiu. Quando estava caminhando pela floresta, um Lobo se aproximou e perguntou à ela:

“Aonde você vai?”

“Para a casa da vovó. Estou levando este leite e um pouco de pão para ela.”

“Por qual caminho você vai: o dos alfinetes ou o das agulhas?”

“O das agulhas”, disse a menina.

Então, sem falar mais nada, o Lobo seguiu rapidamente pelo caminho dos alfinetes e chegou primeiro à casa. Matou a avó. Despejou o sangue da velha numa garrafa e colocou na prateleira. Cortou sua carne em fatias, colocando tudo numa travessa dentro do armário. Depois ficou deitado na cama, à espera. A menina chegou e bateu na porta. Toc, toc, toc.

“Entre, querida”, disse o Lobo.

“Olá, vovó. Trouxe para a senhora um pouco de pão e de leite.”

“Guarde no armário, minha querida. Prove a carne que está lá dentro e o vinho que está na prateleira.”

Enquanto a menina comia o que lhe foi oferecido, um gatinho disse: "Bisca! Menina perdida! Comendo a carne e bebendo o sangue de sua avó!"

“Tire a roupa, minha querida”, disse o Lobo, “e venha se deitar junto a mim.”

“Onde ponho meu avental?”

“Jogue no fogo, minha querida, você não vai precisar mais dele.”

“Onde ponho meu corpete?”

“Jogue no fogo, minha querida, você não vai precisar mais dele.”

“Onde ponho minha saia?”

“Jogue no fogo, minha querida, você não vai precisar mais dela.”

“Onde ponho minha anágua?”

“Jogue no fogo, minha querida, você não vai precisar mais dela.”

“Onde ponho minhas meias compridas?”

“Jogue no fogo, minha querida, você não vai precisar mais delas.”

Quando a menina se deitou na cama, disse:

“Oh, vovó, como você está peluda!

“É para me manter mais aquecida, querida.”

“Oh, vovó, que ombros largos você tem!”

“São para carregar melhor a lenha, querida.”

“Oh, vovó, mas que orelhas grandes você tem!”

“São para ouvir você melhor, querida.”

“Oh, vovó, mas que narinas grandes você tem!”

“São para melhor cheirar o meu fumo, querida.”

“Oh, vovó, mas que unhas grandes você tem!”

“É pra me coçar melhor, querida.”

“Oh, vovó, mas que dentes grandes você tem!”

“É para melhor comer você!”

E ele a devorou.

## **Ou**

“Oh, vovó, tenho que fazer xixi. Deixe me ir lá fora”, disse ela rapidamente, quando o lobo a agarra.

“Faça na cama mesmo, querida”, responde o lobo.

“Oh, vovó, vovó, quero ir lá fora”, insistiu a menina.

“Está bem, mas ande rápido.”

O lobo amarrou uma corda no pé dela e a deixou ir. Quando a menina se viu fora de casa, aproveitou o vacilo do lobo e amarrou a ponta da corda numa ameixeira do quintal. Fugiu correndo o mais rápido que pode. O lobo ficou impaciente puxou a corda e disse: “Você está fazendo um montão aí? Você está fazendo um montão aí?”

Quando ele notou que ninguém respondia, pulou da cama e viu que a menina havia fugido. Foi atrás dela, mas chegou à casa da menina bem na hora em que ela entrou.

## APÊNDICE B – Tradução da versão de Charles Perrault da história da Chapeuzinho Vermelho

Era uma vez uma menininha que vivia numa certa aldeia. Ela era a criatura mais bela que poderia haver. Sua mãe a amava muito e sua avó mais ainda. Essa boa senhora fez para sua netinha um pequeno capuz vermelho. Ele lhe caiu tão bem que por toda parte aonde ia a chamavam de Chapeuzinho Vermelho.

Um dia sua mãe, que assara uns bolinhos, disse-lhe:

“Minha filhinha, vá visitar sua avó para ver como ela está passando. Disseram-me que está doente. Leve para ela um bolinho e este pote de manteiga.”

Chapeuzinho Vermelho pôs-se logo a caminho da casa de sua avó, que morava numa outra aldeia. Para chegar a seu destino deveria passar pela floresta. Lá encontrou um sujeito velho e malicioso, o lobo. Ele sentiu uma vontade enorme de comê-la, mas não se atreveu por causa dos lenhadores trabalhando ali perto. O lobo perguntou-lhe para onde ia. A pobre criança, não sabendo o quanto é perigoso dar ouvidos a um lobo, respondeu inocentemente:

“Vou à casa da minha avó levar-lhe este bolinho e este pote de manteiga que a minha mãe mandou.”

“Sua avó mora muito longe?”, perguntou o lobo.

“Ah, sim“, respondeu Chapeuzinho Vermelho, “Ela mora depois daquele moinho, ali pra baixo, lá longe, na primeira casa da aldeia.”

“Ótimo!“, disse o lobo, “Acho que também vou visitá-la! Vou por este caminho e você por aquele ali. Veremos quem chega primeiro.”

O lobo saiu correndo o mais rápido que conseguiu pelo caminho mais curto e a menina seguiu pelo caminho mais longo, divertindo-se apanhando nozes, correndo atrás de borboletas e fazendo buquês com as flores que encontrava.

O lobo não demorou muito para chegar à casa da avó. Ele bateu na porta. Toc, toc, toc.

“Quem é?”

“É a sua netinha, Chapeuzinho Vermelho“, disse o lobo, disfarçando a voz. “Trouxe um bolinho e um pote de manteiga que minha mãe mandou.”

O lobo puxou o pino e a porta se abriu. Saltou para cima da boa senhora e a engoliu em um piscar de olhos, pois já fazia três dias que ele não comia. Então, fechou a porta e foi se deitar na cama da avó para esperar por Chapeuzinho Vermelho. Em pouco tempo, ela chegou e bateu à porta. Toc, toc, toc.

“Quem é?”

Ouvindo a voz rouca do lobo, Chapeuzinho Vermelho primeiro ficou assustada, mas, lembrou que sua avó estava doente e respondeu:

“É a sua netinha, Chapeuzinho Vermelho! Trouxe um bolinho e um pote de manteiga que minha mãe mandou.”

Amaciando sua voz, o lobo gritou: “Puxe o pino e a trava vai cair!”

Chapeuzinho Vermelho puxou o pino e a porta se abriu.

Quando o lobo a viu entrar, escondeu-se por debaixo das cobertas da cama e disse:

“Coloque o bolinho e o pote de manteiga no armário e venha se deitar comigo.”

Chapeuzinho Vermelho guardou a comida, tirou suas roupas e foi para o lado da cama. Ela ficou muito espantada ao ver como sua avó aparentava diferente do que quando estava de pé e vestida. E lhe disse:

“Vovó, que braços grandes você tem!”

“É para abraçar você melhor, minha netinha.”

“Vovó, que pernas grandes você tem!”

“É para correr melhor, minha menina.”

“Vovó, que orelhas grandes você tem!”

“É para escutar melhor, minha menina.”

“Vovó, que olhos grandes você tem!”

“É para enxergar você melhor, minha menina.”

“Vovó, que dentes grandes você tem!”

“É para comer você!”

E dizendo estas palavras, o desprezível lobo saltou para cima de Chapeuzinho Vermelho e a devorou.

### **Moral**

Agora, crianças, tomem cuidado!

E peço principalmente

A vocês, donzelas, tão amáveis e belas

Que não fale com estranhos

E nem dêem trela.

Se lhe derem ouvidos, não será surpresa

Que do lobo vire jantar

O lobo, digo aqui, que vocês encontrarão

Serão vários e de várias formas

Uns serenos, sem azedume ou irritação.

Até mesmo se mostram bem-educados e prestativos

Acompanhando sua delicada e jovem presa

Enquanto caminha pelas ruas – que desprezível!

A essa altura todos já devem saber que

Os lobos mais perigosos são os tenros de fala mansa.

## APÊNDICE C – Tradução da versão dos Irmãos Grimm da história da Chapeuzinho Vermelho

Era uma vez uma menininha encantadora, de quem todos gostavam assim que a conheciam. E, entre todos, quem mais a amava era a sua avó, que não parava de mimar a criança. Certa ocasião deu-lhe de presente uma capa de veludo vermelho. Vestiu tão bem nela que a menina queria usá-lo o tempo inteiro e, por isso, passou a ser sempre chamada de Chapeuzinho Vermelho.

Um dia, a mãe da menina lhe disse:

“Venha cá, Chapeuzinho Vermelho, pegue este pedaço de bolo e esta garrafa de vinho e leve para a sua avó. Ela está doente e fraca, estas coisas lhe farão bem. Vá logo, antes que o sol fique quente demais! Ande devagar, em silêncio e não desvie o caminho! Senão, você pode cair, quebrar a garrafa e deixar sua avó sem nada. Quando chegar lá, não se esqueça de dizer ‘Bom dia!’ e não fique bisbilhotando os cantos da casa.”

“Vou fazer tudo direitinho, exatamente como está dizendo”, prometeu Chapeuzinho Vermelho à sua mãe.

Sua avó morava lá pra dentro da mata, a mais ou menos uma hora de caminhada da aldeia. Mal pisara na floresta, Chapeuzinho Vermelho já deu de encontro com o Lobo. Não sabendo a perversa criatura que ele era, ela não teve nem um pingão de medo.

“Bom dia, Chapeuzinho Vermelho”, disse o Lobo.

“Bom dia, senhor Lobo” - ela respondeu.

“Aonde está indo tão cedo de manhã, Chapeuzinho Vermelho?”

“À casa da vovó.”

“O que é isso debaixo de sua trouxa?”

“Um pedaço de bolo e uma garrafa de vinho. Assamos ontem e estou levando para a vovó, que está doente e fraquinha, precisando de alguma coisa para animá-la”, ela respondeu.

“Onde fica a casa da sua vovó, Chapeuzinho?”

“Fica a uns 15 minutos de caminhada mata adentro, bem debaixo dos três carvalhos grandes. O senhor deve saber onde é pelas aveleiras que crescem em volta” - disse Chapeuzinho Vermelho.

O Lobo pensou com seus botões: “Esta coisinha nova e macia enche a minha boca de saliva. Será um prato ainda mais suculento que a velhota. O negócio é ser esperto e abocanhar as duas.”

O Lobo caminhou ao lado de Chapeuzinho Vermelho por algum tempo e, então, disse: “Chapeuzinho, notou que há lindas flores por toda parte? Por que não para e olha um pouco para elas? Acho até que você nem ouviu como os passarinhos estão cantando lindamente. Está se comportando como se estivesse indo para a escola, quando é tudo tão divertido aqui no bosque.”

Chapeuzinho Vermelho ergueu a cabeça, abriu bem os olhos e notou como os raios de sol dançavam entre as árvores. Viu flores bonitas por todos os cantos e

pensou: "Se eu levar um buquê fresquinho, a vovó ficará radiante. Ainda é cedo, tenho tempo de sobra para chegar lá, com certeza."

Chapeuzinho Vermelho deixou a trilha e caminhou para dentro do bosque à procura de flores. Mal arrancava uma aqui, avistava uma ainda mais bonita acolá, e ia atrás dessa. Assim, foi embrenhando-se cada vez mais na mata.

Neste meio-tempo, o Lobo correu direto para a casa da avó da Chapeuzinho e bateu à porta.

"Quem é?"

"Chapeuzinho Vermelho. Trouxe um pedaço de bolo e vinho. Abra a porta."

"É só bater o trinco", gritou a avó. "Estou fraca de mais para sair da cama."

O Lobo levantou o trinco e a porta se escancarou. Sem dizer uma palavra, foi direto até a cama da avó e devorou-a inteirinha. Depois, vestiu as roupas dela, enfiou sua touca na cabeça, deitou-se na cama e puxou as cortinas.

Enquanto isso, Chapeuzinho Vermelho corria de um lado para outro colhendo flores. Quando tinha tantas nos braços que mal conseguia carregar, lembrou-se de repente de sua avó e voltou para a trilha que levava até a casa dela. Ficou surpresa ao encontrar a porta aberta e, ao entrar, teve uma sensação tão estranha que pensou: "Puxa! Sempre me sinto tão alegre quando estou na casa da vovó, mas hoje estou me sentindo muito aflita."

Chapeuzinho Vermelho gritou "Olá, vovó!" Mas não houve resposta. Foi, então, até a cama e abriu as cortinas. Lá estava sua avó, deitada, com a touca puxada para cima do rosto. Parecia muito esquisita.

"Oh, vovó, que orelhas tão grandes são essas?"

"É para melhor te escutar, minha criança!", foi a resposta.

"Mas vovó, que olhos tão grandes são esses?"

"É para melhor te enxergar, minha querida!"

"Mas vovó, que mãos tão grandes são essas?"

"São para melhor te abraçar, minha querida!"

"Oh! Mas vovó, que boca grande e terrível é essa!"

"É para melhor te comer!"

Mal acabara de pronunciar estas últimas palavras, o Lobo saltou fora da cama e engoliu a coitada da Chapeuzinho Vermelho.

Saciado o seu apetite, o Lobo deitou-se novamente na cama, adormeceu e começou a roncar muito alto. Um caçador que por acaso ia passando junto a casa pensou: "Como essa velha está roncando alto! Melhor ver se há algum problema." Entrou na casa e, ao chegar perto da cama, percebeu que havia um Lobo deitado nela.

"Vejam só onde encontro esse velhaco pecador, eu que há tempos o persigo" - disse.

Sacou sua espingarda e já estava fazendo pontaria quando lhe veio à mente que o Lobo devia ter comido a velha e que, assim, ele ainda poderia salvá-la. Em vez de atirar, pegou uma tesoura e começou a abrir a barriga do Lobo adormecido. Depois de algumas tesouradas, entreviu um brilhante gorro vermelho. Mais algumas,



apareceu a menina inteirinha, gritando: “Ah, eu estava tão apavorada! Como estava escuro na barriga do Lobo.”

E logo mais, embora mal pudesse respirar, a idosa vovó também conseguiu sair da barriga. Mais que depressa Chapeuzinho Vermelho pegou duas pedras bem grandes e encheu a barriga do bicho com elas. Quando acordou, o Lobo tentou sair correndo, mas as pedras eram tão pesadas que o puxaram para trás e ele caiu morto.

Chapeuzinho Vermelho, sua avó e o caçador ficaram radiantes. O caçador esfolou o Lobo e levou a pele para casa. A avó comeu o pedaço do bolo, tomou o vinho que a neta havia trazido, e se sentiu mais forte. Chapeuzinho Vermelho disse para si mesma: - “Nunca mais na vida vou desviar o caminho e me embrenhar pelo bosque. Pelo menos, não quando a mamãe proibir”.

É dito sobre outra vez em que Chapeuzinho Vermelho encontrou outro Lobo quando ia para a casa da avó, levando-lhe uns bolinhos. O Lobo tentou fazê-la desviar-se do caminho, mas Chapeuzinho Vermelho estava alerta e seguiu em frente. Contou à avó que encontrara um Lobo e que ele a cumprimentara. Mas tinha olhado para ela de um jeito tão mau que se não estivéssemos num descampado, teria me devorado inteira.

“Pois bem” - disse a avó. “Basta trancar a porta e ele não poderá entrar.”

Alguns instantes depois o Lobo bateu à porta e gritou: “Abra a porta, vovó. É Chapeuzinho Vermelho, vim lhe trazer uns bolinhos.”

As duas não abriram a boca e se recusaram a atender a porta. Então, o espertalhão rodeou a casa algumas vezes e pulou para cima do telhado. Estava planejando esperar até que Chapeuzinho Vermelho fosse para casa. Pretendia rastejar atrás dela e devora-la na escuridão. Mas a avó descobriu suas intenções. Havia um grande cocho de pedra na frente da casa. A avó disse à menina: “Pegue este balde, Chapeuzinho Vermelho. Ontem cozinhei umas salsichas. Jogue a água em que as fervei no cocho.”

Chapeuzinho Vermelho levou vários baldes com água da fervura ao cocho, até deixá-lo completamente cheio. O cheiro daquelas salsichas chegou até as narinas do Lobo. Ele esticou tanto o pescoço para farejar e olhar em volta que perdeu o equilíbrio e começou a escorregar telhado abaixo. Caiu bem dentro do cocho e se afogou. Chapeuzinho Vermelho voltou para casa alegremente e ninguém lhe fez mal algum.

## APÊNDICE D - Roteiro utilizado na entrevista para a pesquisa qualitativa

Idade:                      Série:                      Sexo:  
 Facebook: [pedir permissão para adicionar]  
 Twitter:  
 Tumblr:  
 Outras rede sociais:

1. Qual dessas imagens você daria um "curtir"? E qual você odiou?



2. Quais cores você gosta? E as que você odeia?  
 3. Quais são seus programas de TV favoritos?  
 4. Quais joguinhos de videogame ou de computador são seus favoritos?  
 5. Quais são seus objetos favoritos?

Você lê:	Sempre	1x por semana	1xmês	1xcada6meses	Nunca	Quais?
REVISTA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
GIBI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
LIVRO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
JORNAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
OUTROS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

7. O que te faz comprar um livro?

[ ] Capa                      [ ] Ilustração  
 [ ] Preço                      [ ] Escola  
 [ ] Conteúdo                      [ ] Indicação de alguém  
 [ ] Outro

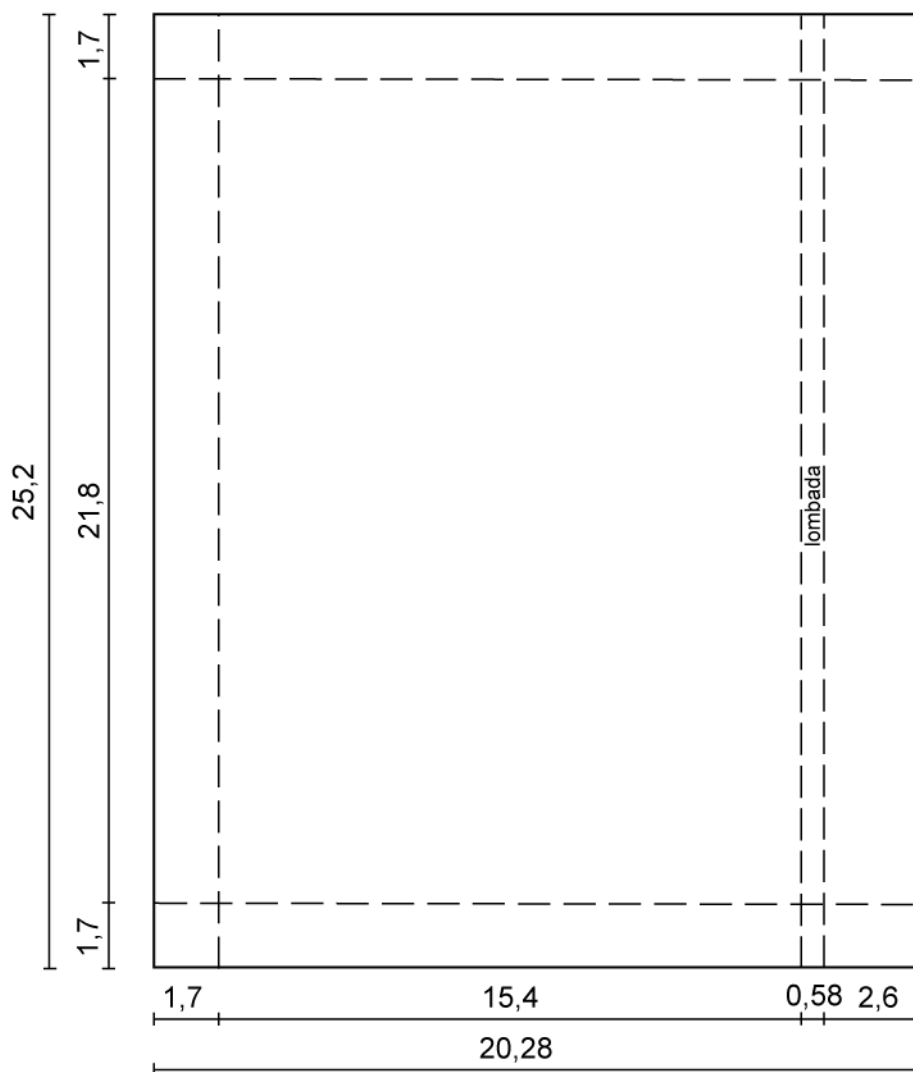
### SOBRE O LIVRO

9. Se o mesmo texto estivesse em várias línguas (português, inglês, francês e alemão) você acharia \_\_\_\_\_. [super legal | legal | tanto faz | nem leria]

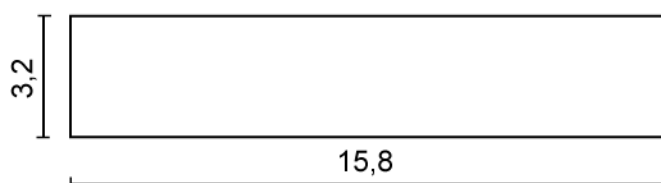
10. Qual final da Chapeuzinho Vermelho você gostaria de saber: o final sangrento, final feliz ou o final mais ou menos sangrento (= amenizado)?

**APÊNDICE E – Dimensões dos papéis de revestimento**  
**Escala 1:2 (em cm)**

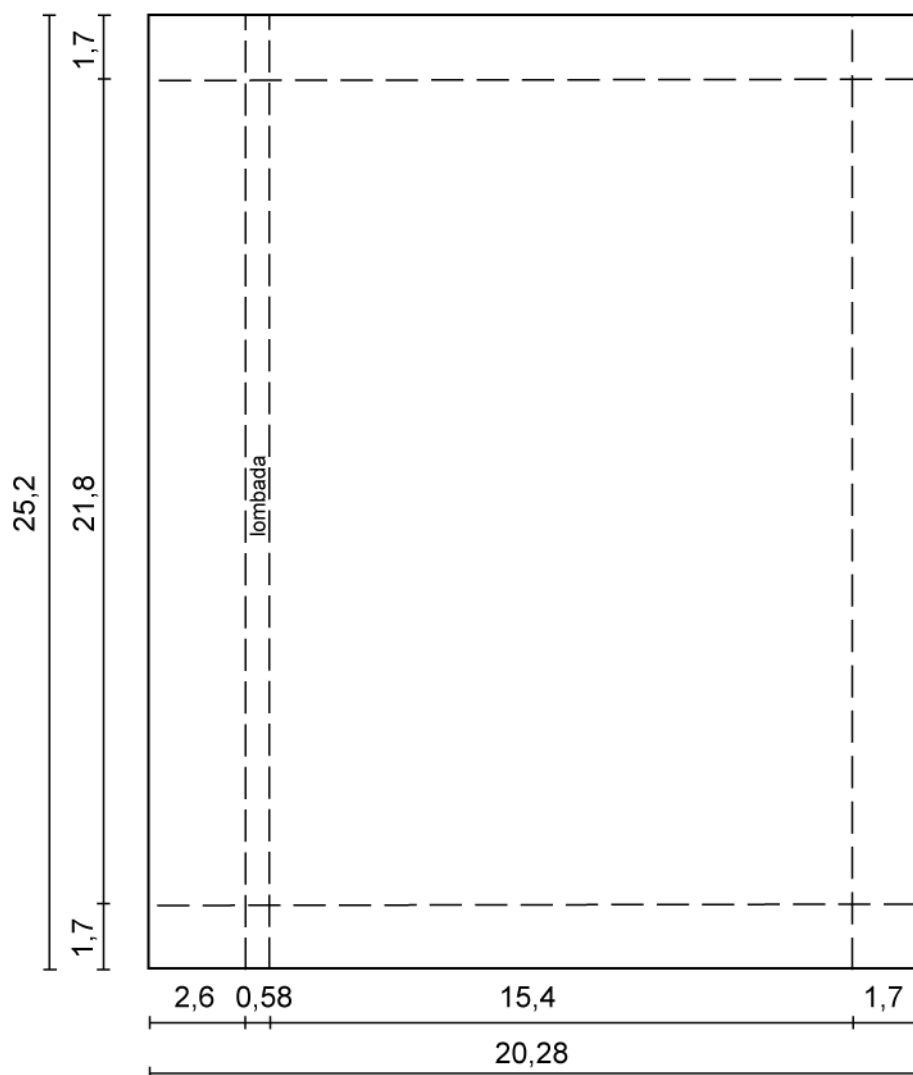
Pasta frontal



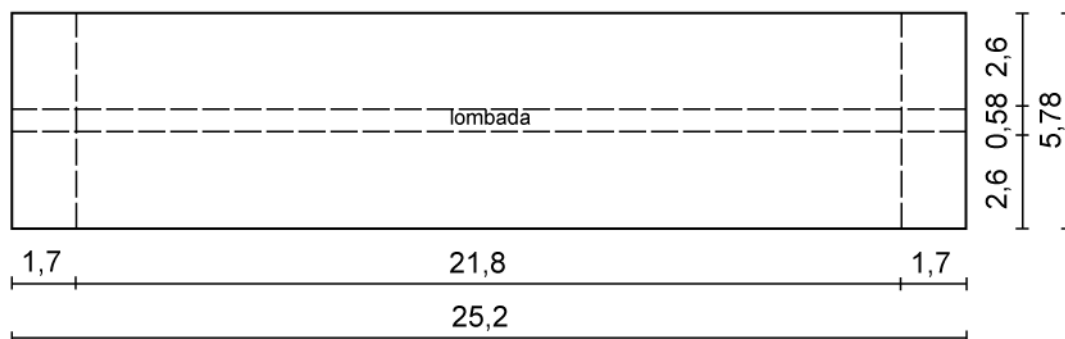
Revestimento superior e inferior  
das pastas intermediárias



## Pasta traseira



## Lombada intermediária



## ANEXO A – Autorização da psicopedagoga

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Eu, Ilsemara Janhke, abaixo assinado, concordo em participar de forma voluntária e gratuitamente da coleta de dados realizada por Laís Cristina Bortoleto, documento de identidade 8.050.300-8, para fins de trabalho acadêmico realizado para o curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba, Orientada pela Prof. Dr. Laís Cristina Licheski. Reconheço e autorizo que as informações por mim fornecidas poderão ser utilizadas em futuras publicações de cunho científico, em materiais impressos e/ou digitais. Autorizo o seu uso, independentemente do número de exposições e por tempo ilimitado, por quaisquer que sejam os meios de transmissão.

Curitiba, 30 de abril de 2012.

---