

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Trabalho de conclusão do curso
Graduação em Comunicação Visual Design

Leticia Silva Borlido Ribeiro
DRE 114186770

RECONTOS DO LILEU: CHAPEUZINHO VERMELHO

a realidade aumentada na adaptação de contos infantis

Orientação: André Ramos
Rio de Janeiro, Julho de 2021

Dedico este trabalho ao meu pai, onde quer que
esteja, com todo meu amor.

Eu sei que você estaria muito orgulhoso.

Resumo

De aplicativo para livro, “Recontos do Lileu: Chapeuzinho Vermelho” é um projeto que permeou os caminhos da realidade virtual até chegar em um livro ilustrado com o uso da realidade aumentada como forma de ampliar a experiência de leitura. Focado em ser uma coleção de livros, onde cada história recontada seria um exemplar, “Chapeuzinho Vermelho” é a primeira história da coleção e busca unir o tradicional livro as tecnologias mais atuais do mercado, como forma de estimular não só a leitura, mais também, a sobrevivência do livro, uma vez que um livro precisa estar muitos passos a frente quando se disputa espaço com celulares e computadores. Este projeto trata toda a criação do livro, desde suas ideias iniciais ainda em formato de aplicativo, até sua transformação, conceitos e aplicações como livro físico.

Abstract

From an application to a book, “Recontos do Lileu: Chapeuzinho Vermelho” is a project that went through virtual reality before turning into an illustrated book with use of augmented reality to expand the reading experience. Focusing to be a book collection, where each story to be recounted would be one book, “Red Riding Hood” or, in this case, “Red Hat”, is the first book of the collection and aspire to unite a classic book to the latest technology from the market, such as a way to encourage not only the reading, but also increase the book’s life, once a book needs to be one step ahead when competing against computers and smartphones. This project is about the whole book creation process, from the first very ideia in the application format, until it’s transformation, concepts and application as a book.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 01 - <i>Brainstorming</i> -----	24
Imagem 02 - <i>Brainstorming</i> resumido-----	25
Imagem 03 - Lista de nomes-----	25
Imagem 04 - Conjugação do verbo ler no passado-----	26
Imagem 05 - Criação do nome Lileu-----	26
Imagem 06 - Exemplos de livros e séries infantis-----	28
Imagem 07 - Referências de <i>cartoons</i> com estilo <i>Rubber Hose</i> -----	29
Imagem 08 - Perguntas para desenvolvimento de personagem-----	31
Imagem 09 - Respostas das perguntas da parte “psicológica”-----	32
Imagem 10 - Primeiros rascunhos do Lileu-----	33
Imagem 11 - Personagens de Referência para a criação do Lileu-----	34
Imagem 12 - 1º Versão do Lileu-----	36
Imagem 13 - 2º Versão do Lileu-----	37
Imagem 14 - 2º Versão do Lileu: <i>Turn around</i> -----	38
Imagem 15 - Versão final do Lileu-----	39
Imagem 16 - Versão final do Lileu: Frontal e perfil-----	40
Imagem 17 - Personagens e suas formas básicas, filme “Divertida mente”-----	42
Imagem 18 - 1º teste de cor do Lileu-----	43
Imagem 19 - 2º teste de cores do Lileu-----	44
Imagem 20 - Versão final do Lileu-----	45
Imagem 21 - <i>Print</i> da pasta do <i>Pinterest</i> de cenários-----	46
Imagem 22 - Referências de Cenários - Sala de leitura-----	47
Imagem 23 - Rascunho e 1ª versão da sala de leitura-----	48
Imagem 24 - Rascunho da versão final da sala de leitura-----	49

Imagem 25 - Versão final da sala com Lileu-----	49
Imagem 26 - Versão final da sala em 3D-----	50
Imagem 27 - Respostas do questionário feito para o desenvolvimento da personagem-----	52
Imagem 28 - <i>Moodboard</i> Chapeuzinho Vermelho-----	53
Imagem 29 - 1º Versão da Chapeuzinho-----	54
Imagem 30 - Rascunho final da Chapeuzinho-----	55
Imagem 31 - Teste de cores da Chapeuzinho-----	56
Imagem 32 - Versão final da Chapeuzinho-----	57
Imagem 33 - Respostas do questionário do Lobo-----	58
Imagem 34 - Referências de Lobos das histórias clássicas-----	59
Imagem 35 - Referências Lobo-----	60
Imagem 36 - 1º Versão do Lobo-----	61
Imagem 37 - Rascunho final do Lobo-----	62
Imagem 38 - Teste de cores do Lobo-----	63
Imagem 39 - Versão final do Lobo-----	64
Imagem 40 - Respostas do questionário da Vovó-----	65
Imagem 41 - Referências Vovó-----	66
Imagem 42 - Rascunhos Vovó-----	67
Imagem 43 - Teste de cores da Vovó-----	68
Imagem 44 - Versão final da Vovó-----	69
Imagem 45 - Referências Caçador-----	70
Imagem 46 - Versão final do Caçador-----	71
Imagem 47 - Referências do Pássaro-----	72
Imagem 48 - Versão final do Pássaro-----	73
Imagem 49 - Referências do Coelho-----	74
Imagem 50 - Versão final do Coelho-----	74

Imagem 51 - Vovó, Chapeuzinho e Mãe da Chapeuzinho-----	75
Imagem 52 - Versão final da Mãe da Chapeuzinho-----	76
Imagem 53 - Planejamento de páginas-----	78
Imagem 54 - Rascunho final do livro - 1ª parte-----	80
Imagem 55 - Rascunho final do livro - 2ª parte-----	81
Imagem 56 - Rascunho final do livro - 3ª parte-----	82
Imagem 57 - Rascunho final impresso-----	83
Imagem 58 - Referências para construir a Cidade de Lenhador-----	85
Imagem 59 - Versão final da Cidade de Lenhador-----	86
Imagem 60 - Referências para a Sala de Troféus-----	87
Imagem 61 - Versão final da Sala de Troféus-----	87
Imagem 62 - Referências para o quarto da Vovó-----	88
Imagem 63 - Versão final do Quarto da Vovó-----	89
Imagem 64 - Recorte do primeiro <i>moodboard</i> - Casa da Vovó-----	90
Imagem 65 - Rascunhos da Casa da Vovó-----	91
Imagem 66 - Referências para a construção da Casa da Vovó-----	92
Imagem 67 - Rascunho e versão final-----	92
Imagem 68 - Referências para a construção da Floresta-----	93
Imagem 69 - Versão final de uma das cenas da Floresta-----	94
Imagem 70 - Exemplo dos 3 tipos de reconhecimento-----	96
Imagem 71 - Marcadores ou <i>targets</i> - 1ª parte-----	98
Imagem 72 - Marcadores ou <i>targets</i> - 2ª parte-----	99
Imagem 73 - Objetos 3D - Bolinhos e o poste da cidade-----	100
Imagem 74 - Objetos 3D - Sala dos troféus-----	100
Imagem 75 - Objetos 3D - Fachada da Casa da Vovó-----	101
Imagem 76 - Objetos 3D - Telefone e Troféu Bolinho de ouro-----	102
Imagem 77 - Objetos 3D - Lileu-----	102

Imagem 78 - Objetos 3D - Livro de receitas da avó do Lobo-----	103
Imagem 79 - “A” e “G” infantil x adulto-----	105
Imagem 80 - Primeiros testes de tipografia-----	105
Imagem 81 - Similaridades entre as letras “A” e “O”-----	106
Imagem 82 - Quadro de estudo sobre tipografia infantil-----	107
Imagem 83 - Tipografias finais-----	108
Imagem 84 - Resultado da página com a tipografia escolhida-----	109
Imagem 85 - Primeiro rascunho do logo-----	110
Imagem 86 - Logo do antigo aplicativo-----	111
Imagem 87 - Rascunhos do logo do livro-----	112
Imagem 88 - Logo final da série de livros-----	113
Imagem 89 - Livros “Pensar com Tipos” e “A Revolução dos Bichos”-----	114
Imagem 90 - “Meia cinta”-----	115
Imagem 91 - Referências de capas de livro da Chapeuzinho Vermelho-----	116
Imagem 92 - Rascunhos da capa-----	117
Imagem 93 - Folha de guarda inicial - 2ª capa-----	118
Imagem 94 - Folha de guarda final - 3ª capa-----	119
Imagem 95 - Versão final da capa, lombada e 4ª capa-----	120
Imagem 96 - Capa completa com a “meia cinta”-----	120
Imagem 97 - Capa e 4ª capa-----	121
Imagem 98 - Capa completa com “meia cinta”-----	122
Imagem 99 - Páginas - parte 1-----	123
Imagem 100 - Páginas - parte 2-----	124
Imagem 101 - Páginas - parte 3-----	125
Imagem 102 - Páginas do livro - Parte 1-----	126
Imagem 103 - Páginas do livro - Parte 2-----	127
Imagem 104 - Marcador x Como o aplicativo “enxerga” o marcador-----	130

Imagem 105 - Marcadores e seus objetos em 3D-----	131
Imagem 106 - Exemplos de ícones de aplicativo-----	132
Imagem 107 - Ícone do aplicativo-----	133
Imagem 108 - Exemplos de <i>splash screen</i> -----	134
Imagem 109 - Telas do aplicativo-----	134
Imagem 110 - Capturas de tela da realidade aumentada-----	135
Imagem 111 - Postagem de boas-vindas-----	136
Imagem 112 - Postagem sobre o uso do filtro-----	137
Imagem 113 - Postagem sobre telefone de disco-----	138
Imagem 114 - <i>Prints</i> da página do <i>Instagram</i> e foto com o filtro-----	139

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	15
1.1 REALIDADE VIRTUAL X REALIDADE AUMENTADA	15
1.2 - JUSTIFICATIVA	17
2 - A HISTÓRIA: CHAPEUZINHO VERMELHO	19
2.1 - A NOVA HISTÓRIA	21
3 - O LILEU: DE COADJUVANTE A PERSONAGEM PRINCIPAL	22
3.1 - NAMING	23
3.2 - ESTÉTICA DO TRAÇO	27
3.3 - CRIAÇÃO DO LILEU: CONCEPT ART	30
3.4 - COR	40
3.5 - CENÁRIO: SALA DE LEITURA	45
4 - O LIVRO: DESIGN, PERSONAGENS, CENÁRIOS E MAIS	50
4.1 - DESIGN DE PERSONAGENS	50
4.1.2 - Chapeuzinho Vermelho	50
4.1.3 - Lobo	57
4.1.4 - Vovó	64
4.1.5 - PERSONAGEM SECUNDÁRIO: O Caçador	69
4.1.6 - FIGURANTES: Pássaro, Coelho e Mãe da Chapeuzinho	71
4.1.6.1 - Pássaro	71
4.1.6.2 - Coelho	72
4.1.6.3 - Mãe da Chapeuzinho	74
4.2 - COMPOSIÇÃO DE PÁGINAS E "STORYBOARD"	76
4.3- CENÁRIOS	83
4.3.1 - Vista da cidade de Lenhador	83
4.3.2 - Sala de Troféus	85
4.3.3 - Quarto da Vovó	87
4.3.4 - Fachada da casa da Vovó	89
4.3.5 - Floresta	92
4.4 - MARCADORES E OBJETOS 3D	94
4.5 - TIPOGRAFIA	103
4.6 - LOGOTIPO	109
4.7 - CAPA	113
4.8 - LIVRO "IMPRESSO"	120
5 - EXTRAS: APLICATIVO E MÍDIAS SOCIAIS	127
5.1 - RECONTOS DO LILEU AR: O APLICATIVO AR	127

5.2 - MÍDIAS SOCIAIS: INSTAGRAM	135
6 - CONCLUSÃO	139
7 - Bibliografia	141
APÊNDICE A - NARRATIVA ADAPTADA DO CONTO CHAPEUZINHO VERMELHO	143

1 - INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia e a popularização de computadores, celulares, entre outros dispositivos eletrônicos, uma nova era de interação humano-computador tem se expandido progressivamente. Os seres humanos estão ficando cada vez mais adaptados a estar em contato direto com as máquinas, o que amplia seu conhecimento através do experienciado no “mundo real” e nos imerge em um amplo espaço virtual, onde diversas possibilidades estão disponíveis. Lugares distantes ou mágicos, jogos, filmes, aplicativos; as pessoas se tornaram mais comunicativas e suscetíveis a receber diversos estímulos, tanto visual, quanto sonoro ou tátil, fazendo uso da tecnologia de modo praticamente invisível, quase natural, como se “fizesse parte” do corpo humano.

Baseado nessas interações e estímulos que a tecnologia vem nos proporcionando, tornou-se interessante abordar um tema que estivesse dentro desse nicho. Um exemplo claro, que vem em constante crescimento, é o uso da realidade aumentada (*Augmented reality* ou AR) e da realidade virtual (*Virtual reality* ou VR), assuntos que sempre me provocaram um misto de curiosidade e admiração.

1.1 REALIDADE VIRTUAL X REALIDADE AUMENTADA

“Realidade Virtual e Realidade Aumentada são duas áreas relacionadas com as novas gerações de interface do usuário, facilitando e potencializando as interações do usuário com as aplicações computacionais.” (Kirner e Siscoutto, 2007)

Apesar de carregarem nomenclaturas parecidas, a realidade virtual e a realidade aumentada possuem execuções e funcionalidades distintas. A realidade virtual possibilita ao usuário a imersão em um mundo virtual, usando representações tridimensionais próximas a realidade, rompendo assim a barreira da tela e possibilitando interações em um ambiente projetado por computador. Para que isso seja possível, o usuário precisa fundamentalmente de equipamentos de visualização, como por exemplo um *headset* ou capacete, somados a um computador ou celular, além de outros periféricos como fones de ouvido e controles.

Já a realidade aumentada tem a função de sobrepor elementos virtuais, personagens ou vídeos sobre a nossa realidade, adicionando informações as quais já conhecemos ou estamos vendo, por meio de um ecrã ou tela. Devido essa ausência de restrição de equipamento, a AR, tornou-se mais abrangente e universal, podendo ser usada com diferentes finalidades e lugares.

Contudo, apenas devido aos recentes avanços tecnológicos tanto em *hardware* (peças que compõem um dispositivo eletrônico) quanto em *software* (sistemas e aplicações como Windows e Photoshop) que a realidade virtual está entrando em sua era de ouro e a realidade aumentada cada vez mais popularizada, mas seus inícios são datados em meados do século XX.

Em 1968, o cientista da computação Ivan Sutherland e seu aluno Bob Sproull construíram um protótipo rudimentar chamado de a “Espada de Dâmocles”, considerado o primeiro sistema “*Head-mounted display* (HMD)” de realidade virtual e realidade aumentada, uma espécie de capacete com lentes e “braços”, onde estes serviam para que o usuário pudesse direcionar o equipamento, uma vez que, devido ao seu peso, o mesmo era suspenso por uma haste junto ao teto. Seu objetivo era apresentar um mundo artificial gerado por computador, onde o usuário poderia interagir com objetos. Partindo desse grande marco em comum, a realidade virtual e a realidade aumentada seguiram por caminhos diferentes.

No fim da década de 70, a realidade virtual continuou seu avanço com Thomas Furness, nos *Cockpits* ou cabines, da Força Aérea Americana. Ele começou a desenvolver interfaces visuais para controle de aviões, o que mais tarde, em 1982, chamou de “*Visually Coupled Airborne System Simulation*” ou vulgarmente conhecido como o “Capacete do Darth Vader”. Utilizando este HMD, Furness foi capaz de projetar informações como mapas 3D, radares e outros dados em um espaço virtual 3D que o piloto poderia ver e ouvir em tempo real.

A grande parte dos primeiros dispositivos criados eram grandes e caros o suficiente para não deixarem os laboratórios, o que mudou drasticamente na década de 90 com a explosão dos jogos arcades. Sega, Nintendo e Atari foram grandes nomes que investiram nessa tecnologia, produzindo *headsets* com bibliotecas de títulos jogáveis. No entanto, devido a limitações da própria tecnologia da época, a maioria desses lançamentos não tiveram o sucesso esperado e com o avanço da internet, a realidade virtual caiu em uma era de esquecimento.

Enquanto isso, a realidade aumentada, mais precisamente em 1982, começou a ser utilizada de modo mais efetivo por uma área, que nos dias de hoje é vista como algo comum: a previsão do tempo. Inseriram-se o uso de radares em telejornais, mostrando, em tempo real, a previsão do tempo. No entanto, apesar de ser o começo do uso da realidade aumentada no dia-a-dia, a expressão realidade aumentada só foi inventada nos anos 90, por um engenheiro da *Boeing* chamado Tom Caudell. Ele criou um sistema para ajudar os mecânicos da empresa a visualizar o que era preciso para montar certos maquinários, utilizando um óculos especial que exibia as informações digitalmente.

Já nos anos 1992, com o avanço da tecnologia, os Estados Unidos criaram seu próprio sistema chamado de *KARMA* ou Realidade Aumentada Baseada em Conhecimento para Assistência em Manutenção, que consistia em um óculos que projetava informações sobre aparelhos, de forma que os técnicos pudessem ver seus interiores antes mesmo de abri-los.

Em 1996 é criado o *Cybercode*, uma versão mais antiga do que conhecemos hoje como *QR Code*, que servia como marcador para a projeção de imagem, funcionalidade que permanece em uso atualmente e inclusive é o método utilizado neste projeto. A partir desse ponto, a realidade aumentada começou a se difundir amplamente pelo esporte, como o uso de linhas em campos de futebol ou de futebol americano, até chegar a seu “boom” com o avanço do uso de telefones e dispositivos eletrônicos.

A explosão vinda dos *smartphones* afetou tanto a volta do uso da realidade virtual como a expansão da realidade aumentada. Foi a partir de 2010 que começamos a ver um pouco dos dois tipos de realidade como conhecemos hoje. Para a realidade aumentada, surgiram jogos famosos como *Pokémon go* e os diariamente utilizados filtros do *Instagram*. Já para realidade virtual, foram criados variados tipos de *headsets* como o *Google Cardboard*, *Samsung VR* e *Oculus*, além de jogos como *Beatsaber* e curtas animados como *Crow: The Legend*. Apesar desse avanço, podemos ver a discrepância entre o uso da realidade aumentada e da realidade virtual, enquanto uma ocupa um local confortável no mercado, já estabelecida, a outra ainda avança sob passos lentos.

Nos anos de 2019 até 2021, houve um avanço significativo tanto no uso de aparelhos eletrônicos como no uso da realidade virtual, diversos aplicativos, jogos, filmes, inclusive a habilitação da opção de passar vídeos comuns para a possibilidade da realidade virtual pelo aplicativo mundialmente conhecido, o *Youtube*. Esses fatos chamaram minha atenção para escolher esta área como fonte de pesquisa, dando origem a minha ideia inicial.

1.2 - JUSTIFICATIVA

A ideia inicial do projeto era criar um aplicativo que consistia em ser uma biblioteca de contos clássicos em realidade virtual. Minha motivação principal era explorar a leitura sob um novo olhar, ao invés do leitor estar localizado do “lado de fora” do livro, ele submetido a um movimento de imersão para o interior da história, de modo que pudesse não só ler, mas também experienciar a história da leitura escolhida. O aplicativo contaria com o armazenamento de várias histórias, no entanto, o planejado seria finalizar apenas uma e para isso, comecei a buscar por que tipo de

história seria essa. Devido a minha falta de prática para a criação de histórias, resolvi procurar alguma que não possuísse direitos autorais, para que mais tarde, eu pudesse lançar o aplicativo sem problemas. Nesse momento, lembrei-me dos contos clássicos. Por serem contos da oralidade, os ditos como lançamentos originais, já faz muito tempo em que foram lançados, não possuindo, por esse motivo, direitos autorais, o que os qualifica como aptos para serem utilizados no projeto. Além disso, ao utilizar os contos clássicos, eu poderia realizar um resgate dessas histórias conhecidas e as transformaria em algo novo, junto aos meios digitais.

Dito isso, comecei a trabalhar no projeto, utilizando a história da Chapeuzinho Vermelho (sua escolha e alterações serão descritas no capítulo a seguir). Com a ajuda de um amigo, com amplo conhecimento na área, chegamos a criar um cenário 3D, já com os personagens inseridos, compilamos em um aplicativo e estávamos testando em celulares. Entretanto, alguns acontecimentos ocorreram, tal como a pandemia pelo vírus COVID-19, e meu amigo não pode mais me auxiliar, impactando diretamente tanto a criação como a continuação do projeto. A partir desse ponto, precisei repensar algo que eu pudesse concluir sozinha e sem descartar totalmente o trabalho já produzido, optando então pelo o uso da outra realidade, a realidade aumentada.

Diante desse cenário, um novo projeto surge do antigo aplicativo, reutilizando ou adaptando conceitos e ideias já pensados. Minha nova motivação foi a partir da criação de um personagem chave, o Lileu, fazer dele algo diferente, inusitado, capaz de criar e interagir com os leitores, onde ele é o próprio escritor e narrador das histórias. Passei, portanto, de um aplicativo de uma biblioteca em realidade virtual para uma coleção de livros com o uso da realidade aumentada, onde o primeiro a ser produzido foi o da Chapeuzinho Vermelho. Antes sob a ideia de uma biblioteca, os contos seriam contados da forma como são, da forma original, sem modificações. Ao assumir a postura da história ser criada por um personagem que reconta histórias, as versões originais seriam reconstruídas, ganhando novas formas e personagens, mas sem perder sua essência e estrutura. Assim surgem os Recontos do Lileu: Chapeuzinho Vermelho.

2 - A HISTÓRIA: CHAPEUZINHO VERMELHO

Quando surgiram as primeiras ideias sobre o que fazer no projeto de conclusão de curso, todas possuíam um ponto em comum: a necessidade da criação de uma história. Criar uma história sempre foi algo que considero complicado, pois possuo dificuldades nessa área, tanto em matéria de criação propriamente, tanto em escrever algo que seja cativante, empolgante para o leitor e que faça o mínimo de sentido. Mas antes de começar a pensar no tipo de história que eu iria abordar, primeiro foi necessário estabelecer que tipo de público eu gostaria de atingir.

Para estabelecer esse público, utilizei dois pontos chaves como guia: a minha afinidade com filmes e séries animadas, que atingem desde o público infantil até o público adulto, e o uso dos aparelhos celulares, uma vez que a ideia inicial tratava de um aplicativo. A utilização do desenho animado como guia pode até não dizer algo específico sobre a escolha, uma vez que um desenho pode ser indicado tanto para crianças como adultos, variando apenas em assunto abordado e estética. No entanto, o desenho animado traz consigo o estereótipo de ser algo voltado para o público infantil, algo que utilizei, de certa forma, pelo motivo de ter mais afinidade com esse estilo.

Em relação ao uso de celulares, é notável que com o avanço da tecnologia, as novas gerações de crianças estão cada vez mais adeptas a utilizar desde muito jovens esses tipos de aparelhos eletrônicos. Por escolher uma área tecnológica, a princípio, ainda em desenvolvimento, eu gostaria de atingir não só a área de tecnologia mais também o nicho infantil, uma vez que a maioria das produções encontradas no mercado são para um público jovem e adulto.

Dito isso, estabeleci como público alvo o público infantil, algo que gira em torno de 8 a 12 anos, idade que segundo um estudo realizado por Kaspersky em parceria com a CORPA, empresa de consultoria de pesquisa, 73% das crianças brasileiras já possuem um aparelho celular ou tablet. A partir desse ponto, como o público alvo já definido, a criação da história foi retomada.

Devido a ideia inicial se tratar de um aplicativo composto por uma biblioteca de histórias e de contá-las sob uma nova perspectiva, pensei em suprir minha dificuldade na criação de histórias utilizando uma história finalizada, mas sem direito autoral. Comecei pesquisando algumas histórias no Domínio Público, no entanto isso levaria um certo tempo, tanto para ler como para escolher qual utilizar. Pensando sobre isso, me veio a ideia de utilizar os contos clássicos, uma vez que são amplamente disseminados, não possuem direitos autorais e o projeto poderia agir como uma forma de resgate, revitalização ao utilizar histórias antigas em uma tecnologia ainda em desenvolvimento. Dando continuidade a escolha da história,

tendo estabelecido o uso dos contos clássicos como ponto de partida, agora restava escolher um conto entre vários, para iniciar a produção.

Os contos clássicos constituem o início do gênero literário dos contos de fadas e de uma produção de livros voltada para o público infantil. Como precursores desse gênero, podemos citar Jean de La Fontaine e Charles Perrault. La Fontaine foi responsável por lançar, em 1668, um livro chamado "Fábulas Escolhidas", contendo 124 fábulas, dividida em 6 partes, livro este que foi destinado ao filho do rei francês, Luís XIV. Nessas fábulas haviam histórias de animais e outros seres que, com uma linguagem simples e um fundo de moral, conquistaram diversos leitores. Já seu conterrâneo Charles Perrault, é considerado o "pai dos contos de fadas", uma vez que suas histórias foram amplamente disseminadas, sendo contadas e recontadas até os dias de hoje. Seu livro mais famoso foi publicado em 1697, sob o título "Histórias ou narrativas do tempo passado com moralidades", cujo ficou conhecido como os "Contos da Mamãe Gansa". Esse livro continha contos que ele ouvia de sua mãe e histórias da memória popular, sendo composto por histórias como "Chapeuzinho Vermelho", "A Bela Adormecida", "A Gata Borralheira", "O Gato de Botas", "Cinderela" entre outros.

Diante dessa variedade de histórias já conhecidas, optei por escolher uma de suas histórias mais famosas: "Chapeuzinho Vermelho". Decidi escolhê-la por ter uma moral importante, por possuir uma variedade de personagens, por ser amplamente conhecida e por ter uma certa afinidade com essa história.

Entretanto, após escolher, eu conhecia apenas a versão mais disseminada da história, onde o lobo come a vovó e a chapeuzinho e o caçador salva as duas, mas não conhecia a história "original", a feita por Charles Perrault. Como eu possuía a ideia de manter a história original e apenas trazê-la para a realidade virtual, pesquisei pela versão de Charles Perrault, descobrindo que ela não era tão infantil quanto eu pensava. A história "original" é escrita de forma simples, porém não há final feliz e pode ser considerada bem violenta, algo inviável para o público infantil.

Diante dessa situação e como eu gostaria de manter o uso da história, decidi reescrever algumas partes mais violentas, como o final, gerando algo mais apropriado para o público infantil. Não só se tratando do público infantil, a história não poderia ser mantida em seu formato "original", pois como ela seria transmitida em realidade virtual, em primeira pessoa, onde a criança estaria dentro das situações, assistindo de pertos os acontecimentos, algo que poderia criar uma espécie de trauma se possuísse cenas fortes.

Até esse ponto, eu já havia criado uma versão mais "branda" da história. Com a mudança do projeto, eu precisei enfrentar novamente a minha dificuldade na criação de histórias. Tendo um personagem como criador, eu precisava alterar bruscamente

a história, de forma com que fosse possível identificar as partes mais importantes, daquelas que poderiam ser alteradas em sua totalidade.

Analisando os pedaços separados da história, optei por manter a parte que considero como mais característica: o encontro da Chapeuzinho com o Lobo vestido de Vovó e o diálogo entre eles sobre os olhos, orelhas e dentes do Lobo. Outro pedaço que mantive, foi a ação da Chapeuzinho de sair da sua casa e ir entregar a cesta para sua avó, ficando em dúvida entre a escolha do caminho da floresta e do campo. Mantendo essa estrutura, foi possível criar uma história diferente, mas sem romper totalmente com a versão mais conhecida.

2.1 - A NOVA HISTÓRIA

A história a ser contada pelo personagem criador de histórias, foi, a princípio, um desafio, mesmo com a estrutura linear mantida. Para sua criação procurei pensar no motivo que levaria a Chapeuzinho a ir a casa de sua avó e como ela estaria, pois na versão mais conhecida, ela encontra-se doente. Além disso, como essa seria uma versão diferente da história, criada por um personagem com personalidade, gostaria que ela tivesse um ponto chave, onde o mocinho ou herói não ocupasse o mesmo papel e que o Lobo, visto como vilão, não fosse um personagem mau.

Com esse pensamento, divaguei sobre se o Lobo não poderia ser o personagem principal, decidindo torná-lo algo diferente. Apesar de já possuir algumas ideias isoladas, o enredo principal ainda não havia sido criado, momento que usei de minhas experiências pessoais para gerar o que faltava da história.

Minha mãe, há muito tempo, trabalhava na produção de docinhos e bolos para festa e, depois de certo ponto, eu comecei a ajudá-la nessa produção, principalmente na parte de confeitaria de bolos. Esse tipo de trabalho sempre foi algo que tenho grande paixão, assunto que desde as primeiras ideias para o projeto de graduação, foi algo presente que gostaria de trazer de alguma forma. Com a necessidade da criação de um enredo geral para a história, utilizei essa vontade de trazer esse assunto como fonte de inspiração. Essa inspiração gerou o concurso de doces que seria disputado entre o Lobo e a Vovó e, por conseguinte, o resto da história. O Lobo se tornou o personagem principal que busca vencer o concurso de doces pela primeira vez; a Vovó, uma personagem ranzinza e mesquinha, que sempre busca a vitória; a Chapeuzinho, uma criança esperta, mas que nem sempre escuta a mãe e o Caçador, virou o juiz da competição de doces.

Dessa forma, os personagens foram mantidos, no entanto, com papéis diferentes. O Caçador foi um dos que recebeu uma grande alteração, perdendo o papel de herói,

mas ainda com uma função importante, aquela de julgar qual doce é o melhor e decidir quem ganharia a competição. A versão final da história pode ser lida no Apêndice A, ao final da monografia.

Com a história definida, o próximo passo foi a criação do personagem mais importante do projeto, aquele capaz de criar histórias.

3 - O LILEU: DE COADJUVANTE A PERSONAGEM PRINCIPAL

Como visto anteriormente, a ideia original do projeto era produzir um aplicativo que contasse histórias, de modo que o leitor pudesse vivenciá-las de dentro de um mundo virtual imersivo. Para humanizar e estimular a criação de uma conexão entre leitor e a aplicação, além de funcionar como veículo para explicações sobre o aplicativo e acesso aos menus de configuração, a utilização de um assistente virtual se fez necessária. Este assistente seria parte da aplicação, não sendo um personagem a ser inserido, ou seja, ele permaneceria “do lado de fora” das histórias.

Como o assunto que seria abordado pelo aplicativo é a leitura, os primeiros pensamentos sobre qual seria o formato desse assistente giraram em torno de uma personificação do objeto livro, de modo que este possuísse um rosto, com olhos, boca e nariz, além dos membros superiores e inferiores. Não satisfeita com esta ideia, tentei abordar qual seria o conceito de livro. Segundo o Dicionário Didático (2008,p.438), “livro é uma obra científica ou literária com extensão suficiente para formar um volume”. Pode-se entender que um livro é constituído de informações, sejam estas científicas, ficcionais, imagéticas ou escritas e que “atrás de cada um desses livros existiu um homem” (FAHRENHEIT 451, 1966). Em outras palavras, essas informações foram especialmente escolhidas para serem compiladas em tal volume por um escritor. Este serviu-se de suas experiências de mundo, estudos entre outras informações para construir tal obra. Dito isso, podemos considerar o escritor uma espécie de “livro vivo”?

Utilizando como referência para a construção do pensamento “livro vivo”, o filme Fahrenheit 451(1966) aborda essa ideia com a seguinte passagem: “Eles são livros. Cada um, homens e mulheres, todos comprometem-se com um livro que escolhem memorizar... e tornam-se os livros”. Em outros termos, as pessoas que possuem o conhecimento dos livros poderiam ser considerados “livros vivos”. A partir desse conceito, decidi que ao invés de ilustrar o assistente como sendo um objeto livro com vida, a melhor opção seria que este possuísse um formato humanóide, detentor do conhecimento de diversos livros.

Desse ponto em diante, houve uma grande quebra em relação ao projeto em geral. A ideia inicial de fazer um aplicativo não estava mais em foco, transformando-se em livro físico (codex). Aproveitando-se do conceito criado para o assistente, o mesmo foi destinado a uma nova função que acabaria por guiar todas as decisões seguintes em relação ao projeto. O assistente que orientaria o aplicativo tornou-se não só o narrador da história, ganhando identidade e personalidade, mas como também seu criador, além de ser um personagem com capacidade de quebrar a quarta parede e interagir com o público leitor. O conceito de “livro vivo” toma forma quando este personagem, detentor de vasto conhecimento decide recontar uma história conhecida por todos. Partindo desse ponto, o projeto se desenvolveu em torno deste personagem que é capaz de ler, criar e recontar histórias.

3.1 - NAMING

Vindo da língua inglesa, o termo *naming* é utilizado frequentemente no *design* como o ato de nomear, dar nome a uma obra, empresa, objeto entre outros. Este processo ocupa uma parte importante do desenvolvimento de um projeto, uma vez que o nome será aquele que transmite, em um primeiro momento, a ideia de uma obra. Tendo isso como parte fundamental do projeto, a escolha do nome ideal para o mesmo tornou-se imprescindível.

Iniciado pela ideia de aplicativo, o processo de *naming* deu-se em torno de um nome que fosse curto e de fácil pronúncia, regra que permaneceu inalterada durante todo o decorrer da criação. Tendo isso em mente, foi realizado o método de *brainstorming* ou tempestade de ideias. Partindo de uma palavra central ou de pilares de palavras, que representam a ideia geral do projeto, anota-se o máximo de palavras relacionadas a estas. Após uma filtragem, arruma-se as palavras em colunas, linhas, grupo de palavras ou diagramas. O resultado dessa coletânea de palavras é usado como inspiração ou servirá, junto com outros métodos de criação, como um meio para gerar o nome final para o projeto.

As palavras que utilizei como pilares iniciais para o *brainstorming* foram: livro, contos, biblioteca, digital, infantil e VR-Realidade Virtual. A partir disso, foram criados grupos de palavras demonstradas a seguir.

Imagem 01 - Brainstorming

LIVRO		CONTOS	INFANTIL	VR	DIGITAL	BIBLIOTECA
Conto de Fada	Papel	Infantil	Formas	Mundo	Tecnológico	Livro
Aprendizagem	História	Fábula	Som	Desenvolvimento	Virtual	Móveis
Mundo	Leitura	Desenho	Gestos	Experiência	Tela	Conhecimento
Viagem	Final	Personagem	Pergunta	Espaço	Imaterial	Silêncio
Conhecimento	Experiência	Moral	Jogos	Tecnologia	Futuro	Leitura
Cabeceira	Móveis	História	Aprendizagem	Sentidos	Aparelhos	Organização
Estante	Palavra	Criança	Criança	Lugares	Modernidade	Mesa
	Imagem	Príncipe	Cores	Imersão	Avanço	Prateleira
	Texto	Princesa	Doçura	Diversão	Celular	Estudo
	Capa		Inocência	Interação	Computador	Pesquisa
	Ilustração		Fofura	Descobrimto		Seções

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Ao observar a tabela, nota-se que há repetições de palavras e de ideias. Com isso, foi realizada uma nova filtragem, deixando apenas os pilares livro, infantil e VR, como mostra a próxima tabela.

Imagem 02 - Brainstorming resumido

LIVRO		INFANTIL	VR
Conto de Fada	Papel	Formas	Mundo
Estante	História	Som	Desenvolvimento
Ler	Leitura	Gestos	Descobrimto
Viagem	Final	Pergunta	Espaço
Conhecimento	Experiência	Jogos	Tecnologia
Cabeceira	Móveis	Aprendizagem	Sentidos
	Palavra	Criança	Lugares
	Imagem	Cores	Imersão
	Texto	Doçura	Diversão
	Capa	Inocência	Interação
	Ilustração	Fofura	

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Estudando a tabela de palavras, comecei a mistura-las na tentativa de criar um nome para o projeto. A seguir estão exibidos os nomes que surgiram como produtos deste processo.

Imagem 03 - Lista de nomes

Contaqui	iBAU - Baú digital de contos	Cantinho da Leitura
Bibliô		
BAUO - Baú de contos	InBoki	Quarto da Leitura
	Marca Página	
Quartoler	LIV - Livro Vivo	Incantos

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Mesmo com a produção de vários nomes distintos, nenhum se mostrou suficiente por motivos como carisma, pronúncia ou pelo fato que, após algumas pesquisas, descobri que alguns que se mostraram interessantes, já estavam sendo utilizados. Decidi então focar em apenas duas palavras: livro e ler. Dessas palavras surgiram outros exemplos de nomes como Levivo, Volivro e Vilêvo, consideradas ainda sem sucesso. Optei por fim, por tentar algo diferente e comecei a conjugar o verbo ler.

Imagem 04 - Conjugação do verbo ler no passado

EU	Li
TU	Leste
ELE	Leu
NÓS	Lemos
VÓS	Lestes
ELES	Leram

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Ao conjugar, resolvi testar as junções de verbos conjugados e a seguinte frase surgiu: Eu li e você leu.

Imagem 05 - Criação do nome Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

E assim surgiu Lileu. Lileu passou a ser não só o nome do projeto, mas também o nome do personagem principal. Baseando-se na ideia de “livro vivo” e, por se tratar, a princípio, de um aplicativo de realidade virtual, o primeiro nome que o projeto recebeu foi “Lileu: o livro vivo”. Entretanto, devido a mudança de rumo que o projeto tomou, transformando-se em livro, este nome já não era capaz de representar o projeto. Com a criação de um personagem principal que era capaz de ler, criar e recontar histórias, o projeto passou a se chamar: “Recontos do Lileu”. Além disso, como o projeto se trata do primeiro livro de um conjunto de livros, há a presença de subtítulos, cujo representam a história a ser recontada naquele livro, no caso, a Chapeuzinho Vermelho, ficando como título final: “Recontos do Lileu: Chapeuzinho Vermelho”.

3.2 - ESTÉTICA DO TRAÇO

Antes de abordar a criação do visual do Lileu propriamente, preciso ressaltar minhas referências quanto ao estilo de ilustração. Tanto a ideia do aplicativo, quanto do livro são voltados para atingir o público infantil, dessa forma, observando livros, filmes de animação e jogos destinados a esse público, como por exemplo, “Quem tem medo de Monstro?”(Ruth Rocha, 2012), “A Bruxa Onilda vai à festa”(E. Larreula e R. Capdevila,1997), “Jovens Titãs em Ação”(2013), “Scooby-Doo” (1969), entre outros, pude perceber que o uso de um estilo mais cartunesco é marcante. Personagens expressivos, bichos que falam, objetos inanimados animados, entre diversas características, se tornam presentes nesse tipo de ilustração.

Imagem 06 - Exemplos de livros e séries infantis



CAPA DO LIVRO:
QUEM TEM MEDO DE MONSTRO?

FONTE:
[HTTPS://WWW.AMAZON.COM.BR/QUEM-MED-O-MONSTRO-RUTH-ROCHA/DP/8516076431](https://www.amazon.com.br/quem-med-o-monstro-ruth-rocha/dp/8516076431)



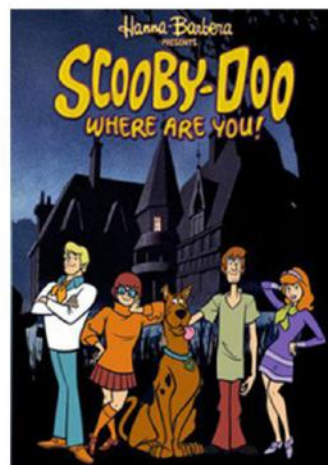
CAPA DO LIVRO:
BRUXA ONILDA VAI À FESTA

FONTE:
[HTTPS://WWW.AMAZON.COM.BR/BRUXA-O-NILDA-VAI-FESTA-COLE%C3%A7%C3%A3O/DP/8526250108](https://www.amazon.com.br/bruxa-o-nilda-vai-festa-cole%C3%A7%C3%A3o/dp/8526250108)



ANIMAÇÃO: JOVENS TITÃNS EM AÇÃO

FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/529524868681844992/](https://br.pinterest.com/pin/529524868681844992/)



ANIMAÇÃO: SCOOBY-DOO

FONTE:
[HTTPS://WWW.TVTIME.COM/PT_BR/SHOW/78260](https://www.tvtime.com/pt_br/show/78260)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

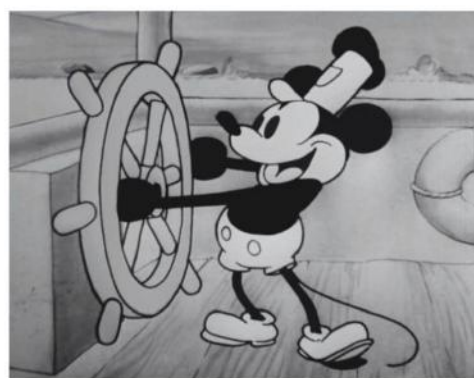
Partindo desse ponto e das experiências que tive durante a minha infância, além da afinidade que possuo com esse estilo de desenho, gostaria de trazer para minha história um “ar” mais rebuscado do cartoon antigo. Utilizei como referência para a estética do traço das ilustrações, cartoons como *Betty Boop* (1931), *Mickey Mouse* (1928) e *Cuphead* (2017).

Imagem 07 - Referências de Cartoons com estilo *Rubber Hose*



ANIMAÇÃO BETTY BOOP: SNOW WHITE (1933)

FONTE: [HTTPS://QUIABODOIDO.COM/CULTURA/BETTY-BOOP/](https://QUIABODOIDO.COM/CULTURA/BETTY-BOOP/)



ANIMAÇÃO MICKEY MOUSE STEAMBOAT WILLIE (1928)

FONTE: [HTTPS://WWW.CORDCUTTERSNEWS.COM/10-CLASSIC-MICK-EY-MOUSE-CARTOONS-STREAMING-ON-DISNEY-JUST-IN-TIME-FOR-MICKEYS-RUNAWAY-RMICKEYS-RUNAWAY-RAILWAY/](https://WWW.CORDCUTTERSNEWS.COM/10-CLASSIC-MICK-EY-MOUSE-CARTOONS-STREAMING-ON-DISNEY-JUST-IN-TIME-FOR-MICKEYS-RUNAWAY-RMICKEYS-RUNAWAY-RAILWAY/)



JOGO CUPHEAD (2017)

FONTE: [HTTPS://WWW.FANATICAL.COM/PT/GAME/CUPHEAD](https://WWW.FANATICAL.COM/PT/GAME/CUPHEAD)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Esses 3 cartoons possuem o mesmo estilo de desenho, estilo esse que pertenceu à era de ouro da animação americana, o chamado *Rubber Hose* ou “membros de mangueira de borracha”. Esse foi o primeiro estilo de animação padronizado por esta indústria e consistia nos personagens serem desenhados com braços e, por vezes, pernas, de forma simples, curvas fluidas, sem cotovelos ou joelhos, capazes de se esticar e contrair. Esse formato menos detalhado e demorado, era uma resposta em relação a grande quantidade de desenhos que precisavam ser produzidos em pouco tempo, sem deixar de serem “vivos” e complexos o suficiente para conquistar um grande público.

Cuphead apresenta esse estilo da década de 30, mas de forma moderna, com cores vivas e movimentos cativantes, motivo pelo qual foi uma das minhas referências mais marcantes.

3.3 - CRIAÇÃO DO LILEU: *CONCEPT ART*

“No sonho do homem que sonhava, o sonhado despertou”(BORGES,1989, pg.27).

A arte possui o poder de materializar formas que habitam nossos imaginários e traduzi-los de modo que possam ser lidas ou vistas. Essa arte é capaz de interpretar as mais diversas ou mirabolantes ideias, atribuindo “vida” a estes sonhos, transformando-os em algo acessível a um público específico. Tal arte é conhecida como *concept art* ou arte conceitual.

Segundo Takahashi e Andreo(2011, pg.1)

O *concept art*, poder ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento, de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas.

O *concept art* é uma das etapas iniciais de um projeto, responsável por estabelecer seus primeiros passos em relação a criação de uma identidade visual que será utilizada durante todo o seu desenvolvimento. Dentro dessa área, não podemos deixar de observar o *design* de personagem, algo que se estende muito além do ato de criar ou desenhar alguma coisa. É nesse momento que erguem-se as variadas camadas de significado que um personagem pode carregar e entregar ao público as mais diversas crenças, reações e expectativas. No presente momento, como um

“descascar de uma cebola”, no miolo é onde o Lileu se encontra, às margens da construção de suas camadas.

Como metodologia para essa criação de camadas e elaboração de como seria o personagem Lileu, servi-me das diversas perguntas dispostas no artigo **“Desenvolvimento de Concept Art para personagens”**(TAKAHASHI e ANDREO, 2011) sem me atentar a uma ordem específica. Vale ressaltar que as perguntas a seguir também foram utilizadas para a criação dos outros personagens desta obra. Não menos importante, decidi separar as perguntas em dois grupos. O primeiro grupo irá abordar a parte, como irei chamar, “psicológica” do personagem, enquanto a segunda parte irá tratar da parte física.

Imagem 08 - Perguntas para desenvolvimento de personagem

PARTE “PSICOLÓGICA”

- 1 - QUAL O NOME DO PERSONAGEM?
- 2 - QUAL O PAPEL DO PERSONAGEM? (EX: HEROI, VILÃO, VÍTIMA, ETC.
- 3 - OBJETIVOS (O QUE O PERSONAGEM QUER OU PENSA QUE QUER?)
- 4 - QUAL A PERSONALIDADE DO PERSONAGEM?
- 5 - HABILIDADES (POSSUI HABILIDADES OU PODERES ESPECIAIS?)
- 6 - MOVIMENTO (COMO O PERSONAGEM SE LOCOMOVE?)
- 7 - RELAÇÃO COM OS OUTROS PERSONAGENS
- 8 - BREVE HISTÓRIA DO PERSONAGEM.

PARTE “FÍSICA”

- 9 - GÊNERO (O QUE DIFERENCIA GÊNEROS?)
- 10 - CONSTITUIÇÃO MATERIAL (PELE, OSSO, PLANTA, METÁLICO, PEDRAS OU OUTRA COISA?)
- 11 - SUPERFÍCIE (POSSUI PELE OU PÊLO? QUAL A APARÊNCIA?)
- 12 - ESTRUTURA CORPORAL E FACIAL
- 13 - COR (QUAL A VARIEDADE DE CORES DO PERSONAGEM? ISTO AFETA O MODO COMO O PÚBLICO APREENDE SUA IMAGEM?)

Fonte: Artigo Desenvolvimento de Concept Art para personagens, de Takahashi e Andreo, 2011.

Imagem 09 - Respostas das perguntas da parte “psicológica”

PARTE “PSICOLÓGICA”

1 - LILEU

2 - O LILEU É O CRIADOR E NARRADOR DE HISTÓRIAS, NÃO SENDO CONSIDERADO, NEM HEROI, NEM VILÃO.

3 - O OBJETIVO DO LILEU É CRIAR “NOVOS MUNDOS”, NOVAS HISTÓRIAS E ESPALHAR A CRIATIVIDADE.

4 - LILEU É UM PERSONAGEM QUE POSSUI VASTO CONHECIMENTO E USA ISSO DE FORMA DESCONTRAÍDA, ENGRAÇADA E DIDÁTICA. ELE É CARISMÁTICO, FALANTE, BEM HUMORADO, E ADORA SE COMUNICAR COM O PÚBLICO.

5 - ELE POSSUI A HABILIDADE DE LER E RECONTAR HISTÓRIAS, QUEBRAR A QUARTA PAREDE E FALAR COM O PÚBLICO E DE ENTRAR E SAIR DE LIVROS, AUMENTANDO OU REDUZINDO SEU TAMANHO.

6 - O PERSONAGEM É BÍPEDE, DE FORMATO HUMANÓIDE E NÃO VOA. NO ENTANTO, SEUS LIVROS SÃO MÁGICOS E PODEM VOAR E MUDAR DE TAMANHO, SERVINDO PARA ELE, COMO INSTRUMENTO DE LOCOMOÇÃO.

7 - O LILEU NÃO SE COMUNICA COM OS PERSONAGENS DAS HISTÓRIAS QUE CONTA, AFINAL, ELE QUE AS INVENTOU.

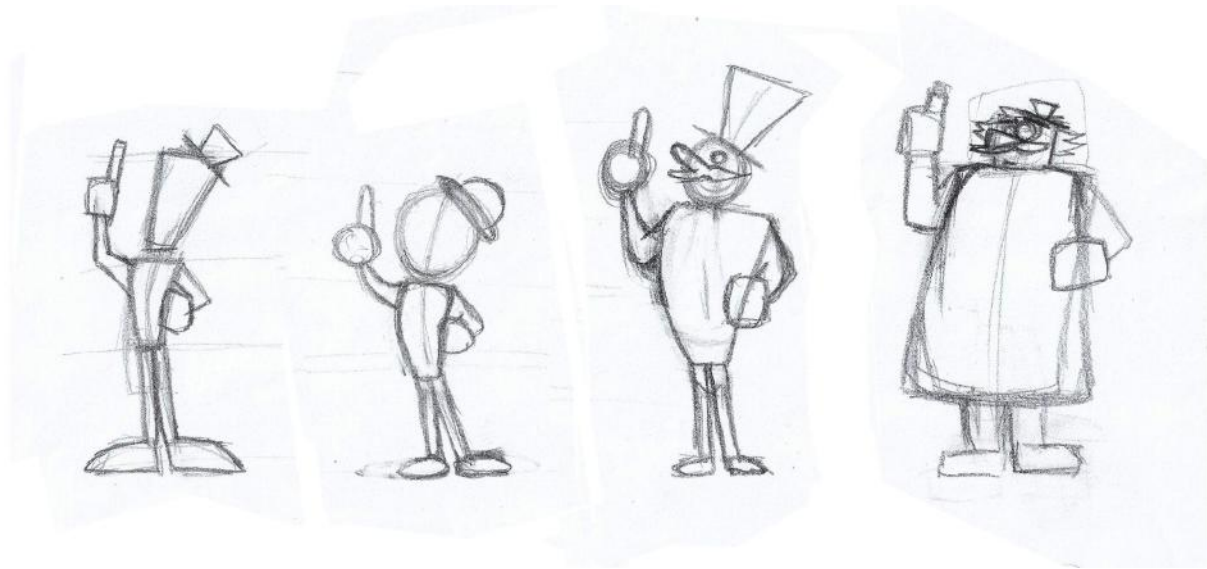
8 - O LILEU, COMO JÁ DITO ANTERIORMENTE, É A PERSONIFICAÇÃO DO LIVRO, DA LEITURA. UMA ESPÉCIE DE GUARDIÃO DOS LIVROS, ONDE ELE MESMO, OS LÊ E OS TRANSFORMA EM NOVOS LIVROS. SUA CASA NÃO POSSUI UMA LOCALIZAÇÃO EXATA, ELA FICA NO ESPAÇO QUE EXISTE ENTRE OS LIVROS DE UMA BIBLIOTECA PERDIDA. NINGUÉM NUNCA A ENCONTROU.

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Com a parte “psicológica” do personagem respondida, optei por responder as questões relacionadas a parte física à medida em que fui realizando os rascunhos.

Guiada pelo livro “**Cartoon Animation**” de Preston Blair(1994), comecei com os rascunhos abordando primeiramente as proporções do corpo do personagem. De acordo com o livro, personagens de cartoon animado são baseados em formatos arredondados, circulares, uma vez que devido a repetição de desenhos, essa forma mais “simples” de desenhar agiliza o processo e possui uma boa fluidez para as telas. Apesar do meu projeto se tratar de um objeto estático, utilizei esse método de ilustração para iniciar os rascunhos pois, mesmo tendo seu formato voltado para a produção em massa, possui um feitiço bem característico e reconhecível desse estilo de ilustração. Procurei testar alguns formatos, uns mais altos, outros mais baixos ou mais robustos, ainda sem uma ideia totalmente definida, como apresentado a seguir.

Imagem 10 - Primeiros rascunhos do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Desses testes, obtive um formato que me agradou e com essa proporção mais definida, tentei responder as perguntas que tratavam de composição corporal usando como ideia base a parte “psicológica” do personagem. Como o Lileu é um personagem inteligente, bem humorado, carismático e atrapalhado, tentei pensar em personagens que tivessem esse tipo de característica para utilizar como referência. Pateta (Mickey Mouse), Visconde de Sabugosa (Sítio do Picapau Amarelo), Chapeleiro Maluco (Alice no País das Maravilhas) e Professor Ludovico (Pato Donald), foram os primeiros personagens que me vieram à mente.

Imagem 11 - Personagens de Referência para criação do Lileu



PERSONAGEM: PATETA

FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/416794140502984613/](https://br.pinterest.com/pin/416794140502984613/)



PERSONAGEM: VISCONDE DE SABUGOSA

FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/GABRIELLAOFFIC/MUNDO-DO-SITIO/](https://br.pinterest.com/gabriellaoffic/mundo-do-sitio/)



PERSONAGEM: CHAPELEIRO MALUCO

FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/566890671818878348/](https://br.pinterest.com/pin/566890671818878348/)



PERSONAGEM: PROFESSOR LUDOVICO VON PATO

FONTE:
[HTTPS://PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PROFESSOR_LUDOVICO](https://pt.wikipedia.org/wiki/Professor_Ludovico)

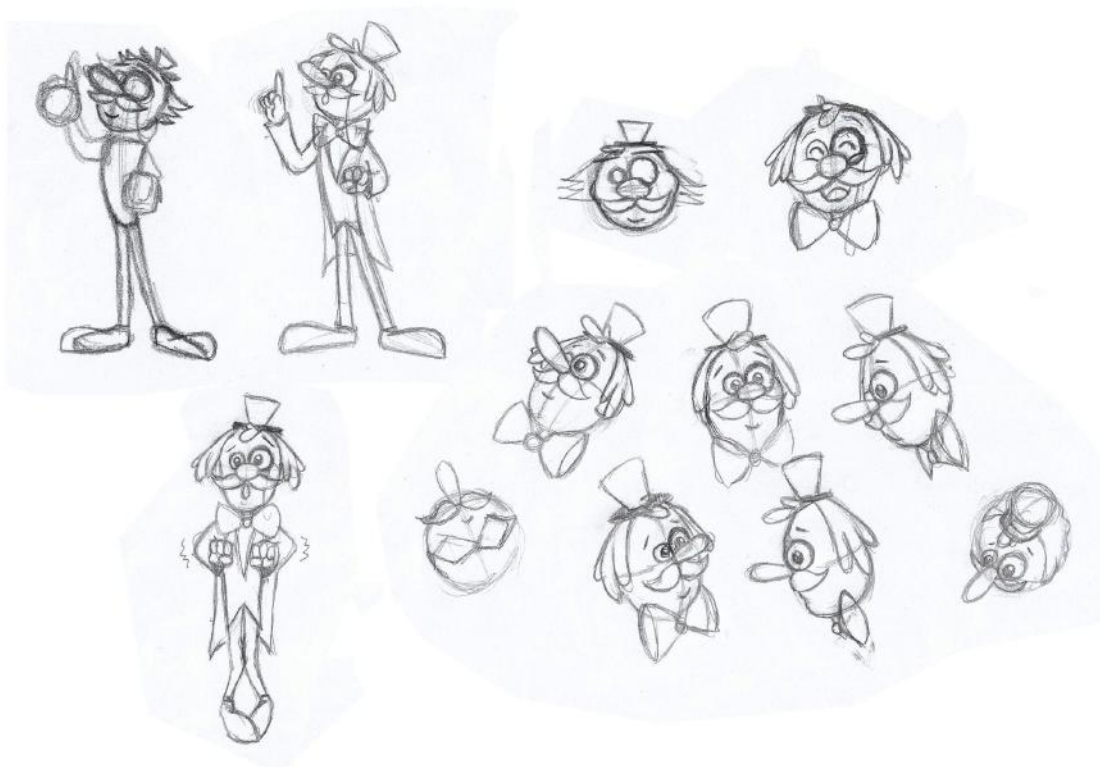
Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Analisando-os, pude perceber que, por ordem, Pateta é um personagem carismático e atrapalhado, seu formato alongado contribui para seu jeito desengonçado de se portar, sem contar seu focinho robusto com grandes dentes; Visconde de Sabugosa e professor Ludovico são personagens inteligentes, tendo grande como característica disso, o uso de roupas mais formais, óculos e, no caso do professor Ludovico (ele é obstinado por se formar em várias áreas de conhecimento), jaleco e capelo, chapéu característico de cerimônias de formatura. Já o Chapeleiro maluco, possui todo um misto de formas em sua construção, pois representa a loucura, essa confusão de ideias, formatos e tamanhos.

Partindo dessa observação, decidi que para demonstrar a sabedoria do Lileu, ele seguiria, de certa forma, esse estereótipo de traje formal, utilizando fraque, cartola, gravata borboleta e monóculo. Esse tipo de vestimenta era muito utilizada em meados do século XIX, principalmente em eventos de cunho político e acadêmico. Aqueles que pertenciam às classes mais altas da sociedade e que comumente frequentavam as famosas academias, como filósofos, físicos entre outros estudiosos, costumavam trajar esse tipo de roupa, principalmente se levarmos em consideração ao código de vestimenta da época, o que deixava claro o seu status social, fato que tornou-se uma espécie de característica que simboliza fortuna, inteligência, requinte e poder.

Apesar de me servir desse estereótipo de “inteligência”, o Lileu é um personagem carismático e desajeitado e, para representar isso ainda utilizando suas vestimentas, a gravata borboleta que é comumente pequena, ganhou dimensões bem maiores, além do uso de sapatos arredondados e grandes, mais parecidos com sapatos de de palhaço. Com isso, pude esquematizar os rascunhos a seguir.

Imagem 12 - 1° Versão do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

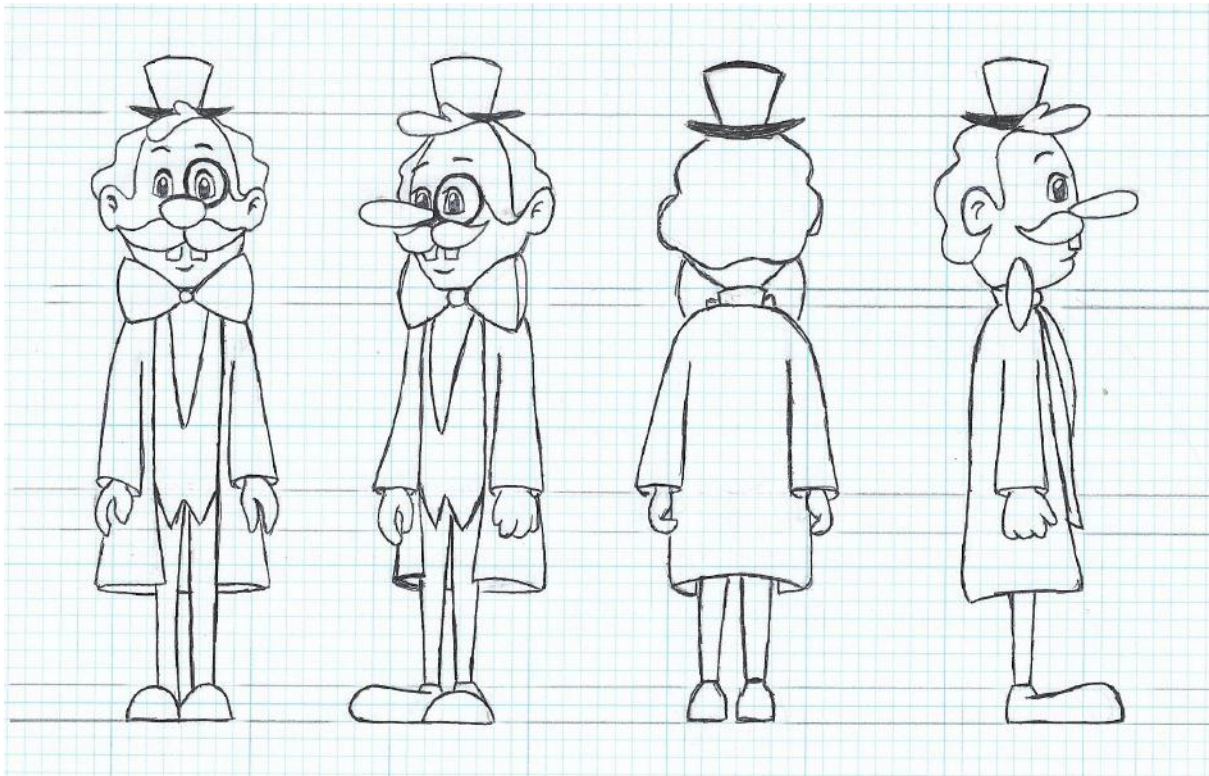
Observando esses rascunhos apresentados, o visual do personagem atendia traços de sua personalidade, no entanto, seu cabelo foi um ponto que me incomodou bastante por se assemelhar a uma orelha de cachorro. Uma vez que ele não é um animal, percebi que seria mais interessante modificar o cabelo e atribuir-lhe orelhas humanas, como mostra a próxima imagem. Esse foi o formato da primeira versão do Lileu.

Imagem 13 - 2º Versão do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

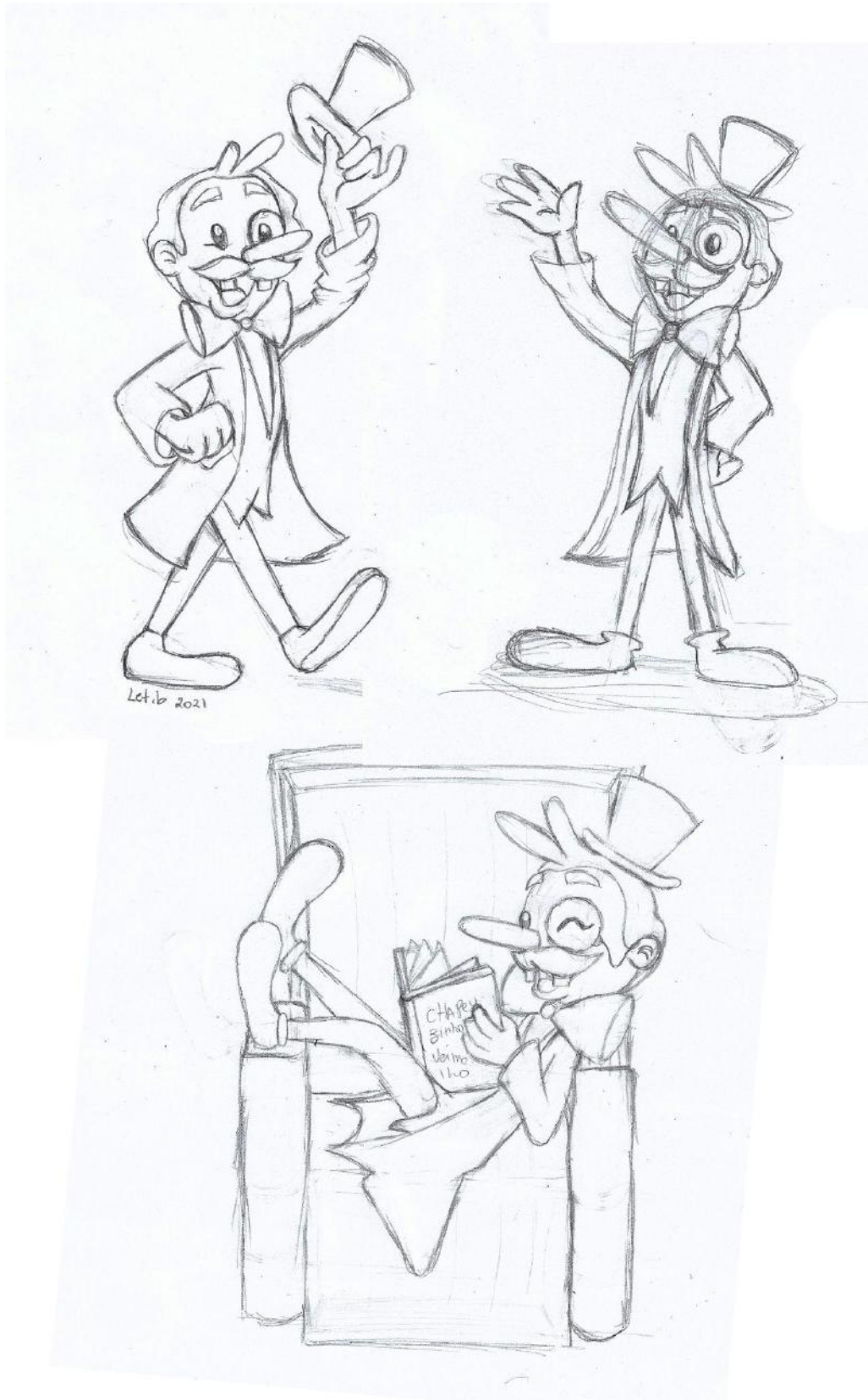
Imagem 14 - 2º Versão do Lileu: Turn around



Fonte: Feito por Letícia Borlido

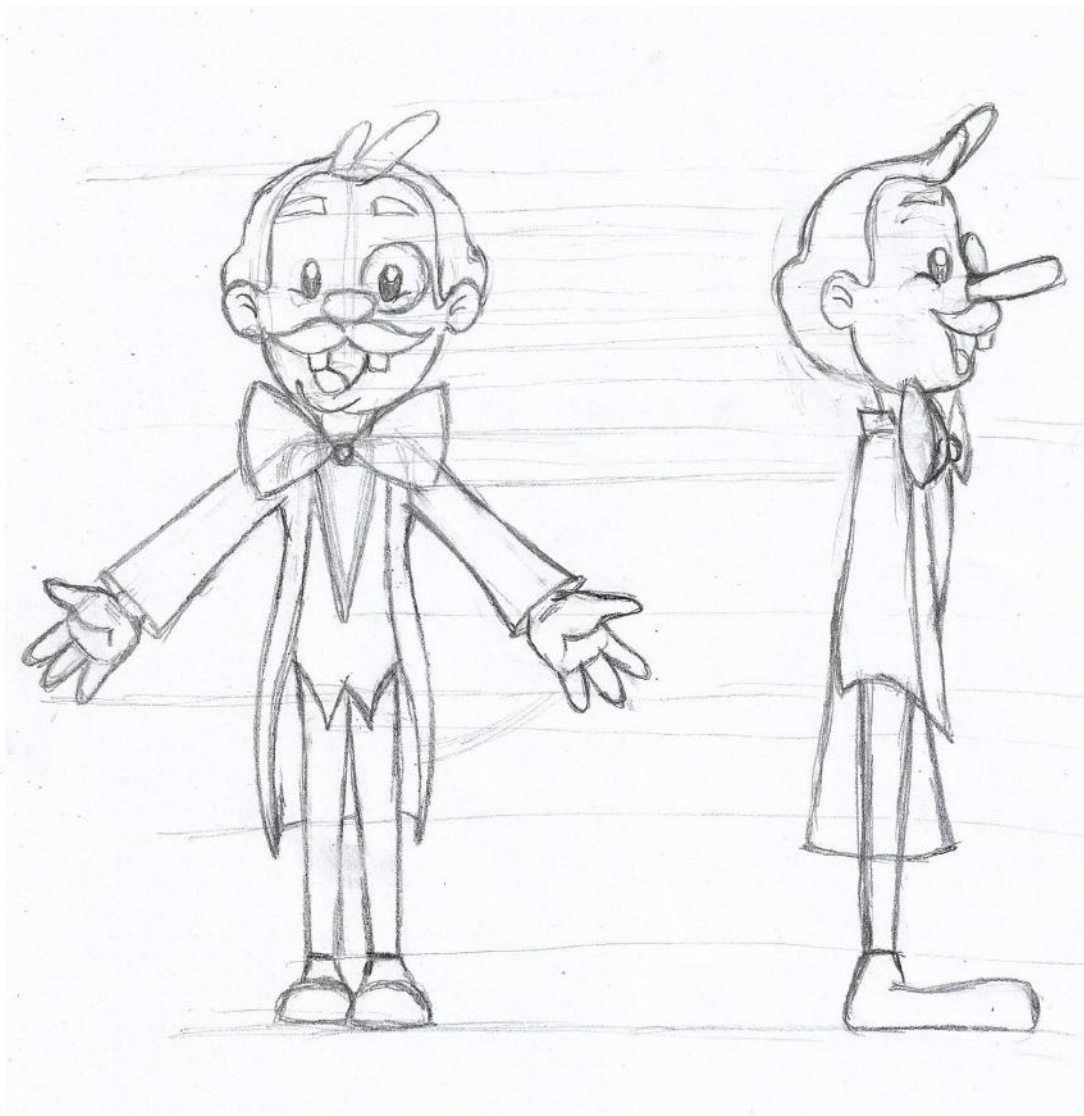
Apesar de ter sido satisfatório o resultado da versão apresentada acima, ele ainda não atendia ao formato cartoon que eu buscava. Eu gostaria de assumir um estilo mais cartunesco, da década de 30 e, para isso, realizei novas alterações quanto ao formato do personagem, olhos, entre outros pequenos ajustes que me levaram a sua forma final.

Imagem 15 - Versão final do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 16 - Versão final do Lileu: Frontal e perfil



Fonte: Feito por Letícia Borlido

3.4 - COR

As cores estão presentes, de forma abundante, nos dias da maioria das pessoas. Elas são responsáveis por transmitir diversas reações e emoções para nossos cérebros. De acordo com Heller(2013), as “cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual - são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento”. Dessa forma, as cores são capazes de nos incitar diversos efeitos, variando de significado de acordo com a situação em que está inserida. Um mesmo tom de amarelo pode significar alegria ou atenção, dependendo do contexto em que está sendo apresentado. Esses significados variam de pessoa para pessoa, de acordo com seus costumes, cultura ou experiências de vida.

Com isso, seguindo o livro “**Psicologia das cores**” de Eva Heller, somado as minhas vivências, pude, depois de testes, escolher não só as cores que pertenceriam ao Lileu, mas como a paleta geral do projeto do livro. Nesta seção abordarei a escolha de cores do Lileu especificamente, a seguir, no próximo capítulo, concluirei a escolha de cores dos outros personagens da história.

“ Não existe cor destituída de significado”(Heller, 2013). Baseada nesta frase comecei a pensar nas características do Lileu e que arranjo de cores poderia transmitir esses significados. Um filme que me ocorreu a mente quando se trata do bom uso de cores e seus significados, é o filme Divertida Mente(2015). Analisando este filme, podemos notar que tanto o formato dos personagens quanto suas cores transmitem, de forma eficaz, a difícil missão de representar uma emoção como um personagem animado. A alegria é caracterizada pela forma de uma estrela e pela cor amarela, a tristeza possui formato de uma gota e a cor azul; a raiva é quadrada e de cor vermelha; o medo é um ponto de interrogação de cor lilás e o nojo, é do formato de um brócolis, da cor verde.

Imagem 17 - Personagens e suas formas básicas, filme “Divertida mente”



PERSONAGENS DO FILME DIVERTIDA MENTE

FONTE:
[HTTPS://WWW.CULTURAGENIAL.COM/SIGNIFICADO-PERSONAGENS-DIVERTIDA-MENTE/](https://www.culturagenial.com/significado-personagens-divertida-mente/)



CHRIS SASAKI Marker and pencil

DA ESQUERDA PARA DIREITA: TRISTEZA, MEDO, ALEGRIA, NOJINHO, RAIVA E O AMIGO IMAGINÁRIO BING BONG

FONTE: [HTTPS://CHARACTERDESIGNREFERENCES.COM/ART-OF-ANIMATION-7/ART-OF-INSIDE-OUT](https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-inside-out)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Podemos notar que essa simplificação de cores e formatos trouxe para o filme, uma facilidade de identificação, memorização e distinção dos personagens, algo que gostaria de trazer para o meu projeto, principalmente na etapa de construção dos personagens da história. A partir disso, coloquei em destaque as principais características do Lileu: a alegria, a inteligência, o carisma e o fato de ser meio atrapalhado. A primeira cor que me ocorreu em destaque foi o amarelo, muito utilizado para transmitir a emoção da alegria, assim como visto no exemplo do filme. Outras cores que me apareceram foram o rosa, violeta, azul, laranja, marrom e

preto. Com essa coletânea de cores, realizei alguns testes ainda utilizando a versão anterior, do que seria a versão final do Lileu.

Imagem 18 - 1º teste de cor do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Duas composições de cores me chamaram bastante atenção, o uso da cor predominante azul com a secundária sendo a amarela, e a predominância amarela, com secundária azul e terciária, violeta. Além do amarelo, o violeta sempre foi uma cor que esteve entre uma das mais passíveis para a utilização no projeto, pois transmite a ideia de fantástico, do mágico, além de ser como Heller aborda, “o violeta é inconformista, é original. Apesar de sua frieza, o violeta é uma cor sonora...”. Essa ideia de ser original e inconformista, transmite uma parte importante da personalidade do Lileu, uma vez que ele não se contenta em apenas ler uma história e contá-la para o público, ele precisa criar algo novo, algo original, que carregue sua identidade.

Somado ao fato de carregar esses significados, o violeta também é a cor complementar do amarelo, trazendo uma coerência visual satisfatória e um ótimo contraste. Colocando essas duas cores em um posto de maior importância no projeto, decidi testar novas combinações de cores, utilizando uma paleta mais reduzida.

Imagem 19 - 2º teste de cores do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Além das cores principais, resolvi utilizar tons de azul para o resto da roupa, pois além de ser uma cor fria como o violeta, ele torna-se um tom considerado mais neutro em relação a força do amarelo e o peso mais leve do violeta. Dito isso, ficou estabelecido o uso do amarelo e do violeta como as cores principais do projeto em si, apesar das ilustrações serem compostas por diversas cores. Importante ressaltar, que no início do projeto, o Lileu possuía seus traços coloridos, no entanto, a partir da estética do traço que era utilizada em cartoons animados antigos, o traço do Lileu e de todas as ilustrações se tornaram da cor preta, ressaltando contornos mesmo nas cores mais escuras, e melhorando a visualização do personagem, mesmo em fundos bem coloridos. O resultado final do Lileu pode ser visto a seguir.

Imagem 20 - Versão final do Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

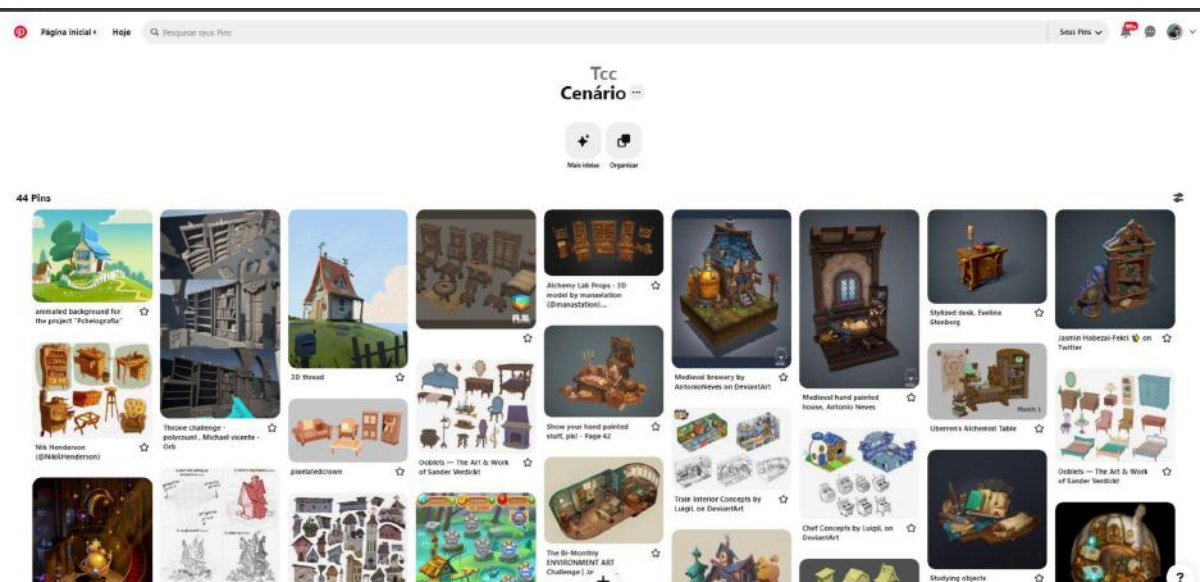
3.5 - CENÁRIO: SALA DE LEITURA

Não diferente da história em si, o Lileu vive em algum lugar, ele está em um local específico quando lê e reconta as histórias: a sala de leitura da casa dele. Como dito anteriormente, a casa do Lileu não fica em um lugar específico, ela fica nos espaços vazios dos livros de uma biblioteca perdida, então busquei focar apenas no interior de um cômodo, ao invés da casa inteira. Como o Lileu é uma espécie de guardião dos livros e ao mesmo tempo é apaixonado por eles, nada melhor do que ele ter uma biblioteca em sua casa. Esse foi um ponto pré-estabelecido.

Apesar de ser um pouco repetitivo, não posso fugir dos conceitos e ideias criados quando o projeto ainda estava em fase de aplicativo, muitas coisas mudaram após a transformação em livro, porém outras foram aproveitadas. O cenário da sala do Lileu foi uma dessas ideias.

Com o fato do Lileu possuir uma biblioteca em sua casa, utilizei como grande referência para a construção do cenário de sua sala de leitura, a Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Junto a ela, usando o aplicativo Pinterest como ferramenta para busca de referências, pesquisei por ilustrações de cenários de bibliotecas fantásticas, laboratórios de alquimia e observatórios. Esses estilos de cenário me transmitem toda uma ideia de magia, criação e leitura, que eu desejava passar.

Imagem 21 - *Print* da pasta do *Pinterest* de cenários



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 22 - Referências de Cenários - Sala de leitura



[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/370702613082075653/](https://br.pinterest.com/pin/370702613082075653/)



[HTTP://MAPADECULTURA.COM.BR/MANCHETE/NATIONAL-LIBRARY](http://mapadecultura.com.br/manchete/national-library)



[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/370702613085271487/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085271487/)



[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/370702613082075671/](https://br.pinterest.com/pin/370702613082075671/)



[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/370702613082120754/](https://br.pinterest.com/pin/370702613082120754/)

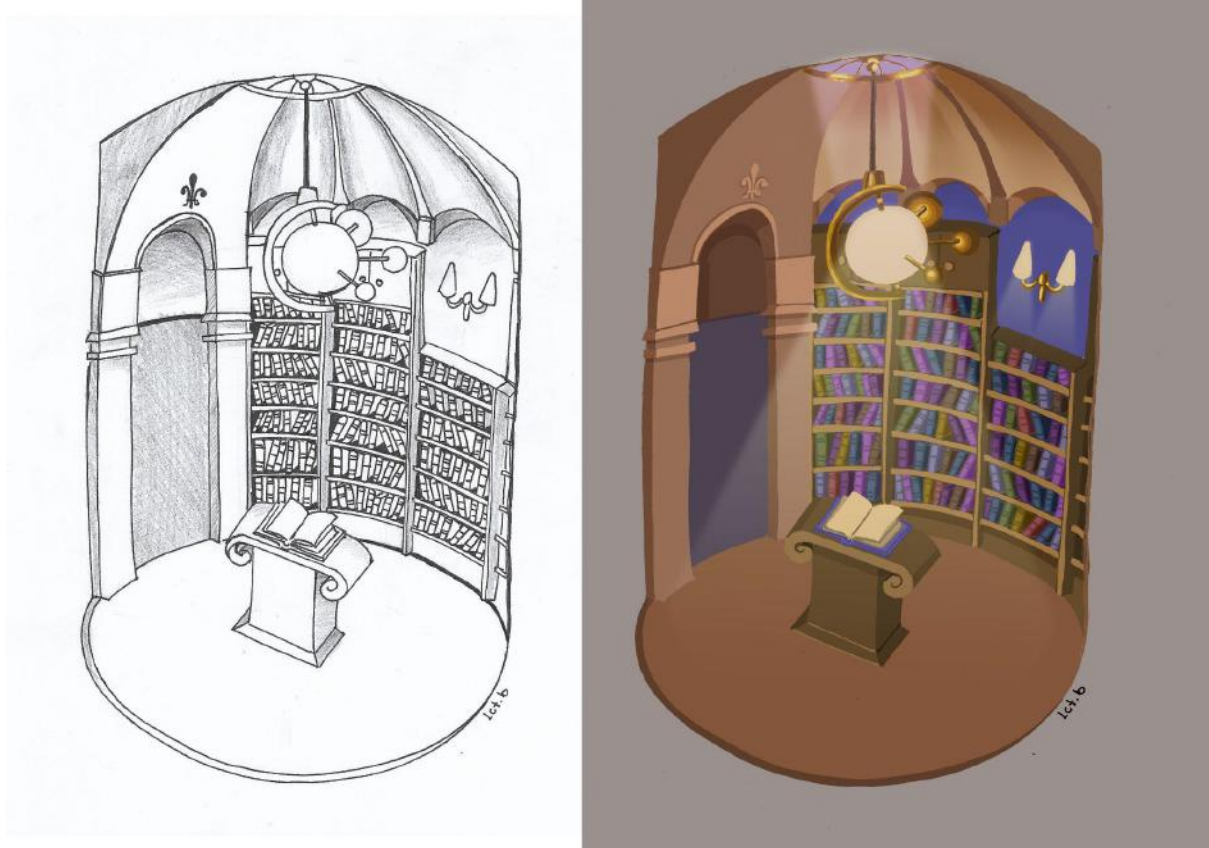


[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/370702613082075663/](https://br.pinterest.com/pin/370702613082075663/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Na fase de aplicativo de realidade virtual, o leitor iria “entrar” no livro e, por esse motivo, decidi que o objeto livro merecia um destaque maior, colocando-o em um local com mais ênfase, em um púlpito, normalmente utilizado em igrejas e locais de leitura, onde a pessoa que está a ler, fica de pé, de frente para seu público. Esse púlpito ficaria na parte central do cenário, sob a luz de uma clarabóia, criando esse clima mágico que a realidade virtual é capaz de causar.

Imagem 23 - Rascunho e 1ª versão da sala de leitura



Fonte: Feito por Letícia Borlido

O cenário recebeu tons frios para enfatizar esse clima de magia, o que permaneceu até sua versão final, mudando apenas os azuis para os violetas. Com a mudança para livro, alguns itens já não possuíam a importância que tinham na versão anterior, como por exemplo, o púlpito central. No lugar dele e, como a página do livro passou a abranger apenas duas dimensões, ao invés de três, optei por colocar outros móveis, como o grande sofá onde o Lileu lê e apresenta a história para o leitor. Além disso, o formato circular da sala foi substituído por esquema retangular, o que acomodou as estantes da biblioteca com mais facilidade. A seguir podemos conferir como ficou o modelo final do cenário da sala de leitura do Lileu, assim como seu modelo 3D, importante no funcionamento da realidade aumentada.

Imagem 24 - Rascunho da versão final da sala de leitura



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 25 - Versão final da sala com Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 26 - Versão final da sala em 3D



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4 - O LIVRO: DESIGN, PERSONAGENS, CENÁRIOS E MAIS

A grande reviravolta do projeto foi a mudança de aplicativo para o formato de livro físico(codex). Esse capítulo tratará sobre a construção do livro, indo desde a criação dos personagens da história, ilustrações, capa, folhas de guarda, entre outros itens que um livro possui. Com o objetivo de tornar este livro “real” e poder continuar com outras edições do “Recontos do Lileu”, tomei cuidados extras na produção de suas ilustrações e tentei pensar com cada detalhe que pudesse tornar a leitura interessante. Focado em grandes ilustrações de página dupla, o livro conta com pouco volume de texto por página para que o jovem leitor possa observar e se sentir imerso na narrativa.

4.1 - DESIGN DE PERSONAGENS

Este projeto de livro fundamenta-se em uma versão nova da clássica história da Chapeuzinho Vermelho, originalmente lançada por Charles Perrault em 1697, mantendo seus personagens principais: A pequena Chapeuzinho Vermelho, o Lobo, a Vovó e o Caçador.

Devido a nova roupagem recebida, outros personagens foram introduzidos nesse universo e a estética original conhecida foi alterada. A ficha de perguntas, encontrada na seção de *concept art* do personagem Lileu, foi utilizada para a criação dos três personagens principais da história, assim como uma pesquisa de referências mais detalhadas foi realizada. Os personagens foram divididos seguindo uma hierarquia de importância: a Vovó, o Lobo e a Chapeuzinho, compõem o círculo de personagens principais; o Caçador, pertence ao grupo de coadjuvante e os figurantes são formados pelos personagens Pássaro, Coelho e Mãe da Chapeuzinho. No decorrer desta seção, poderemos acompanhar a criação passo a passo desses personagens, que apesar de possuírem traços da história original, se tornaram novos produtos da imaginação do Lileu.

4.1.2 - Chapeuzinho Vermelho

De acordo com a nova versão criada, a famosa Chapeuzinho Vermelho perde seu posto principal de protagonista para o Lobo. Além disso, algumas de suas características tanto físicas como psicológicas também sofreram alterações. Seu questionário se estruturou da seguinte forma:

Imagem 27 - Respostas do questionário feito para o desenvolvimento da personagem

QUESTIONÁRIO CHAPEUZINHO VERMELHO

1 - Chapeuzinho Vermelho

2 - A personagem, nessa história, não pode ser chamada nem de heroína e nem de vilã. Ela apenas fez uma escolha e isso lhe trouxe consequências.

3 - O objetivo da Chapeuzinho manteve-se o da história original: entregar a cesta de doces para a vovozinha.

4 - A Chapeuzinho é uma criança alegre, "arteira" e aventureira. Ela gosta de brincar ao ar livre e sempre costuma ir sozinha à casa de sua avó, geralmente pelo caminho que sua mãe lhe ensinara. Ela possui temperamento forte e nem sempre obedece o que sua mãe diz. Apesar disso, ela é uma criança amorosa e carinhosa.

5 - A Chapeuzinho é uma criança humana comum, sem poderes ou habilidades especiais.

6 - Sua movimentação é o comum de todo ser humano, bípede, pode andar, correr ou saltar.

7 - A Chapeuzinho tem um contato maior com sua mãe, avó e o Lobo. Com sua mãe, ela é carinhosa e tenta ajudá-la quando pode. Ela costuma seguir o que sua mãe diz, mas por vezes, prefere tomar algumas decisões sozinhas, o que lhe ocasiona momentos de castigo. Em relação a sua avó, ela adora visitá-la e ajudar na cozinha, na preparação principalmente de doces. No entanto, devido ao temperamento de sua avó, sempre fica receosa de fazer algo errado. Já o Lobo, eles não são amigos, na verdade, apenas se conhecem de vista, mas eles sabem quem são devido a rixa entre a vovó e o lobo na competição de doces. Com pessoas desconhecidas, Chapeuzinho costuma ser mais ríspida ao responder.

8 - A Chapeuzinho é como uma criança qualquer, possui momentos de diversão, descobrimento e aventura, mas possui momentos em que é teimosa e não deseja fazer o que lhe pedem.

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Com essas respostas em mente, busquei por referências de como a versão clássica da Chapeuzinho se apresentava. Além de buscar em filmes e livros, como “Deu a Louca na Chapeuzinho”(2005) , “*Betty Boop: Chapeuzinho Vermelho*”(1931) e “*Silly Symphony -The Big Bad Wolf*”(Walt Disney,1934), utilizei o aplicativo *Pinterest* como ferramenta de busca e organizei essa coletânea de referências no aplicativo *MIRO*, formando um *moodboard* da Chapeuzinho. Realizei este tipo de procedimento para todos os personagens principais da história.

Imagem 28 - Moodboard Chapeuzinho Vermelho



CHAPEUZINHO AMARELO
 FONTE:
[HTTPS://WWW.AMAZON.COM.BR/CHAPEUZINHO-AMARELO-EDU%C3%A7%C3%A3O-CHICO-BUARQUE/DP/8561307282/REF=TMM_PAP_SWATCH_0?_ENCODING=UTF8&QID=&SR=](https://www.amazon.com.br/chapeuzinho-amarelo-edu%C3%A7%C3%A3o-chico-buarque/dp/8561307282/ref=TMM_PAP_SWATCH_0?_enCODING=UTF8&qid=&sr=)



CLÁSSICOS ILUSTRADOS - MAURÍCIO DE SOUZA
 FONTE:
[HTTPS://PRODUTO.MERCADOLIVRE.COM.BR/MLB-1013664063-LIVRO-DISNEY-CLASSICOS-ILUSTRADOS-DO-CHAPEUZINHO-VERMELHO-G206_JM](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1013664063-livro-disney-classicos-ilustrados-do-chapeuzinho-vermelho-g206_jm)



THE BIG BAD WOLF
 FONTE:
[HTTPS://DISNEYTOONLAND.TUMBLR.COM/POST/29066787175/THE-BIG-BAD-WOLF-1934?HCB=1](https://disneytoonland.tumblr.com/post/29066787175/the-big-bad-wolf-1934?hcb=1)



FONTE:
[HTTPS://VILLAINS.FANDOM.COM/WIKI/BIG_BAD_WOLF](https://villains.fandom.com/wiki/Big_Bad_Wolf)



DEU A LOUCA NA CHAPEUZINHO
 FONTE:
[HTTPS://CAICARAS.COM.BR/CINE-INFANTIL-DEU-A-LOUCA-N A-CHAPEUZINHO/](https://caicaras.com.br/cine-infantil-deu-a-louca-na-chapeuzinho/)



NOJINHO - DIVERTIDA MENTE
 FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/86724475792207911/](https://br.pinterest.com/pin/86724475792207911/)



BETTY BOOP: RED RIDING HOOD
 FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/40532465380498334/](https://br.pinterest.com/pin/40532465380498334/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

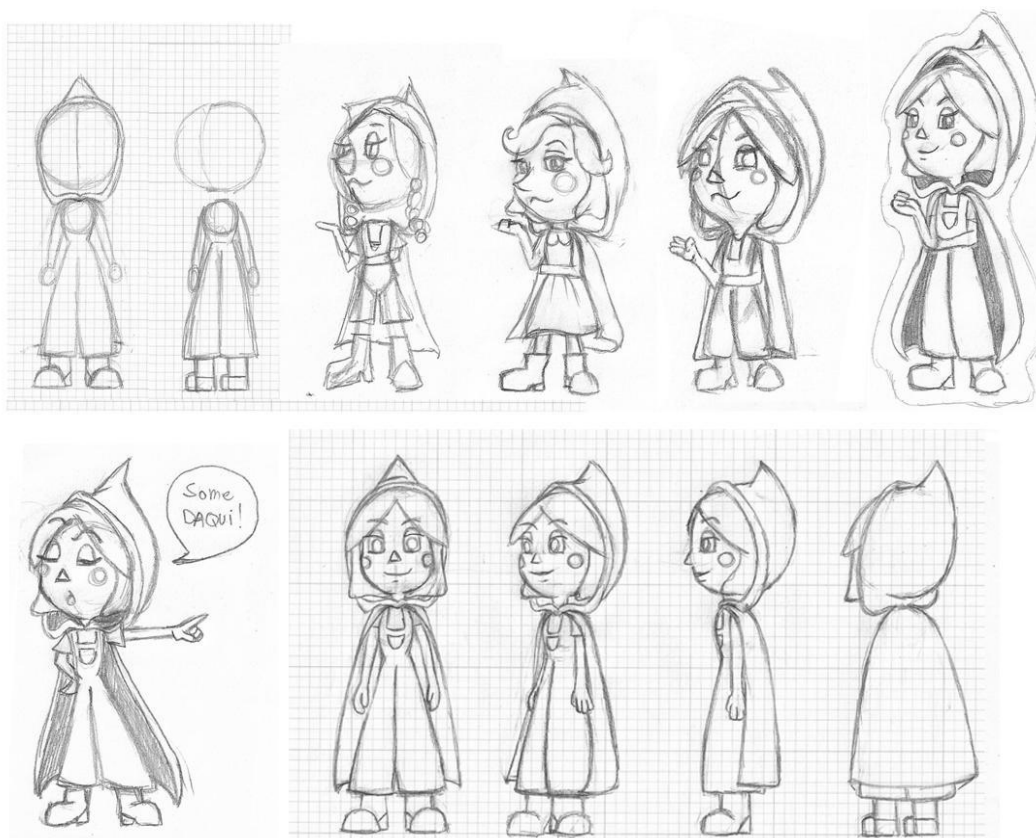
Observando as referências, pude perceber uma espécie de padrão em sua construção: ela muitas vezes é apresentada de cabelos loiros, vestido e sua famosa capa com capuz vermelho. Esse é um ponto de grande importância para a personagem, uma vez que seu nome se deriva do uso do capuz, chamando-se originalmente de *Red Riding Hood* ou *Capuchinho Vermelho*. Apesar de ser conhecida pelo uso do capuz, seu nome em português brasileiro é Chapeuzinho

Vermelho, fato que gostaria de abordar como fez Ziraldo nas ilustrações de “Chapeuzinho Amarelo”, utilizando um chapéu no lugar do capuz, representando seu nome de forma literal. Essa escolha deu-se de forma que pudesse relembrar uma memória afetiva desse personagem e ao mesmo tempo, criar uma nova visão de como seria a Chapeuzinho Vermelho.

Outra parte importante que desejei alterar foi a utilização do vestido. Como está Chapeuzinho tem espírito aventureiro e está sempre a brincar no campo, julguei que o uso do vestido não seria a melhor escolha, optando por testá-la usando calça e um tipo de sapato/bota, roupa mais confortável para esse tipo de ambiente. Outro ponto do uso do vestido que também gostaria de ressaltar, é o fato de deixar a personagem com aspecto mais “fofinho, arrumadinho”, com se fosse uma “bonequinha”, bonitinha e indefesa, ideias a qual eu não gostaria de transmitir, pois apesar de ter medo como qualquer pessoa, ainda mais criança, essa Chapeuzinho é corajosa e disposta a encarar aventuras.

Dito isso, comecei a fazer alguns rascunhos de como seria essa personagem. Uma grande referência que utilizei para gestual e composição geral foi a personagem Nojinho, do filme “Divertida mente” e esses foram os primeiros rascunhos.

Imagem 29 - 1º Versão da Chapeuzinho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

No primeiro rascunho da personagem, ela ainda possuía a ideia de usar o capuz como forma de reavivar a memória da representação da Chapeuzinho, apenas em segundos rascunhos, o uso do chapéu foi adotado. Além disso, ela também vestia uma jardineira, roupa confortável que devido suas pernas alongadas, quando juntas, passam uma ideia de vestido, fato que mudou em sua versão final.

Sua última versão trouxe uma melhor integração com a estética de *cartoon* que eu estava buscando, sendo uma personagem bem expressiva, principalmente através de seu olhar, mesmo sem possuir sobrancelhas aparentes, devido a sua grande franja.

Imagem 30 - Rascunho final da Chapeuzinho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Tendo uma versão já pronta da Chapeuzinho, faltava ainda a aplicação das cores. Cada personagem possui uma paleta própria para si e um estudo de cores até sua versão final. Me dispus a testar diferentes combinações de cores na primeira versão da personagem, tendo em mente que a cor de seu capuz/chapéu precisaria ser vermelho. Além desta cor, gostaria de usar tons de azul e amarelo, cores que, respectivamente, transmitem inocência e alegria, energia, sentimentos característicos de uma criança.

Imagem 31 - Teste de cores da Chapeuzinho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

A versão de cores que apresenta destaque na imagem acima, a princípio, seria a versão final de cores da Chapeuzinho, no entanto, decidi que precisava fazer novos testes utilizando a versão final da personagem. Com esses testes, cheguei a conclusão que usaria a predominância geral do vermelho como forma de destacar a personagem e a deixar facilmente identificável quando dividir cena com outros personagens. A versão final da Chapeuzinho pode ser vista a seguir.

Imagem 32 - Versão final da Chapeuzinho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.1.3 - Lobo

O Lobo, em inúmeras versões da história da Chapeuzinho Vermelho, ocupa o papel de vilão, sendo aquele que devora não só a Vovó, mas como também a própria Chapeuzinho e, por fim, é pego pelo Caçador. Nesta versão criada pelo Lileu, o Lobo ganha um grande destaque positivamente, se tornando o personagem principal e, contrariando a maioria de suas versões, ele não é nem vilão e nem mocinho. O Lobo é um personagem com objetivos e tenta alcançá-los da forma que ele encontra. Podemos ver a seguir um pouco mais de seus desenvolvimentos.

Imagem 33 - Respostas do questionário do Lobo (Questionário pág. X)

QUESTIONÁRIO LOBO

1 - Lobo

2 - O Lobo é o personagem principal da história, no entanto, ele não é nem herói, nem vilão.

3 - O grande objetivo do Lobo é conseguir vencer a Vovó na competição de doces.

4 - O Lobo é um personagem, ao mesmo tempo, oportunista e inseguro. Ele aproveita as oportunidades que tem para tentar vencer a Vovó. A constante de perdas que sofreu na competição, o deixou inseguro diante de suas habilidades e por esse motivo, ele tentou outros meios que da mesma forma não deram certo.

5 - O Lobo possui aptidão como cozinheiro e confeitiro e, como os outros animais dessa história, podem se comunicar como os humanos, pela fala.

6 - Ele é um personagem animal, então ele pode se locomover tanto sobre as quatro patas quanto com duas, alternando entre bípede e quadrúpede.

7 - O Lobo, desde o início das competições de doces entre os humanos e animais, possui uma certa rivalidade com a concorrente humana, a Vovó, devido ao fato dela ganhar as competições e zombar dele ao término de cada "embate". Por este motivo, ele gostaria de vencer a Vovó pelo menos uma vez para provar para todos a sua capacidade. Já em relação a Chapeuzinho, ele sabe que ela é neta da Vovó, mas não a conhecia propriamente. Ele costumava a ver passar a caminho da casa de sua avó. O Pássaro e o coelho, dentre outros animais, são amigos do lobo.

8 - O Lobo foi criado na floresta pela sua avó, que também era uma cozinheira e confeitira habilidosa. Ele sempre a observava cozinhando e isso despertou sua curiosidade pela área. Após crescer, ele seguiu como um dos melhores cozinheiros da floresta. Com isso, ele resolveu que já se considerava pronto para participar das competições de doces e assim seguiram-se os anos, competindo com a Vovó pelos troféus doces.

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Como o Lobo, nessa história, não é um vilão, comecei a pensar como seria a representação desse Lobo. Iniciei minha busca coletando referências de como o Lobo é representado nas versões mais tradicionais da história.

Imagem 34 - Referências de Lobos das histórias clássicas



FONTE:
[HTTPS://AVENTURASNAHISTORIA.UOL.COM.BR/NOTICIAS/ALMANAQUE/SANGUE-CANIBALISMO-HISTORIA-REAL-DE-CHAP EUZINHO-VERMELHO.PHTML](https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/sangue-canibalismo-historia-real-de-chapeuzinho-vermelho.phtml)



FONTE:
[HTTP://WWW.CONSCIENCIA.ORG/IMAGE NS/CHAPEUZINHO-VERMELHO/CHAPEUZ INHO.HTM](http://www.consciencia.org/images/chapeuzinho-vermelho/chapeuzinho.htm)



FONTE:
[HTTPS://MARTAIANSEN.BLOGSPOT.COM/ 2013/07/LOBO-MAU-LOBOS-COMO-CACA DORES-E-COMO-CACA-ATRAVES-DOS-TE MPOS.HTML](https://martaiansen.blogspot.com/2013/07/lobo-mau-lobos-como-caca-dores-e-como-caca-atraves-dos-te-mpos.html)



FONTE:
[HTTPS://WWW.MENSAGENSCOMAMOR.C OM/MENSAGEM/488598](https://www.mensagenscomamor.com/mensagem/488598)



FONTE:
[HTTPS://MISTERIOSDOMUNDO.ORG/CON HECA-A-VERDADEIRA-HISTORIA-CONTAD A-PELA-VERSAO-ORIGINAL-DE-CHAPEUZ INHO-VERMELHO/](https://misteriosdomundo.org/conheca-a-verdadeira-historia-contada-pela-versao-original-de-chapeuzinho-vermelho/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Percebi que o Lobo costuma ser retratado de formas mais sombrias, em tons mais acinzentados e pretos, com dentes pontiagudos, de forma ameaçadora. Este Lobo não pretende fazer mal a alguém e, por isso, esse formato ameaçador não seria o ideal para esse personagem especificamente. Com isso, resolvi buscar por personagens animais que se parecessem, de certa forma, com o formato de Lobo. Frajola(Piu-Piu e Frajola), Tom(Tom e Jerry), o Lobo Mau (The Big Bad Wolf), o Lobo(Deu a Louca na Chapeuzinho) e Coyote(Looney Tunes) foram minhas principais referências.

Imagem 35 - Referências Lobo



FRAJOLA

FONTE:
[HTTP://TATTOOVERYBLOG.WHOWHATWEAR.RU/496001-16-IDEAS-TATTOO-CAT-CARTOON-LOONEY-TUNES.HTML](http://tattooaveryblog.whowhatwear.ru/496001-16-ideas-tattoo-cat-cartoon-looney-tunes.html)



TOM

FONTE:
[HTTPS://WWW.PNGWING.COM/EN/FREE-PNG-BMTKZ](https://www.pngwing.com/en/free-png-bmtkz)



LOBO MAU(THE BIG BAD WOLF)

FONTE:
[HTTPS://WWW.KISSCLIPART.COM/LOBO-MAU-CLIPART-BIG-BAD-WOLF-CLIP-ART-6863C9W/](https://www.kissclipart.com/lobo-mau-clipart-big-bad-wolf-clip-art-6863c9w/)



LOBO MAU(DEU A LOUCA NA CHAPEUZINHO)

FONTE:
[HTTPS://WWW.BINGED.COM/STREAMING-PREMIERE-DATES/HOODWINKED-MOVIE-STREAMING-ONLINE-WATCH/](https://www.binged.com/streaming-premiere-dates/hoodwinked-movie-streaming-online-watch/)



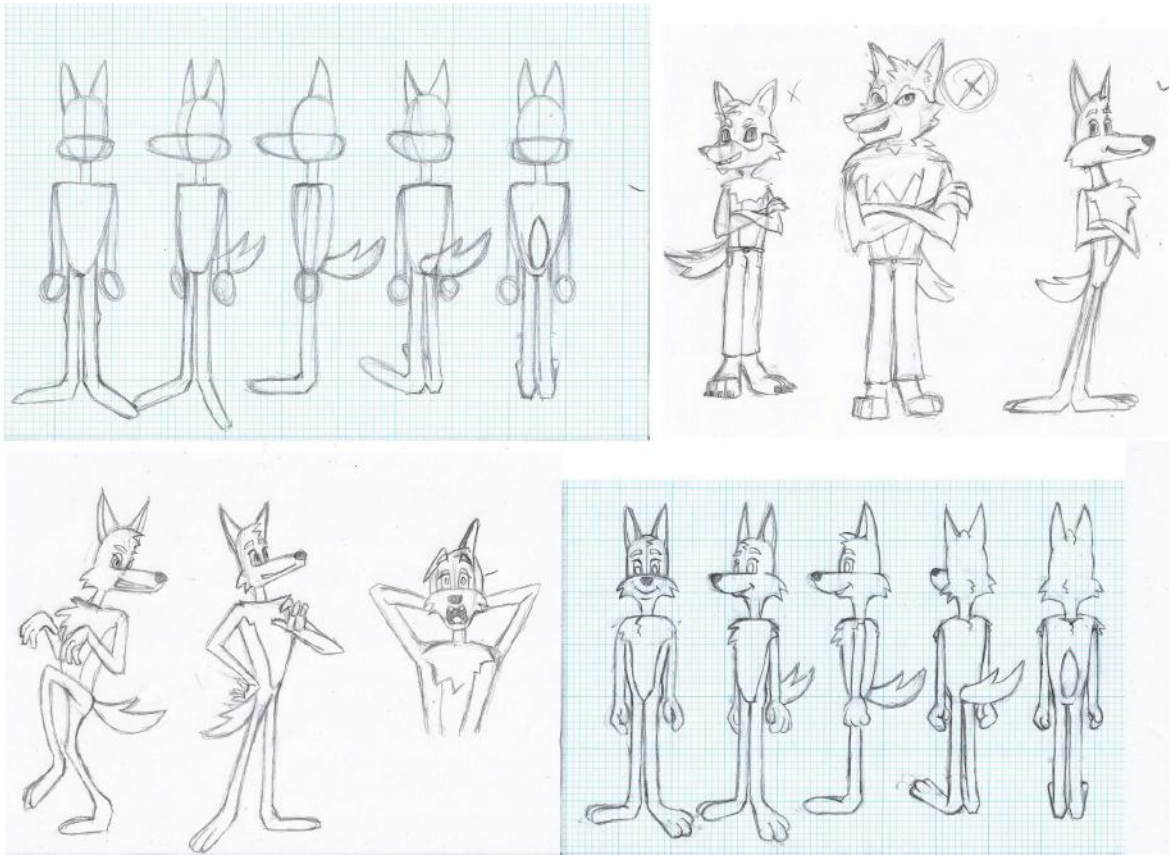
COYOTE

FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/CPACJB/WILE-E-COYOTE/](https://br.pinterest.com/cpacjb/wile-e-coyote/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Eu estava buscando uma forma de criar um lobo que pudesse ter “fases”, desde a sua ideia de roubar os doces da Vovó até o fato de ser inseguro consigo mesmo e ao mesmo tempo, tivesse o carisma necessário para conquistar o posto de protagonista e alterar sua fama de personagem malvado. Devido a este fato, resolvi que seus dentes e unhas não ficariam aparentes, uma vez que formas pontiagudas trazem aos personagens uma sensação de intocáveis, malvados ou de vilões. Além disso, quando estava a testar os formatos do Lobo, pensei em como seria a sua altura em relação a Vovó e a Chapeuzinho, já que uma é uma criança e a outra é de idade avançada. Resolvi testá-lo mais alto que as duas, evidenciando essa diferença não só de idade, mas de animal-humano.

Imagem 36 - 1º Versão do Lobo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Com estes rascunhos, o Lobo ganhou um formato alongado, ereto e arredondado, lembrando mais a forma de um cachorro do que a de um lobo propriamente. Este formato atribuiu-lhe um sensação mais amigável, mesmo com expressões mais raivosas ou irritadas. Essa, no entanto, ainda não seria sua versão final.

Mesmo sendo um Lobo gostaria de explicitar seu convívio com os humanos por meio de algum ponto em sua forma geral. Além disso, seu estilo cartoon, ao meu ver, ainda não alcançara seu formato mais coerente em relação ao do Lilei e da Chapeuzinho, me levando a fazer novos testes. Observando as referências de personagens citados anteriormente, pude notar que alguns deles, que possuem características mais humanas, como o Lobo do filme “Deu a Louca na Chapeuzinho”, que é repórter, utilizam peças de roupa em sua composição. Ora calças, macacões, ora camisetas e casacos, muitos animais em cartoons animados, utilizam peças de vestuário para transmitir características humanas, fato que resolvi trazer para meu personagem. Mesmo sendo um cozinheiro, optei por não deixá-lo de avental, já que, os aventais costumam ser utilizados apenas no momento do ato de cozinhar e o Lobo não aparece cozinhando, propriamente, no livro.

Decidi por deixá-lo vestindo apenas calças, por julgar que os pêlos presentes entre o pescoço e o peitoral são bem característico de estarem expostos em um animal.

Imagem 37 - Rascunho final do Lobo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Após definir seu formato, a escolha de cores foi uma tarefa complicada. Em um primeiro momento, focada na insegurança do Lobo, gostaria que sua cor dominante fosse o azul, porém, ao vê-lo completamente dessa cor, mostrou-se um pouco fora de contexto. Resolvi testar cores mais tradicionais que um lobo poderia ter, como marrom, preto e cinza. A princípio, as cores preto e cinza haviam se mostrado

interessantes, mas havia alguns problemas com isso. O preto, apagava as linhas de contorno do Lobo, dificultando sua visualização e o cinza, devido seu formato alongado e com grande patas, me remetia ao personagem “Perna-longa”, algo que eu não gostaria de transmitir.

Imagem 38 - Teste de cores do Lobo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Com as alterações do personagem e agora o uso da calça, mais uma cor foi adicionada à paleta. Optei por testar uma mistura de marrons já testados, anteriormente, nessa nova versão. Junto aos tons de marrom, resolvi colocar um azul, deixando-o usando uma espécie da tradicional calça Jeans. Este tipo de calça possui uma grande popularidade e são facilmente identificáveis e acessíveis a maior parte das pessoas, tornando-se um componente viável para acrescentá-lo como característica humana. Além disso, o azul também possui uma certa neutralidade perante ao marrom, de forma que não provoca uma disputa visual entre as cores. A representação final do Lobo apresenta-se a seguir.

Imagem 39 - Versão final do Lobo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.1.4 - Vovó

De acordo com as versões mais clássicas do conto, a Vovó da Chapeuzinho Vermelho atua de forma mais secundária, funcionando como o motivo principal que leva Chapeuzinho a deixar sua casa e ao ir ao seu encontro, passando por acontecimentos vindos da trilha da floresta. Nesta versão recontada do conto, a Vovó passou a compor o time de personagens principais, ganhando mais personalidade e ocupando mais espaço em cena.

Imagem 40 - Respostas do questionário da Vovó

QUESTIONÁRIO VOVÓ

1 - Vovó

2 - Esta história recontada não possui heróis nem vilões, no entanto, a Vovó aparece como uma figura mais ranzinza diante dos outros personagens.

3 - O objetivo da Vovó é sempre obter vitórias na competição de doces e se provar como a melhor. Ela é apaixonada por seus troféus, no entanto, para ela, nunca é o suficiente, indo sempre em busca de mais um.

4 - A Vovó possui personalidade forte e bastante explosiva. Grande parte do tempo ela passa gritando e reclamando com alguém, salvo os momentos em que está cozinhando ou limpando seus troféus, sua parte favorita do dia.

5 - A Vovó possui grandes habilidades quando se trata de cozinhar. Ela prepara comidas maravilhosas e doces tanto belos como saborosos.

6 - A Vovó é humana, então ela se locomove como um humano comum, apenas anda devagar, devido a sua idade.

7 - A Vovó tem grande carinho por sua filha, mãe da Chapeuzinho, e por sua neta, a Chapeuzinho. Por causa das trapalhadas da Chapeuzinho, a Vovó está sempre a reclamar com a menina, apesar disso, elas ainda aproveitam bastante tempo juntas enquanto ela a ensina suas receitas de doces. Em relação ao Lobo, a Vovó chegou a conhecer a avó dele e ela tinha grande respeito pelo seu estilo de cozinhar, entretanto, quando os dois passaram a competir pelos troféus, ela criou uma espécie de rixa como ele, se tornando rivais, afinal, ela ama mais seus troféus e o fato de poder ganhar mais deles.

8 - A Vovó é uma personagem que destinou sua vida a aprender a criar e preparar os mais deliciosos pratos, tendo muito orgulho disso (até exageradamente). Seu orgulho é tão grande que destinou um cômodo de sua casa para a adoração e exposição de seus troféus. Várias vezes no mês, tanto Chapeuzinho vai a sua casa, como ela vai a casa de sua neta para visitá-las, levando seus quitutes para o lanche. Sempre que vai entrar em uma competição, a Vovó leva a fornada preparada para a mãe da Chapeuzinho provar um ou outro e, por esse motivo, certo dia, ela esqueceu o restante na casa de sua filha.

Fonte: Feito por Letícia Borlido

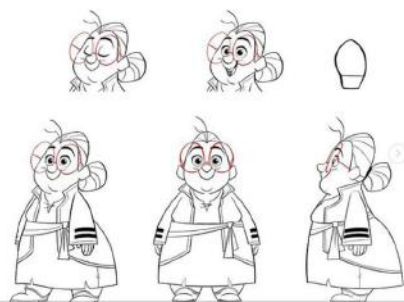
Com isso em mente, a Vovó possui características marcantes devido ao seu temperamento forte, algo que, a princípio, poderia ser traduzido com formas mais agudas e menos circulares. Para esquematizar seu formato, busquei por referências de personagens que já obtivessem sua faixa etária e certa postura mais ranzinza.

Imagem 41 - Referências Vovó



VOVÓ (PIU-PIU E FRAJOLA)

FORTE:
[HTTPS://DUBLAGEMENTPEDIA.FANDOM.COM/PT-BR/WIKI/VOV%C3%B3_\(LOONEY_TUNES\)?FILE=SYLVESTER-GRANNY.GIF](https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/VOV%C3%B3_(Looney_Tunes)?file=Sylvester-Granny.gif)



CONCEPTS FEITOS POR AMANDA JOLLY

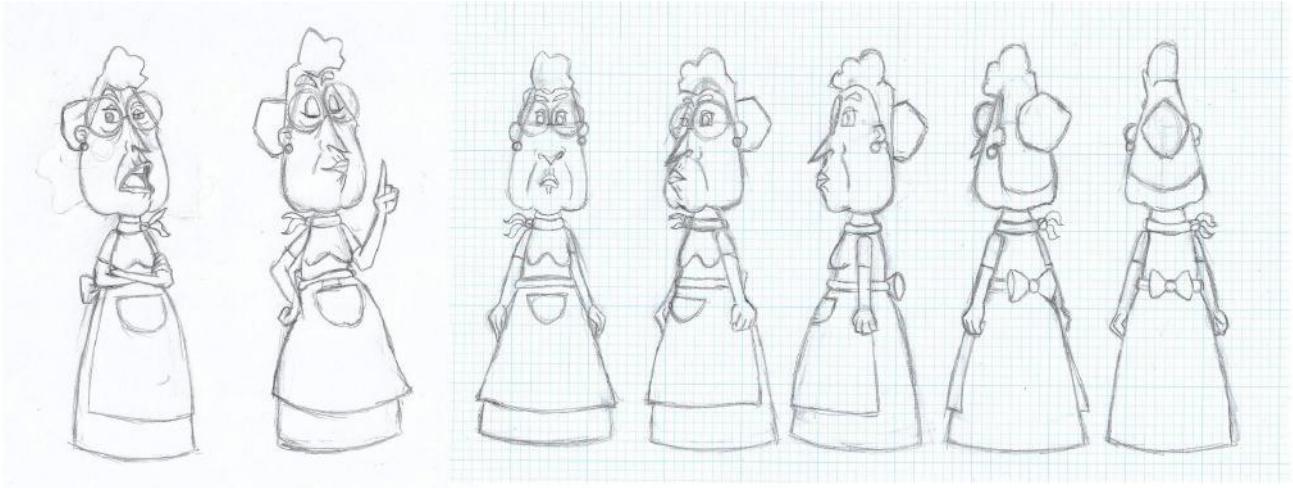
FORTE: [HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/AMANDAJOLLYLINES/](https://www.instagram.com/amandajollylines/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Como grande referência no campo de *concept art*, observei as nuances, contornos e cores dos projetos criados pela ilustradora Amanda Jolly, artista conceitual da Disney e que trabalhou na criação dos *concepts* dos personagens da série animada “Enrolados outra vez”. Busquei observar como ela exagera em certos pontos enquanto outros se apresentam de forma mais suave, como há uma cor predominante em cada personagem, mesmo havendo outras cores em uma mesma composição; pensei nesse conjunto de fatos para produzir a Vovó. Por esse motivo, e por possuir características bem sólidas que eu gostaria de atingir, a personagem

da Vovó foi a que menos recebeu rascunhos, uma vez que sua primeira versão acabou por responder às minhas expectativas.

Imagem 42 - Rascunhos Vovó



Fonte: Feito por Letícia Borlido

A Vovó recebeu um nariz pontiagudo e empinado, demonstrando o fato dela ser orgulhosa e ter um ego bastante inflado. Seus grandes óculos complementam a parte superior de seu rosto em formato de pêra e seu estilo de se vestir, evidencia que ela está sempre arrumada, pronta para dar entrevistas ou tirar fotos com seus troféus. Ela foi a personagem que menos sofreu alterações em relação ao estilo final aplicado às ilustrações do livro.

Em relação a cor aplicada a Vovó, a ideia inicial era que cada personagem tivesse uma cor predominante. A Vovó por possuir temperamento forte e ser uma espécie de personagem geradora de conflitos, optei por colocá-la sob tons mais rosados e violetas, como tentativa de representar sua vaidade. Além disso, algo que apresenta o passar do anos e o aumento da idade nos seres humanos, é a presença dos cabelos grisalhos ou brancos, característica que eu gostaria que estivesse presente neste personagem. Mesmo tendo essas ideias como ponto de partida, resolvi testar composições de cores variadas na personagem da Vovó.

Imagem 43 - Teste de cores da Vovó



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Por algum tempo, me questionei qual seria a melhor cor para representar esta personagem, o que por fim me fez retornar, até certo ponto, a ideia de cores que eu possuía no início, resultando na seguinte composição final.

Imagem 44 - Versão final da Vovó



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.1.5 - PERSONAGEM SECUNDÁRIO: O Caçador

Com a mudança brusca nos rumos da história, o conhecido Caçador, o herói responsável por salvar a Vovó e a Chapeuzinho da barriga do Lobo, ganhou um posto importante, mas completamente diferente da versão original. O Caçador, apesar do nome, atualmente caça apenas pratos de comidas saborosas, uma vez que agora ele é o juiz da competição de doces da cidade. Ele se tornou um personagem bondoso e extremamente guloso, além de ser tido como um dos cozinheiros mais famosos do país, uma celebridade. Apesar de seu bom gosto para comida e exímio paladar, ele também se veste de forma exemplar, sempre estando dentro das tendências da moda.

Para este personagem, eu possuía uma ideia de referência única e clara, o famoso juiz do programa Master Chef, Erick Jacquin. Ele possui grande audiência e popularidade no programa, sem contar seu amplo conhecimento culinário, características que eu gostaria de trazer para o Chef Caçador. Baseada em algumas de suas fotos, tentei capturar características importantes para a criação deste personagem. Para sua roupa, utilizei como referência o próprio estilo que Jacquin costuma utilizar quando participa do programa. Já em relação à cor, procurei usar uma composição que representasse a doçura, o cuidado e ao mesmo tempo maturidade, uma junção entre o rosa claro e o marrom.

Imagem 45 - Referências Caçador



FONTE:
[HTTPS://CLAUDIA.ABRIL.COM.BR/FAMOSOS/A-REVELACAO-QUE-O-CHEF-JACQUIN-FEZ-AO-VIVO-NO-MASTERCHEF/](https://claudia.abril.com.br/famosos/a-revelacao-que-o-chef-jacquin-fez-ao-vivo-no-masterchef/)



FONTE:
[HTTPS://RD1.COM.BR/MASTERCHEF-CONVOCA-ANA-PAULA-PADRAO-ERICK-JACQUIN-E-HENRIQUE-FOGACA-PARA-ANUNCIAR-NOVA-JURADA/](https://rd1.com.br/masterchef-convoqa-ana-paula-padrao-erick-jacquin-e-henrique-fogaca-para-anunciar-nova-jurada/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 46 - Versão final do Caçador



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.1.6 - FIGURANTES: Pássaro, Coelho e Mãe da Chapeuzinho

Resolvi nomear estes personagens como figurantes, pois aparecem em apenas um momento da história e não possuem importância muito significativa. Portanto, abordarei suas criações rapidamente, uma vez que não tiveram o mesmo grau de profundidade quando comparados aos personagens principais.

4.1.6.1 - Pássaro

O Passarinho ou Pássaro, é um dos amigos do Lobo e é um personagem bastante bondoso e otimista, procurando sempre ajudar seus amigos da melhor forma possível. Por ser um personagem mais caracterizado como “fofo”, resolvi buscar por pássaros pequenos e carismáticos. Nessa busca, me deparei com o Canário, uma ave de pequeno porte, que adora cantar e dotado da cor da alegria, além de seu nome ser um tom de amarelo, o amarelo-canário.

Imagem 47 - Referências do Pássaro



FONTE:
[HTTPS://WWW.CPT.COM.BR/CURSOS-ANIMAIS-SILVESTRES/ARTIGOS/CANARIO-D A-TERRA-HABITAT-REPRODUCAO-ALIMENTACAO-INSTALACOES-TORNEIOS-E-PRINCIPAIS-DOENCAS](https://www.cpt.com.br/cursos-animaes-silvestres/artigos/canario-da-terra-habitat-reproducao-alimentacao-instalacoes-torneios-e-principais-doencas)



[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/LEOMAIDENBR/PERSONAGENS-FILME-RIO2/](https://br.pinterest.com/leomaidenbr/personagens-filme-rio2/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 48 - Versão final do Pássaro



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.1.6.2 - Coelho

O Coelho é um outro amigo do Lobo, o oposto do Pássaro, um personagem extremamente pessimista e mal humorado. Apesar dos outros animais o considerarem como um animal pequeno e fofinho, ele é um animal baixo astral e preguiçoso. Para produzir este personagem, usei como referência os coelhos dos filmes “Pets: a Vida secretas dos Bichos” e “Deu a Louca na Chapeuzinho”, pois apesar de serem fofinhos, esses coelhos eram exigimos gênios do mal e vilões de suas histórias.

Imagem 49 - Referências do Coelho



COELHO (PETS)
FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/VIT
TORIOV63/PET-A-VIDA-SECRET
A-DOS-BICHOS/](https://br.pinterest.com/vitorio63/pet-a-vida-secret-a-dos-bichos/)



COELHO (PETS)
FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/A
TERNADA97/PICTURS/](https://br.pinterest.com/aternada97/pictures/)



COELHO (DEU A LOUCA NA CHAPEUZINHO)
FONTE:
[HTTPS://PBS.TWIMG.COM/MEDIA/E05ZVDYWUAMHYDU.JPG](https://pbs.twimg.com/media/E05ZVDYWUAMHYDU.JPG)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 50 - Versão final do Coelho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.1.6.3 - Mãe da Chapeuzinho

A mãe da Chapeuzinho é uma personagem zelosa, amorosa com sua filha e que costuma cuidar de sua casa e ir passar algumas tardes visitando sua mãe, a Vovó. Sendo Mãe da Chapeuzinho, e filha da Vovó, os três personagens deveriam se parecer de alguma forma, então utilizei as próprias personagens já prontas como referência para fazer a Mãe da Chapeuzinho.

Imagem 51 - Vovó, Chapeuzinho e Mãe da Chapeuzinho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 52 - Versão final da Mãe da Chapeuzinho



Fonte: Feito por Letícia Borlido

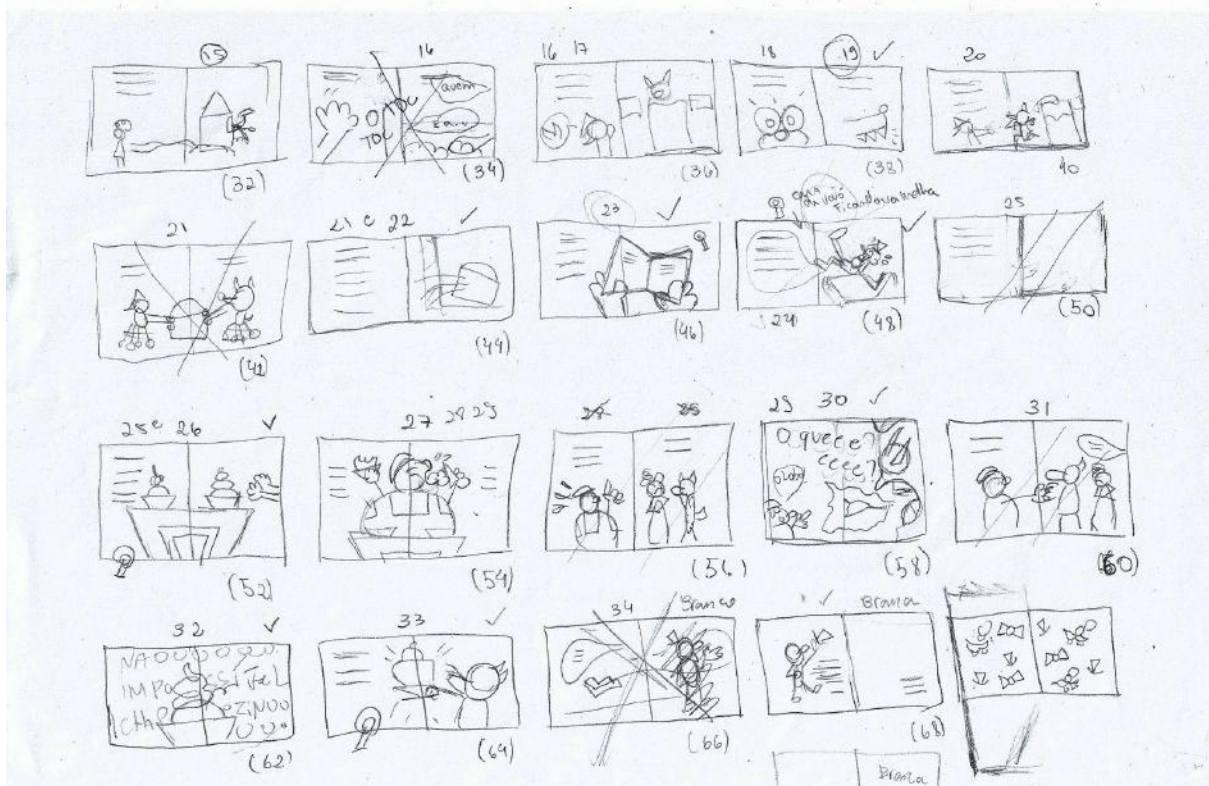
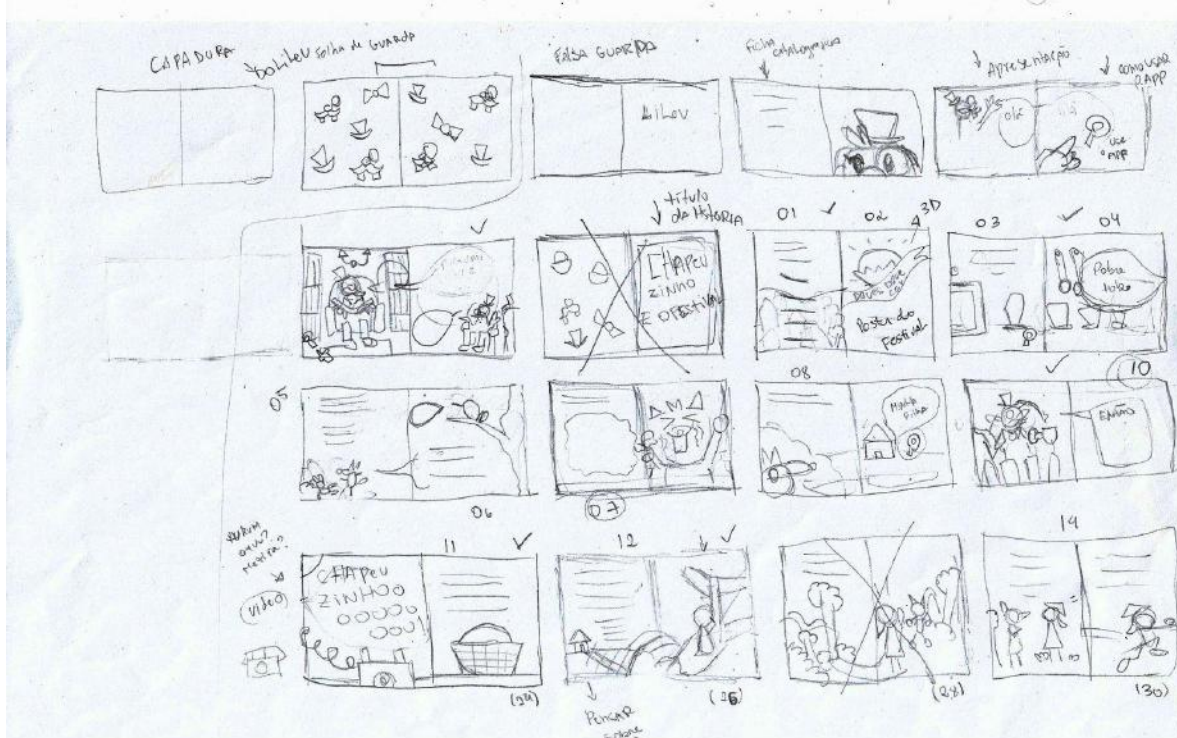
4.2 - COMPOSIÇÃO DE PÁGINAS E "STORYBOARD"

Antes de abordar o desenvolvimento dos cenários, preciso falar antes sobre a composição das páginas e o seu, o que vou chamar de "Caminho Narrativo". Este "caminho" seria uma espécie de storyboard, onde posso visualizar todo o planejamento da história com pequenas ilustrações lado a lado. Observando livros infantis, pude perceber que há o uso de grandes ilustrações e, muitas dependendo do livro, pouco texto por página. Com isso foi preciso pensar e esquematizar onde, a princípio, o texto seria inserido de forma que as ilustrações não invadissem sua área e não afetassem a leitura de modo negativo. Mesmo sendo um livro ilustrado, uma vez existindo texto capaz de contar a história, as ilustrações passam a compor uma espécie de segundo plano em relação ao texto escrito, com o objetivo de ilustrar uma cena que já ocorreu ou que está ocorrendo em uma devida página.

Para começar a estabelecer essa divisão e composição de páginas, optei por dividir o texto em uma espécie de capítulos ou cenas/atos. Analisando a história atentamente, notei que há uma introdução, desenvolvimento e o ato da conclusão ou fechamento da história. A introdução é composta por toda a apresentação do novo universo em que a história se passa até o momento em que a parte clássica dará seu desenrolar. O desenvolvimento é a parte da história onde todos os eventos principais e similares a história original acontecem. Já o fechamento, se dá a partir dos eventos finais que fecham a história. Normalmente, as histórias que seguem esse tipo de narrativa linear, passam por todos os atos sem interrupções, entretanto, neste livro, com a presença do Lileu, isso se realiza de forma diferente. Com o Lileu como narrador e personagem interativo, há uma quebra entre cada ato da história, funcionando como uma espécie de entrada de capítulos, ou uma preparação para o ato que vem em seguida. Esse tipo de interação com o público garantiu ao Lileu sua aparição em páginas separadas e exclusivas, que não pertencem à história que ele está contando. Além disso, posteriormente, quando me deparei com o esquema cromático das ilustrações, as cenas em que o Lileu aparece, adotam um mesmo padrão de cores, evidenciando essa quebra de atos e interação com o público.

Retomando o "*storyboard*", além de separar os atos em pedaços de texto, também comecei a separar a quantidade de texto que haveria por página e por conseguinte, as primeiras ideias de ilustrações obtidas desses parágrafos. Procurei entender qual seria o momento mais importante de cada pedaço de texto para saber como representá-lo utilizando ilustrações de página dupla e como ilustrá-las tendo em mente que a realidade aumentada estaria diretamente ligada. A partir disso, produzi um rascunho de como ficaria o livro em sua totalidade, desde o espaço para capa, guarda, folhas de rosto e as ilustrações.

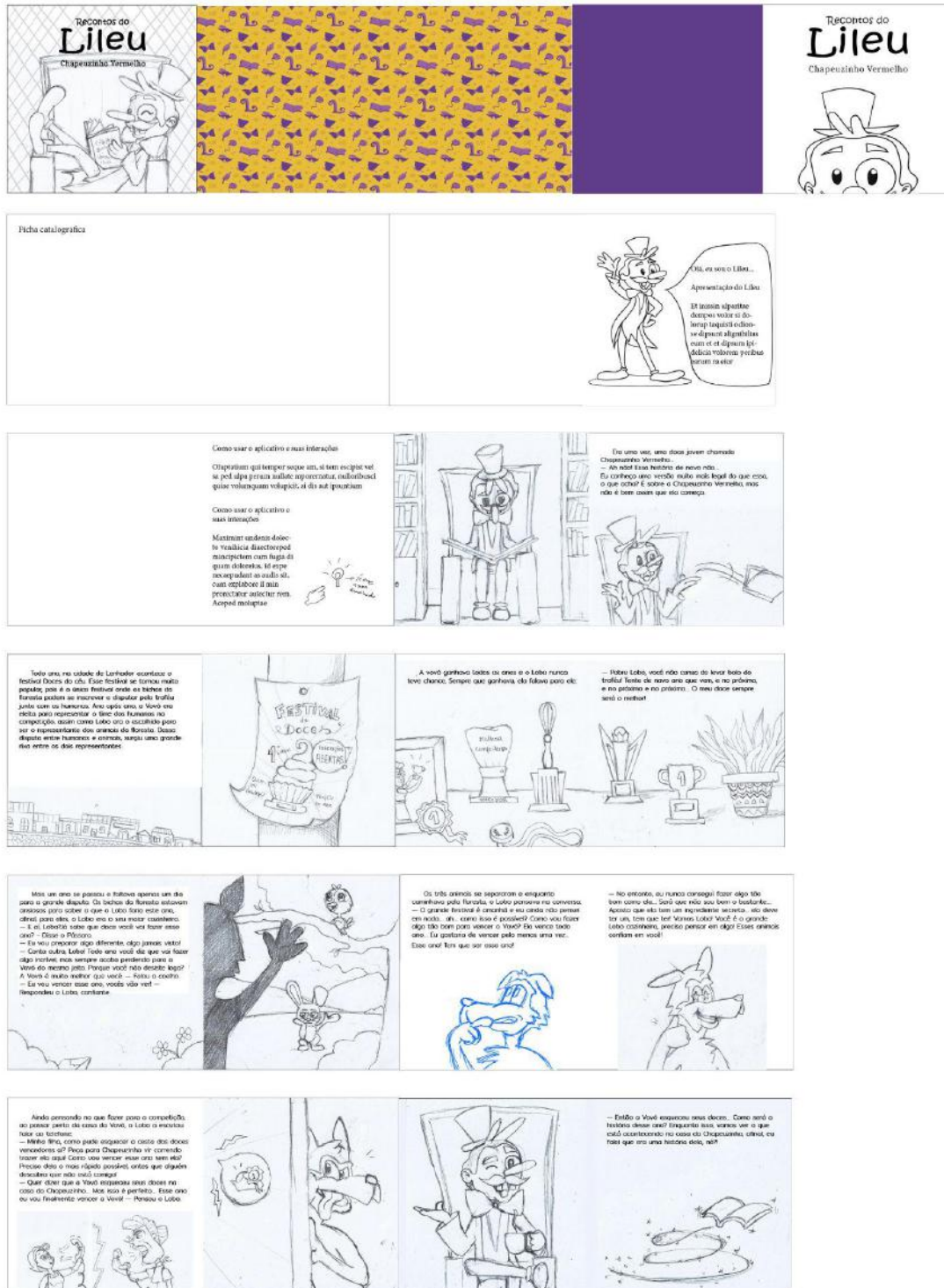
Imagem 53 - Planejamento de páginas



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Como visto na imagem acima, o livro estava composto por muitas subdivisões, tornando-o muito extenso. Necessitei fazer uma filtragem de informações e uma reorganização de páginas, motivo pelo qual, alguns quadros encontram-se riscados. Após essa reorganização, um novo rascunho foi realizado, já inserindo o texto nas imagens. Uma vez que a ênfase do livro é nas ilustrações, o texto se exibe de forma mais compacta, blocada, em sua maioria nas páginas da esquerda, devido ao movimento de leitura. Apesar disso, há momentos em que um texto auxiliar aparece junto às ilustrações, de forma que os dois aparecem integrados para enfatizar uma fala, momento ou pensamento. A seguir podemos conferir essa distribuição de ilustrações e o desenvolvimento da história, antes de sua versão final.

Imagem 54 - Rascunho final do livro - 1ª parte



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.3- CENÁRIOS

Com o conteúdo por página já estabelecido e os personagens bem resolvidos, o foco será nos cenários. Há páginas que necessitam de cenário para maior entendimento de um momento, enquanto outras não possuem essa mesma necessidade. Os cenários foram separados entre lugares em que a história se passa e momentos onde um fundo que utiliza cor como narrativa transmite a ideia necessária, uma vez que o foco dessas páginas seria apenas nos personagens em questão.

Dito isso, há 6 locações chaves na história no geral: a sala de leitura do Lileu(que pode ser encontrada no capítulo 3), a vista da cidade de Lenhador, a fachada da casa da Vovó, o quarto da Vovó e a floresta. Darei uma breve explicação de todas as locações a seguir.

4.3.1 - Vista da cidade de Lenhador

A vista da cidade de Lenhador é a página que abre a história, introduzindo o público a esse novo contexto. Durante a criação da história, percebi que há versões onde o herói ao invés de ser um caçador é um lenhador e por esse motivo eu gostaria de colocar ambos de alguma forma na história. Ao fazer algumas pesquisas descobri que, coincidentemente, existe um município chamado Caçador no estado de Santa Catarina. Como o caçador nessa história é o juiz, resolvi então chamar a cidade de Lenhador.

Tendo a história clássica como referência, eu precisaria representar uma cidade que tivesse ao menos uma floresta ou campo em seus entornos e novamente, coincidentemente, o município de Caçador está localizado no Alto-Vale do Rio do Peixe, cujo território sedia duas áreas de proteção da natureza, a reserva florestal Embrapa e a floresta nacional Caçador. Com isso em mente, busquei por imagens de como é este município. Com essa pesquisa pude perceber que há uma área onde existe uma maior ocupação de prédios característica de um município grande, mas também há casas com mais vegetação em seu entorno e com ruas recém asfaltadas. No entanto, não encontrei referências suficientes para utilizar como cenário da cidade. Pensei então: como poderia representar uma cidade, no caso da história, pequena e com bastante vegetação? Outro município que me veio à mente foi o de Brejinho, Rio Grande do Norte, onde vive parte da minha família. É um município pequeno, com uma grande igreja na parte central. As casas são baixas, a maioria com o formato "quadrado" e com o telhado reto. Em minha última visita ainda não havia prédios, o asfalto tem pedaços lisos como nas ruas principais,

pedaços de "pedrinhas" e pedaços sem asfalto, de terra batida. Utilizando esse lugar como referência de cidade pequena do interior, resolvi fazer um cenário colorido, de casinhas quadradas e chão de "pedrinhas" para representar a cidade de Lenhador.

Imagem 58 - Referências para construir a Cidade de Lenhador



FONTE: FOTO POR LETÍCIA BORLIDO



FONTE: FOTO POR LETÍCIA BORLIDO



BREJINHO - RN
FONTE:
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XAKBCPIAMR8](https://www.youtube.com/watch?v=XAKBCPIAMR8)



BREJINHO - RN
FONTE:
[HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/EGBERTORAUJO/10734643333](https://www.flickr.com/photos/egbertoraujo/10734643333)



BREJINHO - RN
FONTE:
[HTTPS://ARQUIOCESEDENATAL.ORG.BR/BREJINHO-CELEBRA-FESTA-DE-NOSSA-SENHORA-DAS-DORES.HTML](https://arquiocese-denatal.org.br/brejinho-celebra-festa-de-nostra-senhora-das-dores.html)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 59 - Versão final da Cidade de Lenhador



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.3.2 - Sala de Troféus

Para o cenário da sala de troféus da Vovó pensei em, primeiramente, por ser fruto de um conto clássico e ser a casa da Vovó, ou melhor, de uma pessoa idosa, os móveis poderiam ser antigos, geralmente de madeira, vindos de outra época. Na ideia inicial, o ambiente que seria mostrado na página seria uma prateleira com alguns troféus, o que com o tempo e decorrer do projeto, sofreu alterações e se tornou uma variedade de troféus, dando ênfase para as diversas vitórias que a Vovó obteve. Com esse aumento na quantidade de troféus, decidi que seria interessante colocá-los em uma espécie de cristaleira ou estante, onde todos pudessem ficar expostos. Além disso, como parte favorita do dia, a Vovó gosta de limpar e adorar seus troféus, e por isso, pensei que seria uma boa escolha colocar algum local onde a Vovó pudesse se sentar confortavelmente para essa tarefa, optando por colocar uma poltrona perto dessa estante.

Em relação a parede, optei por utilizar uma espécie de papel de parede, algo que teria o intuito de integrar e unificar as duas páginas da ilustração, dando uma melhor noção da perspectiva. Para construir esse cenário, servi-me de diversas fotos de móveis, incluindo imagens de referência dos *concepts* da casa do personagem Carl, do filme “Up: Altas Aventuras”.

Imagem 60 - Referências para a Sala de Troféus



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/20195898318740676/](https://br.pinterest.com/pin/20195898318740676/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085265679/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085265679/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/673428950504389758/](https://br.pinterest.com/pin/673428950504389758/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/287174913725736797/](https://br.pinterest.com/pin/287174913725736797/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 61 - Versão final da Sala de Troféus



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.3.3 - Quarto da Vovó

O quarto da Vovó teve um pensamento similar ao da sala de troféus, uma vez que se trata da mesma casa, porém em ambientes diferentes. Alguns itens do quarto da Vovó, utilizei os como referência os próprios móveis que pertenciam a minha avó, como por exemplo, a cabeceira da cama, reta e de madeira e o abajur com tecido bordado por cima.

Imagem 62 - Referências para o quarto da Vovó



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085700151/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085700151/)



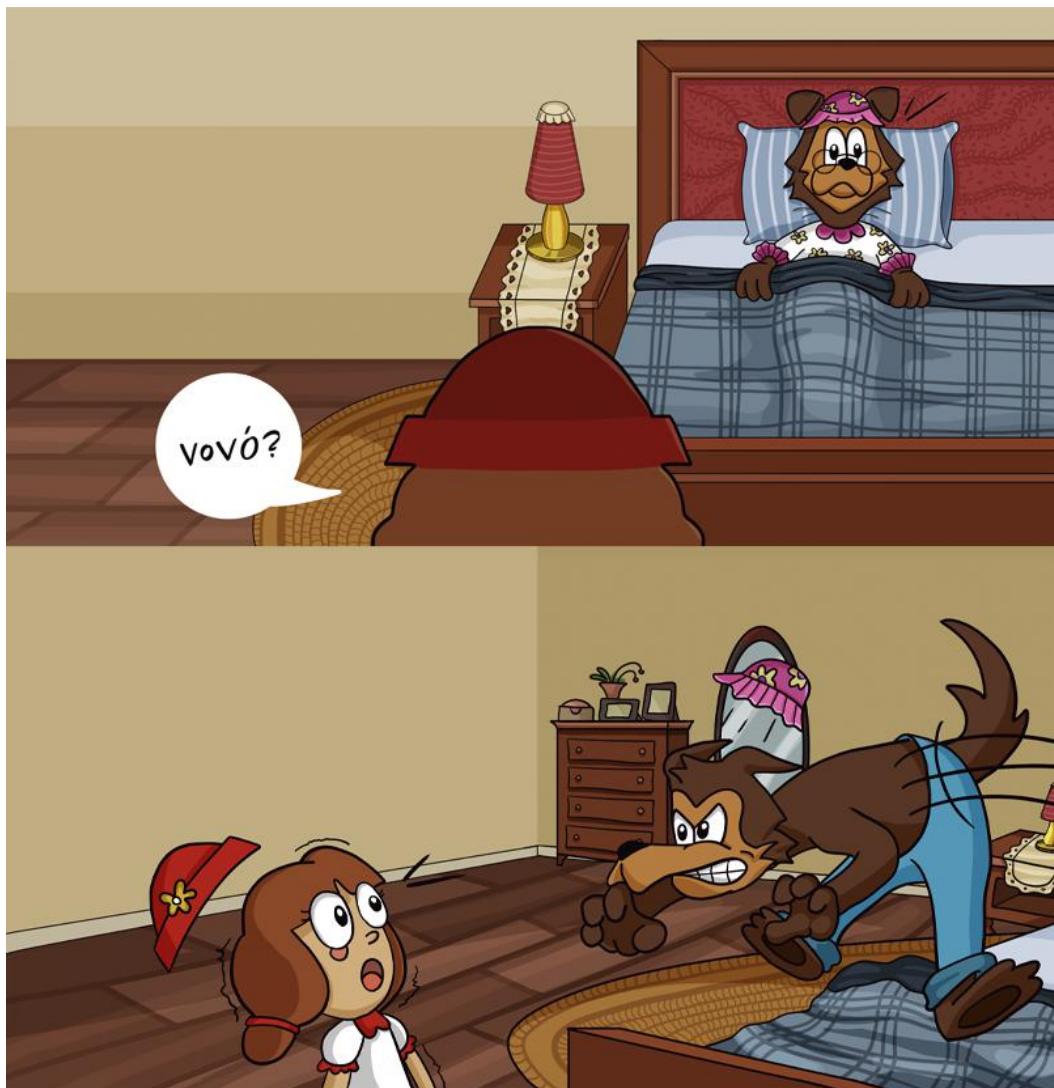
FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085700149/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085700149/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085700150/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085700150/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 63 - Versão final do Quarto da Vovó



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.3.4 - Fachada da casa da Vovó

A criação da fachada da casa da Vovó foi o cenário que mais me aprofundei no quesito de teste, rascunhos e referências. Para a casa da Vovó, eu tinha uma imagem e uma casa “fofinha e bonitinha”, como uma casa de boneca. Pesquisei uma série de casas nesse estilo e preparei um *moodboard*.

Imagem 64 - Recorte do primeiro *moodboard* - Casa da Vovó



FONTE:
[HTTPS://WWW.HABISSIMO.COM.BR/](https://www.habissimo.com.br/orcamentos/sao-paulo/sao-paulo/construir-casa-de-boneca)
[ORCAMENTOS/SAO-PAULO/SAO-PAUL](https://www.habissimo.com.br/orcamentos/sao-paulo/sao-paulo/construir-casa-de-boneca)
[O/CONSTRUIR-CASA-DE-BONECA](https://www.habissimo.com.br/orcamentos/sao-paulo/sao-paulo/construir-casa-de-boneca)



FONTE:
[HTTPS://WWW.MEGAPLAYGROUNDS.C](https://www.megaplaygrounds.com.br/produtos/casinha-de-boneca-rosa1/)
[OM.BR/PRODUTOS/CASINHA-DE-BONE](https://www.megaplaygrounds.com.br/produtos/casinha-de-boneca-rosa1/)
[CA-ROSA1/](https://www.megaplaygrounds.com.br/produtos/casinha-de-boneca-rosa1/)

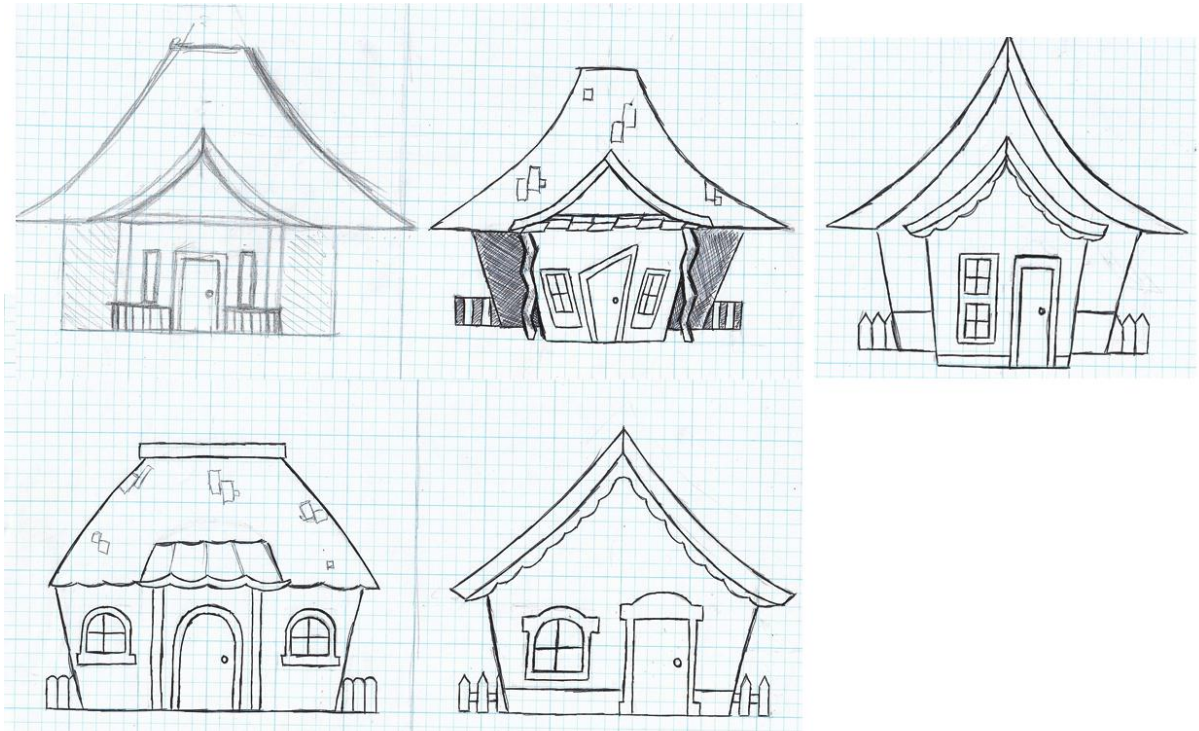


FONTE:
[HTTPS://WWW.ISTOEDINHEIRO.COM.B](https://www.istoedinheiro.com.br/pequenos-magnatas-2/)
[R/PEQUENOS-MAGNATAS-2/](https://www.istoedinheiro.com.br/pequenos-magnatas-2/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

A partir dessa coletânea de imagens, comecei a fazer rascunhos com tamanhos e formatos variados de casinhas que poderia ser a da Vovó. Resolvi dar mais atenção a este cenário, pois seria nele que grande parte da história aconteceria quando ainda em versão de aplicativo

Imagem 65 - Rascunhos da Casa da Vovó



Fonte: Feito por Letícia Borlido

A partir desses rascunhos, cheguei a produzir uma versão em 3D de uma das casinhas, o que não chegou a ser utilizado devido a mudança de tema do projeto. Em busca de encontrar um estilo de casa mais cativante e diferente para a Vovó, deixei a ideia de produzir um estilo de casa de boneca para trás e resolvi procurar por ilustrações de casas de campo ou que ficassem próximas a uma área com bastante vegetação. Percebi que grande parte das casas representadas eram de madeira ou de pedra e que esse estilo ficaria mais interessante para uma casa que se localiza perto de uma floresta. Dito isso, refiz o *moodboard* e realizei mais algumas experimentações, chegando logo após em seu formato final. Fazer esta fachada e os cenários no geral, foi algo novo para mim, sendo a primeira vez que me concentrei realmente em pesquisar, observar e produzir um cenário.

Imagem 66 - Referências para a construção da Casa da Vovó



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085284002/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085284002/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085657957/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085657957/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085230525/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085230525/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/756252962427853961/](https://br.pinterest.com/pin/756252962427853961/)



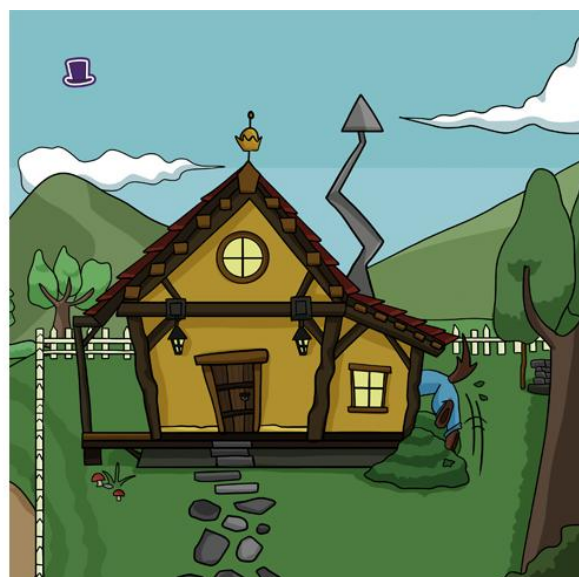
FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613085248444/](https://br.pinterest.com/pin/370702613085248444/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/64802583873620934/](https://br.pinterest.com/pin/64802583873620934/)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Imagem 67 - Rascunho e versão final



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.3.5 - Floresta

Para fazer as cenas de floresta, pesquisei ilustrações de vegetação, de árvores, entre outros elementos que poderiam ser inseridos nesse tipo de cenário. Meu objetivo era fazer alguns ambientes de floresta mais densa e outros com pedaços descampados. Fazer uma floresta com árvores e ao mesmo tempo ter espaço para alocar o texto, foi um desafio, pois possuía muita informação que seria inserida abaixo do texto e isso poderia causar um incômodo, ou talvez, uma dificuldade visual para entender o texto. Optei, então, por ir diminuindo a saturação das cores à medida com que os objetos se afastavam da cena, deixando tons mais claros e menos informação onde o texto seria inserido.

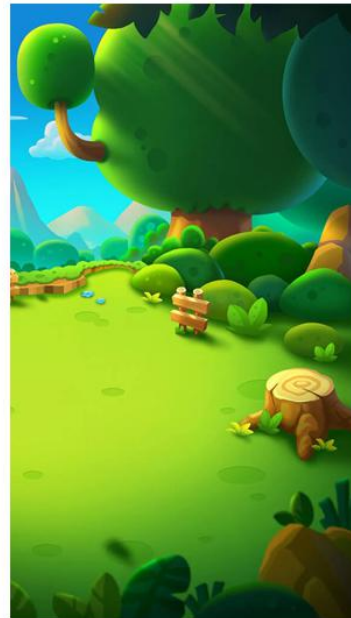
Imagem 68 - Referências para a construção da Floresta



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/370702613081896862/](https://br.pinterest.com/pin/370702613081896862/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/584342120388979838/](https://br.pinterest.com/pin/584342120388979838/)



FONTE:
[HTTPS://BR.PINTEREST.COM/
PIN/521080619384061986/](https://br.pinterest.com/pin/521080619384061986/)

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 69 - Versão final de uma das cenas da Floresta



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.4 - MARCADORES E OBJETOS 3D

Como abordado na seção de composição de páginas, algumas páginas tem a funcionalidade de abertura de novos atos, enquanto outras atuam como marcadores. Esses marcadores estão diretamente ligados ao funcionamento da realidade aumentada, pois servem como base não só para as apresentações dos modelos em 3D, mas como “código” de leitura, o qual fará o aplicativo sobrepor a imagem virtual sobre a nossa realidade por intermédio do celular. Mais a frente, na seção de aplicativo, explicarei melhor como é este funcionamento, por enquanto, me aterei a explicar somente os marcadores.

A realidade aumentada tem como método de funcionamento, a sobreposição de imagens, vídeos ou informações virtuais sobre a nossa realidade por meio de um dispositivo eletrônico. Para que ela funcione corretamente, é preciso reconhecer uma espécie de gatilho que a fará executar o que foi programado. Esses gatilhos são divididos em marcadores ou *targets*, reconhecimento espacial e por *GPS*. O reconhecimento por *GPS*, funciona quando o aplicativo de leitura reconhece alguma coordenada, sobrepondo informações extra sobre o lugar reconhecido, exemplo de funcionamento do aplicativo *Wikitude*. Já o reconhecimento espacial é aquele que o aplicativo de leitura reconhece uma superfície, como o chão ou uma mesa, e a partir disso, executa alguma informação, como um objeto em 3D, em que o usuário pode colocá-lo na superfície escolhida. Um grande exemplo desse reconhecimento é a pesquisa do *Google* com realidade aumentada, onde ao pesquisar um animal, como um lobo, surge a opção de conhecê-lo em seu tamanho real, em sua casa. Basta clicar em vê-lo em 3D para surgir um lobo em formato tridimensional e colocá-lo sobre qualquer superfície. Nesse estilo de reconhecimento, o objeto em 3D, já fica disponível para o uso, não dependendo de marcadores para serem executados.

Imagem 70 - Exemplo dos 3 tipos de reconhecimento



APLICATIVO WIKITUDE: RECONHECIMENTO POR GPS OU GEOLOCALIZAÇÃO

[HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/FIGURE/WIKITUDE-AUGMENTED-REALITY-BROWSER_FIG9_231178325](https://www.researchgate.net/figure/WIKITUDE-AUGMENTED-REALITY-BROWSER_FIG9_231178325)



FERRAMENTA DE PESQUISA DO GOOGLE: RECONHECIMENTO ESPACIAL

FONTE: FEITO POR LETÍCIA BORLIDO - PRINT DA TELA DO CELULAR



RECONHECIMENTO POR MARCADOR OU TARGET

[HTTPS://WWW.TUDOCELULAR.COM/ANDROID/NOTICIAS/N122313/APPS-REALIDADE-AUMENTADA-ANDROID-IOS.HTML](https://www.tudocelular.com/android/noticias/n122313/apps-realidade-aumentada-android-ios.html)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Tratando do último estilo de reconhecimento, por meio de um marcador, é necessário que exista um *QR CODE* ou um marcador personalizado, como uma imagem, para que ao fazer a leitura do mesmo, o aplicativo execute o objeto em 3D, ou imagem, animação, entre outras possibilidades. Sem esse marcador, o aplicativo não funciona se estiver utilizando este tipo de reconhecimento como base.

Neste caso do livro, utilizei o reconhecimento por marcador, ou seja, precisei colocar “gatilhos” nas páginas que eu desejasse que alguma interação acontecesse. Devido às grandes ilustrações, optei por utilizar as mesmas como marcadores, ao invés de colocar pequenos *QR CODES*. Utilizando aplicativos de criação pagos, há restrições

em relação a esse tipo de uso, pois uma imagem ou ilustração se qualifica como marcador personalizado e esses tipos de marcadores costumam ser cobrados por unidade pelo seu funcionamento. No entanto, como o aplicativo de leitura também foi produzido em especial para esse projeto, então possui total liberdade para utilizar qualquer tipo de marcador.

Ao utilizar as próprias páginas da história como marcadores, decidi optar entre a página da esquerda ou direita para disparar os objetos em 3D. Ao escolher um delas, no caso, ao que o objeto se refere, senti a necessidade de colocar algum item que indicasse ao leitor que tal página é interativa, já que como as ilustrações pertencem a história, o leitor não saberia qual página seria interativa, podendo haver muitas confusões.

Para esse item de indicação da interação, pensei primeiramente em colocar um pequeno celular na página interativa, entretanto, creio que outro objeto traria mais coerência com a história. Com isso, como o Lileu tem consciência da existência do leitor, fiz com que ele mesmo tivesse planejado essas interações, colocando-o para explicar todo o seu funcionamento e utilizando uma parte de sua composição com item indicador de interação: a cartola. Ela foi escolhida como item devido ao seu formato característico e facilmente identificável em tamanhos pequenos, além de possuir grande importância para o personagem.

A cartola foi colocada em todas as páginas onde há interação, de forma mais unificada possível, sempre na parte superior interna ou externa, de forma a facilitar seu reconhecimento e garantir que o leitor sempre a encontre. A seguir podemos conferir os marcadores usados no funcionamento do aplicativo.

Imagem 71 - Marcadores ou *targets* - 1ª parte

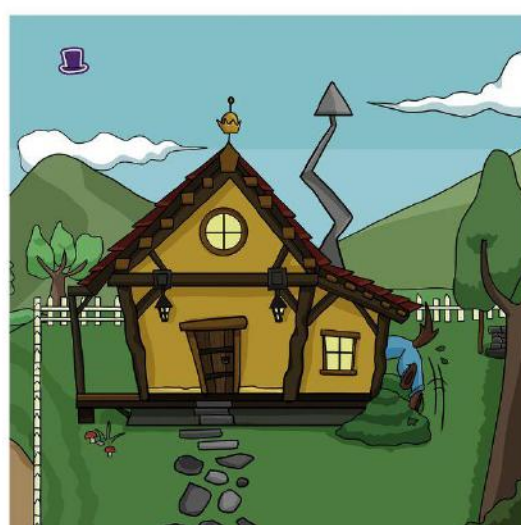
Antes de começar, tenho um segredo para te contar. Eu preparei um conteúdo especial para algumas páginas e para vê-lo, você vai precisar da minha cartola.



Essa é a minha cartola!
(Usando essa cartola como exemplo, faça os passos abaixo para testar o que irá aparecer.)

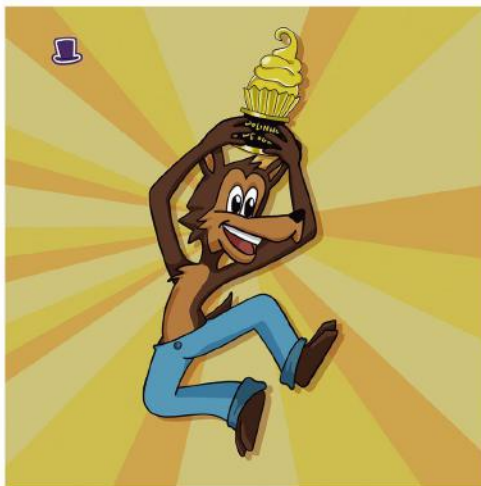
Quando encontrar uma cartola na página, siga os passos abaixo:

Abra o aplicativo "Recontos do Lileu AR" em seu celular	Mire a câmera na página com a cartola	Veja a surpresa que preparei para você!



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 72 - Marcadores ou *targets* - 2ª parte



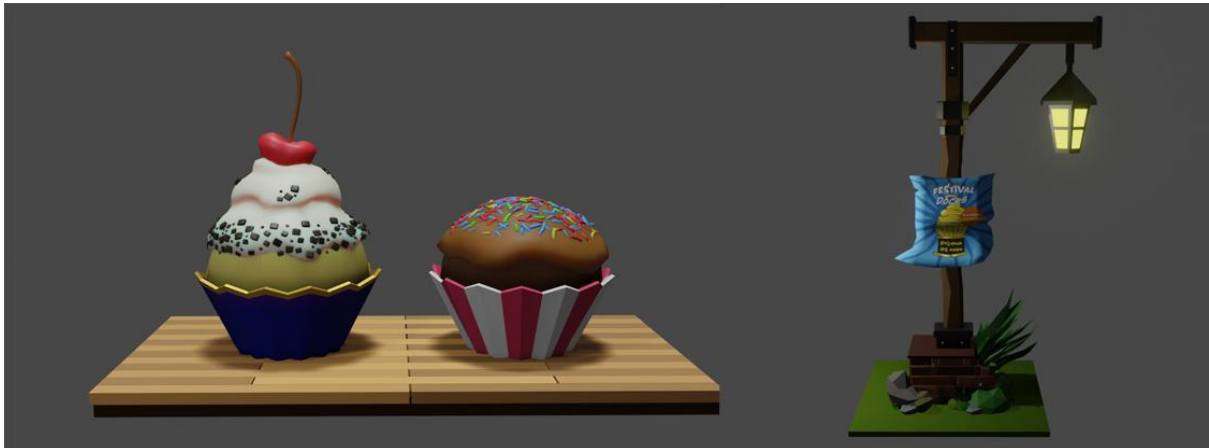
Fonte: Feito por Letícia Borlido

Com os *targets* já estabelecidos, passamos para os objetos em 3D. Esses objetos são informações adicionais dos livros que serão sobrepostas sobre os marcadores, de forma que estes fiquem completamente escondidos, servindo apenas como base. Os objetos são, de certa forma, uma redundância das ilustrações, mostrando como seriam essas ilustrações bidimensionais ou 2D em sua forma tridimensional, 3D.

No processo de produção dos objetos 3D, a parte de composição de páginas e os cenários foram extremamente importantes, pois precisei pensar em uma ilustração que seria além de interessante quando vista em 3D, como passível de ser realizada dentro dos meus conhecimentos. Para que o livro fosse interativo em sua totalidade, estabeleci uma certa quantidade de páginas interativas para dividir entre o número

total de páginas do livro. Foi decidido que haveria 9 páginas interativas e por conseguinte, 9 ambientes em 3D. Esses ambientes foram baseados nos marcadores mostrados anteriormente e foram produzidos separadamente utilizando o programa *Blender*. Foram horas de estudos e modelagem até os formatos finais, demonstrados abaixo.

Imagem 73 - Objetos 3D - Bolinhos e o poste da cidade



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 74 - Objetos 3D - Sala dos troféus



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 75 - Objetos 3D - Fachada da Casa da Vovó



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 76 - Objetos 3D - Telefone e Troféu Bolinho de ouro



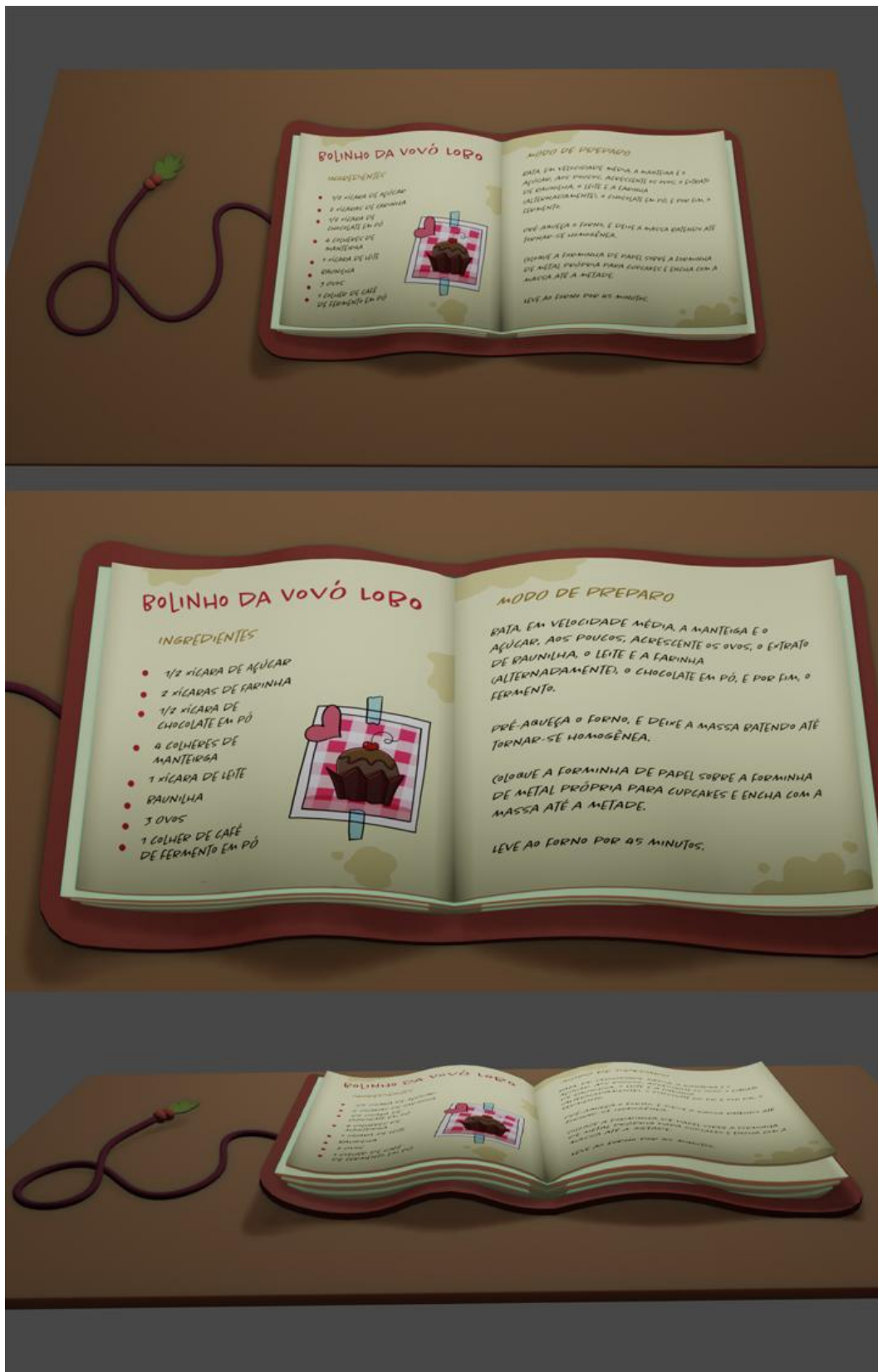
Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 77 - Objetos 3D - Lileu



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 78 - Objetos 3D - Livro de receitas da avó do Lobo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.5 - TIPOGRAFIA

Com as ilustrações já concluídas e o livro estruturado, uma parte que possui grande relevância quando se trata de um projeto de livro infantil é a tipografia. Quando dei início a estruturação do livro e os primeiros rascunhos surgiram, eu possuía uma ideia diferente sobre o tipo de tipografia que eu deveria utilizar e também, muito menos cuidado. Ao pesquisar mais sobre o assunto, descobri que o livro infantil requer muito mais atenção que um livro tradicional, pois ao se tratar de crianças, todo um universo é entendido de maneira diferente e, muitas vezes, com certa dificuldade, devido a falta de prática de leitura.

Uma questão bastante levantada por estudiosos é que o material infantil é normalmente produzido por um adulto e este não possui os mesmos parâmetros e decisões de uma criança. Além disso, os adultos costumam ler primeiramente para a criança enquanto esta aprende o ato da leitura para que possa realizá-lo posteriormente sem ajuda, fato que faz com que o livro não seja apenas para a criança, uma vez que passará pelos olhos de seus pais primeiro.

Tendo isso em mente, comecei a fazer alguns testes tipográficos utilizando as fontes Kristen ITC e Open Sans. Observando a mancha de texto e os caracteres das fontes escolhidas, somado a um estudo sobre caracteres infantis, notei que as fontes que estava utilizando possuíam caracteres de "dois andares", como na letra "A" e na "G", e que esse tipo de caractere é considerado "adulto", dificultando o entendimento do texto para algumas crianças. Ao conversar com uma amiga que é professora de alunos com 6 a 12 anos, ela disse que de acordo com sua experiência, as crianças realmente possuem mais dificuldades para entender que o tipo de "A" "adulto" é similar ao tipo de "A" "infantil". A tipografia infantil é aquela que se parece mais com a letra manuscrita, entendida por caracteres de "um andar".

Imagem 79 - “A” e “G” infantil x adulto

a g

“A” e “G” adulto
Tipografia de “2 andares”

a g

“A” e “G” infantil
Tipografia de “1 andar”

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 80 - Primeiros testes de tipografia

Mais um ano se passou e faltava apenas um dia para a grande disputa e os bichos da floresta já estavam ansiosos para saber o que o seu maior cozinheiro faria naquele ano.

OPEN SANS REGULAR - 14 PT - ENTRELINHA 18

Mais um ano se passou e faltava apenas um dia para a grande disputa e os bichos da floresta já estavam ansiosos para saber o que o seu maior cozinheiro faria naquele ano.

KRISTEN ITC REGULAR - 14 PT - ENTRELINHA 20

Mais um ano se passou e faltava apenas um dia para a grande disputa e os bichos da floresta já estavam ansiosos para saber o que o seu maior cozinheiro faria naquele ano.

MITR REGULAR - 14 PT - ENTRELINHA 18

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Baseada nessa tipografia tida como "infantil", realizei mais alguns testes que me levaram a notar alguns problemas. Percebi que pelo "A" de "um andar" ser mais arredondado, ele acabou sendo bastante semelhante à letra "O", o que pode causar grandes confusões em palavras como "ao" ou com essa terminação.

Imagem 81 - Similaridades entre as letras "A" e "O"

Ano não ao **Ano não ao**

FUTURA REGULAR

MITR REGULAR

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Para que isso não ocorra, seria importante escolher uma tipografia que tivesse uma diferença bem delimitada entre esses caracteres, geralmente marcada pelo uso de uma haste. Além disso, também havia uma dúvida entre o uso de uma tipografia serifada ou sem serifa. Alguns estudiosos dizem que a serifa ajuda na criação de uma espécie de linha guia que facilita a leitura, enquanto outros acreditam que as tipografias mais modernas, sem serifas, remetem ao estilo manuscrito, gerando mais afinidade no pequeno leitor. Não há um exato consenso sobre qual o melhor uso infantil, apesar de existirem diversos estudos como apontado abaixo, retirado de uma pesquisa de mestrado realizada por Daniel Alvares Lourenço em sua dissertação "**Tipografia para livro de literatura infantil**".

Imagem 82 - Quadro de estudo sobre tipografia infantil

Quadro sobre o uso de serifa em tipografia para textos voltados para crianças.			
	Pesquisadores	Tipo de Pesquisa/ Questionamento	Resultados
A favor	Coghill (1980)	Questiona se a posição difundida quanto ao uso de tipografias sem serifa em livros infantis apresenta fatores educacionais, ou se é apenas uma convenção.	A tipografia com serifa é mais adequada pois apresenta maior diferenciação entre letras.
	Willburg e Forssman (2002)	Os tipos sem serifas mais usuais, em que há pares de letras em que não são claramente diferenciadas, podem ser confundidas com uma terceira letra.	Predominância de tipos serifados comuns nos livros das primeiras séries.
	Willberg e Forssman (2007)	As tipografias sem serifa não é tão clara e precisa. Para leitores iniciantes esse tipo de caractere provocam uma série de tropeços na leitura.	Diferenças dos caracteres. Exemplos: espelhar, similaridade, imprecisões e proporções.
Contra	Burt (1959)	Afirma que seus argumentos são todos suportados por evidencias experimentais.	Aponta para argumentos a favor do uso de tipografia sem serifa.
	Poulton (1965)	A partir de testes com leitores adultos, faz uma comparação entre tipografia com e sem serifa.	Não é necessária a utilização de serifas para um texto ser legível.
	Raban (1984)	Realizou uma pesquisa sobre a opinião dos professores (271 entrevistados).	Favoreceram o uso da tipografia sem serifa.
	Emanuel Araújo (1986)	De acordo com os postulados de Jan Tschichold (1902-1974).	Nova direção à página do livro infantil com o uso de tipografias sem serifa.
	Sassoon (1993/2000)	Anunciou algumas diferenças quando crianças entre 8 e 13 anos foram questionadas sobre qual tipografia achavam mais legíveis.	1 - 44% sem serifa; 2 - 2% Time Italic; 3 - 18% Helvética; 4 - 10% Times Roman.
	Centro de Linguagem e Literatura da University of Reading (2001)	Pesquisa que aponta quais tipografias continuam a serem utilizadas em projetos gráficos de livros infantis.	Favoreceram o uso da tipografia sem serifa.
Neutro	Walker e Reynolds (2003)	Realizaram uma pesquisa com crianças para descobrir se o uso da serifa é ou não importante em textos infantis.	Sugerem que tipos sem serifa tem um apelo particular nas crianças.
	Zachrisson (1965)	Iniciou seus estudos com uma suposição de que o uso de tipografias sem serifas são menos legíveis que tipografias romanas (com serifa).	A presença ou ausência de serifas não teve um efeito estatístico significante.
	Lange et al (1993)	Utilizou um teste de reconhecimento de palavra, a rapidez de leitura do texto, um teste de compreensão e um teste para comparar a tipografia Times New Roman com a Helvética.	A presença ou ausência de serifas não teve um efeito estatístico significante.
	Gérard e Rogiers (1998)	Sustentam que os tipos a serem privilegiados nos livros infantis são do tipo Times ou Helvética.	A presença ou ausência de serifas não teve um efeito estatístico significante.

Fonte: Quadro retirado da dissertação “Tipografia para livro de literatura infantil” de Daniel Alvares Lourenço, pág. 107, Curitiba 2011.

Tendo em vista as informações abordadas acima, optei por utilizar uma tipografia sem serifa e com caracteres tudo como " infantis", a Berlin Sans FB. Podemos conferir o resultado de como ficou a página a seguir.

Imagem 83 - Tipografias finais

Mais um ano se passou e faltava apenas um dia para a grande disputa e os bichos da floresta já estavam ansiosos para saber o que o seu maior cozinheiro faria naquele ano.

BERLIN SANS FB REGULAR - TEXTO CORRIDO

**NÃoooo! IMPOSSÍIVEL!
CHAPÉUZINHooooo!**

CHANTAL MEDIUM - BALÕES DE TEXTO E
TEXTO "COMO IMAGEM"

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 84 - Resultado da página com a tipografia escolhida

Os três animais se separaram e, enquanto caminhava pela floresta, o Lobo pensou na conversa:
"O grande festival é amanhã e eu ainda não pensei em nada. Ora, como isso é possível?
Como vou fazer algo bom o suficiente para vencer a Vovó? Ela vence todo ano! Quero vencer pelo menos uma vez. Tem que ser esse ano! ...

... O problema é que eu nunca consegui fazer algo tão bom quanto os doces dela. Será que não sou bom o bastante? Ela deve ter algum ingrediente secreto. Vamos, Lobo! Você é o grande Lobo cozinheiro. Precisa pensar em algo! Esses animais confiam em você!"



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.6 - LOGOTIPO

Para esse projeto foram produzidos mais de um logotipo, especificamente dois: um na fase de aplicativo e outro na fase de livro. Os dois possuem ideias e estilos distintos, mas um elemento permaneceu em comum: a cartola. A cartola virou um dos maiores ícones para a representação do Lileu, aparecendo diversas vezes durante o projeto, com funções distintas.

Abordando primeiro o logo do aplicativo, esta construção serviu de experiência sobre o que eu não poderia colocar no logo do livro. Quando dei início aos rascunhos, minhas primeiras ideias foram como eu conseguiria juntar o clássico, o objeto livro e um estilo mais voltado para uma estética de ícone/logo de jogos de celular. Como o aplicativo se tratava de uma aplicação em realidade virtual, onde o leitor seria inserido na história, de modo que pudesse "vivenciá-la" em primeira pessoa, eu gostaria de trazer um maior foco ao nome do Lileu, de forma que esse passasse a impressão de "saltar para fora" do livro, como um *pop-up*, quando o livro fosse "aberto". Além disso, gostaria de relembrar o clássico das histórias, focando no uso de uma tipografia com adornos. Depois de alguns testes, esse foi o primeiro logo produzido.

Imagem 85 - Primeiro rascunho do logo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 86 - Logo do antigo aplicativo

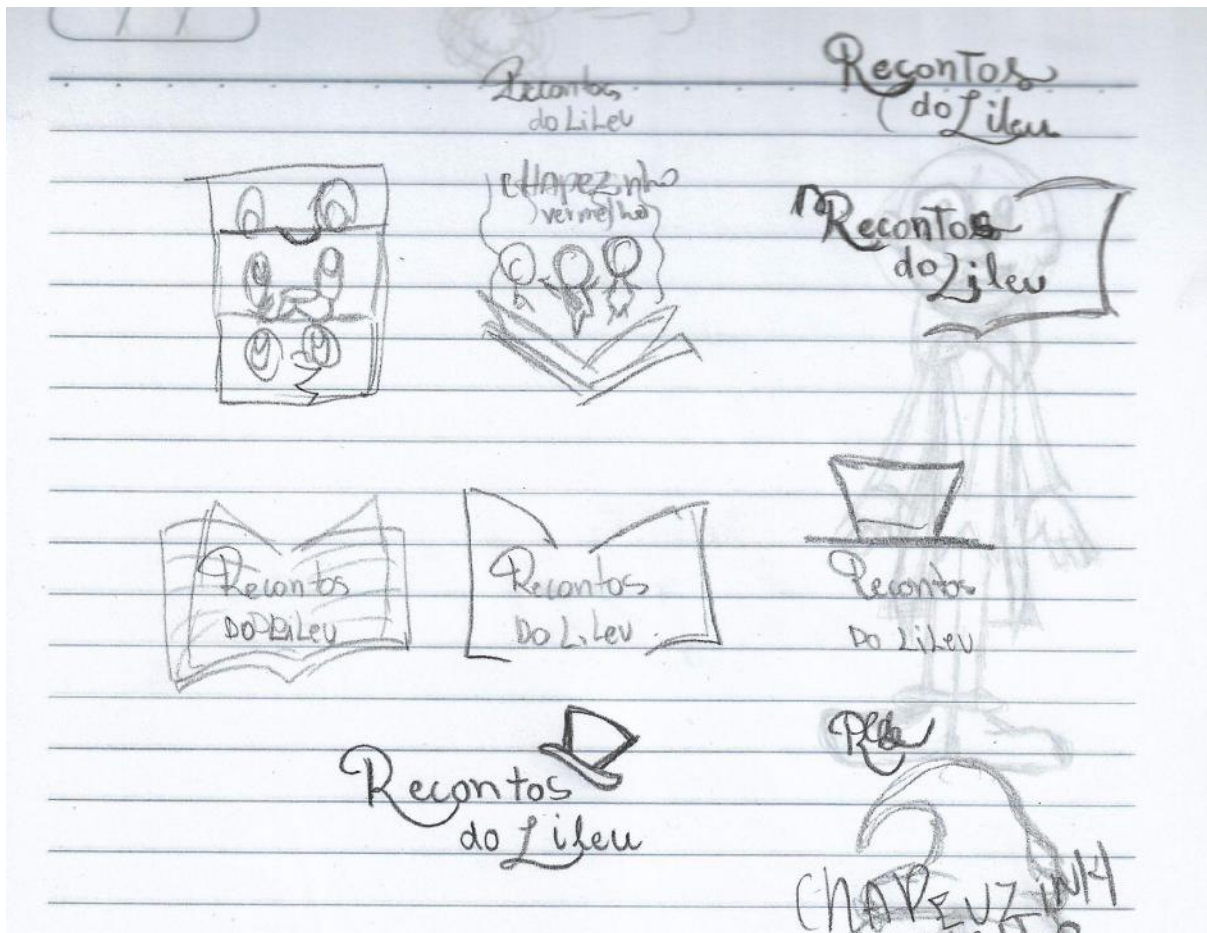


Fonte: Feito por Letícia Borlido

No entanto, observando esse primeiro logo, podemos notar alguns problemas, tal como a junção das letras “L” e “E”. A união da perna do “L” com o traço mediano do “E” poderia causar certa confusão, somado a isso, havia também o uso do amarelo no nome principal, cor que pode causar certa dificuldade na leitura, principalmente em fundos mais claros. Outro ponto a ser abordado é o fato de ao passar o projeto para o formato de livro, além do nome do projeto ter sido alterado, este logo apresenta um certo excesso de informações que não seria coerente com uma capa ilustrada no livro. Com isso, precisei elaborar um novo logo que pudesse estar presente junto a ilustração da capa e o título do livro sem que causasse uma mistura indevida de informações. Outro fato que não poderia ser esquecido, é a necessidade que esse logo estivesse tanto na capa quanto na lombada, indicando o uso de um logo que possuísse uma versão vertical e uma horizontal ou apenas uma versão horizontal.

Pensando nesse conjunto de elementos, comecei a realizar alguns rascunhos. Em um primeiro momento, gostaria de manter a tipografia com algum tipo de adorno clássico, remetendo às tipografias dos livros antigos, de onde os contos foram publicados “originalmente”. Observando a quantidade de informações presentes na capa e a hierarquia de importância, notei que o logo da série não poderia ser superior, chamasse mais atenção, do que o título do livro, optando então, por testar uma tipografia mais moderna e sem adornos.

Imagem 87 - Rascunhos do logo do livro



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Como visto nos rascunhos, o uso do objeto livro e da cartola sempre estiveram presentes nas ideias, no entanto, optei apenas pela escolha da cartola, por melhor representar o personagem principal. Para a criação do logo final, utilizei a fonte *Advent pro* em seu formato regular. Para trazer equilíbrio à composição, usei o negrito para dar destaque às informações mais importantes e deixei a cartola apenas com contorno, sem preenchimento, para torná-la mais “leve”, diante dos outros elementos.

Imagem 88 - Logo final da série de livros

Recontos
do **Lileu** 

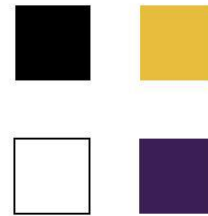
Recontos do **Lileu** 

VERSÃO VERTICAL

VERSÃO HORIZONTAL



ÁREA DE RESPIRO



CORES

Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.7 - CAPA

A capa de um livro, pode se dizer, que funcione como um “rosto”, é aquela que dará as primeiras impressões sobre o livro, além de ter o papel de atuar como elemento de *marketing*, contribuindo para a parte comercial do livro.

Para produzir a capa, tomei algumas liberdades de retirar alguns elementos que normalmente encontramos na maioria delas, usando de referência alguns modelos famosos de livros como “Pensar com Tipos” de Ellen Lupton, publicado pela editora Cosacnaify e “A Revolução dos Bichos” de George Orwell, publicado pela editora Antofágica. Estes livros possuem algumas peculiaridades como: ambos não possuem o logo da editora na capa, apenas na lombada ou na 4ª capa; eles não possuem códigos de barras na 4ª capa, onde o da Cosacnaify foi colado com um adesivo e o da Antofágica usa ele em uma cinta. Outro ponto que difere da maioria é que ambos não possuem o uso da sinopse na 4ª capa, ao invés disso, o “Pensar com tipos” possui uma ilustração e a “Revolução dos bichos” possui uma frase marcante com uma ilustração pequena.

Imagem 89 - Livros “Pensar com Tipos” e “ A Revolução dos Bichos”



Fonte: Fotos tiradas por Letícia Borlido

Tirando ideias de ambos os livros, decidi por também tirar o logo da editora da capa e deixá-lo na 4ª capa e na lombada. Para a 4ª capa, optei por retirar a sinopse e o código de barras. Outra questão que tive que abordar foi o nome do escritor, comumente encontrado na capa. Optei por não colocá-lo, pois além de se tratar de uma adaptação de um conto da oralidade, onde normalmente não há o nome do escritor, às vezes, apenas o nome da pessoa que adaptou e da que ilustrou, gostaria que o Lileu ficasse no lugar de escritor/criador, colocando apenas o nome da série e o título.

Por ser um livro com realidade aumentada, gostaria de colocar uma espécie de chamada para esse ponto importante e diferencial, mas não gostaria de fazê-lo na capa, devido ao excesso de informação. Decidi então por utilizar uma espécie de “meia cinta”, uma tira de papel que fica encaixada entre a capa e a primeira folha do livro. Nessa “meia cinta” optei por colocar a chamada de realidade aumentada, o código de barras e o QR CODE para o download do aplicativo. Esse artifício é capaz de passar as informações necessárias para o leitor, além de servir como marcador de página, se necessário. Desse modo as informações imprescindíveis para a venda são transmitidas, mas não afetam a estética do livro, já que a cinta foi feita para ser removida após a compra.

Imagem 90 - “Meia cinta”



Fonte: Feita por Letícia Borlido.

Dito isso, pensei primeiro, exclusivamente, na capa, em como ela seria e que informações do livro eu poderia passar com ela. Observando outros livros da história da Chapeuzinho Vermelho, pude perceber uma espécie de padrão realizado nas ilustrações: a Chapeuzinho andando na floresta de forma desatenta enquanto o lobo a observa escondido atrás de uma árvore ou em outro lugar, mas ao entorno da Chapeuzinho. Esse é um padrão o qual a minha história não se encaixa, uma vez que se trata de uma disputa de doces entre a Vovó e o Lobo.

Imagem 91 - Referências de capas de livro da Chapeuzinho Vermelho



FONTE:
[HTTP://VREDITORAS.COM.BR/CATALOGO/CLASSICOS-ANIMADO-S-CHAPEUZINHO-VERMELHO/](http://vreditoras.com.br/catalogo/classicos-animado-s-chapeuzinho-vermelho/)



FONTE:
[HTTPS://WWW.ESTANTEVIVA.COM.BR/LIVROS/EDITORA-TODO-LIVRO/QUEBRACABECA-CHAPEUZINHO-VERMELHO/4072958872](https://www.estanteviva.com.br/livros/editora-todo-livro/quebracabeca-chapeuzinho-vermelho/4072958872)



FONTE:
[HTTPS://WWW.MAGAZINELUIZA.COM.BR/LIVRO-CHAPEUZINHO-VERMELHO-MEUS-CONTOS-FAVORITOS/P/222523400/LI/LLTJ/](https://www.magazineluiza.com.br/livro-chapeuzinho-vermelho-meus-contos-favoritos/p/222523400/li/lltj/)



FONTE:
[HTTPS://WWW.MAGAZINELUIZA.COM.BR/CHAPEUZINHO-VERMELHO-LAFONTE/P/FAH9H3HE1E/LI/LLTJ/](https://www.magazineluiza.com.br/chapeuzinho-vermelho-lafonte/p/fah9h3he1e/li/lltj/)



FONTE:
[HTTPS://WWW.MAGAZINELUIZA.COM.BR/LIVRO-TURMA-DA-MONICA-CLASSICOS-ILUSTRADOS-NOVO-CHAPEUZINHO-VERMELHO/P/DKA020C6J0/LI/LLTJ/](https://www.magazineluiza.com.br/livro-turma-da-monica-classicos-ilustrados-novo-chapeuzinho-vermelho/p/dkA020C6J0/li/lltj/)



FONTE:
[HTTPS://WWW.EXTRA.COM.BR/LIVROS/LITERATURA-INFANTIL-DE-4-10-ANOS/LIVRO-CHAPEUZINHO-VERMELHO-RECORTES-INCRIVEIS-15209118.HTML?IDSKU=15209118](https://www.extra.com.br/livros/literatura-infantil-de-4-10-anos/livro-chapeuzinho-vermelho-recortes-incriveis-15209118.html?idsku=15209118)



FONTE:
[HTTPS://WWW.MAGAZINELUIZA.COM.BR/LIVRO-ERA-UMAVEZ-CHAPEUZINHO-VERMELHO/P/FC7EAC4318/LI/LLTJ/](https://www.magazineluiza.com.br/livro-era-uma-vez-chapeuzinho-vermelho/p/FC7EAC4318/li/lltj/)

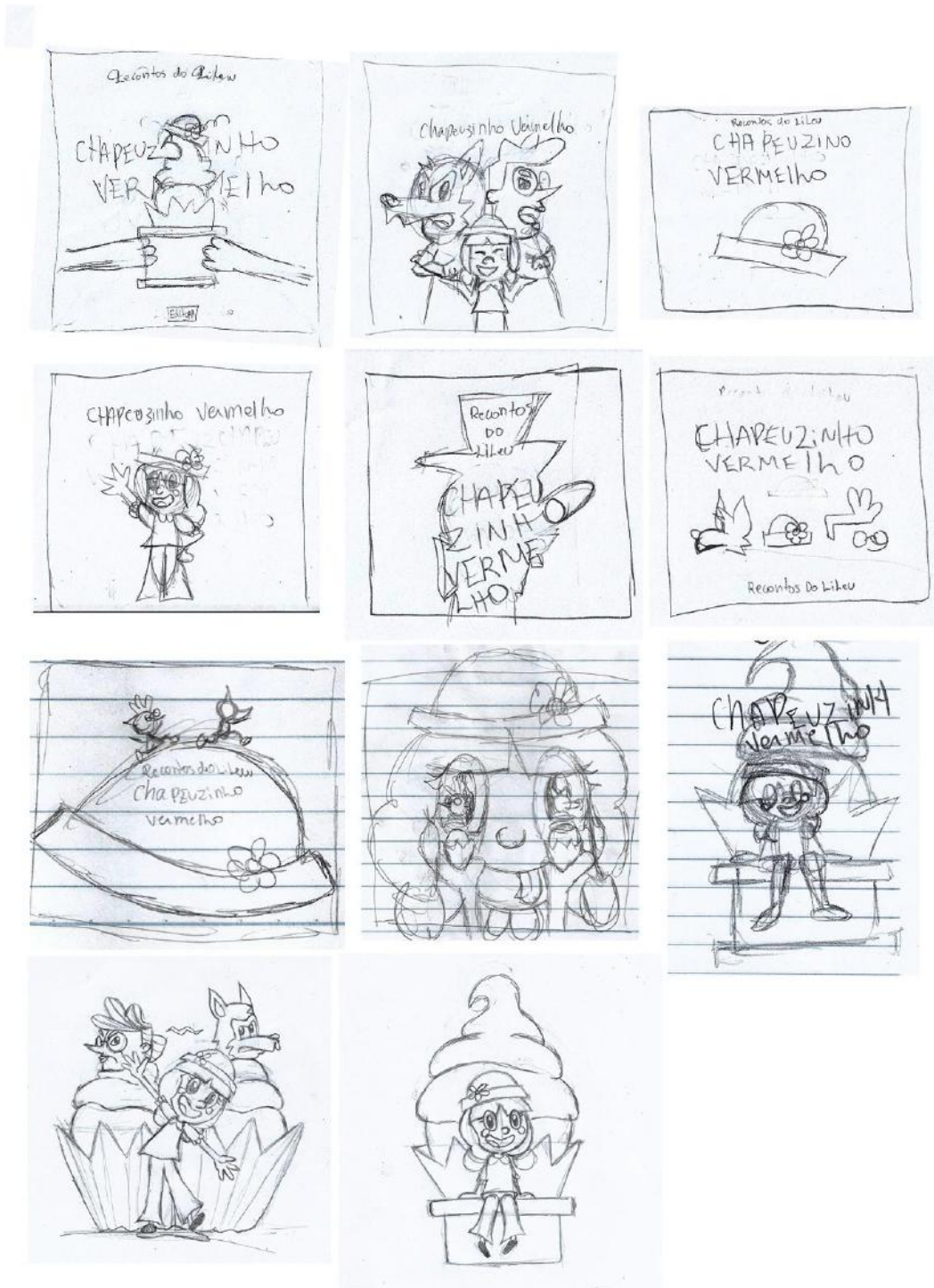


FONTE:
[HTTPS://WWW.PONTOFRIO.COM.BR/A-VERDADEIRA-HISTORIA-DE-CHAPEUZINHO-VERMELHO/P/83616](https://www.pontofrio.com.br/a-verdadeira-historia-de-chapeuzinho-vermelho/p/83616)

Fonte: Variadas. Descritas abaixo das imagens.

Tendo isso em mente, gostaria de trazer essa rivalidade da competição de doces e a Chapeuzinho para a capa, de forma que todos pudessem aparecer coerentemente. Fiz então alguns rascunhos ilustrando essa ideia.

Imagem 92 - Rascunhos da capa



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Já em relação ao nome da série, eu precisava encontrar um local para se tornar padrão, para que esse pudesse se repetir em todos os livros da série. Optei por colocá-lo no canto superior esquerdo, perto da lombada, sobre uma “fita”, o que lhe garantiria um bom destaque sem atrapalhar a ilustração ao uso completo da capa.

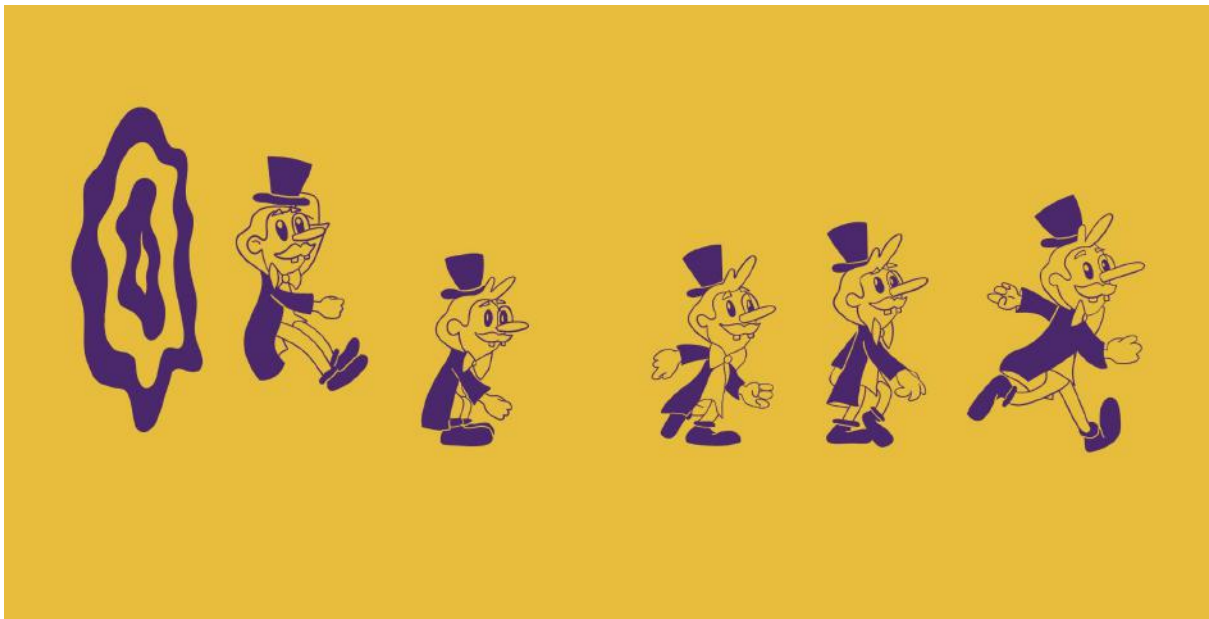
Outro ponto não menos importante da capa, que se une a ideia da folha de guarda, é o fato da ilustração parecer como se fosse um buraco na capa do livro. Essa ideia traz a sensação de profundidade, como se os personagens estivessem, de fato, dentro do espaço do livro, fato que uso como uma espécie de brincadeira com a folha de guarda, onde o Lileu aparece quadro a quadro, entrando e saindo do livro. Ao juntar as páginas do miolo, o leitor é capaz de observar a trajetória do Lileu ao entrar por um buraco na folha da frente, “passar por dentro” do livro e sair do outro lado em direção a 3ª capa.

Imagem 93 - Folha de guarda inicial - 2ª capa



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 94 - Folha de guarda final - 3ª capa



Fonte: Feito por Letícia Borlido

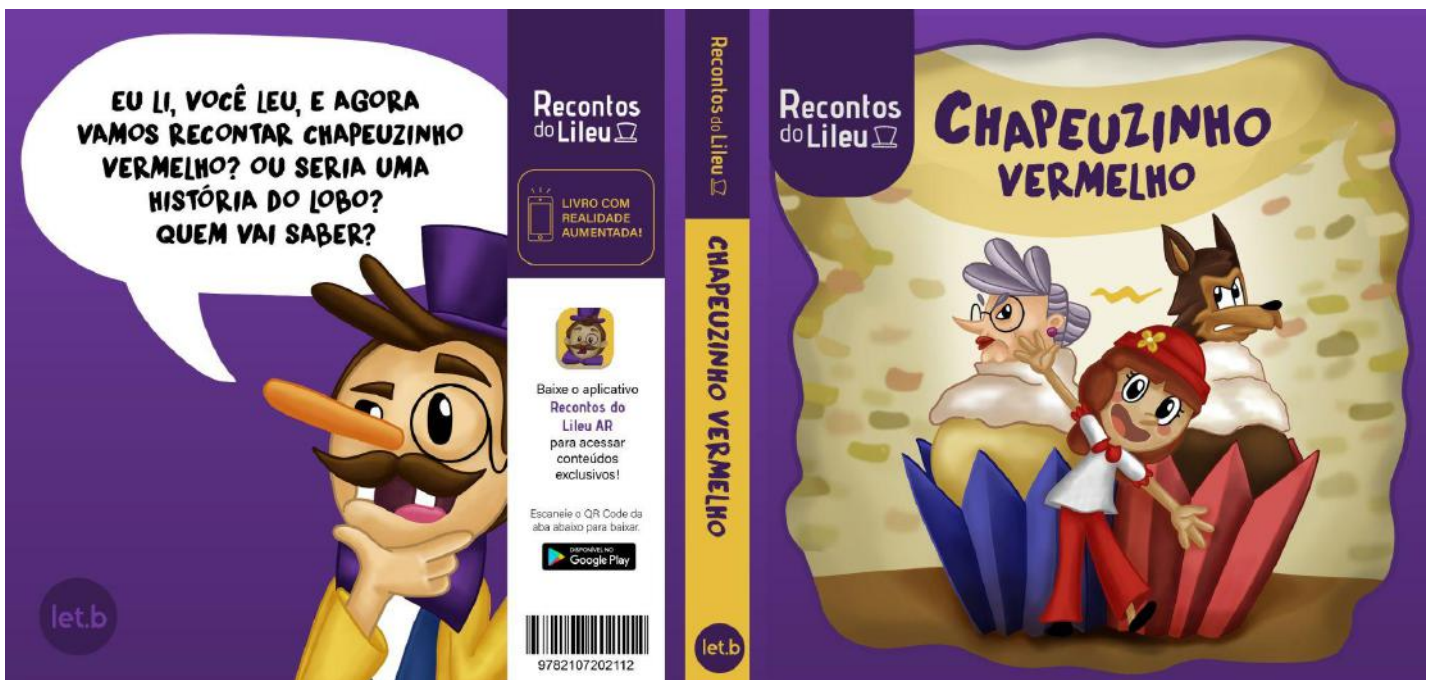
Tratando da 4ª capa, como os livros analisados, eu não gostaria de colocar uma sinopse sobre o livro, pois pretendia trazer um certo mistério a real história do livro. Para solucionar esse problema, mais uma vez o Lileu aparece como a resolução. Eu desejava colocá-lo na capa, no entanto, o que merecia ênfase era a história que seria contada, no caso, a da Chapeuzinho Vermelho. Então optei por deixar a 4ª capa para ele, interagindo com o público pela primeira vez, utilizando seu slogan “Eu li, você leu e agora vamos recontar...”, de forma a deixar uma questão em aberto de como seria a história e a provocar o público para entender o motivo daquele questionamento estranho.

Imagem 95 - Versão final da capa, lombada e 4ª capa



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 96 - Capa completa com a “meia cinta”



Fonte: Feito por Letícia Borlido

4.8 - LIVRO “IMPRESSO”

A seguir temos imagens de *mockups* de como o livro ficaria quando impresso. Eu adoraria poder imprimi-lo e tê-lo em mãos, no entanto, devido a pandemia e os altos custos de impressão, isso no momento não será possível.

Imagem 97 - Capa e 4ª capa



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 98 - Capa completa com “meia cinta”



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 99 - Páginas - parte 1



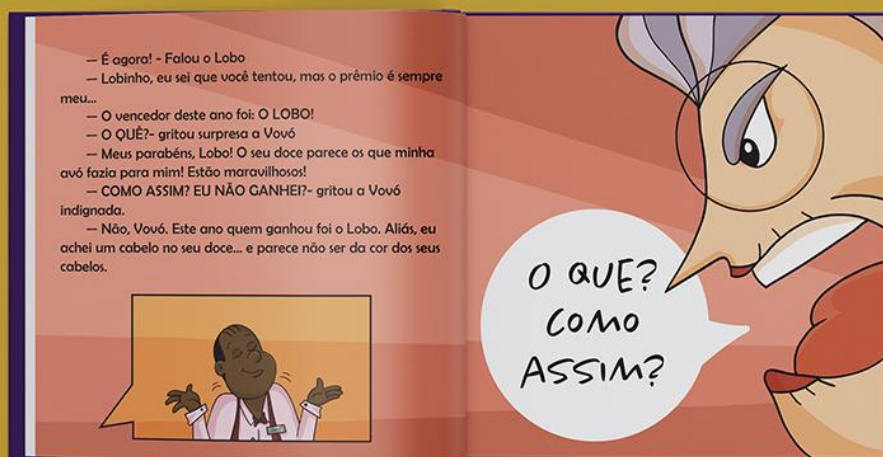
Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 100 - Páginas - parte 2



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 101 - Páginas - parte 3



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 102 - Páginas do livro - Parte 1



Fonte: Feito por Letícia Borlido

5 - EXTRAS: APLICATIVO E MÍDIAS SOCIAIS

Este capítulo é composto pelo conteúdo digital que vai além do livro físico, abordando o funcionamento e criação do aplicativo de realidade aumentada e a produção de uma página *online*, onde o leitor possa estar em contato direto com o personagem Lileu e com conteúdos adicionais de seus livros. Começarei, portanto, pela parte do uso e criação do aplicativo de realidade aumentada.

5.1 - RECONTOS DO LILEU AR: O APLICATIVO AR

Desde o princípio do projeto, eu possuía grande curiosidade sobre o uso de novas tecnologias, *VR* e *AR*, mas nunca havia trabalhado com nenhuma das duas. De acordo com a primeira ideia já anteriormente dita, eu gostaria de fazer um aplicativo de realidade virtual, algo que pudesse ser único e primogênito, no sentido da união entre leitura e essa tecnologia. Ao começar o processo de pensamento do aplicativo e me deparar com as ferramentas que necessitavam ser utilizadas, concluí que não seria viável realizar tal tarefa sozinha, devido a minha falta de conhecimento nos programas necessários. Decidi seguir pelos caminhos da realidade aumentada, pois eu tinha o conhecimento que existiam aplicativos que poderiam me ajudar em tal tarefa.

Comecei a procurar mais sobre o assunto e como era o seu funcionamento. Utilizei a biblioteca virtual de aplicativos do *android*, a *Play Store*, para buscar por aplicações que pudessem me auxiliar a fazer a realidade aumentada funcionar. Diante de tantos aplicativos, baixei e instalei em meu celular, aqueles mais bem avaliados e com comentários satisfatórios, ainda sem saber exatamente como funcionavam. Após idas e vindas e diversos aplicativos, descobri que o campo para aqueles que desejam criar a realidade aumentada sem saber programar é mais restrito do que parece. Existem no mercado aplicativos que realizam a leitura da realidade aumentada, ou seja, por meio da câmera, fazem a leitura e executam a aplicação e existem aplicativos que leem e possuem a função de criar, onde o usuário é capaz de criar seu projeto em *AR* e depois executá-lo. No entanto, dentre os disponíveis na biblioteca, há diversos aplicativos de leitura, mas poucos que realizam a função de criar e, entre eles, a grande maioria requer investimentos.

Filtrando as possibilidades, me restaram duas opções: o *Arloopa* e o *Assemblr*. Ambos aplicativos funcionam de forma similar, tanto leitores como criadores. O *Arloopa* possui o seu *studio*, área de criação, disponível em seu website e o *Assemblr*, utiliza um programa próprio, para computador, como editor. Estudei e testei o máximo da usabilidade e funções que cada um possui, no entanto, me desapontei ao descobrir que o *Arloopa* estava apenas em versão beta e por isso seu uso inicial era gratuito, passando a necessitar de uma mensalidade após o

período de teste, algo que não estava claro. Já o *Assemblr*, possui uma versão gratuita, com limite de memória para arquivos, mas eu não conseguia anexar meus arquivos em sua base de dados, mesmo sendo bem menores do que o limite disponível, ficando sem nenhum aplicativo disponível para realizar o que eu precisava.

Após isso, pesquisei mais a fundo sobre aplicativos nesta área e descobri que havia uma terceira opção, algo completamente desconhecido por mim. Para realizar tal tarefa, eu precisaria utilizar dois itens-chaves, que unidos fariam a realidade aumentada acontecer: o motor gráfico *Unity* e a plataforma *Vuforia*.

O *Unity* é uma plataforma e motor gráfico responsável por criar jogos e aplicativos em 2D e 3D, além disso, é um *software*, programa, para *download* e instalação em computadores. Já o *Vuforia* é uma plataforma de desenvolvimento de realidade aumentada ou AR, com suporte para telefones, *tablets* e óculos de realidade virtual e aumentada. Ele é um *kit* de desenvolvedor, com ferramentas para serem instaladas no *Unity*. Juntos lideram o mercado de criação de conteúdos nessa área. Ambos possuem configurações independentes, no entanto, o *Vuforia* precisa do *Unity* ou outro motor gráfico para funcionar, uma vez que é um kit de desenvolvedor ao invés de um programa completo.

Voltando para o aplicativo Recontos do Lileu AR, ele possui um funcionamento simples, pois consiste em ser apenas um leitor, lendo marcadores através da câmera e executando os objetos em 3D sobre esses marcadores. Somado a isso, ele permite que o usuário de *zoom in* ou *zoom out*, a medida com que este se aproxima ou afasta do marcador ou utiliza os dedos em formato de pinça, unindo-os ou afastando-os. Para o movimento de rotação, o usuário pode girar dois dedos na tela ou girar o próprio marcador. Estes movimentos garantem ao usuário uma maior visibilidade do objeto em 3D, entretanto, se o marcador sair do foco da câmera, o objeto 3D desaparecerá e só voltará, assim que o marcador estiver em foco novamente.

Para que essa leitura aconteça corretamente, é preciso colocar cada imagem escolhida como marcador na base de dados do *Vuforia*, em seu site. Lá o *Vuforia* atrela um código a cada imagem, assim como os pontos utilizados como referência para o leitor, se tornando uma espécie de “código de barras”.

Imagem 104 - Marcador x Como o aplicativo “enxerga” o marcador



MARCADOR

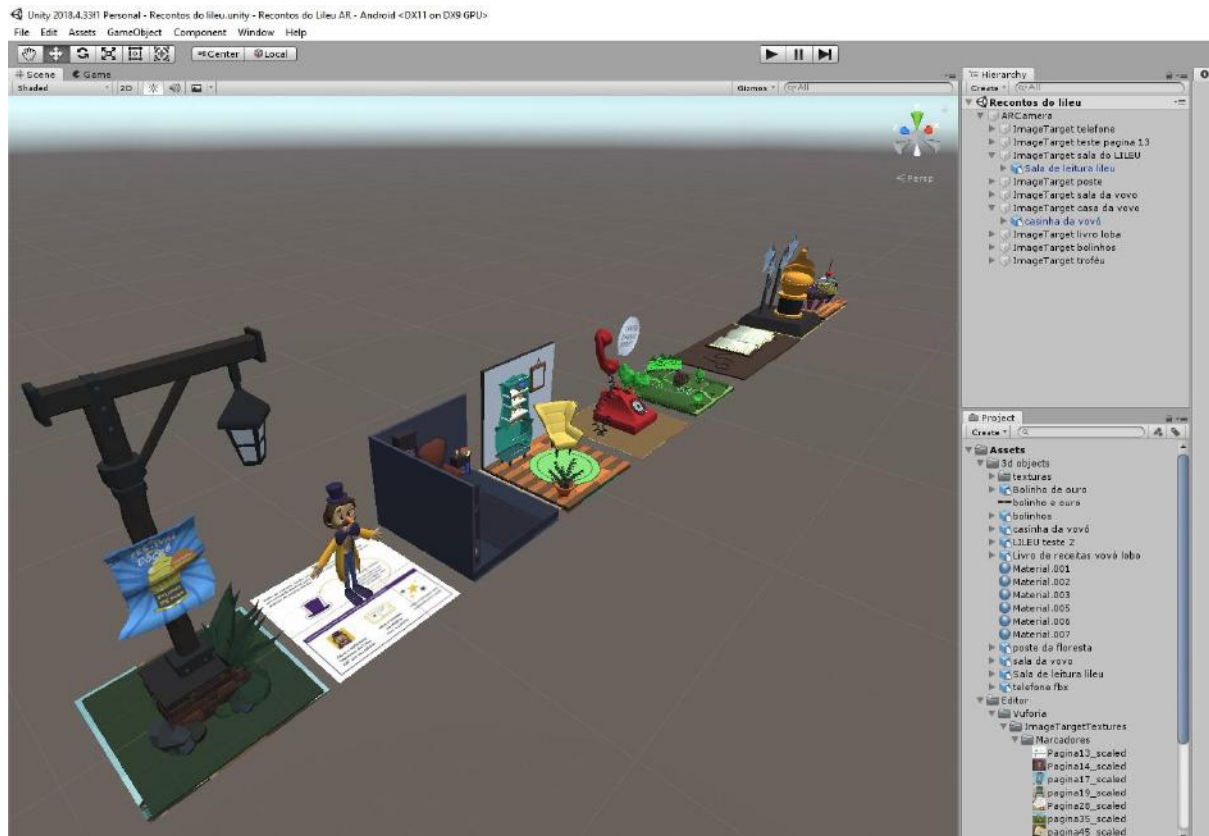


COMO O VUFORIA
CODIFICA O MARCADOR

Fonte: Feito por Letícia Borlido

Esses traços amarelos na imagem acima representam o que o *Vuforia* irá entender como marcador. Cada imagem possui um conjunto de traços distintos impossibilitando que aconteça uma confusão ou erro quando lidos pela câmera. Os códigos gerados para cada imagem são colocados no programa *Unity* separadamente, assim como cada objeto em 3D precisa está sobre seu respectivo marcador, como podemos ver na imagem abaixo.

Imagem 105 - Marcadores e seus objetos em 3D



Fonte: Feito por Letícia Borlido

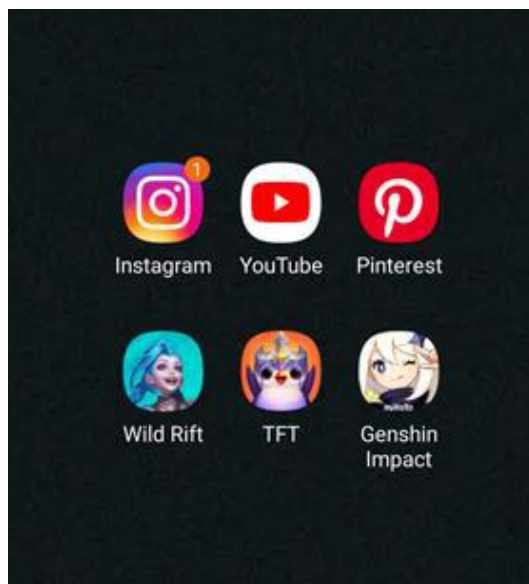
Esse conjunto de ações são necessárias para fazer o aplicativo funcionar assim que for compilado em *APK*, formato pertencente aos aplicativos feitos para o sistema *Android*. O *Vuforia* possui outras funcionalidades e estilos diferentes de marcadores, como o uso de objetos em 3D utilizado na propaganda de final de ano da Coca-Cola, onde os ursos saiam de uma latinha e acontecia toda uma animação. Entretanto, como o meu conhecimento ainda é limitado sobre todas as funcionalidades e execuções, me ative somente ao uso de marcadores planos. Com o aplicativo compilado e salvo em *APK*, ele está pronto para uso nos mais diversos celulares com sistema *Android*.

Outros pontos importantes na composição de um aplicativo, é o ícone e a *splash screen* ou tela de abertura. Como este aplicativo pode ser considerado simples, com apenas uma função leitora, ele não possui outros elementos gráficos importantes, o que devo ressaltar que não se aplica a outros aplicativos mais complexos.

Abordando primeiramente o ícone, ele é a imagem que fica exposta na tela do celular que corresponde a “cara” ou “capa” de uma aplicação. Possui a função de

identificar e diferenciar um aplicativo de outros disponíveis no *menu* de um celular. Para esta tarefa, eu precisava de algo que pudesse ao mesmo tempo representar todo o livro e ser algo reconhecível em um formato reduzido. Observando outros aplicativos famosos como *Instagram*, *Youtube*, *Pinterest* e jogos como *Team Fight Tactics*, *Wild Rift* e *Genshin Impact*, pude perceber que há em comum um único elemento representando o aplicativo, como a primeira letra do nome ou o símbolo de seu logo. No caso dos jogos, um personagem tido como principal ou que possui grande importância.

Imagem 106 - Exemplos de ícones de aplicativos



Fonte: *Print* tirada da tela do celular, feita por Letícia Borlido

No caso do Recontos do Lileu AR, nome cujo remete diretamente ao nome do livro, o personagem mais importante é o próprio Lileu, sendo uma imagem bem característica e reconhecível para ser utilizado como ícone. Mas como representá-lo? Por ser um aplicativo de realidade aumentada, decidi que seria interessante usar a forma em 3D do Lileu, com foco em sua cabeça, já que é a parte do corpo com mais elementos importantes para ser utilizado no pequeno espaço disponível de um ícone. Apesar de ter construído uma versão completa em 3D, utilizei apenas sua cabeça, sem cartola e gravata. Completei os outros elementos no formato 2D, para que o ícone tivesse partes nos dois formatos, representando as duas formas principais do livro.

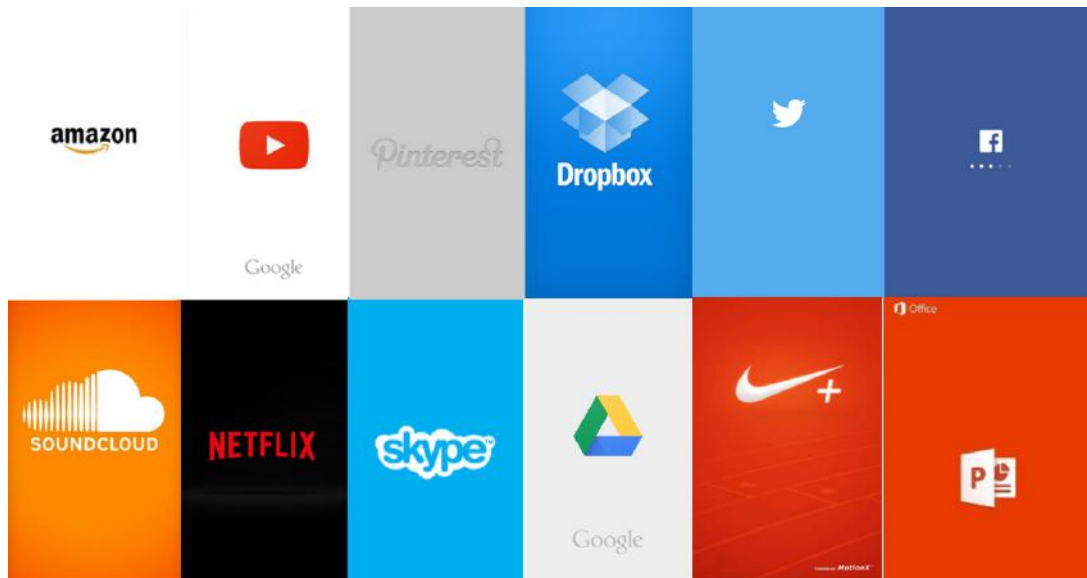
Imagem 107- Ícone do aplicativo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Em relação a *splash screen* ou tela de abertura, ela é uma tela presente em todos os aplicativos e tem a função de apresentar uma marca ou realizar algum tipo de pré-processamento de dados, algo que exige alguns segundos. Enquanto realiza esse pré-processamento, a *splash screen* também pode exibir alguma informação sobre o aplicativo ou alguma dica sobre seu funcionamento.

Imagem 108 - Exemplos de *splash screen*



Fonte: <https://wajahatkarim.com/2019/12/revisited-a-guide-on-splash-screen-in-android-in-2020/>

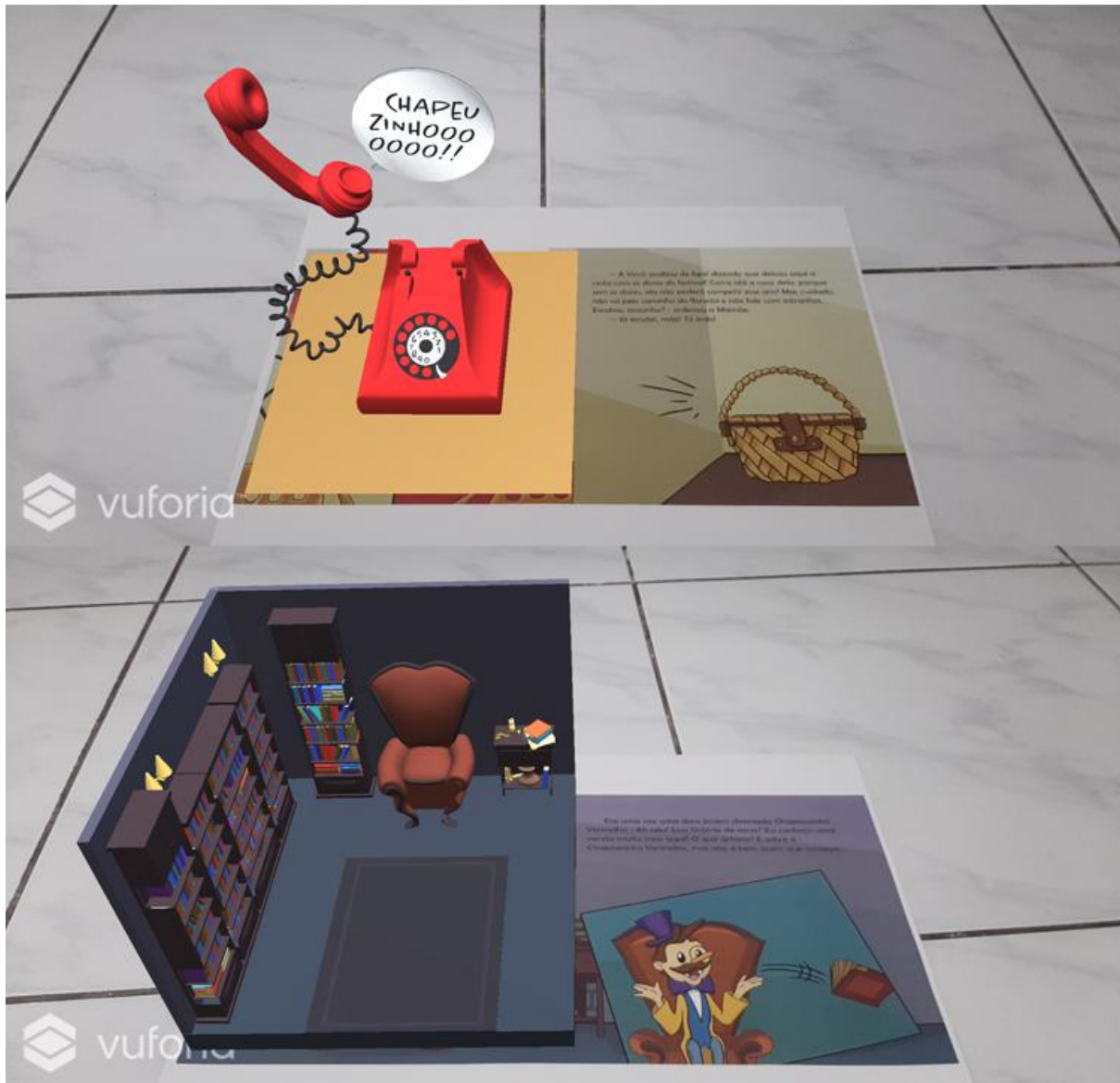
O Recontos do Lileu AR, conta com 5 *splash screens*, sendo três para apresentação de marca: a primeira com a minha logo, a segunda com a do Lileu e a última com a do *Unity*, que é uma espécie de marca d'água, devido ao uso gratuito. Já as duas últimas, possuem a função de explicar o funcionamento do aplicativo, enquanto o mesmo carrega suas informações. Resolvi utilizar essa tela para falar brevemente sobre o funcionamento do *zoom* e como faz para girar o objeto 3D.

Imagem 109 - Telas do aplicativo



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 110 - Capturas de tela da realidade aumentada



Fonte: Feito por Letícia Borlido

5.2 - MÍDIAS SOCIAIS: INSTAGRAM

Atualmente, é notável o crescimento do uso de aplicativos, tanto de páginas sociais, como de entregas à domicílio. Um dos aplicativos que vem em uma crescente evolução é o *Instagram*. Atualizado constantemente, o *Instagram* já conta com diversas funcionalidades, desde vídeos ao vivo, compartilhamento de imagens, loja virtual, troca de mensagens e o compartilhamento de contas com outro gigante do ramo, o *Facebook*. Com isso, uso desse aplicativo vem se tornando cada vez mais frequente por criadores de conteúdo e já conta com, segundo o relatório elaborado por We Are Social e Hootsuite em outubro de 2020, 1,15 bilhão de usuários ativos, tendo o Brasil em terceiro lugar no ranking de alcance de propagandas.

Como forma de acrescentar não só a divulgação do livro, mas também aumentar o contato com o público leitor, utilizando as mídias sociais como uma expansão do conteúdo próprio do livro, a ideia de criar um perfil no aplicativo *Instagram* e colocar uma chamada ao final do livro convidando os leitores a acessar a página, me pareceu promissora. A página Recontos do Lileu, agirá como uma extensão do livro, onde será possível encontrar mais informações sobre o próprio Lileu, dados extras e curiosidades sobre os assuntos abordados no livro. A princípio, foi planejado o compartilhamento de 3 postagens, que abordam desde as boas-vindas a página, curiosidades sobre o telefone de disco, presente na história, até explicações para o uso do seu filtro. As postagens sobre boas vindas e sobre o uso do filtro, terão o objetivo de recepcionar os leitores a nova página e mostrar como utilizar esse artifício para ficar mais parecido com o Lileu.

Imagem 111 - Postagem de boas-vindas



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Imagem 112 - Postagem sobre o uso do filtro



Fonte: Feito por Letícia Borlido

Já em relação a postagem sobre o telefone de disco, ela tem a função de mostrar, apresentar esse modelo de telefone antigo às crianças de hoje em dia. Este tipo de telefone era utilizado como representação comum de telefone em *cartoons* animados e em filmes, no entanto, como o avanço do uso de celulares, muitas crianças e jovens já não possuem mais o conhecimento do que são, para que servem ou como funcionam. Devido ao hábito do meu pai de colecionar telefones desse tipo, eu possuo alguns modelos em minha casa e como a história se trata de um clássico, resolvi colocá-los como representação de telefone. Isso gera a possibilidade das crianças não entenderem o que é aquele objeto e com isso, motivar sua curiosidade de acessar a página e conhecer melhor esse modelo de telefone tão antigo. O outro fato que o livro traz sobre esse assunto, é o acesso ao modelo 3D do telefone, que baseado no formato de telefone real, deixa essa informação disponível para que as crianças possam conhecê-los ao "alcance de sua mão".

Imagem 113 - Postagem sobre telefone de disco



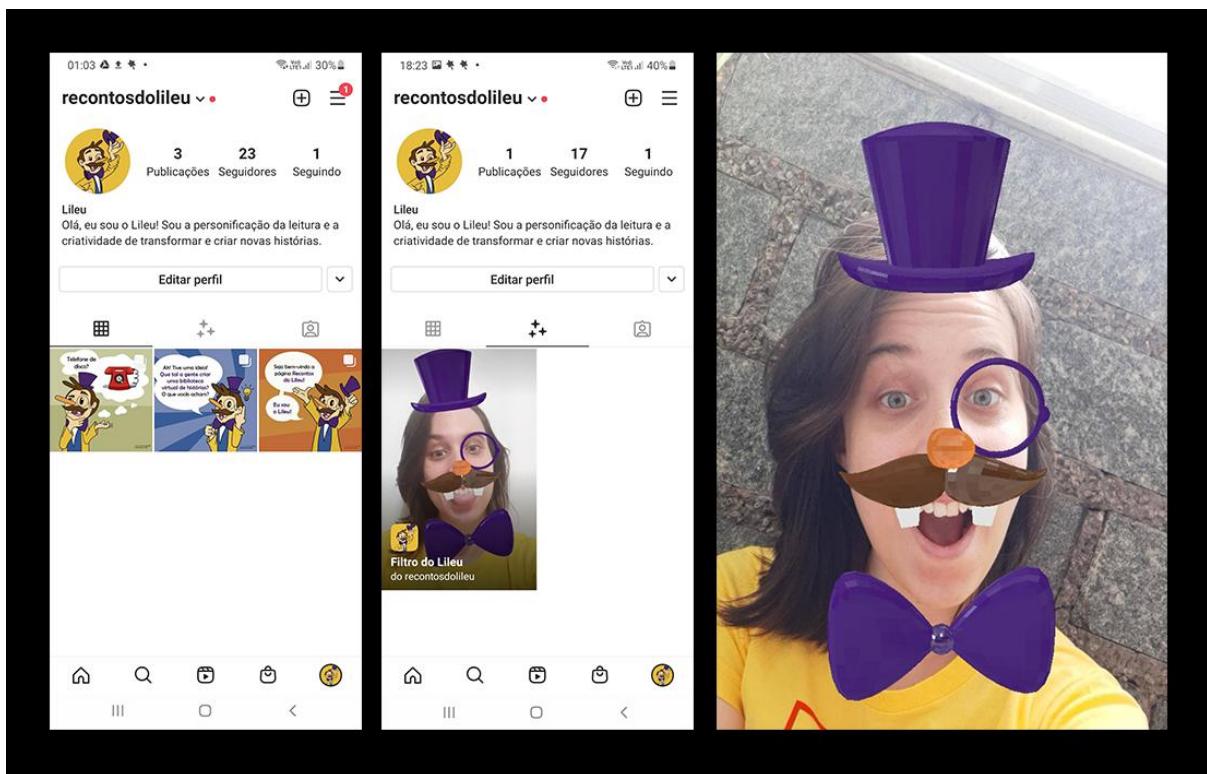
Fonte: Feito por Letícia Borlido

Outra proposta que inseri ao usar o *Instagram* é a criação de uma biblioteca virtual de recontos, pelo uso do IGTV, aba disponível para postagem de vídeos superior a 1 min. de duração. Para enfatizar e estimular a criação de conteúdo, produzi, aproveitando o modelo 3D do Lileu, um filtro que funciona tanto no *Instagram* quanto no *Facebook*. Os filtros do *Instagram* estão fazendo cada vez mais sucesso e baseiam-se no uso da realidade aumentada para sobrepor efeitos, maquiagens, objetos e acessórios ao rostos das pessoas que estiverem a utilizar o filtro. Baseado nisso e no fato do Lileu ser a personificação da leitura, adotando o slogan “ Eu li, você leu e agora vamos recontar...”, a ideia das pessoas poderem se tornar ou se parecer com Lileu e poderem enviar vídeos recontando histórias, se tornou algo bem interessante a se acrescentar ao projeto.

Optei então por escolher os objetos que são mais característicos no Lileu, sendo eles a cartola, a gravata borboleta, o nariz cumprido, o bigode, os grandes dentes e o monóculo. Todos esses itens vieram do modelo feito no programa *Blender* e colocados no programa e extensão do *Facebook*, *Sparks AR*. Esse programa é

capaz de criar os mais variados filtros para *Facebook* e *Instagram* com algumas pré-configurações já definidas, realizando a postagem direta pelo *Facebook* e sua conta vinculada do *Instagram*. Para utilizar o filtro disponível, basta acessar a aba de filtros no perfil do Recontos do Lileu e tirar uma foto ou gravar um vídeo. Se os leitores/usuários optarem por não gravarem vídeos ou tirem fotos, poderão apenas se divertir vendo como ficariam com o rosto do Lileu, sendo mais uma interação extra ao projeto.

Imagem 114 - Prints da página do *Instagram* e foto com o filtro



Fonte: Feito por Letícia Borlido

6 - CONCLUSÃO

Sem sombra de dúvidas “Recontos do Lileu: Chapeuzinho Vermelho” foi o maior projeto de design que já trabalhei em todo tempo de faculdade e posso defini-lo com apenas uma palavra: superação.

Superação por pensar em um tema e alterá-lo quase completamente no decorrer do projeto; superação por conseguir fazer algo desse porte sozinha, digo, ter que passar por todas as fases de produção, mesmo sem conhecimento pleno sobre todas as áreas; superação por aprender a lidar com momentos extremamente complicados e ainda ser produtiva e conseguir prosseguir com o projeto. “Recontos do Lileu” me ensinou muito mais do que aprender diversas áreas do design, me ensinou a não temer o desconhecido, a levantar a cabeça e dizer que sou capaz de aprender e fazer, mesmo com conhecimento limitado. Tenho total certeza que entreguei aqui o melhor de mim.

Por ser um projeto que envolve desde ilustração, diagramação, 3D, realidade aumentada e mais, pude entrar em contato com áreas, que a princípio, eram desconhecidas e que a partir desse projeto, despertaram meu interesse de continuar estudando, praticando e provavelmente, seguir caminho em um dos nichos. Como exemplo disso, foi a área de 3D. Senti grande evolução durante o projeto, uma vez que ao iniciar, eu nunca havia aberto o programa *Blender* na minha vida, e com isso, apesar de entender um pouco sobre 3D, senti grande dificuldade de executar os modelos ilustrados em sua versão tridimensional. Eu temia que minhas habilidades fossem limitadas o suficiente para atrapalhar a execução das ideias, algo que consegui me adaptar e evoluir à medida que fui passando de cenário a cenário. Com o maior conhecimento sobre a área, a motivação de continuar produzindo é algo que eu não imaginava que iria adquirir.

Junto ao 3D, outra área que foi um desafio e muitas vezes enfrentei momentos de desânimo e frustração, foi aprender a lidar com o *Unity*. O *Unity* foi o motivo principal pelo qual eu precisei mudar de realidade virtual para realidade aumentada, uma vez que eu não possuía conhecimento suficiente para programar algo desse porte, ainda mais sem ajuda. Eu nunca havia programado e por vezes, fiquei com medo de ter que desistir desse projeto também. Meu irmão foi uma força que sempre me dizia: “Senta lá e aprenda. Se você aprender, você consegue fazer”. Isso me motivou a pesquisar, a aprender e a fazer o aplicativo sozinha, da melhor forma que pude.

“Recontos do Lileu” é a minha maior criação e foi feita com o intuito de fazê-lo continuar, de buscar meios, tanto digitais ou por colaboradores, que pudessem fazer dele, algo conhecido, tomar forma e quem sabe um dia, ganhar vida em uma

animação. Meu desejo é continuar, principalmente, com a rede social do Lileu e fazê-lo contar mais histórias, para que este fique no imaginário de crianças como o Mickey, a Mônica e muitos outros que ficaram no meu.

Dito isso, posso concluir que este projeto conseguiu extrair o melhor de mim, desde a aquisição de novos conhecimentos a pôr em prática os já aprendidos na faculdade. Estou completamente feliz e orgulhosa do resultado final. Esta monografia é tanto um guia de criação do projeto, como um diário de tudo que foi realizado. Deixo esse projeto a você, caro leitor, com muito carinho.

7 - Bibliografia

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Hong Kong: Walter Foster Publishing, 1994.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo: Globo, 1999.

BUARQUE, Chico. **Chapeuzinho Amarelo**. 27ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

Dicionário didático. 2 ed. São Paulo: Edições SM, 2008.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

KIRNER, Claudio e SISCOOTTO, Robson. **Realidade virtual e aumentada: conceitos, projetos e aplicações**. Porto Alegre: Editora SBC, 2007

LAJOLO, Marisa e ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira**. Editora Ática, 2006.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**. Tese (Pós-graduação em design) - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2011.

Artigos

Takahashi, Patrícia Kelen; Andreo, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. **X SBGAMES**. Salvador, Nov. 2011.

Vídeos e filmes

BETTY BOOP: DIZZY RED RIDING HOOD. Produzido por Max Fleischer. Estados Unidos: Paramount Publix Corporation, 1931. 1 vídeo (aprox. 7 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TAPXki0QBxE>. Acesso em: Fevereiro 2021

BETTY BOOP: SNOW WHITE. Produzido por Max Fleischer. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1933. 1 vídeo (7 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vgOCpX46Aks>. Acesso em: Fevereiro 2021

DEU A LOUCA NA CHAPEUZINHO. Produzido por Blue Yonder Films. Estados Unidos: The Weinstein Company, 2005. 1 vídeo (80 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3NOCopLa3ts>. Acesso em: Janeiro 2021

DIVERTIDA MENTE. Produzido por Jonas Rivera. Estados Unidos: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 2015. 1 vídeo (94 min.) Disponível em: Disney Plus.

FAHRENHEIT 451. Direção de François Truffaut. Reino Unido: Anglo Enterprises Vineyard Film Ltd., 1966. 1 vídeo (112 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=az0PblAqpw&t=3788s>. Acesso em: Maio 2020.

MICKEY MOUSE: STEAMBOAT WILLIE. Produzido por Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Studio, 1928. 1 vídeo (8 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>. Acesso em: Janeiro 2021

SILLY SYMPHONY: THE BIG BAD WOLF. Produzido por Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1934. 1 vídeo (aprox. 9 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zpCBOCG3CXg>. Acesso em: Junho 2020.

Sites

AMBROSIO, Leonardo. Conheça a triste história da versão original de 'Chapeuzinho Vermelho'. **Mistério do mundo**. 1 Maio 2020. Disponível em: <https://misteriosdomundo.org/conheca-a-verdadeira-historia-contada-pela-versao-origina-de-chapeuzinho-vermelho/>. Acesso em: Março 2021

Animação Rubber hose. **Wikipédia**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Anima%C3%A7%C3%A3o_Rubber_hose. Acesso em: Abril 2021

Art of Inside Out. **Character design references**. Disponível em: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-inside-out>. Acesso em: Março 2021

BERTONZIN, Bruno. Estudo revela a quantidade de crianças com menos de 10 anos que já possuem um celular. **Tudo celular**. 15 Junho 2020. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/seguranca/noticias/n158183/estudo-criancas-uso-celulares.html>. Acesso em: Maio 2021

BRANDELLI, Lilian Valduga. Realidade Virtual. **Desordem nos miolos**. 15 Julho 2013. Disponível em:
<http://desordemnosmiolos.blogspot.com/2013/07/realidade-virtual-parte-1.html?m=1>.
Acesso em: Janeiro 2021

Fraque. **Wikipédia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fraque>. Acesso em:
Março 2021

FRAZÃO, Dilva. Biografia de Charles Perrault. **Ebiografia**. 2020. Disponível em:
https://www.ebiografia.com/charles_perrault/. Acesso em: Abril 2021

History of virtual reality: timeline. **Verdict**. 15 Julho 2020. Disponível em:
<https://www.verdict.co.uk/history-virtual-reality-timeline/>. Acesso em: Março 2021

Moda masculina em 1870. **Hisour**. Disponível em:
<https://www.hisour.com/pt/mens-fashion-in-1870s-33523/>. Acesso em Fevereiro
2021

VOLPATO, Bruno. Ranking: as redes sociais mais usadas em 2021 no Brasil e no mundo, insights e materiais gratuitos. **Resultados digitais**. 11 Janeiro 2021.
Disponível em:
<https://resultadosdigitais.com.br/blog/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: Maio 2021

APÊNDICE A - NARRATIVA ADAPTADA DO CONTO CHAPEUZINHO VERMELHO

Era uma vez uma doce jovem chamada Chapeuzinho Vermelho... Ah não! Essa história de novo? Eu conheço uma versão muito mais legal! O que acham? É sobre a Chapeuzinho Vermelho, mas não é bem assim que começa...

Todo ano, na cidade de Lenhador, acontece o festival Doces do céu. Um evento muito popular, pois é o único festival com a participação dos bichos da floresta disputando o troféu com os humanos. Ano após ano, a Vovó representava o time dos humanos na competição, e o Lobo, os animais da floresta. Dessa disputa, surgiu uma rixa entre eles: a Vovó ganhava todos os anos e o Lobo sempre ouvia:

— Pobre Lobo! Você não cansa de levar bolo do troféu? Tente de novo ano que vem. E no próximo, e no próximo e no próximo... Mas saiba: o meu doce sempre será o melhor!

Mais um ano se passou e faltava apenas um dia para a grande disputa e os bichos da floresta já estavam ansiosos para saber o que o seu maior cozinheiro faria naquele ano.

— E aí, Lobo? Já sabe qual doce você vai fazer?-perguntou o Pássaro.

— Vou preparar algo diferente. Algo jamais visto!

— Conta outra, Lobo! Todo ano você diz que vai fazer algo incrível e sempre perde pra Vovó. Porque você não desiste logo? — falou o Coelho.

— Eu vou vencer esse ano. Vocês vão ver! — respondeu confiante o Lobo.

Os três animais se separaram e, enquanto caminhava pela floresta, o Lobo pensou na conversa:

“O grande festival é amanhã e eu ainda não pensei em nada. Ora, como isso é possível? Como vou fazer algo bom o suficiente para vencer a Vovó? Ela vence todo ano! Quero vencer pelo menos uma vez. Tem que ser esse ano! O problema é que eu nunca consegui fazer algo tão bom quanto os doces dela. Será que não sou bom o bastante? Ela deve ter algum ingrediente secreto. Vamos, Lobo! Você é o grande Lobo cozinheiro. Precisa pensar em algo! Esses animais confiam em você!”

Ao passar perto da casa da Vovó, o Lobo escutou uma conversa ao telefone:

— Minha filha, como pude esquecer a cesta dos doces vencedores aí? Peça para Chapeuzinho vir correndo trazê-la para mim! Como eu venceria sem meus doces? Preciso dela

o mais rápido possível, antes que alguém descubra que não está comigo.

“Então a Vovó esqueceu os doces na casa da Chapeuzinho... Isso é perfeito! Esse ano eu vou finalmente vencer a Vovó!” pensou o Lobo.

Então a Vovó esqueceu seus doces na casa da Chapeuzinho Vermelho... Como será a competição esse ano? Enquanto isso, vamos ver o que está acontecendo na casa da Chapeuzinho.

— Chapeuzinho!!! A Vovó acabou de ligar dizendo que deixou aqui a cesta com os doces do festival! Corra até a casa dela, porque sem os doces, ela não poderá competir esse ano! Mas cuidado, não vá pelo caminho da floresta e não fale com estranhos. Escutou, mocinha? - ordenou a Mamãe.

— Já escutei, mãe! Tô indo!

Chapeuzinho saiu porta afora, ligeira como sempre. No meio do trajeto ela viu dois caminhos diferentes: o da floresta e o do campo. Ela costumava ir sempre pelo caminho do campo, como sua mãe mandou. No entanto, desta vez, ela decidiu ir pela floresta. Como ela precisava ser rápida, ir pela floresta seria a melhor escolha.

Seguiu pela trilha confusa e cheia de curvas. De repente, de trás de uma árvore, surge o grande Lobo, o maior rival da Vovó na competição.

— Chapeuzinho, o que faz por aqui no meio da floresta tão sozinha?

— Estou indo para casa da minha avó.

— O que você está carregando nessa cesta tão cheirosa?

— Não te interessa, Lobo!

— Nossa, isso é jeito de falar? Por acaso seriam esses os docinhos da Vovó?

— Como você sabe?

— Um passarinho me contou. Esses doces devem ser maravilhosos. Você podia me dar um para experimentar.

— De jeito nenhum!

— Pare de enrolação e me dê um logo!

— Já disse que não! Não adianta tentar. Você nunca saberá o segredo dos doces da minha avó. Nunquinha, Lobo!

— Então é assim?

— O que você vai fazer? Roubar os doces?

— Você vai ver! Vem aqui!

O Lobo avançou em direção a cesta nas mãos de Chapeuzinho. A menina correu ligeiramente, fugindo pelos caminhos da floresta tentando proteger a cesta.

Enquanto a Chapeuzinho estava tentando encontrar o caminho de saída da trilha da floresta, o Lobo chegou à casa da Vovó. Ele foi pela lateral da casa em direção ao quintal, escondido em um arbusto. Nesse momento, ele viu a Vovó saindo de casa em direção ao lago. Não pensou duas vezes, pulou pela janela aberta e entrou no quarto. Vestindo as roupas da vovó, ele esperou ansiosamente a chegada de Chapeuzinho.

Chapeuzinho chega à casa pouco tempo depois.

TOC! TOC!

— Quem é?

— É a Chapeuzinho Vermelho, Vovó. Vim trazer a cesta que a senhora esqueceu lá em casa.

— Entre minha netinha, a porta está aberta! Estou aqui no quarto, arrumando umas coisas — respondeu o Lobo imitando a voz da Vovó.

Chapeuzinho Vermelho caminhou até o quarto e, chegando lá, viu que sua avó estava muito diferente.

- Vovó, que grandes orelhas você tem!
- São para te escutar melhor, minha querida!
- Vovó, que grandes olhos você tem!
- São para te ver melhor.
- E que grandes dentes você tem!
- São para sorrir melhor, Chapeuzinho.
- E, Vovó, que grandes braços você tem!
- São para pegar esses doces!

O Lobo pulou em direção a cesta que Chapeuzinho segurava. Os dois agarraram a cesta, um de cada lado, gritando um para o outro.

- Larga a cesta, Chapeuzinho!
- Larga você!

Cada um puxou a cesta para um lado. Nesse vai e vêm, a cesta saiu voando pela janela e caiu em um arbusto virada para baixo. Os dois gritaram juntos:

- Nãaaaaaaaaaaaaaaaaaao!
- Porque você não largou a cesta, Chapeuzinho?
- Porque você veio pegá-la, Lobo?
- Minhas chances de ganhar a Vovó estão arruinadas! E agora? Como eu vou fazer algo tão gostoso?

— Olha só o que você fez, Lobo! Como vou explicar à Vovó que os doces dela foram parar no arbusto? Desista! Você nunca vai vencer essa competição!

O Lobo pulou a janela novamente e saiu correndo triste pela floresta.

— Uma receita minha nunca vai superar uma da Vovó. A Chapeuzinho está certa... Apesar de tentar sempre, eu nunca venço. — Ele parou para pensar por um momento e logo completou — Mas tem tanta gente que ainda confia em mim... eu não posso desistir assim. E se eu usar uma das receitas que MINHA avó fazia? Ela me deixou seu livro de receitas, eu posso tentar um doce que ela fazia para mim quando eu era pequeno. Quem sabe... Pode ser que dê certo. Vou ao menos tentar.

Apesar de ainda estar triste, parece que o Lobo teve uma boa ideia, não é mesmo? Enquanto isso, imaginem a cara que a Vovó fez quando viu seus doces todos enterrados em um arbusto. Vamos ver o que acontece no dia da competição. Quem será que vai vencer?

O dia do grande festival chegou. Todos já esperavam os dois concorrentes que estavam atrasados. O sol já estava quase no seu ponto mais alto quando o Lobo chegou ao local e rapidamente inscreveu seu doce na competição.

— Chegou o grande dia! Espero que gostem dos meus doces. Ora, onde será que está a Vovó? Já vão acabar as inscrições.

Quando já era quase o meio-dia, a Vovó chegou correndo toda descabelada.

- Achou que eu não ia chegar a tempo né, Lobo?!

A Vovó inscreveu seu doce no último minuto e logo começou a competição.

O chef Caçador era o avaliador da competição. Ele provou um doce de cada vez. O silêncio inundava o lugar. Todos estavam ansiosos para saber quem seria o vencedor.

— Hmm...esses doces estão ótimos! Tem algo diferente esse ano. Não sei dizer o que é... Deixa eu comer mais um pouquinho. — ele continuou comendo e a tensão foi aumentando.

— Chef Caçador! Diga logo quem ganhou! - suplicou o Lobo ansioso.

— E você ainda tem dúvidas do que ele vai dizer, Lobo? - A Vovó gargalhava enquanto falava.

— Eu tenho uma decisão! — gritou o chef Caçador.

— É agora! - Falou o Lobo

— Lobinho, eu sei que você tentou, mas o prêmio é sempre meu...

— O vencedor deste ano foi: O LOBO!

— O QUÊ?- gritou surpresa a Vovó

— Meus parabéns, Lobo! O seu doce parece os que minha avó fazia para mim! Estão maravilhosos!

— COMO ASSIM? EU NÃO GANHEI?- gritou a Vovó indignada.

— Não, Vovó. Este ano quem ganhou foi o Lobo. Aliás, eu achei um cabelo no seu doce... e parece não ser da cor dos seus cabelos.

— NÃAAAAAAAO! IMPOSSSSÍVEEL! CHAPEUZIIINHOOOOOOOOO!

E foi assim que o Lobo venceu a Vovó pela primeira vez! Eu falei que era uma das histórias da Chapeuzinho Vermelho, mas não que ela era a personagem principal. Se você está se perguntando onde está a Chapeuzinho agora, já te digo: Está em casa, sem festival e sem doces. De castigo.

FIM!

