

**Documento Definitivo**  
de Estágio Académico de Natureza Profissional  
**Mestrado em Design de Comunicação**

**DESIGN EDITORIAL:  
ILUSTRAÇÃO E EDIÇÃO DE LIVRO INFANTIL**  
ESTÁGIO NA FAJÚNIOR/ FA-ULISBOA



**Camila Fernandes Martinho**

ORIENTADORA **Professora Doutora Susana Oliveira**  
PRESIDENTE DO JÚRI **Professor Doutor João Aranda Brandão**  
ARGUENTE **Professor Doutor Flávio Henrique de Almeida**

*Lisboa, dezembro de 2017*



**FACULDADE DE ARQUITETURA**  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

**U LISBOA**

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA

**Documento Definitivo**  
de Estágio Académico de Natureza Profissional  
Mestrado em Design de Comunicação

**DESIGN EDITORIAL:  
ILUSTRAÇÃO E EDIÇÃO DE LIVRO INFANTIL**  
ESTÁGIO NA FAJÚNIOR/ FA-ULISBOA



**Camila Fernandes Martinho**

ORIENTADORA    Professora Doutora Susana Oliveira  
PRESIDENTE DO JÚRI    Professor Doutor João Aranda Brandão  
ARGUENTE    Professor Doutor Flávio Henrique de Almeida

ENTIDADE DE    **FAJúnior**  
ACOLHIMENTO    Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa  
**6 meses** | 1 de fevereiro a 31 de julho

*Lisboa, dezembro de 2017*



FACULDADE DE ARQUITETURA  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

**U LISBOA**

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA



## **DEDICATÓRIA**

Aos meus pais.



## **AGRADECIMENTOS**

À professora doutora Susana Oliveira pelo apoio incansável, pela motivação e pela disponibilidade ao longo destes meses.

Ao gabinete FAJúnior e ao CIAUD por me terem acolhido, sobretudo a professora doutora Margarida Louro pela simpatia, disponibilidade, entusiasmo e pelo acompanhamento ao longo do projeto.

Ao professor João Brandão pela disponibilidade, apoio e incentivo.

À Faculdade de Arquitetura pelas experiências proporcionadas.

A todos os amigos e colegas com que tive a oportunidade de trocar ideias e conhecimentos.

À minha família pelo apoio incondicional, suporte, confiança e por acreditarem sempre no meu percurso. Um especial agradecimento à minha mãe e irmã por estarem sempre presentes.

A todos aqueles que, de alguma forma, ajudaram na construção deste projeto.



## RESUMO

Este estudo insere-se na área do Design de Comunicação, como Estágio Académico de Natureza Profissional, e tem por base o estudo do Design em objetos de promoção e divulgação didática na área da Arquitetura, Urbanismo e Design, especificamente através da Ilustração Editorial para a Infância.

A parte prática da investigação passou pelo desenvolvimento de um livro infantil, *A Casa do Futuro*, que aliou a ilustração de forma didática e todo o processo de edição do mesmo. Este livro surgiu de uma iniciativa do Gabinete FAJúnior, através de um projeto pedagógico de base científica e experimental da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. Este projeto pretende refletir o papel do design e da ilustração na transmissão da mensagem direcionada para crianças e, ao mesmo tempo, cativá-las para uma nova temática. Assim, para esta mensagem chegar ao público-alvo infantil, deve ser transmitida de forma clara e simples, utilizando uma metodologia prática, recorrendo a experimentação, na qual o design seja uma ferramenta para o desenvolvimento do livro para a infância, em concordância com os objetivos da FAJúnior.

Este estágio foi uma ponte entre o universo académico e o universo profissional, numa perspectiva de ganhar e alargar conhecimentos numa área menos explorada em contexto académico, embora crescente, como é o caso da ilustração para a infância. Este estágio proporcionou também novas responsabilidades uma vez que permitiu participar em todas as vertentes do projeto, desde a sua criação até a sua produção final. As partilhas e trocas de conhecimento que adquirir são uma mais-valia para o percurso profissional, permitindo o contato direto entre clientes, objetivos e prazos reais.

## PALAVRAS-CHAVE

Ilustração editorial | Design Gráfico | Livro para a Infância |  
História da Habitação | *Storytelling*



## **ABSTRACT**

*This study was part of the Communication Design area, as an Academic Internship of Professional Nature, based on the study of Design for objects of promotion and didactic dissemination of the Architecture, Urbanism and Design areas, specifically through Editorial Illustration for Childhood.*

*The practical part of the research was the development of a children's book, "A Casa do Futuro", which allied the didactic illustration and the entire editing process. The idea of the book came from an initiative of the FAJunior Office, through a pedagogical project of scientific and experimental basis of the Faculty of Architecture of the University of Lisbon. This project aimed to reflect the role of design and illustration in order to transmit a message for children, and at the same time captivate them for a new theme. Therefore, for this message to reach the target audience, it should be transmitted in a clear and simple way, using experimentation, in which the design is a tool for the development of the project according to the goals of FAJunior.*

*This internship made the bridge between the academic universe and the professional universe, on a perspective to gain and to extend knowledge in an underdeveloped but increasing area in the academic context, children's illustration. This internship also brought new responsibilities once I participated in all aspects of the project, since the creation till its final production. The way I was able to share and exchange the knowledge that I acquired, was a great asset to my professional career, allowing the direct contact between clients, goals and deadlines.*

## **KEYWORDS**

*Editorial Illustration | Graphic Design | Children's Book | History of housing | Storytelling*



## **ACRÓNIMOS E ABREVIATURAS**

### **CIAUD**

Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design

### **FA-ULisboa**

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

### **FA**

Faculdade de Arquitetura

### **CPS**

Centro de Prestação de Serviços

### **GETCPI**

Gabinete de Empreendedorismo, Transferência de  
Conhecimento e Propriedade Intelectual

## ÍNDICE GERAL

III	Dedicatória
V	Agradecimentos
VI	Resumo + Palavras chave
VIII	<i>Abstract + Keywords</i>
XI	Acrónimos e Abreviaturas
XIV	Índice de Figuras
XVII	Índice de gráficos

### **1 1 | INTRODUÇÃO**

3	1.1 Título
5	1.2 Problemática
5	1.2.1 Tópico investigativo
9	1.3 Argumento
11	1.4 Objetivos
12	1.5 Desenho da Investigação
15	1.5.1 Organograma
17	1.6 Benefícios
19	1.7 Fatores Críticos de Sucesso

### **17 2 | A NARRATIVA VISUAL PARA A INFÂNCIA**

21	2.1 Ilustração editorial
22	2.1.1 Criação de personagens

25	2.2 Design gráfico
27	2.3 Livro para a Infância
29	2.4 História da Arquitetura ou Habitação
31	2.5 Narrativa Visual e <i>Storytelling</i>
33	2.6 Projetos de Referência
33	2.6.1 <i>If I Built a House</i>
34	2.6.2 <i>A Ilha</i>
35	2.6.3 <i>Young Frank, Architect</i>
36	2.6.4 <i>Mãos à Obra: Cada Casa a Seu Dono</i>
37	2.6.5 <i>Iggy Peck, Architect</i>

### **39 3 | FA JÚNIOR**

42	3.1 Estrutura da empresa
42	3.1.1 Faculdade de Arquitetura
43	3.1.2 CIAUD
44	3.1.3 Equipe FAJúnior
44	3.2 Atividades

### **47 4 | ESTÁGIO NA FA JÚNIOR**

51	4.1 Tarefas previstas
----	-----------------------

53	4.2 <i>A Casa do Futuro</i>
83	4.2.1 Capa
87	4.2.2 O papel da Editora no projeto
92	4.2.3 Artes Finais
95	4.2.4 Materiais de divulgação

### **103 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS**

105	5.1 Conclusão
107	5.2 Recomendações futuras
109	5.3 Disseminação

### **111 6 | ELEMENTOS PÓS-TEXTUAIS**

113	6.1 Referências Bibliográficas
115	6.2 Bibliografia

### **119 7 | ANEXOS**

## ÍNDICE DE FIGURAS

- 33 FIGURA 1 | Capa do livro *A Ilha*.
- 33 FIGURA 2 | Interior do livro *A Ilha*.
- 34 FIGURA 3 | Capa do livro *If I Built a House*.
- 34 FIGURA 4 | Interior do livro *If I Built a House*.
- 35 FIGURA 5 | Capa do livro *Young Frank, Architect*.
- 35 FIGURA 6 | Interior do livro *Young Frank, Architect*.
- 36 FIGURA 7 | Interior do livro *Mãos à Obra: Cada Casa a Seu Dono*.
- 37 FIGURA 8 | Capa do livro *Iggy Peck, Architect*.
- 37 FIGURA 9 | Interior do livro *Iggy Peck, Architect*.
- 41 FIGURA 10 | Identidade gráfica do gabinete FAJúnior.
- 54 FIGURA 11 | Estudo a lápis e primeira experiência digital da personagem Francisca.
- 55 FIGURA 12 | Estudo a lápis e digital do personagem Serafim.
- 56 FIGURA 13 | Estudo da família F2017.
- 58 FIGURA 14 | Paleta cromática escolhida.
- 61 FIGURA 15 | Primeira experiência de ilustração com as árvores.
- 61 FIGURA 16 | Esda construção das árvores.
- 62 FIGURA 17 | Ilustração após alterações das árvores.
- 63 FIGURA 18 | Ilustração inicial e final do desenvolvimento dos telhados.
- 64 FIGURA 19 | Estudo inicial e final da personagem Francisca.
- 65 FIGURA 20 | Alteração da personagem Francisca em cena.
- 67 FIGURA 21 | Pormenores da mudança de cor da camisola da Francisca.
- 68 FIGURA 22 | Desenvolvimento e pormenorização do ambiente de trabalho da Francisca.
- 69 FIGURA 23 | Estudo inicial e final do encontro da família com Francisca.
- 70 FIGURA 24 | Estudo inicial e final do ambiente urbano.
- 71 FIGURA 25 | Construção e pormenorização da floresta.
- 72 FIGURA 26 | Ilustração da casa do futuro.
- 73 FIGURA 27 | Ilustração onde Francisca mostra o projeto da casa do futuro a família F2017.
- 73 FIGURA 28 | Ilustração onde a casa do futuro aparece pela primeira vez.
- 75 FIGURA 29 | Identidade gráfica da editora Livros Horizonte.

- 76 FIGURA 30 | Tipografia utilizada no texto.
- 77 FIGURA 31 | Tipografia desenhada para utilizar nos títulos.
- 77 FIGURA 32 | Estudo para o título do livro.
- 78 FIGURA 33 | Dupla página referente a cena que revela o escritório da Francisca.
- 78 FIGURA 34 | Dupla página referente a cena onde Francisca sai do escritório de Serafim.
- 79 FIGURA 35 | Página referente a cena onde Francisca mostra o projeto da casa do futuro.
- 80 FIGURA 36 | Página de informação institucional.
- 80 FIGURA 37 | Página de informação sobre as autoras.
- 81 FIGURA 38 | Guarda inicial.
- 81 FIGURA 39 | Guarda final.
- 82 FIGURA 40 | Estudos cromático para o título do livro.
- 84 FIGURA 41 | Estudos de ilustrações para a capa.
- 85 FIGURA 42 | Estudo da aplicação da tipografia na capa.
- 86 FIGURA 43 | Capa do protótipo do livro.
- 88 FIGURA 44 | Estudo inicial e final para a ficha técnica e folha de rosto.
- 89 FIGURA 45 | Estudos inicial e final para a capa.
- 90 FIGURA 46 | Capa final do livro *A Casa do Futuro*.
- 91 FIGURA 47 | Contra-capa final do livro *A Casa do Futuro*.
- 93 FIGURA 48 | Esquema das artes finais da capa enviado pela gráfica.
- 95 FIGURA 49 | Poster para o lançamento do livro.
- 96 FIGURA 50 | Convite para o lançamento do livro.
- 97 FIGURA 51 | Banner para o website.
- 98 FIGURA 52 | Esquema do banner a ser utilizado.
- 99 FIGURA 53 | Totem da Francisca.
- 100 FIGURA 54 | Totem da família F2017.
- 101 FIGURA 55 | Totem da casa do futuro.
- FIGURA 56 | Totem do Serafim.



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

- 12 GRÁFICO 1 | Organograma.
- 19 GRÁFICO 2 | Diagrama das áreas de estudo abrangidas pela investigação.
- 42 GRÁFICO 3 | Esquema de organização do gabinete FAJúnior.
- 44 GRÁFICO 4 | Esquema de organização da equipa FAJúnior.







## 1 | INTRODUÇÃO

Esta é uma investigação intervencionista e ativa, de Mestrado em Design de Comunicação, e está relacionada com o Design Editorial e a Ilustração editorial para a infância. Desta forma, daqui em diante, o termo ilustração referir-se-á a ilustração editorial.

Este livro surgiu de uma iniciativa do Gabinete FAJúnior, através de um projeto pedagógico de base científica e experimental da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

A escolha do estudo pela temática abordada foi motivada pelo fato de considerar que os materiais editoriais estão presentes ao longo das nossas vidas como objetos importantes na transmissão de mensagens. Desta forma, esse objeto de estudo/investigação procurou cativar principalmente o público-alvo para o qual foi destinado, neste caso o público infantil, e também pais, educadores ou qualquer adulto interessado em adquirir este material, na perspectiva de despertar na criança maior interesse na sua utilização e na descoberta dos seus conteúdos, tanto através do texto quanto da imagem.

A parte prática da investigação passou pelo desenvolvimento de um livro infantil, *A Casa do Futuro*, que aliou a ilustração de forma didática e todo o processo de edição do mesmo. Com este projeto pretendíamos apresentar o tema da arquitetura sustentável, abordar conceitos da arquitetura, promover o conhecimento da profissão da arquitetura e também do papel importante que esta assume na construção (física e social) da sociedade contemporânea.

O presente relatório foi organizado de acordo com o enquadramento da problemática de estudo, demonstrando o seu tópico investigativo, o argumento e os seus objetivos, seguido do desenho da investigação e do respetivo organograma, que demonstra

a metodologia adotada, assim como os seus benefícios e os fatores de sucesso. De seguida, houve o desenvolvimento do estado da arte, constituído pela crítica literária e pelos projetos de referência, o que proporcionou acesso à temática e evidenciou a sua pertinência no contexto literário português, em função da análise de alguns exemplos da literatura nacional e internacional do género.

De seguida, foi necessário e importante dar a conhecer o Gabinete FAJúnior, a sua missão, objetivos e motivações, revelando o seu posicionamento na Faculdade de Arquitetura e as suas atividades.

Numa etapa final passou ainda pela descrição do estágio, com a apresentação da tarefa prevista e do processo de desenvolvimento criativo do livro *A Casa do Futuro*, desde a sua fase conceptual, a realização de ilustrações e o design, até à fase da produção e o contributo da editora.

No término do relatório foram apresentadas as considerações finais, constituídas pela conclusão, recomendações para futuras investigações e disseminação. Para finalizar, foram encontrados os elementos pós textuais, constituídos pelas referências bibliográficas e pela bibliografia.

## 1.1 |

### **DESIGN EDITORIAL: ILUSTRAÇÃO E EDIÇÃO DE LIVRO INFANTIL**

## 1.2 | **PROBLEMÁTICA/CONTEXTUALIZAÇÃO**

O interesse neste estágio surgiu do objetivo de fazer a ponte entre a aprendizagem acadêmica e a realidade profissional, assim como o desenvolvimento da área em questão, o design editorial e a ilustração para a infância.

*A Casa do Futuro* é uma narrativa criada por Margarida Louro, Professora, Arquiteta e Coordenadora da FAJúnior, que aborda os problemas e as dificuldades de uma jovem arquiteta que pretende projetar uma casa do futuro. Este foi o ponto de partida para o desenvolvimento do estágio realizado na FAJúnior.

Este estágio teve assim como objetivo a criação de objetos de promoção para a Faculdade de Arquitetura, neste caso um livro, na perspectiva de despertar o interesse de futuros alunos. Este objeto pretende cativar não só o público-alvo, mas também os seus pais, na perspectiva de criar o interesse pela sua aquisição. Deste modo, como fazer com que as crianças tenham o interesse de ver e ler o objeto criado? Como podemos transmitir a mensagem do texto de forma clara e interessante?

Segundo Martim Salisbury (2004, p.4), conhecido professor e teórico da ilustração, as ilustrações feitas para livros para a infância são muitas vezes as primeiras impressões que as crianças têm do mundo, fazendo com que os criadores destas tenham uma enorme responsabilidade.



### 1.2.1 | TÓPICO INVESTIGATIVO

Ilustração e edição do livro infantil para divulgação de conteúdos de História de Arquitetura e da Habitação.

### 1.3 | ARGUMENTO

Desenvolvimento e edição de material editorial e ilustração infantil de forma lúdica e didática para fins de criar objetos de promoção e divulgação na área da arquitetura, urbanismo e design.



## 1.4 | OBJETIVOS

### OBJETIVOS GERAIS

- › Acompanhar todas as fases de concepção e produção de um objecto editorial;
- › Adquirir conhecimento profissional;
- › Contribuir com ideias;

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- › Desenvolver novos processos criativos;
- › Ganhar novas experiências;
- › Perceber de que maneira o design de comunicação e a ilustração para a infância pode ajudar a passar a mensagem para o público infantil, e ao mesmo tempo aos seus pais e educadores;
- › Compreender quais características a utilizar, de maneira a cativar a faixa etária a que o livro se destina, e ao mesmo tempo manter o interesse da criança e dos seus pais;



## 1.5 | DESENHO DA INVESTIGAÇÃO

Numa primeira fase foi utilizada uma metodologia não intervencionista, de modo a fazer uma recolha bibliográfica, assim como uma recolha de projetos de referência. A consequente crítica literária deu origem a um argumento desenvolvido pela investigadora.

De seguida, realizou-se uma metodologia intervencionista, a investigação ativa, através da realização de um Estágio Académico de Natureza Profissional no gabinete da FAJúnior, onde o desenvolvimento projectual esteve essencialmente ligado ao Design Editorial e à Ilustração para a Infância.

Dos resultados obtidos foram tiradas pré-conclusões que resultam na concretização ou não do argumento inicial.

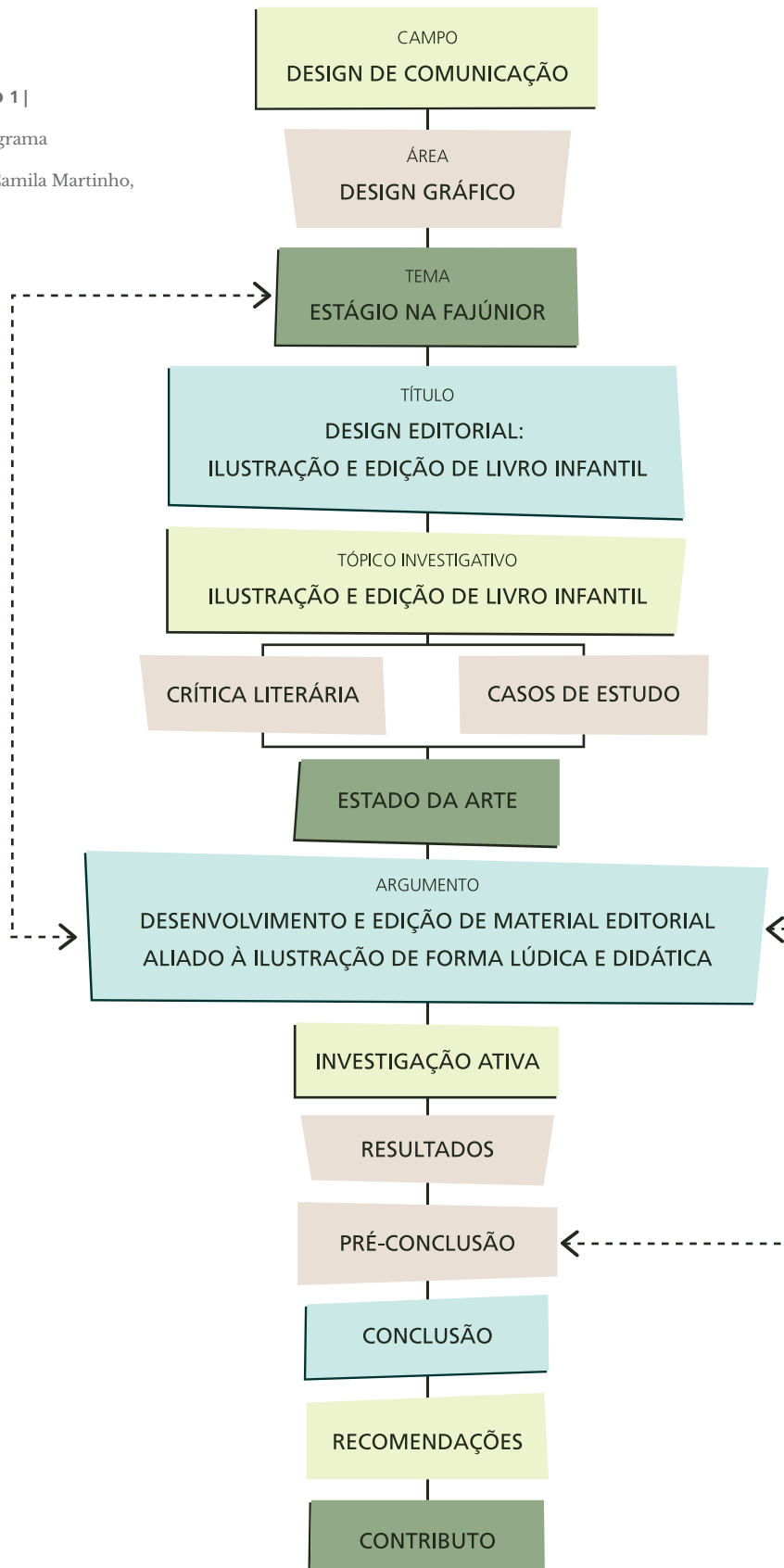
Por fim foram retiradas conclusões, das quais surgiram recomendações, na expectativa de ser um contributo para o conhecimento da área e da temática inserida.

Gráfico 1 |

Organograma

Fonte: Camila Martinho,

2017



## 1.6 | BENEFÍCIOS

Os aspetos relevantes resultantes desta investigação e do Estágio Académico de Natureza Profissional estão relacionados com a aplicação e desenvolvimento de conhecimentos e competências adquiridos ao longo do percurso académico que, tanto a nível pessoal quanto profissional, complementam a minha aprendizagem enquanto designer, contribuindo para um maior cuidado e melhor atuação enquanto profissional num contexto mais alargado de possibilidades de trabalho. A produção de um projeto, que foi implementado em contexto profissional, contribuiu também para o enriquecimento do currículo e do portfólio pessoal, acrescentando valor e credibilidade pelo caráter real que o trabalho apresenta.

A investigação realizada no âmbito do mercado editorial infantil português contribuiu para o enriquecimento da comunidade científica, na medida em que proporcionou a aquisição de conhecimentos para a produção de um objeto editorial, que mostrou ser possível relacionar características técnicas e infantis. Também auxiliou na forma como foi elaborada a divulgação e apresentação de temas específicos, como o tema da arquitetura sustentável e do conceito da profissão de arquiteto, sob a forma de narrativa ilustrada para a infância.

O projeto desenvolvido pela Faculdade de Arquitetura, para um público infantil, promove a instituição e o curso de Arquitetura, pois cria uma maior consciencialização da profissão e da disciplina da Arquitetura, bem como da sua presença e atuação na sociedade. Desta forma, ao oferecer conhecimentos à comunidade envolvente, adultos, jovens e crianças podem desfrutar da troca de experiências e conceitos comuns nesta área específica de atuação, podendo contribuir para gerar interesse no ingresso e prática da profissão, assim como na sua divulgação.



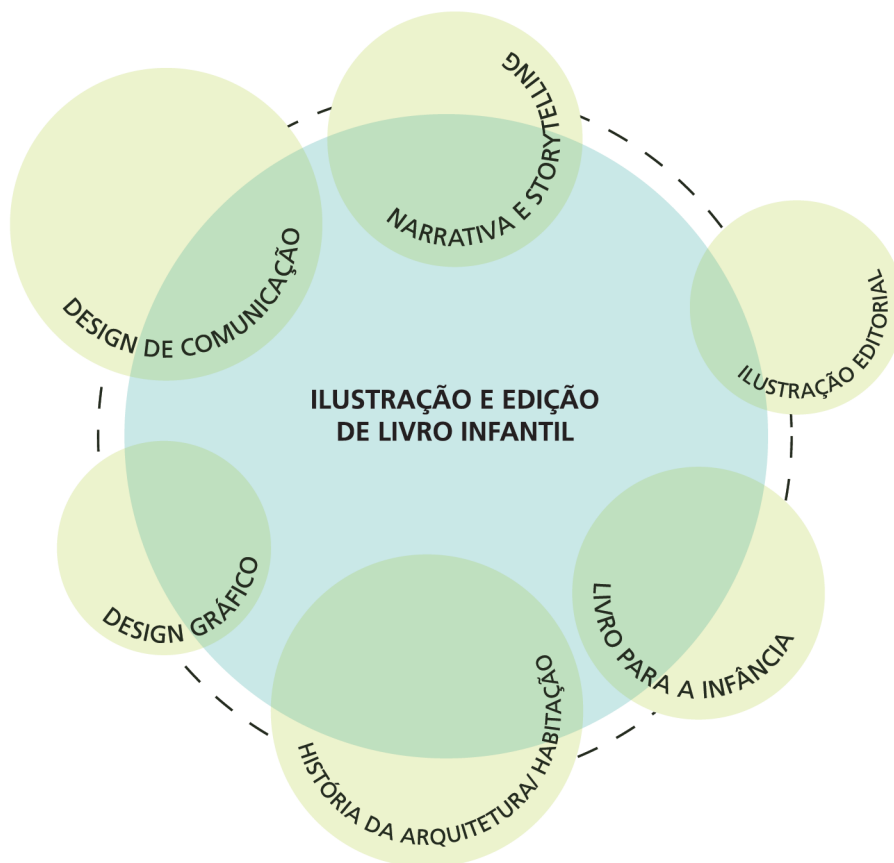
## 1.7 | FATORES CRÍTICOS DE SUCESSO

- › Capacidade de organização e de disciplina de trabalho;
- › Motivação por parte da investigadora;
- › Relação com a orientadora e supervisora do estágio;
- › Adaptação ao local de trabalho;
- › Acesso a uma bibliografia de qualidade;
- › Capacidade de transferir e adaptar conhecimentos;
- › Cumprimento do tempo previsto para a conclusão do projeto, assim como de cada fase da investigação;
- › Cumprimento dos objetivos e expectativas das orientadoras, assim como as dos clientes.



**A NARRATIVA VISUAL  
PARA A INFÂNCIA**





Ao longo desta investigação serão abordadas diversas áreas relevantes para o tema proposto a ser desenvolvido durante o estágio, entre estas, o Design Gráfico, o livro para a Infância, a História da Arquitetura e da Habitação, e a Narrativa e *Storytelling*.

GRÁFICO 2 | Diagrama das áreas de estudo abrangidas pela investigação

Fonte: Camila Martinho, 2017



## 2.1 | ILUSTRAÇÃO EDITORIAL

Atualmente a ilustração editorial é encontrada principalmente em livros infantis, bandas desenhadas e publicações especializadas, como por exemplo em compilações temáticas contendo mitologia, contos góticos ou fantasia (MALE, 2007, p.138).

Segundo Salisbury (2004), as ilustrações feitas tanto para crianças como para adultos, devem promover um propósito visual, um complemento ao texto, na perspectiva de proporcionar ao leitor entendimento e prazer na leitura. De um modo geral, nenhuma escrita criativa precisa ser ilustrada, uma vez que as imagens não estão lá para clarificar as palavras, mas as ilustrações proporcionam ao leitor experiências e estimulação da sensibilidade visual, principalmente nas crianças.

O objectivo de toda a arte visual é a produção de imagens. Quando estas imagens são usadas para comunicar uma informação concreta, a arte geralmente chama-se ilustração. (RIBEIRO apud Dalley, 2011, p.22)

Ilustrar também é interpretar de forma pessoal e única um texto literário.

A criação do contexto/ambiente da narrativa visual assume papel fundamental na comunicação do conteúdo, concreto e/ou abstrado, idealizado pelo autor da obra.

O desenvolvimento dos livros ilustrados tem vindo a evoluir de acordo com as tecnologias de produção em massa. Estas tecnologias permitem hoje uma excelente reprodução das ilustrações, permitindo também ao artista uma maior escolha do meio que utiliza (SALISBURY, 2004, p.40).

Segundo Alan Male (2007), os ilustradores, tanto estudantes como profissionais, têm o seu próprio “estilo” associado. Este

estilo é diferenciado pelas características comuns em todas as ilustrações do ilustrador, como o tipo de traço, o uso ou não de contorno, os materiais utilizados, entre outras. São estas características que nos vão fazer olhar para uma dessas ilustrações e identificar quem é o seu autor.

### 2.1.1 | CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

A criação das personagens é um aspeto fundamental na ilustração editorial de um texto. O desenvolvimento e a aceitação de uma personagem são fundamentais para o sucesso de uma narrativa.

Deste modo, Male (2007) afirma que um dos princípios para o sucesso é garantir que as personagens são credíveis em si mesmas, só assim estas poderão ser reais para os leitores. Para isso, e independentemente da linguagem visual, da distorção ou da representação, toda a personagem deve ser concebida a partir de observações meticolosas da sua linguagem corporal, do gesto, do movimento, da expressão, da personalidade ou das excentricidades individuais.

Para Salisbury (2004), 'consistência' é a palavra que define melhor a criação das personagens. É necessário conhecer muito bem visualmente a personagem criada para conseguir resultados credíveis e cativantes para o leitor.

Temos ainda de considerar o que é ou não aceitável ao apresentar para uma audiência jovem. Ao longo dos anos, os ilustradores têm vindo a desenvolver o imaginário do mundo infantil com as mais variadas personagens, mesmo monstros e criaturas fantásticas. No entanto, estas personagens são muitas vezes revistas e aprovadas, na perspectiva de tornar a personagem atrativa, ao invés de desagradáveis ou ameaçadoras, consoante o público mas também o sentido desejado. O tamanho, a forma e o local onde colocar os olhos, a boca e o nariz podem ser uma das considerações a ter em conta (MALE, 2007, p.154).

*Some animals have been given the role of good guys, while others are labeled the villains, but is clear that the animal (...) plays a particular role in engaging the child's imagination. (SALISBURY, 2004, p. 68) <sup>2</sup>*

Os animais sempre fizeram parte do nosso cotidiano e sempre fizeram parte integrante das histórias infantis, desde as remotas Fábulas de Esopo (620-560 a.C). A sua representação deverá ter os cuidados acima referidos mas, ao mesmo tempo, por causa da diversidade do mundo animal e a possibilidade de abordagens estilísticas distintamente diferentes, este tema, providencia uma maior oportunidade de criatividade (MALE, 2007, p.154). Os animais podem ser e são frequentemente usados para representar cenários de fantasia ou cenários da realidade, utilizando características e comportamentos humanos.

*It is not surprising that the animals most frequently depicted in picture books are rabbits, mice and pigs; rabbits and mice are small enough to express the traumas of small children in a world of large adults and pigs have a sometimes disturbingly childlike pink chubbiness. (SALISBURY apud Nodelman, 2004, p. 68) <sup>3</sup>*

<sup>2</sup> T.L "Alguns animais adquirem o papel de heróis, outros são marcados como vilões, mas não há dúvida de que os animais desempenham um papel especial na relação com a imaginação das crianças."

<sup>3</sup> T.L "não é surpreendente que os animais mais frequentemente representados em livros ilustrados sejam coelhos, ratos e porcos; Coelhos e ratos são pequenos o suficiente para expressar os traumas de crianças pequenas num mundo de adultos e os porcos têm um cariz rosa e desajeitado que pode parecer perturbadoramente infantil"



## 2.2 | DESIGN GRÁFICO

O Design Gráfico possui e obriga a uma larga área de atuação e pesquisa, de modo a efetuar uma comunicação visual de um conceito ou ideia. O designer projeta a ideia e acompanha a sua produção até o momento da impressão. (BAIÃO, 2012, p. 16). Atualmente a impressão é apenas um dos suportes que dá apoio a produção do livro. A produção digital vem ganhando espaço no campo editorial e o designer acompanha todas as etapas da produção até a finalização do objeto.

A execução do livro passa por diversos profissionais, tendo o designer o papel de juntar toda a informação e finalizar o objeto final da melhor forma, tendo sempre em mente o público-alvo para que se destina (HASLAM, 2007, p. 16).

Habitualmente, o papel do designer e do ilustrador têm caminhos diferentes, sendo raro o ilustrador e o designer de um livro serem a mesma pessoa. Contudo, crescentemente surgem projetos e livros em que os autores são igualmente designer e ilustrador ou que trabalham em grande articulação e proximidade. Os projetos de design direcionados para crianças devem considerar que estas são seres perceptíveis, pensadores, capazes de fazer escolhas e, acima de tudo, têm a capacidade da aprendizagem.

De acordo com Salisbury (2004), é o designer gráfico que tem a tarefa de juntar os elementos visuais e textuais do livro de forma coerente e esteticamente harmoniosa. Assim, o ilustrador deve manter uma relação de trabalho muito próxima com o designer, para que a junção do texto com as imagens promova a percepção de um só elemento, levando a um melhor resultado.

O texto e a imagem juntos dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa. A história dele. (BAIÃO apud Lins, 2012, pp. 19-20)

A escolha dos materiais na produção do livro pode ser outro fator para o sucesso do mesmo. A escolha do papel, para a produção do livro, dita a forma como será sentido o objeto. O designer deverá estar sensível ao peso que o papel terá nas páginas, como serão as bordas da capa e se esta se apresentará melhor com um papel mate ou laminado. Deverá assim entender que qualquer decisão por ele tomada causará um impacto na qualidade visual e tátil do livro (SALISBURY, 2004, p. 123).

## 2.3 | LIVRO PARA A INFÂNCIA

Livro: um suporte portátil que consiste numa série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço. (PAULO apud Haslam, 2014, p 18)

É certo que, hoje em dia, esta definição de livro é já um pouco limitada, visto este objeto poder ser apresentado nos mais diversos formatos e suportes. Independente do formato utilizado, impresso ou digital, o seu propósito mantém-se.

O livro é um objeto presente no nosso quotidiano, e qualquer pessoa entende o significado do mesmo. Mas é através de um tratamento visual sensível e adequado, que percebemos existir a necessidade de definir melhor a sua especificação. Para isto, é necessário classificar e compreender a faixa etária do público para cada publicação. Alan Male (2007, p. 148) classifica desde modo os diferentes tipos de publicações para as diferentes faixas etárias:

› **Seis meses até dois anos:**

Livros interativos, todos com texto simples, narrado por um adulto.

› **Dois anos até cinco anos:**

Livros ilustrados (*picture books*), *pop-ups* e novidade de texto para um leitor precoce. As ilustrações tem um papel tão ou mais importante do que o texto.

› **Cinco anos até oito anos:**

Livros com capítulos (*chapter books*) – livros ilustrados de natureza

mais sofisticada com texto associado. São normalmente maiores e são para crianças que estão a aprender ou acabaram de aprender a ler. Estes tipos de publicação contêm um texto mais sofisticado.

› **Oito anos até doze anos:**

Primeiras narrativas, histórias, romances.

› **Mais de doze anos:**

Material para jovens adultos.

O termo “*picture book*” ou álbum ilustrado é normalmente aplicado aos livros que contam uma história maioritariamente através de imagens, ou seja as ilustrações, e dispõe apenas de algumas linhas de texto, utilizando uma narrativa simples. À medida que os pais leem a história para a criança, esta olha para as imagens e aprende a preencher os espaços entre os dois (texto e imagem), contribuindo para a experiência do livro. Esta experiência tem um papel muito importante no desenvolvimento intelectual e imaginativo da criança (SALISBURY, 2004, p.74).

A nível formal, Alan Male (2007) salienta ainda que os livros ilustrados e os livros com capítulos têm entre 16, 24 e 32 páginas. O número de páginas é definido pela maneira como o livro é feito e encadernado, a saber, em múltiplos de 8 ou 16 páginas. Assim, antes de começar qualquer trabalho criativo ou visual, deve considerar-se que, no caso de um livro de 16 páginas, depois da página do título, da página das informações do editor, tem-se apenas entre 12 a 13 páginas duplas para trabalhar o texto e as imagens.

No entanto, os livros de histórias destinados a um público mais velho atuam de maneira diferente. Segundo Salisbury (2004), nestes livros o texto é o mais importante, podendo ser editado sem qualquer ideia de ilustração. Porém, essas ilustrações, se existirem, devem providenciar um propósito visual, um complemento ao texto. O seu papel é fazer o leitor entender, apreciar e disfrutar da leitura.

## 2.4 | HISTÓRIA DA ARQUITETURA OU HABITAÇÃO

A arquitetura portuguesa é sobretudo construção, espaço de suporte para a ação, cujo significado não contamina o desenho (COSTA, 1995, p.31)

De acordo com o Arq. Alexandre Alves Costa (1995), a arquitetura portuguesa é um cruzamento de várias culturas, e é também na forma como interpreta os modelos exteriores e os adapta à sua realidade, que podemos ver a sua especificidade. A história da arquitetura baseia-se num processo evocativo, e resulta de um processo experimental, onde a atenção à realidade procura elementos de continuidade, adequando ou transformando os modelos do passado à uma nova realidade. Os critérios da arquitetura portuguesa são assim, não os de coerência, mas os de eficácia.

Um aspeto decisivo, que torna possível a arquitetura até ao século XIX, é o fato do seu desenvolvimento não ter quase qualquer tipo de conflito dos seus fundamentos e dos seus objetivos, ou sobre os seus problemas e os seus tipos de soluções, o que não acontece normalmente na arte. (COSTA, 1995, p.29)

Segundo o historiador de arte italiano Camesasca (1971), a palavra casa é uma das palavras mais frequentes no vocabulário literário.

Julián Santos Guerreiro (2011), filósofo e professor, menciona que assim como a leitura das letras guia o leitor, também uma casa guia-nos através de si. Há um programa, algo pré estabelecido a partir do seu desenho, da sua arquitetura, que define a sua funcionalidade e as tarefas específicas que nas suas divisões se irão desenvolver. Portas promovem passagem, espaços são criados para tarefas domésticas, há espaços de detenção, de estância, de passagem, de transferência e de intercâmbio. Uma casa

não apenas mantém uma imagem física, mas também assume a identidade dos seus habitantes. A casa é um símbolo que define a riqueza ou da modéstia dos seus habitantes e transmite a forma de vida destes.

A casa representada numa gravura desperta facilmente o desejo de habitá-la. Sentimos que gostaríamos de viver lá, entre os próprios traços do desenho bem impresso. (BACHELARD, 2003, pp. 153-154)

Uma casa tem, estruturalmente, o propósito primeiro de abrigo e de sobrevivência, e resiste através dos materiais utilizados na sua construção, como a madeira, a pedra, o aço, o ladrilho ou o betão, materiais com maior tempo de durabilidade que o tempo da vida humana. (GUERREIRO, 2011, p.24)

Camesasca (1971) afirma que a história da casa surge da necessidade de nos protegermos do sol ou da neve, descobrindo e utilizando ao longo do tempo, os materiais que mais se adequam a esta tarefa.

Os monumentos foram feitos para durarem ao longo dos anos como recordação e marco do passado, enquanto a existência de uma casa tem um carácter mais efémero, destinada à demolição. As casas não servem para serem conservadas, mas sim habitadas. (CAMESASCA, 1971, p.8)

A casa é também um elemento central na vida das crianças, nas suas representações e brincadeiras e, futuramente, nas suas memórias.

## 2.5 | NARRATIVA VISUAL E STORYTELLING

Narrativa designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos. (QUENTAL apud Genette, 2009, p. 114)

De acordo com Alan Male (2007), é normalmente considerado um pré-requisito a utilização da representação visual numa narrativa. No passar dos anos, são diversas as histórias que foram transformadas em imagens a partir de frescos, pinturas ou esculturas. Assim, historicamente, pode parecer que a arte e, acima de tudo, a ilustração, têm tido um importante papel visual na exposição de diversos mitos, lendas ou eventos fictícios.

Segundo Joana Quental (2009), conhecida professora, designer e ilustradora portuguesa, o conceito de narrativa pictórica pretende transmitir uma ideia através de imagens. Assim, a ilustração também pode ser vista como narrativa, demonstrando as diferentes histórias que conta, a história que reflete um momento no tempo, a história que o autor do texto escreve e a história que é graficamente produzida pelo ilustrador.

O ofício de contar histórias usando a ilustração é muitas vezes sequencial na forma e essência, e depende do seu género ficcional, estilo de escrita, assim como a sua extensão. O conteúdo da ilustração deve conter a atmosfera e o drama da intriga, transmitindo a essência completa da cena de forma adequada. Deste modo, todo o conceito de *storytelling* está no balanço e no equilíbrio entre texto e imagem.

<sup>4</sup>T.L. “Não há dúvida de que o ofício da ilustração continuará com uma contribuição importante para o mundo do faz-de-conta”.

Por sua vez, o contexto da ficção narrativa deve ser compreendido pela sua natureza distintiva. O seu conteúdo e o assunto se conformarão como falsidades aceitas, tudo é fingido, imaginado ou pensado, dando a possibilidade ao ilustrador de conceber imagens de acordo com a credibilidade da realidade apresentada (MALE, 2007, p. 141).

*There is no doubt that the craft of illustration will continue with its important contribution to the world of 'make believe. (MALE, 2007, p. 141) <sup>4</sup>*

## 2.6 | PROJECTOS DE REFERÊNCIA

### 2.6.1 | A ILHA

Publicada pela editora Planeta Tangerina e com a autoria de João Gomes de Abreu e Yara Kono, *A Ilha* conta a história da construção de uma ponte capaz de criar ligações entre os ilhéus. Esta história retrata os dias que vivemos, abordando identidades, sonhos e expectativas. O livro tem um formato de 195 x 220 mm e contém 48 páginas ilustradas na sua totalidade.

*A Ilha* conta a história de uma grande empreitada — uma empreitada que uniu os habitantes de uma ilha em torno da construção de uma ponte. Ter um sonho assim até não seria problema nenhum, se o continente não ficasse lá longe, tão longe e a construção da ponte não fosse uma obra louca, tão louca...

Mas, quando começa a construção da ponte, ninguém se apercebe da loucura do projeto: os engenheiros fazem os cálculos que têm a fazer e a população junta esforços em torno deste sonho coletivo.

Planeta tangerina, 2013



Parecia impossível. Como é que uma montanha tão grande não tinha pedra suficiente para fazer uma ponte até ao continente?  
Na verdade, o engenheiro não se lembrou de... que o mar entre a ilha e o continente era muito fundo. Tão fundo que os pilares da nova ponte mais pareciam arranha-céus debaixo de água.



FIG.1 | Capa do livro *A Ilha*;

Fonte: [http://www.planetatangerina.com/sites/default/files/ilha\\_0.jpg](http://www.planetatangerina.com/sites/default/files/ilha_0.jpg), acessido a 19 de Janeiro de 2017.

FIG.2 | Interior do livro *A Ilha*;

Fonte: [http://www.planetatangerina.com/sites/default/files/ilha\\_miolo12.jpg](http://www.planetatangerina.com/sites/default/files/ilha_miolo12.jpg), acessido a 19 de Janeiro de 2017.

### 2.6.2 | IF I BUILT A HOUSE

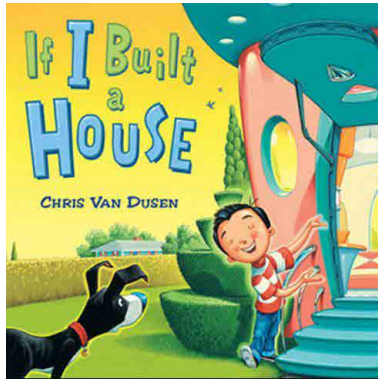


FIG.3 | Capa do livro *If I*

*Built a House;*

Fonte: [http://www.](http://www.chrisvandusen.com/)

[chrisvandusen.com/](http://www.chrisvandusen.com/)

[books/if-i-built-a-house,](http://www.chrisvandusen.com/books/if-i-built-a-house)

acedido a 19 de Janeiro

de 2017.

Este livro é mais uma das obras pertencentes à coleção *if I built...* ilustrado por Chris Van Dusen. Nesta obra em particular, existe a preocupação em cativar os leitores através da arquitetura, e incentivar a sua imaginação, convidando o leitor na fruição de espaços que valorizam a satisfação pessoal.

Este livro tem um formato quadrado e as suas ilustrações ocupam a totalidade da página.

Como seria a sua casa se um criativo de oito anos a tivesse projetado? Provavelmente muito parecida com a do Jack, contando com uma sala de corridas, uma sala para voar e um gigantesco slide. Precisa algo para comer? Verifique a esteira “tudo em um” da cozinha. A hora do banho como uma brisa entre jogos na banheira, e a hora de dormir torna-se fantástica quando se está lá em cima nas nuvens.

Chris Van Dusen, 2012

FIG.4 | Interior do livro *If*

*I Built a House;*

Fonte: [http://www.](http://www.chrisvandusen.com/)

[chrisvandusen.com/](http://www.chrisvandusen.com/)

[books/if-i-built-a-house,](http://www.chrisvandusen.com/books/if-i-built-a-house)

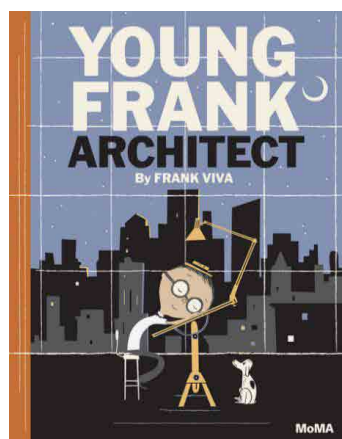
acedido a 19 de Janeiro

de 2017.



### 2.6.3 | YOUNG FRANK, ARCHITECT

Primeiro livro da coleção lançada pelo Museum of Modern Art e ilustrado por Frank Viva. É uma obra que pretende mostrar às crianças como o trabalho dos arquitetos pode ser diversificado, ao mesmo tempo que pretende romper com preconceitos associados à profissão. O livro tem um formato de 236 x 306 mm e contém 40 páginas ilustradas na sua totalidade. Neste livro há um destaque especial para a forma distinta como foi inserido o texto na página (destacado da imagem).



O pequeno Frank é um arquiteto. Ele vive com o seu avô, o velho Frank, que também é um arquiteto e o seu cão manchado, Eddie. Utilizando qualquer coisa que possa agarrar, como massa, almofadas, papel higiênico, sapatos, o pequeno Frank gosta de construir edifícios envolventes, cadeiras com pernas em zig zag e até cidades inteiras. Porém, o velho Frank desaprova o pequeno, afirmando que os arquitetos apenas constroem edifícios.

Frank Viva, 2013

FIG.5 | Capa do livro

*Young Frank, Architect;*

Fonte: <https://vivaandco.com/work/museum-of-modern-art/>, acessado a 19 de Janeiro de 2017.

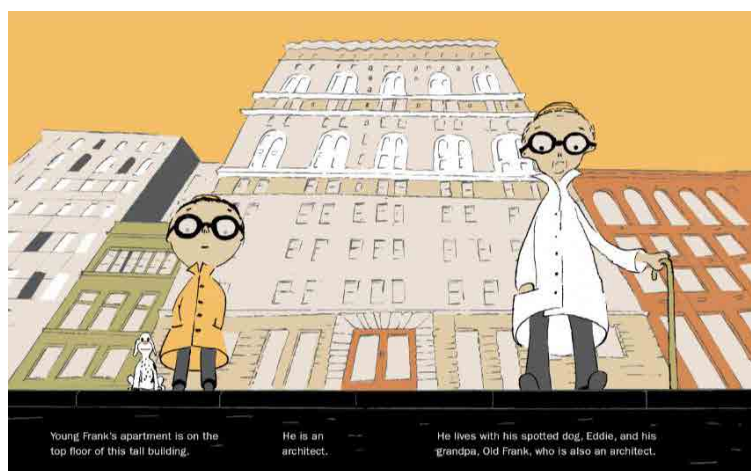


FIG.6 | Interior do livro

*Young Frank, Architect;*

Fonte: <https://vivaandco.com/work/museum-of-modern-art/>, acessado a 19 de Janeiro de 2017.

#### 2.6.4 | MÃOS À OBRA: CADA CASA A SEU DONO



FIG.7 | Capa do livro *Mãos à Obra: Cada Casa a Seu Dono*;

Fonte: [http://cdn.shopify.com/s/files/1/0713/8857/products/Maosaobra\\_CPweb\\_1024x1024.jpg?v=1469036112](http://cdn.shopify.com/s/files/1/0713/8857/products/Maosaobra_CPweb_1024x1024.jpg?v=1469036112),  
acedido a 19 de Janeiro de 2017,

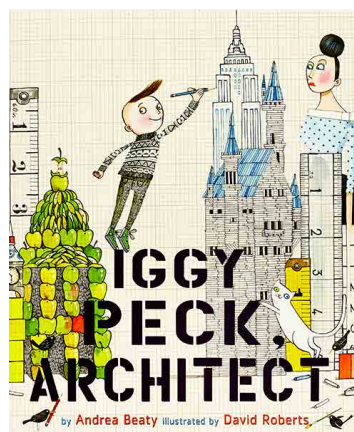
Este pequeno livro ilustrado por Didier Cornille, pretende apresentar ao público jovem uma coleção de mini-histórias centradas em onze casas marcantes na história da arquitetura. Nesta obra, através da arquitetura é promovida uma aventura que retrata a história de pessoas e da relação destas com os espaços envolventes abordados. O livro tem um formato de 250 x 170 mm e contém 96 páginas. Neste livro as ilustrações não ocupam a totalidade da página, apresentando vários espaços brancos entre as ilustrações.

Neste livro, percorremos onze casas contemporâneas que marcaram a arquitetura, desde o século XX até ao início do século XXI, projectadas por alguns dos mais célebres arquitectos do mundo. Gerrit Rietveld, Lloyd Wright, Le Corbusier, Frank Gehry, Álvaro Siza Vieira, Rem Koolhaas, Sarah Wigglesworth & Jeremy Till, entre outros, revolucionaram o modo como hoje construímos e habitamos as casas.

Orpheu Negro, 2015

## 2.6.5 | IGGY PECK, ARCHITECT

Esta obra é a primeira de uma coleção que conta com a participação da escritora Andrea Beaty e do ilustrador David Roberts. Neste livro, é valorizada a concretização dos nossos sonhos e das nossas ideias, do fazer à nossa maneira, acreditando em nós próprios na busca das nossas paixões e daquilo que nos inspira. O livro tem um formato de 227 x 278 mm e contém 32 páginas ilustradas na sua totalidade, com variações na disposição do texto em algumas páginas, de forma mais ou menos livre.



Iggy tem apenas uma paixão: construir. Os seus pais têm orgulho das suas fantásticas criações, embora às vezes se surpreendam com seus materiais - quem poderia esquecer a torre que ele construiu de fraldas sujas? Quando seu professor de segundo ano declara sua antipatia pela arquitetura, Iggy enfrenta um desafio. Ele adora demasiado construir para desistir!  
Abrams Books, 2007

FIG.8 | Capa do livro Iggy Peck, Architect;  
Fonte: [http://www.abramsbooks.com/wp-content/uploads/2015/03/9780810911062\\_int05.jpg](http://www.abramsbooks.com/wp-content/uploads/2015/03/9780810911062_int05.jpg), acessado a 19 de Janeiro de 2017.

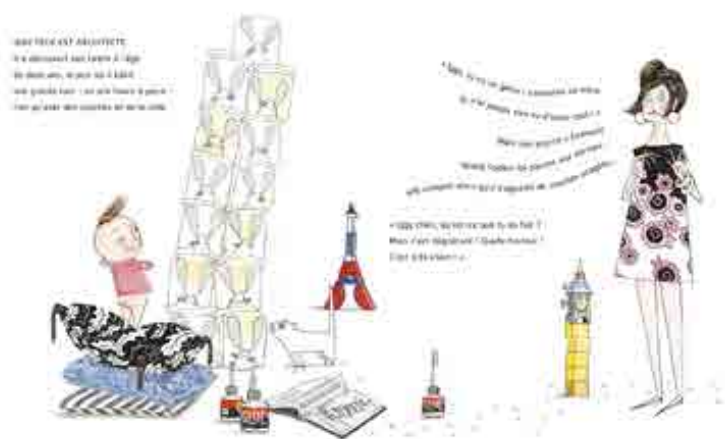


FIG.9 | Interior do livro Iggy Peck, Architect;  
Fonte: <http://editions-sarbacane.com/wp-content/uploads/2013/10/Iggy-Peck-larchitecte-Page4.jpg>, acessado a 24 de Agosto de 2017.



**FAJÚNIOR**



### 3 | FAJÚNIOR

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa  
Rua Sá Nogueira | Pólo Universitário | Alto da Ajuda  
1349-055 Lisboa  
fajunior@fa.ulisboa.pt | www.fajunior.fa.ulisboa.pt

O Gabinete FAJúnior surgiu em 2014, na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa (FA-ULisboa), como uma unidade de prestação de serviços e como unidade para desenvolvimento de projetos pedagógicos de base científica experimental.

Este gabinete tem como principal missão a coordenação e divulgação de programas e projetos de interação com as camadas mais jovens da sociedade, bem como com as instituições onde estudam. O intuito da missão passa por levar as temáticas da arquitetura, do urbanismo e do design a grupos de crianças e jovens de diversas idades, naturezas e realidades, no sentido de promover precocemente a interação e o despertar de maior consciência nestas áreas de estudo e trabalho. Assim, e a par da missão geral, o gabinete FAJúnior tem como objetivos desenvolver a motivação e o interesse pela arquitetura, urbanismo e design (disciplinas completas de expressão técnica e artística); divulgar a Faculdade de Arquitetura e as áreas de formação proporcionadas pela instituição; promover o contato com o universo universitário como contributo na formação de crianças e jovens favorecendo a integração de futuros alunos na Faculdade.



FIG.10 | Identidade gráfica do gabinete FAJúnior.

### 3.1 | Estrutura da empresa

O gabinete FAJúnior é um dos cinco gabinetes da Faculdade de Arquitetura (editorial e de comunicação, relações externas, intercâmbio académico, gabinete técnico e FAJúnior), e está ligado ao CIAUD (Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design) como um projeto de investigação.

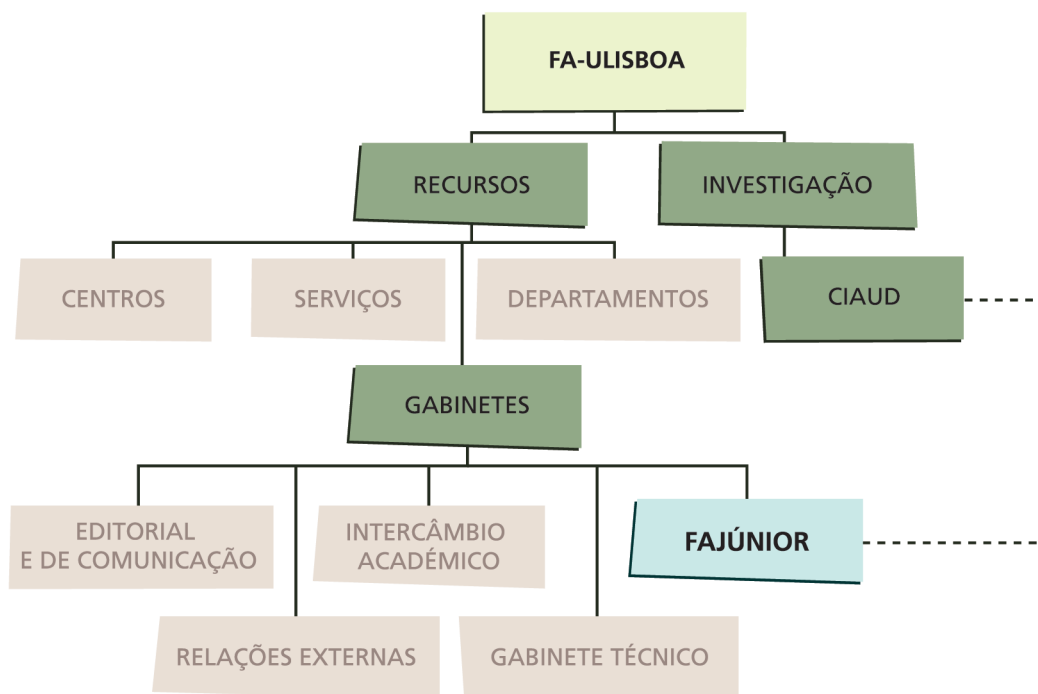


GRÁFICO 3 | Esquema de organização do gabinete FAúnior.

Fonte: Camila Martinho, 2017

#### 3.1.1 | Faculdade de Arquitetura

A Faculdade de Arquitetura é uma das dezoito faculdades e institutos que constituem a Universidade de Lisboa, que resultou da fusão entre a Universidade de Lisboa e da Universidade Técnica de Lisboa.

A faculdade oferece cursos conducentes a grau ao nível da Licenciatura, Mestrado e Doutoramento nas áreas da Arquitetura, Urbanismo e Design.

Disponibiliza ainda cursos não conducentes a grau que permitem uma formação complementar a profissionais que pretendem adquirir conhecimentos mais aprofundados.

A formação no 3º ciclo é dirigida à investigação avançada nas três áreas disciplinares da FA-ULisboa, sendo enquadrada pelo Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design. (FA-ULisboa, 2017)

### 3.1.2 | CIAUD

O Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa surgiu em 2006. O CIAUD visa promover o avanço do conhecimento científico, tecnológico e artístico nos domínios da Arquitetura, do Urbanismo, do Design e da Ergonomia, interagindo com outras áreas disciplinares. O CIAUD integra o Centro Editorial da FA-ULisboa e articula-se com o Centro de Prestação de Serviços (CPS), com o Gabinete de Empreendedorismo, com a Transferência de Conhecimento e Propriedade Intelectual (GETCPI) e com a Incubadora da FA. O centro é composto por uma equipa de investigadores (total de 350 membros, dos quais 149 permanentes e 202 colaboradores) e por um Corpo Consultivo, abrangendo um conjunto de temáticas diversificadas. Toda a equipa é formada por docentes da Faculdade de Arquitetura, por alunos de cursos de doutoramento e por doutores. O Corpo Consultivo é formado por investigadores externos ao CIAUD. (CIAUD, 2017)

### 3.1.3 | Equipa FAJúnior

A equipa da FAJúnior é constituída por três coordenadores responsáveis pelo gabinete, uma estagiária/ bolseira de investigação responsável pela criação de material utilizado nas atividades/ eventos/ projetos, três colaboradores e onze embaixadores (voluntários) responsáveis ativos nas atividades/eventos.

Toda a equipa é formada por docentes e alunos da Faculdade de Arquitetura.

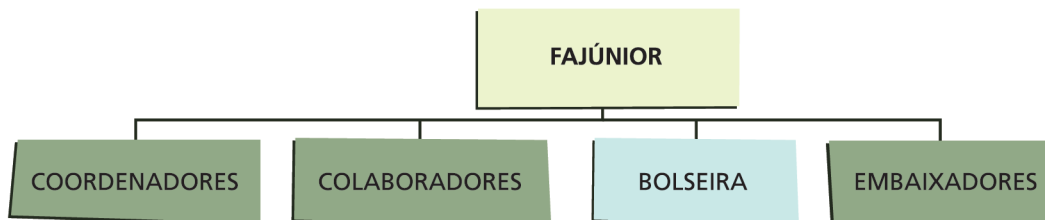


GRÁFICO 4 | Esquema de organização da equipa

FAúnior.

Fonte: Camila Martinho, 2017

### 3.2 | Atividades

A FAJúnior trabalha maioritariamente na organização de eventos, concursos e atividades para divulgar a Faculdade de Arquitetura e as áreas de formação proporcionadas pela instituição.

Desde a sua criação, a FAJúnior é responsável por proporcionar:

- Visitas organizadas em grupos a todos os interessados em conhecer a faculdade;
- Palestras em escolas que decorrem de pedidos feitos por instituições de ensino interessadas;
- O Verão na ULisboa, uma iniciativa que proporciona aos jovens uma relação direta com o ambiente e a vida académica, onde o gabinete coordena os recursos e os programas oferecidos pela faculdade;

- O dia aberto FA, onde a faculdade é aberta a todos aqueles interessados em conhecer as instalações da faculdade e ter uma perspetiva melhor dos cursos disponíveis.
- Concursos, de caráter educativo, abertos a escolas interessadas em participar.

Para além destes eventos a FAJúnior proporciona workshops em parceria com outras entidades, com o objetivo de proporcionar interação com o público-alvo, a citar:

- Projeto *Arquibe*, promovido no âmbito da Noite dos investigadores 2015 e posteriormente dinamizado no Alegro;
- Projeto *Architionary*, promovido no âmbito da Noite dos investigadores 2016;
- Casa para a Síria, promovido em parceria com *Archikids* Lisboa e pela *ArkiPlay*;
- Projeto *Doodling* em arquitetura, urbanismo e design, promovido no âmbito da Noite dos investigadores 2017.



**ESTÁGIO  
NA FAJÚNIOR**



#### **4 | ESTÁGIO NA FA JÚNIOR**

O Estágio Académico de Natureza Profissional foi realizado no gabinete FAJúnior da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. Como a entidade está vocacionada para um público mais jovem, pude explorar as áreas do Design Editorial e da Ilustração para a infância.

**Duração:**

6 meses

De 1 de Fevereiro a 31 de Julho de 2017

**Horário:**

Das 9h às 17h

**Hora de almoço:**

12h às 13h



#### 4.1 | Tarefa prevista

O período de estágio proporcionou o desenvolvimento de um projeto que consistiu na elaboração editorial de um livro para a infância, com o título *A Casa do Futuro*.

No decorrer do estágio foram dinamizadas várias reuniões com a coordenadora da FAJúnior e supervisora do estágio, a Professora Doutora Margarida Louro e com a orientadora científica de mestrado, a Professora Doutora Susana Oliveira, de forma a acompanharem o desenvolvimento do trabalho, e com críticas e sugestões colaborarem para melhor elaboração do mesmo. Na fase final do projeto também foram dinamizadas reuniões com a editora escolhida, o que originou modificações na organização do projeto. Esta troca de ideias, conhecimentos e sugestões ao longo de todo o processo criativo potenciou várias alterações no produto final e contribuíram para a coesão necessária entre autor, editor e ilustrador neste tipo de projeto.



## 4.2 | **A Casa do Futuro**

Este projeto surgiu da necessidade de desenvolver objetos de apoio e de promover maior divulgação do gabinete FAJúnior. A elaboração e a edição do livro *A Casa do Futuro* permite que a temática da arquitetura sustentável chegue a um maior número de crianças e jovens, abordando o conceito da arquitetura e do papel dos arquitetos e das arquitetas na construção da sociedade atual. O livro foi concebido para crianças a partir dos 8 anos de idade; porém também as crianças mais jovens podem usufruir desta iniciativa, através da sensibilização dos adultos próximos da criança (pais/educadores/cuidadores) para que sejam os narradores da história.

Desde o início do projeto, a autora e coordenadora do estágio facultou total liberdade na concepção do livro. O tipo de ilustração, o formato, os materiais e a tipografia foram aspectos que ficaram à escolha do designer, sendo respeitada a condição de não existir qualquer tipo de interação, *pop-ups* ou recortes.

Numa primeira fase, foi efetuada pesquisa em livros que continham o tema da arquitetura como foco principal. Esta pesquisa, retratada no Estado de Arte, demonstrou que em Portugal são poucos os livros para a infância que abordam exclusivamente esta temática, o que faz com que este livro seja uma mais-valia para o mercado editorial português.

Depois de tomar conhecimento do que existia no mercado editorial nacional e internacional, foi necessário analisar e decidir os caminhos a seguir em diversos aspectos: tipo de ilustração, ocupação das páginas pelas ilustrações e pelo texto, formato a utilizar, tipo de tipografia.

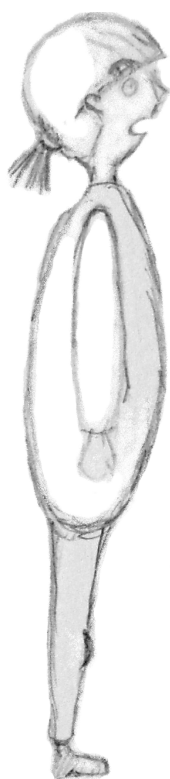
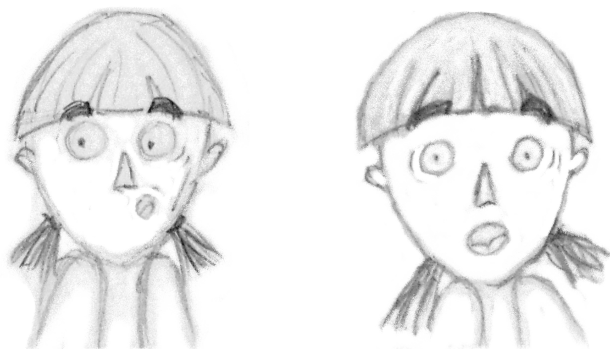


FIG.11 | Estudo a lápis e primeira experiência digital da personagem Francisca.

Comecei por decidir os aspectos técnicos do livro: as ilustrações e o formato do livro. Com referência às ilustrações, estas iriam ocupar a totalidade da folha do livro, o que cria um ambiente de fantasia, levando o jovem leitor para dentro do mundo criado. De seguida foi necessário pensar no formato para o livro. Optei por usar o formato 240 x 230 mm (ao baixo).

O passo seguinte foi começar a narrativa visual através da caracterização das personagens principais. Comecei por desenhar a lápis as personagens principais, Francisca (fig.11) e Serafim (fig.12), tendo sempre em mente as características descritas no texto. Também foram criadas diferentes expressões das personagens, de forma a fazer uma melhor caracterização das mesmas. Depois de concluir os aspectos visuais das personagens, as ilustrações foram digitalizadas, posteriormente vectorizadas e finalmente foi inserida a cor, de forma a começar a delinear as ilustrações dali para a frente.

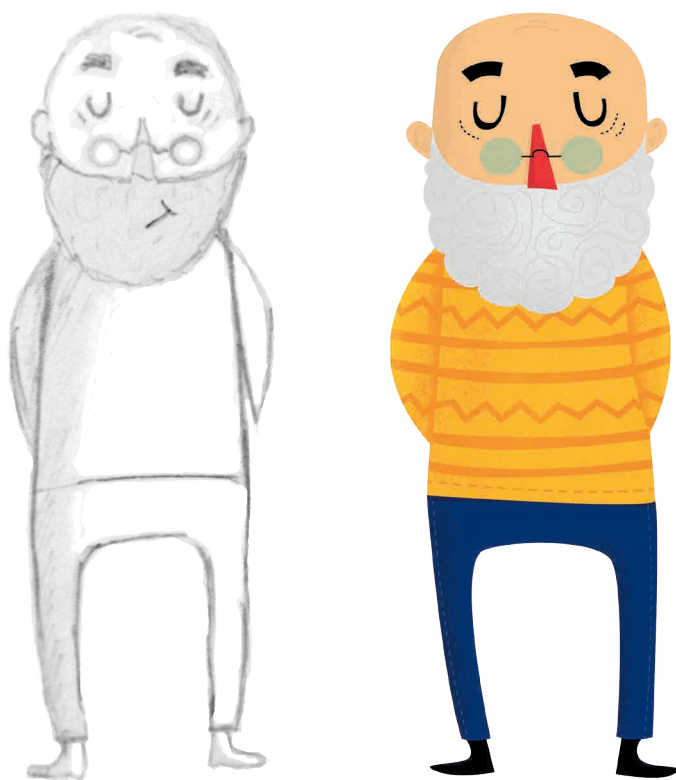


FIG.12 | Estudo a lápis e digital do personagem Serafim.

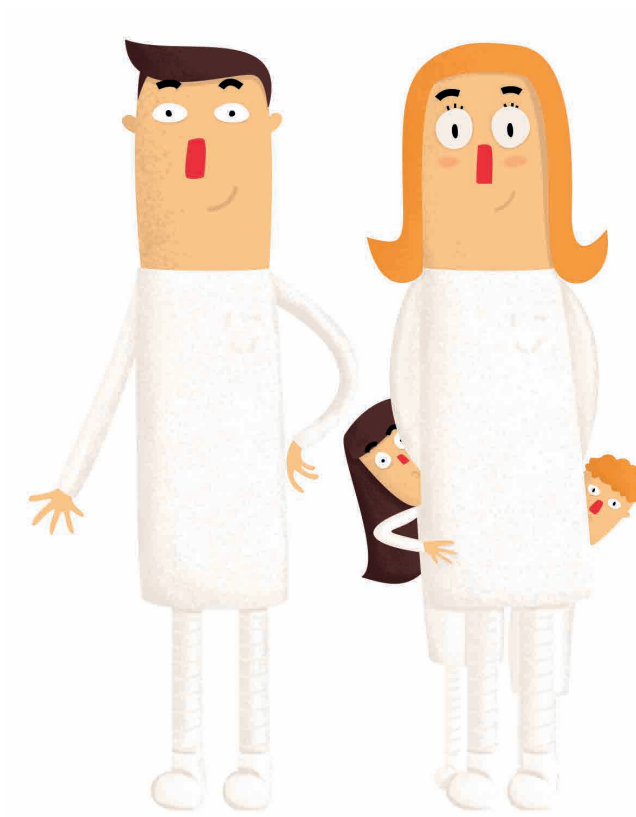


FIG.13 | Estudo da família F2017.

Queria criar um ambiente de fantasia, devido ao conteúdo da história fazer menção ao aparecimento de extraterrestres mas, ao mesmo tempo, queria tentar criar um ambiente real, e que fizesse com que os pequenos leitores se relacionassem com a história visual. Tendo em vista este aspeto, decidi incorporar a cor vermelha ao nariz das personagens, de forma a concretizar o objetivo da fantasia associado à infância na narrativa.

O próximo aspecto a desenvolver passou pela criação da diversidade de objetos e animais descritos na narrativa, desde árvores, pássaros, ninhos, esquilos, javalis, bolachas de gengibre, elementos de secretária, móvel de desenho, mota elétrica, tenda, cristal, conversor de energia, entre outros. Ter começado o desenvolvimento dos objetos e das personagens, de forma isolada, fez com que a concepção das cenas fosse facilitada.

















De seguida, e também de importância relevante, foi a definição dos extraterrestres, a família F2017 (fig.13). Desde o início o objetivo era de elaborar a família F2017 com características e aspectos físicos diferentes das personagens “humanas” Francisca e Serafim, mas que não parecessem com o estereótipo do extraterrestre que é divulgado nas ilustrações para crianças, verdes ou com vários olhos e braços. Deveriam sim, ser parecidos connosco, de aparência humana. Este foi o meu ponto de partida. Depois de definir os elementos da família, também foram criadas diferentes expressões para melhor caracterizar as personagens.

Uma vez concluído o processo da criação de personagens, objetos e animais, decidi passar para a próxima tarefa, a criação das cenas. Nesta etapa foi preciso dividir o texto em partes, para posteriormente começar a desenvolver as cenas.

Inicialmente o livro foi dividido em 48 páginas, a contar com as guardas, folha de rosto e ficha técnica, e ainda duas páginas para um texto sobre a autora e a ilustradora, proporcionando assim um total de 40 páginas a ilustrar. A cada cena foi correspondente uma dupla página, o que promoveu 20 cenas para ilustrar. O processo de escolha da ilustração estava associado a uma passagem mais visual do texto. Ao contrário dos *picture books*, o texto ocupava uma mancha muito superior na folha e deveria estar situado numa área livre de ilustração de modo a não dificultar a leitura.

A ilustração das cenas foi desenvolvida da mesma forma citada anteriormente: desenho à mão, digitalização e posteriormente vectorização. Nesta fase foi necessário definir a paleta de cores a utilizar em todo o projeto.

FIG.14 | Paleta cromática escolhida.

	<b>CMYK 31 73 75 33</b> <b>RGB 124 72 56</b>		<b>CMYK 4 39 64 1</b> <b>RGB 221 169 106</b>
	<b>CMYK 41 71 61 62</b> <b>RGB 80 53 50</b>		<b>CMYK 0 51 90 2</b> <b>RGB 216 142 51</b>
	<b>CMYK 18 55 66 7</b> <b>RGB 182 125 90</b>		<b>CMYK 0 25 50 0</b> <b>RGB 239 202 143</b>
	<b>CMYK 34 75 70 44</b> <b>RGB 107 62 53</b>		<b>CMYK 4 39 64 1</b> <b>RGB 221 169 106</b>
	<b>CMYK 38 44 50 38</b> <b>RGB 119 106 93</b>		<b>CMYK 0 31 100 2</b> <b>RGB 230 180 24</b>
	<b>CMYK 19 28 28 31</b> <b>RGB 158 145 138</b>		<b>CMYK 0 15 90 0</b> <b>RGB 245 213 57</b>
	<b>CMYK 13 20 27 1</b> <b>RGB 219 104 186</b>		<b>CMYK 0 4 27 0</b> <b>RGB 253 243 203</b>
	<b>CMYK 27 26 30 6</b> <b>RGB 185 177 168</b>		<b>CMYK 8 10 13 0</b> <b>RGB 235 229 222</b>



**CMYK 0 94 78 0**  
**RGB 147 43 53**



**CMYK 70 56 73 70**  
**RGB 50 52 41**



**CMYK 10 95 84 2**  
**RGB 181 43 48**



**CMYK 64 43 88 38**  
**RGB 88 94 53**



**CMYK 0 72 52 0**  
**RGB 208 102 101**



**CMYK 44 20 52 4**  
**RGB 160 172 136**



**CMYK 71 89 10 0**  
**RGB 97 59 129**



**CMYK 7 0 24 0**  
**RGB 243 244 211**



**CMYK 76 93 20 8**  
**RGB 84 51 112**



**CMYK 97 48 61 63**  
**RGB 26 57 57**



**CMYK 87 79 21 7**  
**RGB 67 69 123**



**CMYK 76 34 55 21**  
**RGB 82 115 107**



**CMYK 77 67 0 0**  
**RGB 87 92 162**



**CMYK 79 41 59 39**  
**RGB 65 90 83**



**CMYK 20 0 10 0**  
**RGB 219 236 234**



**CMYK 48 7 55 0**  
**RGB 162 191 141**

Durante a criação das cenas percebi que deveria ser aumentado o número de ilustrações, o que originou aumento do número de páginas e melhor divisão da mancha de texto nas páginas. Esta mudança fez com que o livro ficasse com um total de 56 páginas (guardas incluídas).

Numa primeira abordagem ao trabalho, as ilustrações relacionadas com a paisagem da história lembravam um ambiente norte-europeu, com a utilização de pinheiros nórdicos na construção da floresta e casas com telhados escuros. Neste momento, houve a inquietação sobre uma questão que ainda não havia surgido ao longo de todo o processo criativo, a qual estava relacionada com o contexto geográfico da história e o tipo de ambiente a tomar como referência, urbano ou rural. Após reflexão sobre a questão levantada, mesmo estando toda a equipa a concordar com a evolução das ilustrações desenvolvidas até ao momento, decidimos que o ambiente da história deveria e poderia estar relacionado com o ambiente imaginário da autora na criação do texto e este estava associado à cidade de Lisboa em Portugal. Com este novo objetivo, a expressividade das ilustrações foi alterada e melhorada ao longo do projeto. As árvores ganharam mais folhas e por vezes ficaram mais parecidas com os pinheiros mansos, presentes nas matas portuguesas (fig.16). Os telhados das casas ganharam telhas de cor alaranjada, foram acrescentados pormenores como floreiras, azulejos e gradeamento nas varandas, e persianas às janelas.





FIG.15 | Primeira experiência de ilustração com as árvores.

FIG.16 | Estudos de construção das árvores.

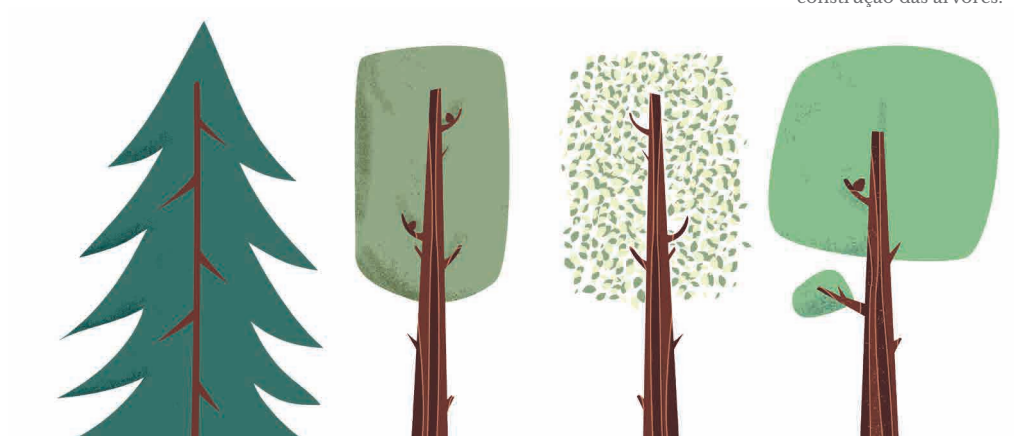


FIG.17 | Ilustração após alterações das árvores.

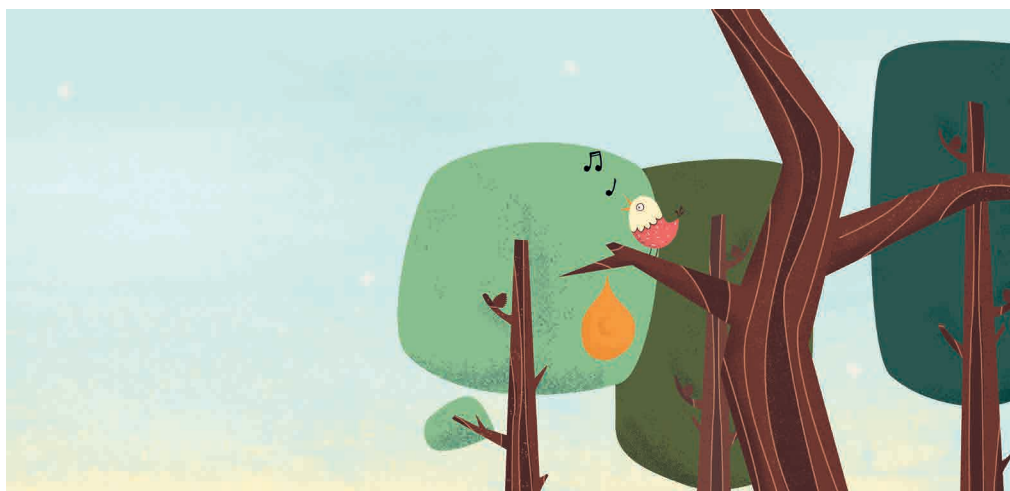


FIG.18 | Ilustração inicial e final do desenvolvimento dos telhados.



Outro aspecto que precisava de mais atenção era a caracterização da personagem Francisca. Chegamos à conclusão de que as suas roupas não caracterizavam, da melhor forma, uma jovem arquiteta e decidimos contornar este problema com a alteração do modelo do casaco e dos sapatos, peças que deveriam estar mais próximas do vestuário juvenil atual (fig.19). Ao mesmo tempo foram acrescentados mais pormenores ao desenho da personagem. Decidimos também alterar a cor do cabelo da Francisca para castanho, para que as duas personagens femininas, Francisca e MF2017, não ficassem com a mesma cor.

FIG.19 | Estudo inicial e final da personagem Francisca.



FIG.20 | Alteração da personagem Francisca em cena.



Consideramos importante na construção de uma narrativa visual, a criação de acessórios divertidos (animais, pinhas, relógio, moldura), para além dos descritos da história. Houve a preocupação com o aspeto temporal: a roupa dos personagens Francisca e Serafim é alterada na cor, mostrando o avanço dos dias na narrativa; o pássaro ilustrado no início do livro, ao lado do ninho, aparece sozinho a cantar, e no final aparece a cantar para as suas crias. Estes objetos contribuíram para dar maior complexidade e ao mesmo tempo maior credibilidade e temporalidade à história.



FIG. 21 | Pormenores da mudança de cor da camisola da Francisca.

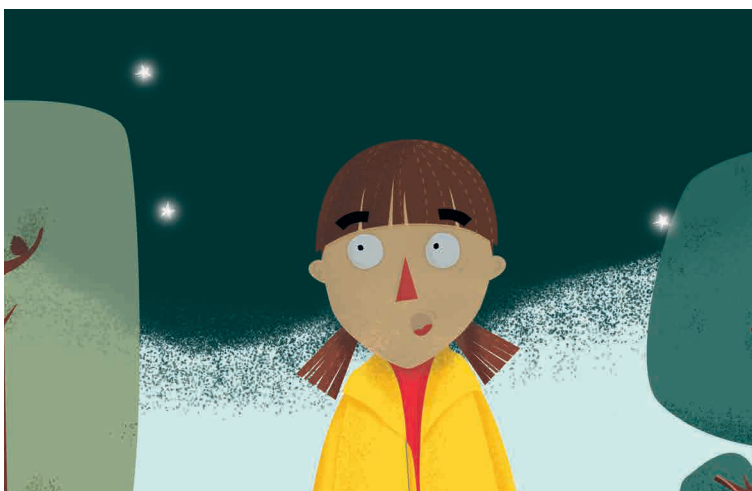


FIG.22 | Desenvolvimento e pormenorização do ambiente de trabalho da Francisca.



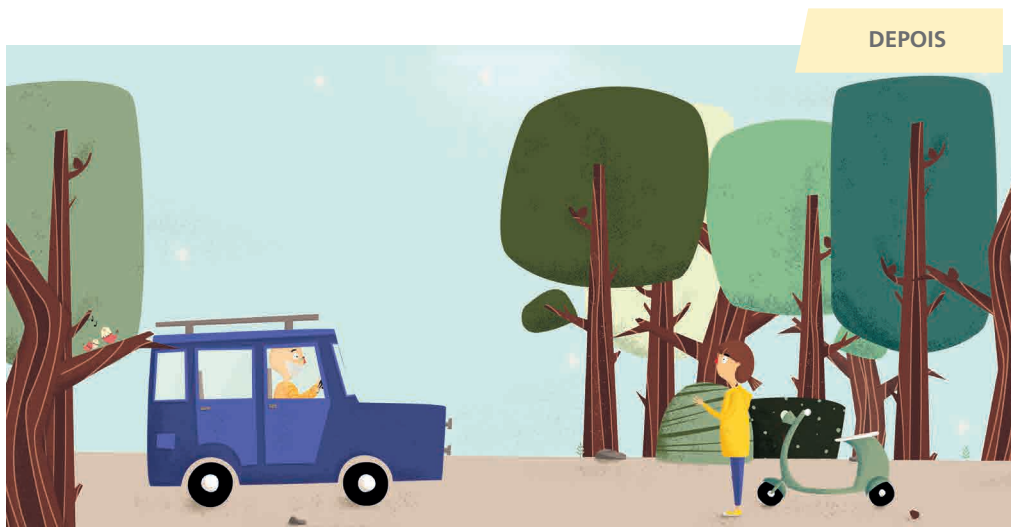
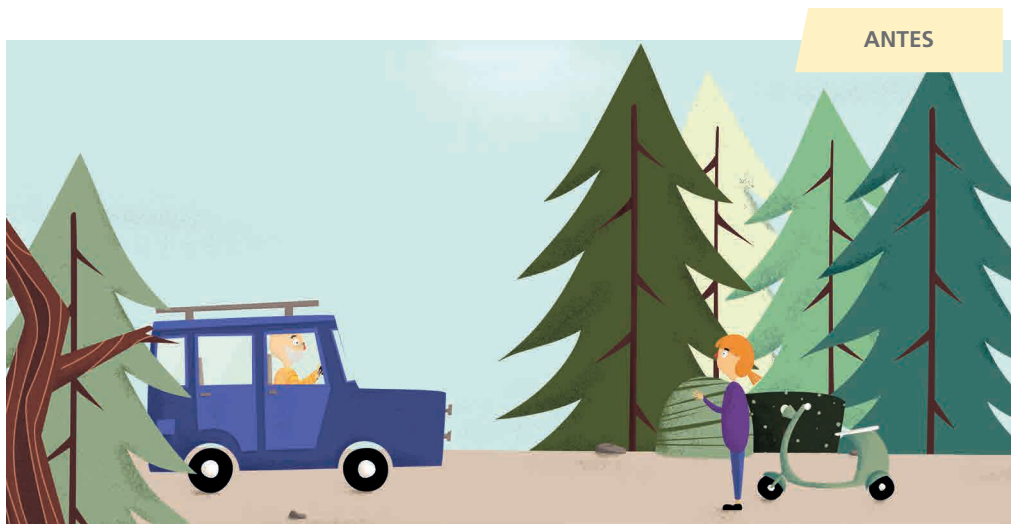
FIG.23 | Estudo inicial e final do encontro da família com Francisca.



FIG.24 | Estudo inicial e final do ambiente urbano.

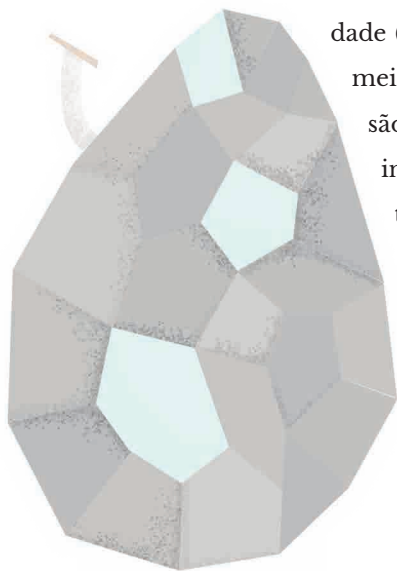


FIG.25 | Construção e pormenorização da floresta.



A 'casa do futuro' foi a ilustração mais desafiante para mim ao longo do percurso do projeto. A falta de caracterização e de pistas no texto sobre a casa fez com que se tornasse mais difícil a elaboração da sua imagem, mas ao mesmo tempo deu maior liberdade na sua criação. Assim, para o seu desenvolvimento decidi falar com a autora e coordenadora do estágio sobre o aspecto do projeto da casa. A partir desta conversa ficou decidido que a casa deveria ser fora do vulgar. Não deveria ter telhado ou portas convencionais, teria de ter um aspecto único e que ao mesmo tempo se identificasse com uma nave, já que este foi um dos aspetos definidos desde o início. Desta forma, e depois de uma vasta pesquisa, a casa do futuro assumiu uma forma misteriosa, um pouco parecida com um ninho ou até mesmo com um ovo, fazendo lembrar as diretrizes que o Serafim havia sugerido no início da narrativa.

FIG.26 | Ilustração da casa do futuro.



Durante o processo criativo foram fundamentais as conversas entre autora do texto e ilustradora. A possibilidade da ilustradora/designer entrar no mundo imaginário da escritora, com os seus conhecimentos técnicos na área da arquitetura e das suas vivências pessoais, foi fundamental para o enriquecimento da narrativa visual do livro. Elementos da arquitetura (projeto, esquiço, móvel de desenho, estirador, jardim vertical), sustentabilidade (capacidade do ser humano interagir e preservar o meio ambiente), assim como o conhecimento da profissão de arquiteto/a foram disponibilizados ao mundo infantil de uma forma lúdica através do livro e salientados pela narrativa visual.

**FIG.27** | Ilustração onde Fransisca mostra o projeto da casa do futuro a família F2017.



**FIG.28** | Ilustração onde a casa do futuro aparece pela primeira vez.

Na sequência do projeto, houve a necessidade de pensarmos numa editora que estaria associada ao livro. Foi sugerido, pela coordenadora e pela orientadora do estágio, que eu fizesse uma lista com todas as editoras possíveis, que tivessem publicações similares para a infância. Uma vez feita a lista, teríamos de fazer uma seleção para eliminar aquelas editoras que não se adequassem ao nosso livro, desde a temática, tipo de ilustração, e/ou público-alvo. Desta lista foram selecionadas três editoras, a By the Book, a Chiado editora e a Livros Horizonte e foi pedido um orçamento a cada uma delas.

#### LISTA DE EDITORAS

Aletheia  
Bertrand editora  
Booksmile  
Bruaá  
**By the Book**  
**Chiado editora**  
Clube do autor  
Edicare  
Kalandraka  
**Livros Horizonte**  
Máquina de voar  
Minotauro  
Minutos de leitura  
Orpheu mini  
~~Afrontamento~~  
~~Alfarroba~~  
~~Areal~~  
~~Asa~~  
~~Caminho~~  
~~Chiado-editora~~  
~~Editorial-presença~~

Girassol  
Oficina do livro  
Pato lógico  
Planeta tangerina  
Planeta editora  
Plátano  
Texto editora  
Terramar  
Zero a oito

Depois de considerados todos os orçamentos dados pelas editoras, decidimos optar pela Livros Horizonte, que a orientadora também sabia ter um protocolo prévio com a FA-ULisboa, na altura FAUTL. Uma vez escolhida a editora, marcámos reunião para tratar dos aspetos burocráticos e para mostrar o trabalho realizado até ao momento no livro *A Casa do Futuro*. Reunimo-nos com a editora Martina Ricci que nos guiou por todo o processo de edição. Com relação aos aspectos gráficos do livro, ficou decidido que eu estaria responsável por todas as ilustrações e capa, assim como o design e paginação do livro. Discutimos sobre o formato do livro a seguir e o tipo de papel a utilizar. Neste momento, a editora disponibilizou alguns exemplares de livros editados, de forma a escolher aquele que melhor se adequasse ao nosso projeto. Foram também estabelecidas datas de entrega do livro na gráfica, entrega nas lojas e lançamento. Depois desta reunião retomei o processo de desenvolvimento das cenas.

FIG.29 | Identidade gráfica da editora Livros Horizonte.



LIVROS  
HORIZONTE

O próximo passo foi a escolha da tipografia a utilizar. Procurámos utilizar um tipo de letra que contribuísse para uma fácil compreensão e legibilidade. Numa primeira fase testámos uma tipografia sem serifa, com variações (*bold* ou *itálico*) nos diálogos mas acabamos por decidir utilizar uma tipografia com serifa, Libre Baskerville, utilizando o *itálico* apenas para os estrangeirismos. No entanto, para os títulos foi criado um tipo de letra específico, apenas em caixa alta, de forma a corresponder melhor às necessidades do projeto e ao mesmo tempo promover uma personalidade única ao livro.

FIG.30 | Tipografia utilizada no texto.

LIBRE BASKERVILLE

AaBbCc123  
Regular

AaBbCc123  
Bold

*AaBbCc123*  
*Italic*

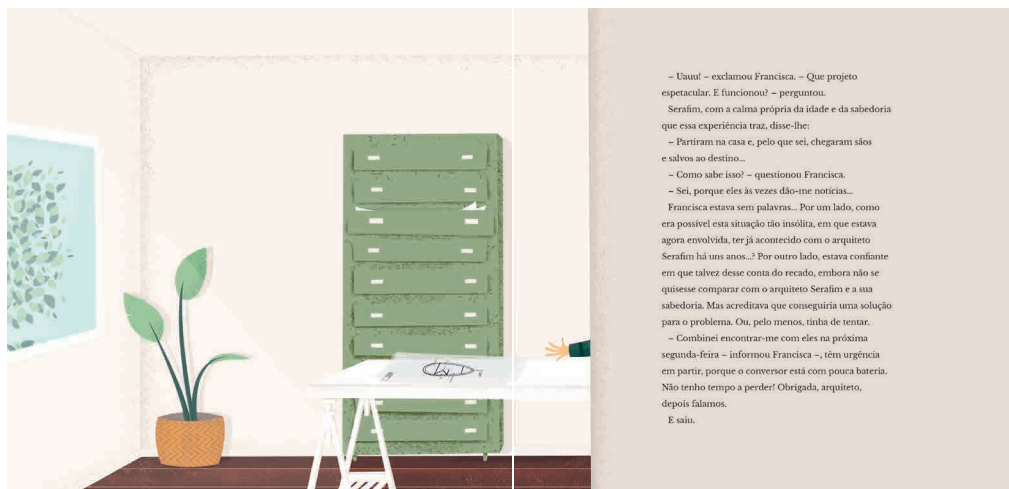
ABCDE  
FGHIJKL  
MNOPQR  
STUVWXYZ

FIG.31 | Tipografia  
desenhada para utilizar  
nos títulos.

A CASA DO  
FUTURO

FIG.32 | Estudo para o  
título do livro.

**FIG.33** | Dupla página  
referente a cena que  
revela o escritório da  
Francisca.



**FIG.34** | Dupla página  
referente a cena  
onde Francisca sai do  
escritório de Serafim.

**FIG.35** | Página referente a cena onde Francisca mostra o projeto da casa do futuro.



De seguida, a menina maF2017 notou:

- E o meu quarto tem uma varanda grande que até dá para eu andar de patins...
- E onde é o meu quarto? - perguntou o pequeno moF2017.
- É aqui, mesmo ao lado do quarto dos teus pais - indicou Francisca. - E tens uma janela no teto para poderes ver as estrelas quando estiveres deitado na cama - acrescentou.
- Fixe! - respondeu moF2017.

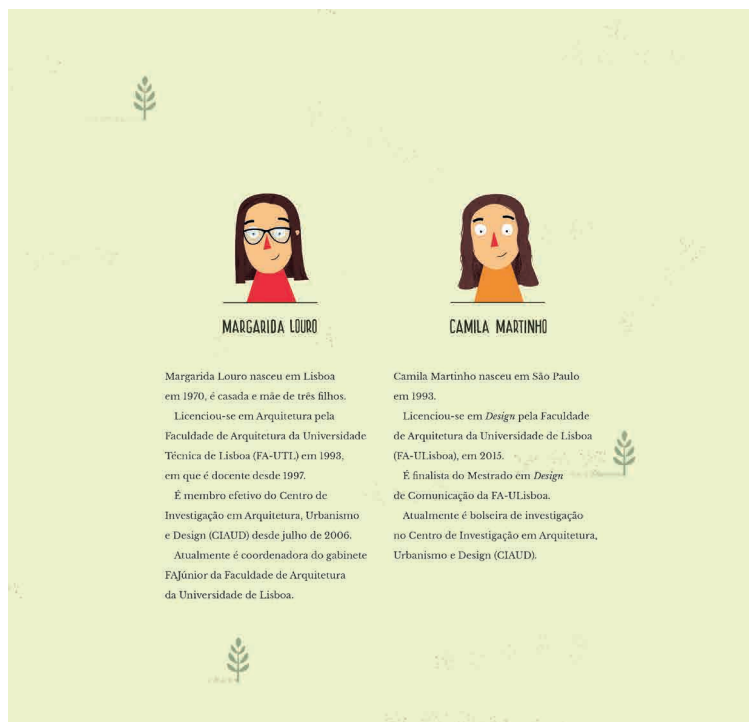
Depois, o senhor HF2017 questionou Francisca sobre todos os pormenores - onde era a garagem, a adega, qual o material das janelas, o pavimento dos quartos, das casas de banho, das salas... E finalmente disse:

- Muito bem, arquiteta. Parece-nos um bom projeto. Vamos avançar para a sua construção, temos menos de duas horas para isso.

FIG.36 | Páginas de informação institucional.



FIG.37 | Páginas de informação sobre as autoras.



No final do livro, decidimos incluir uma informação mais institucional e relativa ao projeto no qual está inserido, assim como uma breve informação sobre a escritora e a ilustradora. Para estes últimos textos optou-se por desenvolver e associar pequenas personagens a representar as características da escritora e da ilustradora, em vez de utilizar as típicas fotografias.

Por fim, decidimos aplicar duas abordagens nas guardas do livro, uma mostrando apenas o céu estrelado que remete à energia das estrelas, um aspecto importante da narrativa, e a outra que além de valorizar este aspeto, expõe o espaço da floresta onde se desenvolve a maior parte da narrativa.

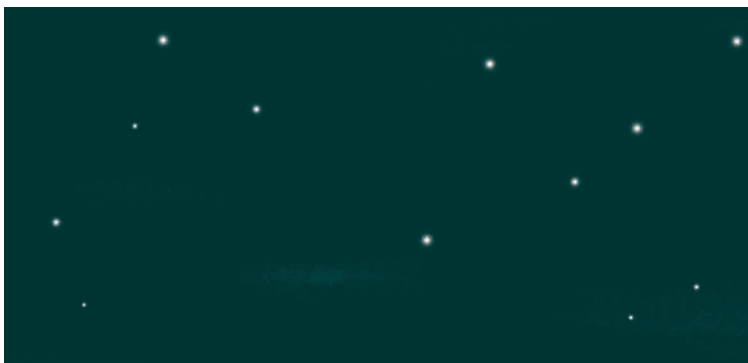


FIG.38 | Guarda inicial.



FIG.39 | Guarda final.

FIG.40 | Estudos  
cromático para o título  
do livro.

A CASA DO  
FUTURO

MARGARIDA LOURO ✦ CAMILA MARTINHO

A CASA DO  
FUTURO

MARGARIDA LOURO ✦ CAMILA MARTINHO

A CASA DO  
FUTURO

MARGARIDA LOURO ✦ CAMILA MARTINHO

#### 4.2.1 | CAPA

O desenvolvimento da capa foi outro desafio. Desde o início foi pensado conceber a capa na floresta, uma vez que é o local onde acontece a maior parte da ação. Por outro lado, achámos que colocar a imagem da casa do futuro na capa não seria o ideal, pois iria mostrar desde o início o fulcro da história, ao invés de criar suspense sobre a mesma. Assim, pensou-se em introduzir elementos que contribuíssem para a identificação da casa do futuro, de forma a deixar pistas para aquilo que vamos encontrar no interior do livro. Um desses elementos foi o ninho de pássaro, importante para a narrativa e criação da casa. Surgiu a ideia de colocar apenas o contorno da casa do futuro, que seria formada pelo limite das ilustrações das árvores, caminhos e arbustos, deixando desde o início a silhueta pouco explícita da casa, mas que o leitor só perceberá depois de ter lido a história.

Outro aspecto a contemplar na capa seria uma figura humana. Numa das primeiras reuniões feitas com a editora, mesmo não tendo ainda a maioria do material pronto, foi sugerido que na capa fossem utilizadas figuras humanas e não apenas paisagem, explicando que as capas com figuras humanas presentes captavam melhor o público, fazendo com que este adquirisse a obra. Decidimos então que seria essencial ter a figura da jovem arquiteta Francisca em primeiro plano a conduzir a sua mota elétrica e a passar pelo túnel das árvores que formavam o contorno da imagem da casa do futuro.

FIG.41 | Estudos de  
ilustrações para a capa.

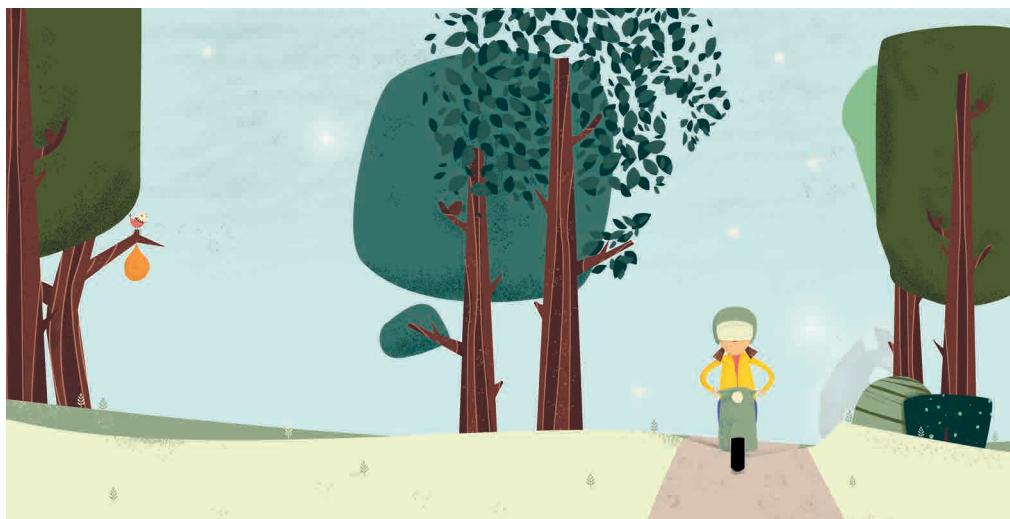
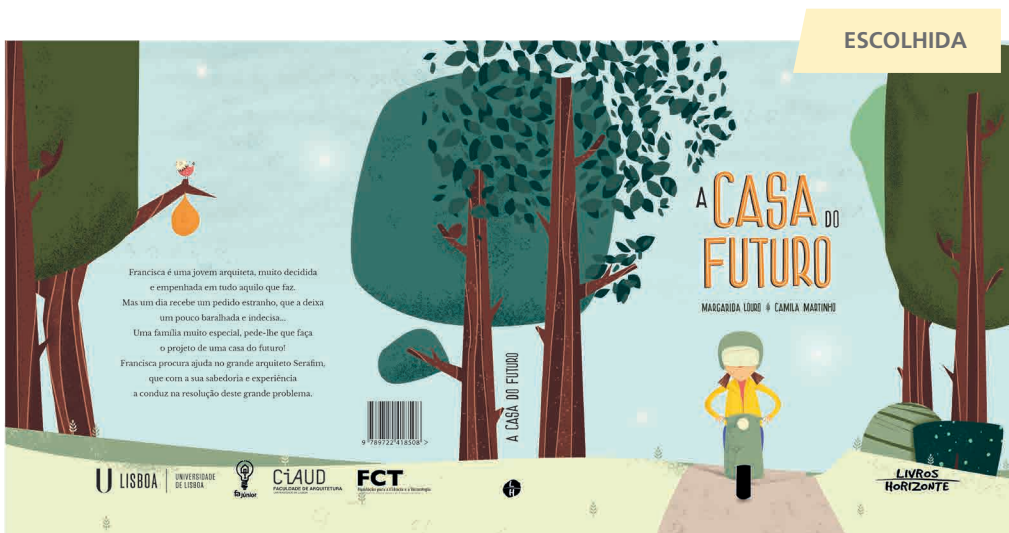


FIG.42 | Estudo da aplicação da tipografia na capa.



Acabado o livro, imprimimos o miolo e a capa em tamanho real e construímos um protótipo para perceber se estava tudo de acordo com o esperado. Com este protótipo percebemos pormenores a afinar e a serem alterados. Houve alteração de cores, alteração da escala de alguns objetos e alteração no posicionamento de alguns elementos das cenas para que não fossem cortados pela dobra do livro. Depois do acerto final dos pormenores e da aprovação do livro por parte da orientadora e da supervisora de estágio, os ficheiros foram enviados para a editora.

FIG.43 | Capa do protótipo do livro.



#### 4.2.2 | O PAPEL DA EDITORA NO PROJETO

A editora Livros Horizonte atuou de forma fundamental na edição do livro *A Casa do Futuro*. Depois do livro estar finalizado, passou ainda por vários processos de aprovações e modificações. O texto passou por um processo de revisão, de forma a corrigir qualquer erro de gramática, concordância ou apenas sinonimizar termos utilizados muitas vezes. O texto de sinopse, localizado na contracapa, também foi modificado através do pedido de inserção de um texto explicativo relativo ao tema do livro, arquitetura sustentável para crianças, e relativo ao contexto do projeto em que este estava inserido.

Outra intervenção importante da editora foi na colaboração da estratégia a seguir. Aqui, a editora contribuiu na elaboração da estratégia de criação de um livro a ser tratado de forma diferenciada dos demais livros infantis, por apresentar um conteúdo inovador, o de sensibilizar as crianças aos temas da arquitetura e da sustentabilidade. Este foi um aspecto que desde o início queríamos salientar, sem saber como fazer. Assim, na perspectiva de solucionar este problema, foi sugerido o acréscimo de um elemento na capa, que poderia passar pela introdução de uma frase curta e chamativa. Optamos por acrescentar a frase "Uma história sobre Arquitetura Sustentável para miúdos e graúdos", numa espécie de placa situada no canto superior direito e destacada do resto da ilustração.

Para além destas intervenções, a editora achou importante que a imagem da casa do futuro fosse incluída na frente da capa. Como não queríamos que a ilustração da casa fosse o ponto de maior interesse, decidimos colocar a ilustração como um apontamento, meio escondido entre os arbustos da floresta.

Depois de concluído todo o processo editorial, a editora ficou a cargo de preparar todo o material promocional nas lojas.

FIG.44 | Estudo inicial e final para a ficha técnica e folha de rosto.



FIG.45 | Estudos inicial e final para a capa.

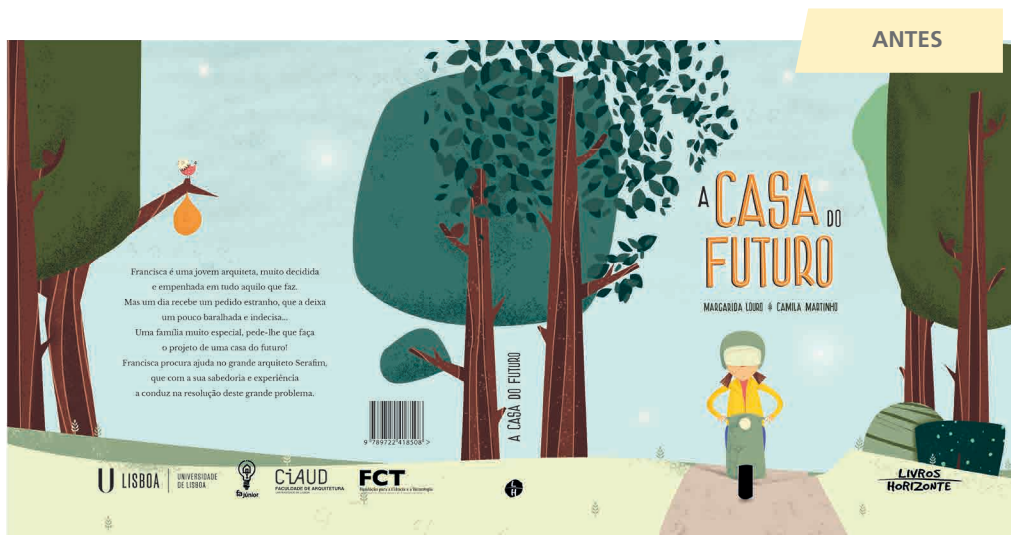


FIG.46 | Capa final do  
livro *A Casa do Futuro*.



FIG.47 | Contra-capa final  
do livro *A Casa do Futuro*.



### 4.2.3 | ARTES FINAIS

Concluído o trabalho, foi necessário fazer as artes finais para posterior impressão pela gráfica. Para isto, foi importante manter a atenção em todo o processo de impressão, neste caso o *offset*. Em relação ao miolo foi necessário inserir o *bleed* de 3mm em todas as páginas, assim como as marcas de corte e preparar as imagens de forma a estarem em CMYK e a ter 300 dpi's.

Para a arte final da capa foi utilizado o mesmo processo do miolo, com a diferença nas medidas do *bleed*. Aqui, a gráfica disponibilizou um esquema com as medidas a utilizar (fig. 48), desde a medida da lombada, da capa, contracapa e até mesmo do *bleed*.

Depois de preparar todos os ficheiros, o material foi enviado para a gráfica para ser impresso.

O papel escolhido para utilizar no miolo foi um *couché* semi-mate de 150 g/m<sup>2</sup>, enquanto na capa foi utilizado um *couché* brilhante de 135 g/m<sup>2</sup> com uma plastificação mate.

Pouco tempo depois foram disponibilizadas, por parte da gráfica, as *ozalids* (provas de impressão no tamanho real feitas para ver se existe algum erro) e as provas de cor (prova de impressão feita no papel escolhido de forma a validar as cores utilizadas), tanto do miolo como da capa.

Depois de validar as provas foi dada aprovação à gráfica para começar o processo de impressão.

### FICHA TÉCNICA

240 x 230 mm (ao baixo)

Conteúdo: 56 pp. (guardas incl.) e capa

#### IMPRESSÃO:

Miolo: 4/4

Capa: 4/0 + plastificação mate

#### ACABAMENTO:

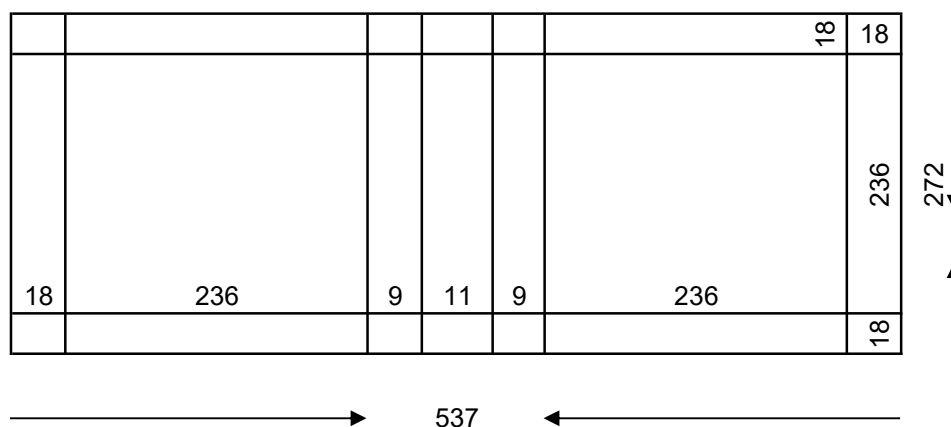
Capa dura - miolo cosido, lombo plano

#### MATERIAIS:

Miolo: *Couché* semimate 150 g/m<sup>2</sup>

Capa: *Couché* brilhante 135 g/m<sup>2</sup> e cartão 3 mm

FIG.48 | Esquema das artes finais da capa enviado pela gráfica.  
Fonte: Printer Portuguesa.



LANÇAMENTO DO LIVRO

9 OUTUBRO \* 11 HORAS

AUDITÓRIO RAINHA SONJA DA NORUEGA  
FACULDADE DE ARQUITETURA DA UNIVERSIDADE DE LISBOA

# A CASA DO FUTURO

MARGARIDA LOURO \* CAMILA MARTINHO



A obra será apresentada pelo professor  
Fernando Moreira da Silva.



U LISBOA

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA

FACULDADE DE  
ARQUITETURA



CiAUD  
FACULDADE DE ARQUITETURA

FCT  
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA

LIVROS  
HORIZONTE

#### 4.2.4 | MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO

Como forma de enriquecer o evento de lançamento do livro, que decorreu no dia 9 de outubro na Faculdade de Arquitetura, foi solicitado o desenvolvimento de materiais de divulgação que complementassem este mesmo evento. Estes objetos permitiram divulgar na comunidade académica o produto final desenvolvido quer no formato digital quanto físico: poster A3, convites e *banner*. Todos os materiais apresentaram, de forma destacada, o logótipo FAJúnior com a frase: “Uma iniciativa do gabinete FAJúnior”.

Aliado aos objetos já mencionados, optou-se também por desenvolver *totens* das personagens do livro para o dia do lançamento. Estes *totens* foram colocados pelo auditório Rainha Sonja da Noruega, para que o público presente pudesse sentir na totalidade o ambiente do livro.

FIG.49 | Poster para o lançamento do livro.

FIG.50 | Convite para o lançamento do livro.



FIG.51 | Banner para o website.



FIG.52 | Estudo do banner a ser utilizado.



FIG.53 | Totem da Francisca.

FIG.54 | Totem da família F2017.



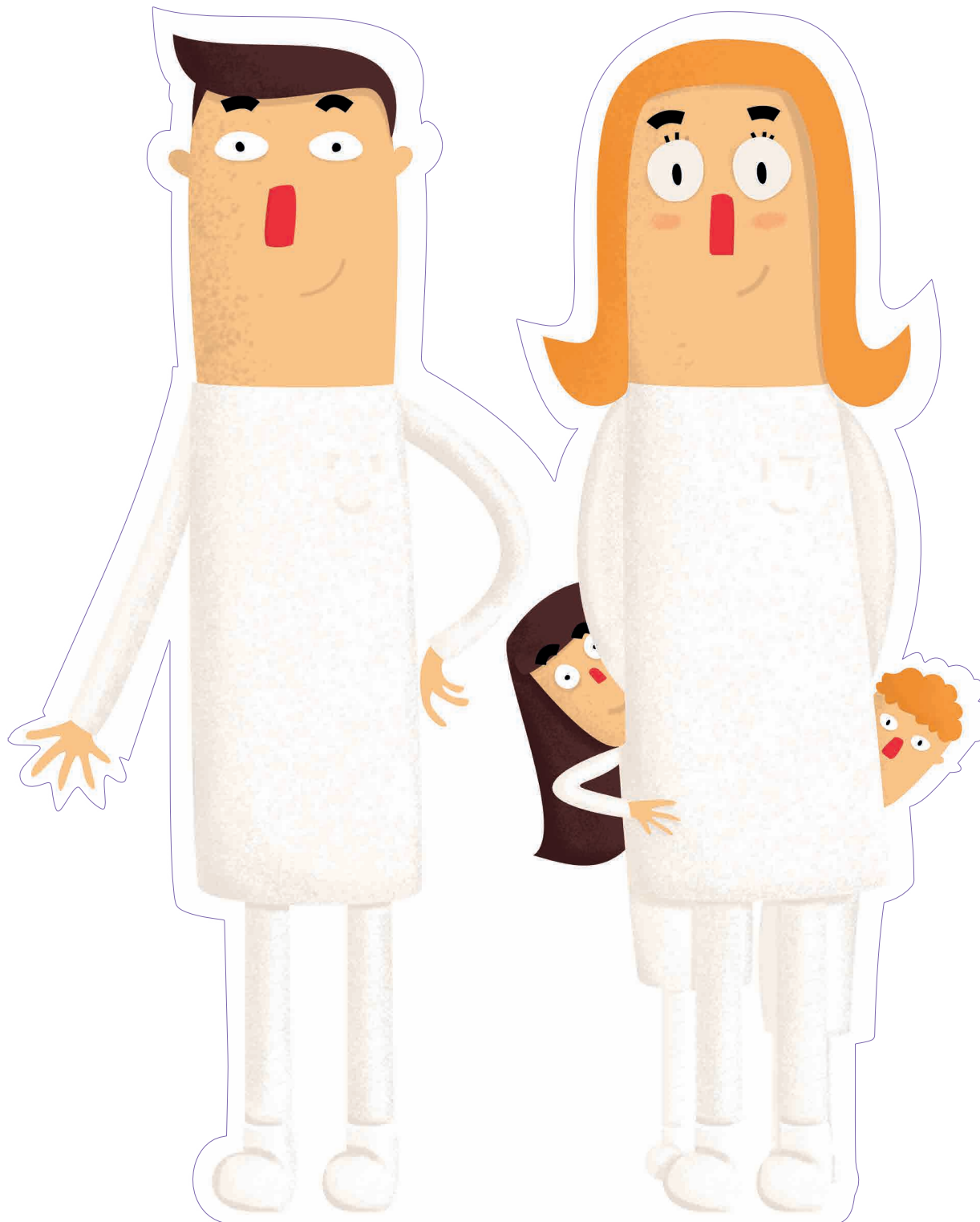






FIG.55 | Totem da casa do futuro.

FIG.56 | Totem do Serafim.



## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**



## 5.1 | CONCLUSÕES

A finalização desta investigação ativa permite compreender a importância de uma descoberta e de uma aprendizagem única, revelando um momento de crescimento, tanto a nível profissional como pessoal. O contato direto com profissionais da área e não só, e a percepção do funcionamento da edição de um livro e de uma editora, contribuíram para que o conhecimento adquirido ao longo da formação académica fosse testado e ao mesmo tempo enriquecido num contexto real de trabalho.

O processo criativo próprio deste projeto foi posto à prova através da pesquisa, exposição de ideias, opiniões de terceiros, cumprimentos de prazos e pelo contato com profissionais da editora. De forma concomitante, todos estes fatores ocuparam um papel importante e decisivo no desenvolvimento e evolução do objeto criado.

A análise dos projetos de referência contribuiu para validar a importância da temática existente no projeto, a arquitetura sustentável, uma vez que existem poucas referências no mercado nacional e internacional sobre o assunto.

A editora Livros Horizonte também contribuiu de forma a validar o projeto. Nos encontros que mantivemos com a editora foram colocadas à nossa disposição, toda a sua experiência e os seus conhecimentos adquiridos ao longo dos anos com o contato com outros clientes, o que foi traduzido numa ajuda essencial e inestimável para a execução do projeto. Isto permitiu perceber lacunas durante o projeto, identificar o que as crianças e/ou os adultos gostariam de encontrar neste tipo de livro, e ao mesmo tempo marcar a diferença face àquilo que já existe no mercado editorial infantil.

Neste momento o livro *A Casa do Futuro* está já disponível em várias livrarias do país. Este é o resultado de seis meses de trabalho individual e de equipa, que está agora disponível em espaços reais e a todos os interessados.

## 5.2 | RECOMENDAÇÕES FUTURAS

A realização deste estágio, com duração de seis meses, permitiu um maior aprofundamento nos conhecimentos do design editorial, da ilustração para a infância e da edição, através do desenvolvimento do projeto *A Casa do Futuro*.

Esta forma de divulgação de temas como a arquitetura, o urbanismo e o design, conceitos pouco abordados em livros para a infância, pode ser considerado como um ponto de partida para a dinamização deste projeto. Este livro consegue oferecer conhecimentos, através da imagem, do texto e da temática, e cooperar na criação de uma nova consciência sobre profissões e profissionais muitas vezes desconhecidos pelos mais novos.

Apesar do projeto estar direcionado para um público mais jovem, muitas vezes são os pais ou os educadores que introduzem este tipo de material na vivência deste público. Assim, devemos ter em conta que todo o material criado deverá, para além de agradar as crianças, agradar também os adultos, pois são estes que muitas vezes farão o julgamento e a apreciação do material infantil a ser adquirido.

Com o término deste estudo, o gabinete FAJúnior poderá desenvolver novos textos com diferentes temáticas, para além da arquitetura sustentável e criar assim uma coleção de livros, dando continuidade a este projeto.

Com a edição do livro *A Casa do Futuro*, a faculdade deu continuidade e desenvolveu os laços profissionais já existentes com a editora Livros Horizonte, numa nova linha para o público infanto-juvenil, mostrando interesse e entusiasmo na possibilidade de ser parceiro na continuidade do projeto.



### 5.3 | DISSEMINAÇÃO

Existem diferentes formas de difundir a informação e é necessário selecionar as mais indicadas para o projeto em questão.

No caso desta investigação o livro foi finalizado, materializado e está disponível em várias livrarias situadas em diversos pontos do país. O lançamento do livro teve lugar na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa no dia 9 de outubro, para um lançamento mais institucional, e existiu ainda outro lançamento por parte da editora Livros Horizonte, sendo divulgado em ambas as instituições. Para além do lançamento formal nos locais citados, haverá divulgação também nos respetivos sites, redes sociais e eventos institucionais, para que de forma mais rápida e abrangente possa chegar a um maior número de pessoas.

A apresentação ao júri, na prova de mestrado, será outra forma de divulgação, já que o livro *A Casa do Futuro* e todo o seu projeto criativo, desde a sua criação até ao produto final serão apresentados à comunidade académica e a todos os presentes na prova.



**ELEMENTOS  
PÓS-TEXTUAIS**



## 6.1| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. Livraria Martins Fontes, Lisboa, 2003 [1957].

BAIÃO, Alexandra Portas. *Experiências de leitura da narrativa gráfica*. FABAUL, Lisboa, 2012.

CAMESASCA, Ettore. *Historia ilustrada de la casa*. Noguer, Barcelona, 1971.

COSTA, Alexandre Alves. *Introdução ao estudo da história da arquitectura portuguesa*. FAUP, Porto, 1995.

GUERREIRO, Julián Santos, TAVARES, Gonçalo M., ROCHA, Paulo Mendes da. *Pensar a Casa. Conferência da casa, 1*. Associação casa da Arquitectura, 2011.

HASLAM, Andrew. *O livro e o designer ii: Como criar e produzir o livro*. Trad. Juliana Saad e Sergio Rossi Filho. São paulo: edições rosari, 2007.

MALE, Alan. *Illustration: A theoretical & contextual perspective*. ava Publishing sa., 2007.

PAULO, Joana Rita de Jesus. *Design editorial : a ilustração e a interactividade no livro para a infância*. FAUL, Lisboa, 2014.

QUENTAL, Joana Pacheco. *A ilustração enquanto processo e pensamento*. Autoria e interpretação, Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte, 2009.

RIBEIRO, Marta. *Do desenho à ilustração infantil*. Dissertação de Mestrado. fbaul, Lisboa, 2011.

SALISBURY, Martin. *Illustrating Children's Books - Creating Pictures for Publication*. Barron's Educational Series, Inc., 2004.



## 6.2 | BIBLIOGRAFIA

- AMBROSE, Gavin & Paul Harris. *Impressão & Acabamento*. Trad. Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- AZEVEDO, Catarina Isabel Martins. *Imagens para a infância*. FABAUL, Lisboa, 2008.
- BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. Livraria Martins Fontes, Lisboa, 2003.
- BAIÃO, Alexandra Portas. *Experiências de leitura da narrativa gráfica*, FABAUL, Lisboa, 2012.
- CAMARGO, Luís. *Ilustração do livro infantil*. Ed. Lê, Belo Horizonte, 1995.
- CAMESASCA, Ettore. *Historia ilustrada de la casa*. Noguer, Barcelona, 1971.
- COSTA, Alexandre Alves. *Introdução ao estudo da história da arquitectura portuguesa*. FAUP, Porto, 1995.
- GUERREIRO, Julián Santos, TAVARES, Gonçalo M., ROCHA, Paulo Mendes da. *Pensar a Casa. Conferência da casa,1*. Associação casa da Arquitectura, 2011.
- HASLAM, Andrew. *O livro e o designer ii: Como criar e produzir o livro*. Trad. Juliana Saad e Sergio Rossi Filho. São paulo: edições rosari, 2007.
- HEIDEGGER, Martin. "Bâtir, Habiter, Penser", in *Essais et Conférences*. Editions Gallimard, Paris, 1996.
- LINS, Guto. *Livro infantil?: Projeto gráfico, metodologia, subjetividade*. São Paulo: Edições Rosari, 2003.
- MALE, Alan. *Illustration: A theoretical & contextual perspective*. ava Publishing sa., 2007.
- MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática*. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- MUNARI, B. *Das Coisas Nascem Coisas*. Lisboa: Edições 70, 1981.
- PAULO, Joana Rita de Jesus. *Design editorial : a ilustração e a interactividade no livro para a infância*. FAUL, Lisboa, 2014.
- QUENTAL, Joana Pacheco. *A ilustração*

*enquanto processo e pensamento*. Autoria e interpretação, Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte, 2009.

RIBEIRO, Marta. *Do desenho à ilustração infantil*. Dissertação de Mestrado. fbaul, Lisboa, 2011.

SALISBURY, Martin. *Illustrating Children's Books - Creating Pictures for Publication*. Barron's Educational Series, Inc., 2004.

TORRES, Maria Goreti. *A arte de contar histórias com palavras e imagens: o Capuchinho Vermelho*. Braga: appacdm 2003, pp. 26-29.

VILLAS-BOAS, André. *Produção gráfica para designers*. 3ª ed. ampliada. Rio de Janeiro, 2008.

## PÁGINAS WEB

.Anón, Abrams Books, Disponível em: [http://www.abramsbooks.com/product/iggy-peck-architect\\_9780810911062/](http://www.abramsbooks.com/product/iggy-peck-architect_9780810911062/) [Acedido Janeiro 19, 2017].

.Anón, Christian Van Dusen, Disponível em: <http://www.chrisvandusen.com/books/if-i-built-a-house> [Acedido Janeiro 19, 2017].

.Anón, CIAUD, disponível em: <http://ciaud.fa.utl.pt> [Acedido Agosto 17, 2017].

.Anón, FA-ULisboa, disponível em: <http://www.fa.ulisboa.pt> [Acedido Agosto 17, 2017].

.Anón, MoMa, Disponível em: [https://www.moma.org/explore/publications/results?category=children&filter=all\\_titles&page=2&per\\_page=6&sort\\_by=publication\\_date](https://www.moma.org/explore/publications/results?category=children&filter=all_titles&page=2&per_page=6&sort_by=publication_date) [Acedido Janeiro 19, 2017].

.Anón, Orpheu Negro, Disponível em: <http://orfeu-negro.myshopify.com/collections/orfeu-mini/products/maos-a-obra> [Acedido Janeiro 19, 2017].

.Anón, Planeta Tangerina, Disponível em: <http://www.planetatangerina.com/pt/livros/a-ilha> [Acedido Janeiro 19, 2017].

.Anón, Viva and co, Disponível em: <https://vivaandco.com/work/museum-of-modern-art/> [Acedido Janeiro 19, 2017].

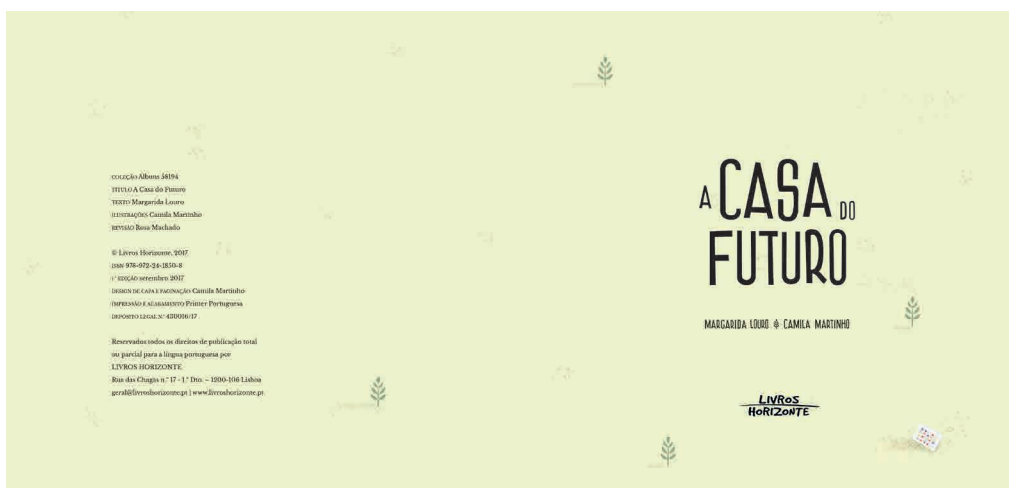
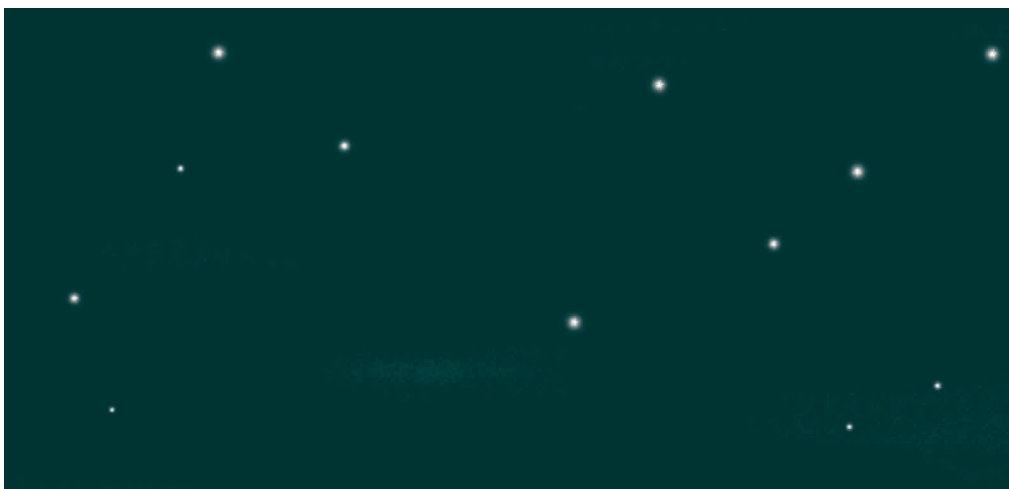


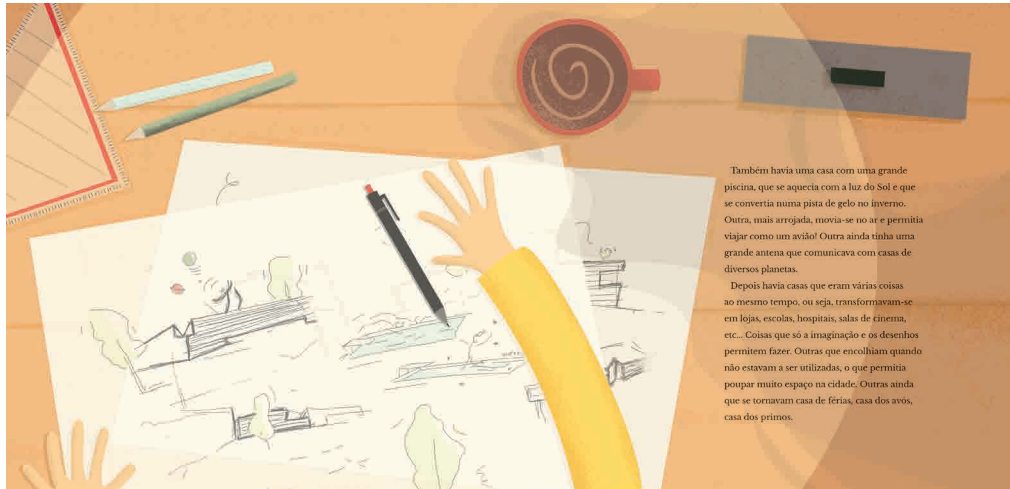


**ANEXOS**

## **ANEXO 1**

Sequência completa do miolo do livro *A Casa do Futuro*.





Também havia uma casa com uma grande piscina, que se aquecia com a luz do Sol e que se convertia numa pista de gelo no inverno. Outra, mais arrojada, movia-se no ar e permitia viajar como um avião! Outra ainda tinha uma grande antena que comunicava com casas de diversos planetas.

Depois havia casas que eram várias coisas ao mesmo tempo, ou seja, transformavam-se em lojas, escolas, hospitais, salas de cinema, etc... Coisas que só a imaginação e os desenhos permitem fazer. Outras que escondiam quando não estavam a ser utilizadas, o que permitia poupar muito espaço na cidade. Outras ainda que se tornavam casa de férias, casa dos avós, casa dos primos.



Da mesma forma que havia as tais casas voadoras, também havia as subterrâneas, como tocas de toupeira, e as submersas, com enormes janelas com vista para o fundo do mar. Depois estavam as casas-ponte, que ligavam margens de rios, lados de estradas, encostas de montanhas... As casas-jardim eram fantásticas, porque tinham muitos parques com baloiços, campos para jogar à bola, árvores e flores! Até havia casas comestíveis, com paredes de chocolate!

E muitas mais...

Mãe, de repente, Francisca olhou para o relógio – já era muito tarde! Estava cansada e de todas as ideias que tinha tido nenhuma lhe parecia a ideia ideal, isto é, aquela que podia ser a solução para o seu problema. Decidiu então ir dormir.



Acordou muito cedo, tomou banho a correr, vestiu-se a correr, tomou o pequeno-almoço a correr e saiu na sua moto elétrica!

Estava atrasada! Tinha uma reunião às oito horas em ponto e já eram sete e meia. Ainda tinha de atravessar a cidade, e aquela hora era trânsito e mais trânsito. Assim, acelerou fundo e curva, contracurva, lá chegou ao escritório de Serafim Viana. Serafim era um homem velho, com ar de sábio, de barbas grisalhas e olhos redondos descaídos na ponta do nariz. Era um arquiteto muito famoso e conceituado, isto é, tinha feito muitas obras grandes e maravilhosas, e, como tal, era respeitado por todos.



Na sua moto, seguiu para o *atelier*, que era mesmo no meio da cidade, numa praça bastante antiga, com uma fonte em pedra muito bonita. Estacionou no parque para motos, carregou o cartão do parquímetro e seguiu para o seu escritório no 1.º andar. Da janela, viu dois passarinhos pousados na borda da fonte a bebericar da sua água...

O telemóvel tocou e Francisca atendeu rapidamente:  
– Bom dia! Quem fala?  
– Somos nós... Combinámos encontrar-nos consigo aqui na clareira da mata...  
– Sim, sim, já estou a caminho.



A mata da cidade era uma zona verde muito ampla. Tinha sido plantada há muitos anos, numa vasta área árida e hoje era um jardim frondoso com muita diversidade de plantas e animais – tinha javalis e até esquilos. Uma espécie de palmeão verde que renovava o ar poluído da cidade e servia os seus habitantes, com grandes zonas ao ar livre, onde era possível acampar, fazer piqueniques, e praticar desportos, como futebol, basquetebol, andar de bicicleta e corridas. Francisca chegou na sua moto. Estacionou junto à estrada e dirigiu-se pelo trilho para a clareira, onde havia um parque autorizado para acampar. Como era inverno, o parque estava vazio, mas ao chegar avistou logo uma tenda que se destacava pela sua aparência diferente. Não tinha rugas, estava impecavelmente esticada e era de um branco luminoso, brilhante, que cintilava como uma estrela no meio daquele extenso verde. Aproximou-se...

Lá de dentro, saiu um homem baixo, muito bem vestido, com um fato também de um branco luminoso, e logo atrás surgiu uma mulher linda, com uma pele muito rosada e uns olhos muito grandes. Com ela vinham duas crianças que, envergonhadas, olharam para Francisca e esconderam-se a correr atrás da mãe.

– Bom dia! Deve ser a arquiteta Francisca... certo? – perguntou o homem amavelmente.

– Sim, sou eu mesma, Francisca Martins. Recebi a sua mensagem e cá estou, como combinámos – disse Francisca, de forma despachada e estendendo a mão.

– Ainda bem que veio... Precisamos muito da sua ajuda. O meu nome é HP2017 e esta é a minha mulher, MP2017, e os meus filhos, a mais velha, maF2017, e o pequeno moF2017.

Francisca observou-os surpreendida; que pessoas tão estranhas e com nomes tão estranhos, que quereriam dela... Antes de ter tempo para comentar a sua surpresa, o homem continuou:

– Deve achar estranhos estes nossos nomes, mas donde viemos os nomes são composições de números e letras. O nosso planeta, de uma galáxia muito distante, tal como o vosso, também começou a ficar cheio de habitantes. Foram muitos bilhões e os nomes esgotaram-se, pelo que tivemos de adotar outros códigos de identificação.





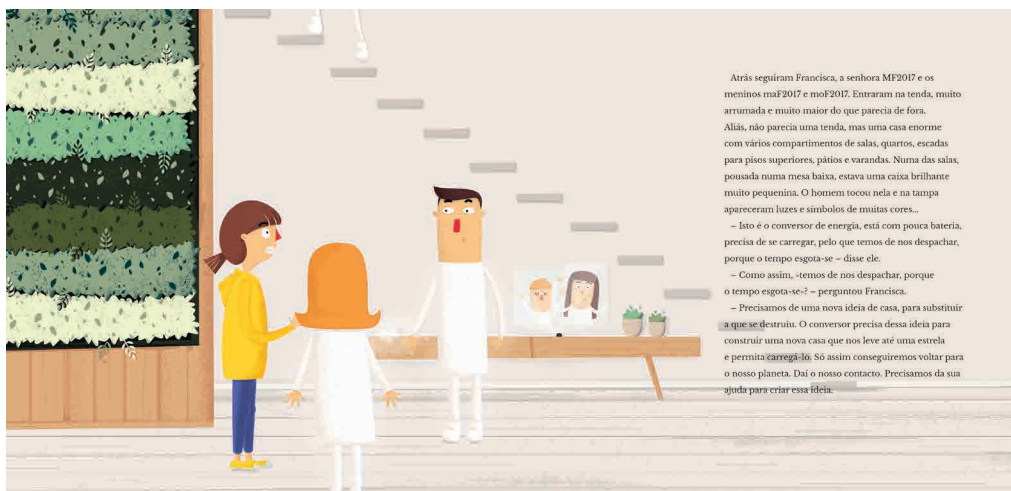
-De outro planeta?! Que se está a passar...? Que pessoas são estas? Estarei a sonhar? Terei ouvido bem...? pensou Francisca.

O homem continuou:  
- Tal como na Terra, o nosso planeta também tinha muitos mares e oceanos, mas estes deixaram de nos servir porque ficaram muito poluídos, ficaram sem peixes e passou a ser impossível navegar neles... Tivemos então de arranjar outras formas de vida e diminuir a nossa má influência sobre a natureza, o ambiente envolvente e aquilo que ele tinha para nos dar.  
- Como assim? - proferiu Francisca.  
- Tivemos de arranjar outras alternativas porque o nosso sol, os nossos mares, os nossos oceanos... enfim... a nossa natureza... estava cansada e desgastada pelos anos de estragos que fizemos sobre ela. As águas poluídas destruíram as florestas, os animais morreram, nada sobrevivia e nós próprios estávamos condenados. Tivemos de inventar uma nova forma de vida.



- E então? - perguntou Francisca. - O que fizeram?  
- Parámos com os estragos, deixámos de poluir, arranjámos novas formas de energia, para que a nossa natureza se restabeleça e fique boa.  
- E que energia foi essa? - inquiriu Francisca.  
- A energia das estrelas... Criámos conversores que utilizam essa energia para pouparmos os recursos e recuperarmos o equilíbrio no nosso planeta.  
- E o que estão aqui a fazer? O que querem de mim?  
- questionou Francisca, cada vez mais perplexa.  
- Precisamos que nos ajude a prosseguir a nossa viagem. A nossa casa móvel destruiu-se quando pousámos no vosso mar. Ficou presa numa ilha de lixo e afundou-se. Conseguimos fugir graças ao conversor de energia, que é muito resistente, e com ele chegámos aqui. Consultámos a lista dos arquitetos mais próximos e o seu e-mail foi o primeiro a aparecer, daí o nosso contacto.  
- Sim, acho que estou a perceber... - disse Francisca e, sem perceber nada de nada, acrescentou:  
- Um conversor de energia!?

- Sim, um conversor de energia é um computador muito potente que capta a energia das estrelas e a converte em tudo o que precisamos: casas, comida, roupa, etc. Com este conversor, criámos um barco de borracha que nos permitiu sair do mar onde a nossa casa se afundou, criar esta tenda onde nos acolhemos e produzir os alimentos de que precisamos...  
Francisca não queria acreditar. Que era aquilo?  
Uma máquina de desejos!  
Com curiosidade, disse:  
- Posso ver esse... conversor, ou melhor, computador?  
- Sim, sim - respondeu prontamente o homem, dirigindo-se para a tenda.



Atrás seguiram Francisca, a senhora MF2017 e os meninos maF2017 e moF2017. Entraram na tenda, muito arrumada e muito maior do que parecia de fora. Aliás, não parecia uma tenda, mas uma casa enorme com vários compartimentos de salas, quartos, escadas para pisos superiores, pátios e varandas. Numa das salas, pousada numa mesa baixa, estava uma caixa brilhante muito pequenina. O homem tocou nela e na tampa apareceram luzes e símbolos de muitas cores...  
- Isto é o conversor de energia, está com pouca bateria, precisa de se carregar, pelo que temos de nos despachar, porque o tempo esgota-se - disse ele.  
- Como assim, «temos de nos despachar, porque o tempo esgota-se»? - perguntou Francisca.  
- Precisamos de uma nova ideia de casa, para substituir a que se destruiu. O conversor precisa dessa ideia para construir uma nova casa que nos leve até uma estrela e permita carregar-lhe. Só assim conseguiremos voltar para o nosso planeta. Daí o nosso contacto. Precisamos da sua ajuda para criar essa ideia.



- O conversor constrói uma nova casa?  
- interessou-se Francisca.  
- Sim, como qualquer outra coisa.  
Por exemplo: É hora do lanche e queremos uma sandes de fiambre, certo? Apresentamos ao conversor uma ideia de sandes, pode ser de pão de leite, integral, escuro, etc.  
Nós escolhemos e pronto, e só esperar...  
- explicou HF2017, carregando numa série de opções no ecrã do computador.

De seguida, o conversor projetou uma série de imagens de sandes no ar, o senhor HF2017 escolheu a de pão de leite e carregou num botão. Rapidamente, a imagem começou a tornar-se cada vez mais nítida, ganhou relevo, forma, cheiro, e pronto, ali estava uma sandes de fiambre em pão de leite acabada de fazer e pronta a ser comida!  
Francisca estava ao mesmo tempo assustada e maravilhada com aquilo. Tinha sido contactada por uma família de extraterrestres que queria que ela lhe fizesse um projeto para uma casa do futuro, para ser construída por uma máquina, ou melhor, por um tal computador, conversor de energia, ou lá o que era aquilo... Parecia de loucos! Mas ao mesmo tempo era um desafio fascinante, único e impossível de rejeitar.  
«O Serafim nem vai acreditar...» pensou Francisca.  
E assim, despediu-se da família, combinou voltar muito em breve com o projeto da casa e foi-se embora.



Serafim mordiscava as suas bolachas preferidas de gengibre e ouvia pacientemente a história de Francisca, que gesticulava entusiasmada, falava do conversor, dos meninos, da tenda, da senhora MF2017, dos oceanos, do lixo, das estrelas, da sandes de fiambre...  
Pensativo, olhava para ela e mantinha um sorriso enigmático, o que a intrigou.  
- Arquitecto, está a ouvir-me? Não diz nada?  
- perguntou Francisca.  
Serafim, depois de engolir passadamente o último bocadinho de bolacha que sobrava no prato, respondeu:  
- Francisca, há muitos anos, há mais de 50, tinha eu talvez a tua idade, aconteceu-me exatamente a mesma coisa... Uma família, os F1965, apareceu no meu atelier com um pedido semelhante.  
Francisca não queria acreditar no que estava a ouvir.  
O quê? O arquitecto Serafim Viana também tinha sido contactado por extraterrestres? E nunca lhe tinha dito nada?  
- Na altura - continuou Serafim -, também fiquei surpreendido e assustado, até. Mas depois resolvi ajudá-los. Pus a minha imaginação a trabalhar, usei os meus conhecimentos e fiz-lhes o projeto de uma casa...  
- Fez?! - comentou Francisca. - E como era essa casa?



Serafim levantou-se do sofá, avançou para o escritório e abriu o grande e antigo móvel de desenhos. Um móvel alto, cheio de gavetas fininhas, onde estavam guardados muitos papéis. Abriu uma e tirou umas folhas grandes, que esticou sobre o estirador. Francisca aproximou-se.  
Sentiu o cheiro do papel velho e reconheceu o traço antigo das canetas de tinta da China (hoje em completo desuso, tendo sido substituídas pelo desenho do computador, mas que naquele tempo eram a forma habitual de desenhar dos arquitectos).  
De seguida, olhou mais atentamente e começou a perceber o projeto ali desenhado. Era um projeto que Francisca nunca tinha visto, não parecia uma casa, e sim mais um objeto em forma de ovo, sem portas nem janelas, que aparentava ser pequenino, mas que depois, lá dentro, se transformava num espaço muito grande com salas amplas e quartos em vários pisos, uma sensação parecida à que teve quando entrou na tenda da família F2017, na clareira da mata...



– Uauu! – exclamou Francisca. – Que projeto espetacular. E funcionou? – perguntou. Serafim, com a calma própria da idade e da sabedoria que essa experiência traz, disse-lhe: – Partiram na casa e, pelo que sei, chegaram sãos e salvos ao destino... – Como sabe isso? – questionou Francisca. – Sei, porque eles às vezes dão-me notícias... Francisca estava sem palavras... Por um lado, como era possível esta situação tão insólita, em que estava agora envolvida, ter já acontecido com o arquiteto Serafim há uns anos... Por outro lado, estava confiante em que talvez desse conta do recado, embora não se quisesse comparar com o arquiteto Serafim e a sua sabedoria. Mas acreditava que conseguiria uma solução para o problema. Ou, pelo menos, tinha de tentar. – Combinei encontrar-me com eles na próxima segunda-feira – informou Francisca –, têm urgência em partir, porque o conversor está com pouca bateria. Não tenho tempo a perder! Obrigada, arquiteto, depois falamos. E saiu.



Estava uma tarde muito fria, mas com um céu muito limpo. Francisca aproximou-se da tenda dos F2017 e chamou: – Boa tarde, está aí alguém? Lá de dentro saíram os dois meninos, moF2017 e moF2017, olharam para Francisca e voltaram a correr para dentro. Logo depois, apareceram a senhora MF2017 e o senhor HF2017.

– Bom dia, arquiteta – cumprimentou HF2017. – Estávamos mesmo à sua espera. O conversor só tem bateria para mais três horas. Trouxe o projeto? Francisca assegurou que sim, que tinha trabalhado noite e dia e chegado a uma solução que lhe parecia boa. Pegou no computador portátil e abriu uma série de imagens da casa, vistas de fora, de dentro, de lado... A família debruçou-se sobre o ecrã e a senhora MF2017 disse: – Gosto muito, tem um estendal para a roupa, que dá sempre muito jeito!



De seguida, a menina moF2017 notou: – E o meu quarto tem uma varanda grande que até dá para eu andar de patins... – E onde é o meu quarto? – perguntou o pequeno moF2017. – É aqui, mesmo ao lado do quarto dos teus pais – indicou Francisca. – E tens uma janelinha no teto para poderes ver as estrelas quando estiveres deitado na cama – acrescentou. – Fixe! – respondeu moF2017. Depois, o senhor HF2017 questionou Francisca sobre todos os pormenores – onde era a garagem, a adega, qual o material das janelas, o pavimento dos quartos, das casas de banho, das salas... E finalmente disse: – Muito bem, arquiteta. Parece-nos um bom projeto. Vamos avançar para a sua construção, temos menos de duas horas para isso.

Francisca estava incrédula. Tinham menos de duas horas para construir aquela casa toda! Só se fosse um milagre... Porém, no fundo, estava desejava de ver o conversor outra vez a funcionar. Será que o que vira com a sandes de fiambre funcionava realmente com a construção de uma casa? Tinha sérias dúvidas sobre isso. Mas muita curiosidade...

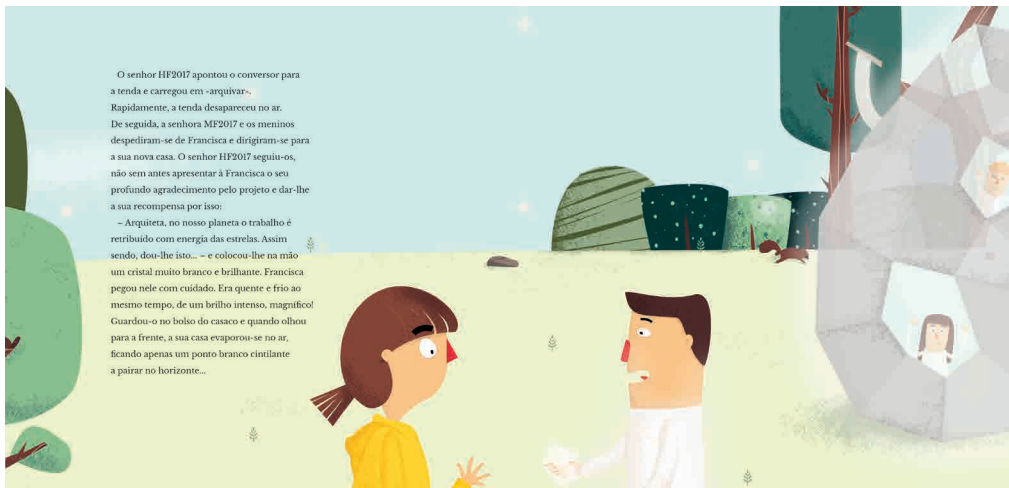
O senhor MP2017 pediu à Francisca que transferisse os dados do projeto para o conversor e seguidamente carregou numa série de comandos que começaram a traçar no ar as linhas, os pontos e os planos dos desenhos. Essas imagens da casa foram tornando-se cada vez mais nítidas, mais espessas e a casa foi tomando forma e crescendo à frente deles, acabando por ocupar uma extensa área da clareira da mata.

– Uauu! – exclamou Francisca. Nem queria acreditar. O seu projeto transformado em realidade ali mesmo à sua frente! Como acontecera com a sandes de fiambre...



O senhor HF2017 apontou o conversor para a tenda e carregou em «arquivar». Rapidamente, a tenda desapareceu no ar. De seguida, a senhora MP2017 e os meninos despediram-se de Francisca e dirigiram-se para a sua nova casa. O senhor HF2017 seguiu-os, não sem antes apresentar à Francisca o seu profundo agradecimento pelo projeto e dar-lhe a sua recompensa por isso:

– Arquitecta, no nosso planeta o trabalho é retribuído com energia das estrelas. Assim sendo, dou-lhe isto... – e colocou-lhe na mão um cristal muito branco e brilhante. Francisca pegou nele com cuidado. Era quente e frio ao mesmo tempo, de um brilho intenso, magnífico! Guardou-o no bolso do casaco e quando olhou para a frente, a sua casa evaporou-se no ar, ficando apenas um ponto branco cintilante a pairar no horizonte...



Francisca voltou para perto da sua moto, pelo trilho, onde entretanto estava a chegar Serafim Viana, no seu velho jipe.

– Então? Missão cumprida? – perguntou Serafim.

– Sim... – respondeu Francisca, ainda um pouco atordoada com o que tinha acabado de ver. – Espero que a casa funcione... e que cheguem ao destino – acrescentou.

– De certeza que sim – comentou Serafim. – Acabário por te dar notícias, vais ver!

Francisca olhou-o com perplexidade. Como poderia ter tantas certezas e aceitar esta aventura com tanta serenidade? Mas lá seguiram então os dois, Francisca na moto e Serafim no jipe, para as suas casas no centro da cidade.





Em casa, Francisca tirou o cristal do bolso. Olhou-o fixamente e viu a imagem do seu projeto: a casa do futuro que tinha desenhado para a família F2017. Numa das janelas da casa, os dois meninos acenavam-lhe sorridentes...  
-Vão a caminho do seu planeta, ainda bem-pensou Francisca.  
Sem demora, passou pela cozinha e fez uma generosa sandes de fiambre que saboreou até à última migalha. Depois entrou na sala, sentou-se em frente da sua secretária, abriu o bloco de desenho, pegou nos seus lápis e canetas, e começou a desenhar!



Integrada no Gabinete FAJúnius da Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa e unidade de investigação (desenvolvida no Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design (CIAUD)), concentrou-se a produção deste livro, no qual participou a aluna Camilla Martinho, no âmbito da realização do seu projeto final de Mestrado em Design de Comunicação, orientado por Susana Oliveira e com a supervisão de Margarida Louro.



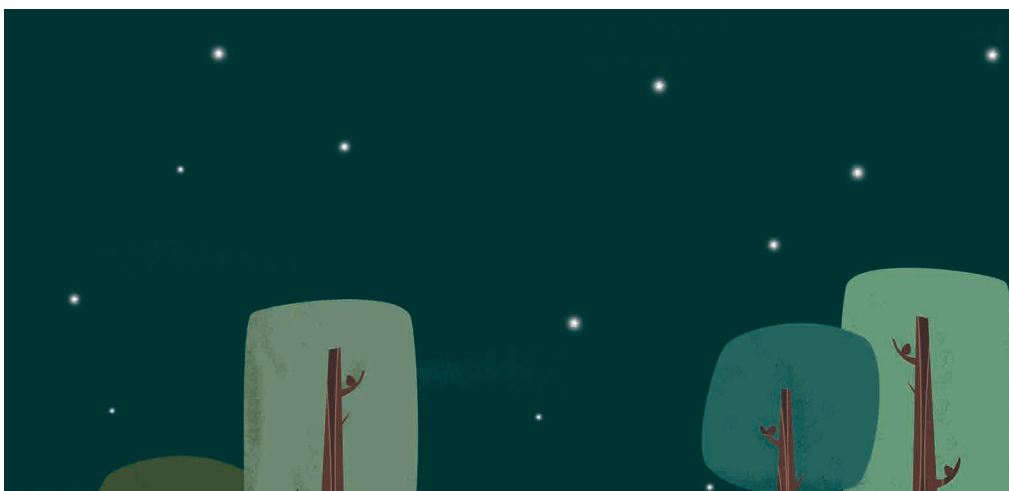
MARGARIDA LOURO

Margarida Louro nasceu em Lisboa em 1970, é casada e mãe de três filhos. Licenciou-se em Arquitectura pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa (FA-UTL) em 1995, em que é docente desde 1997. É membro efetivo do Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design (CIAUD) desde julho de 2006. Atualmente é coordenadora do gabinete FAJúnius da Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa.



CAMILA MARTINHO

Camilla Martinho nasceu em São Paulo em 1993. Licenciou-se em Design pela Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa (FA-ULisboa), em 2015. É finalista do Mestrado em Design de Comunicação da FA-ULisboa. Atualmente é bolsista de investigação no Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design (CIAUD).



## **ANEXO 2**

Materiais de comunicação: totens.

Frames retirados do vídeo do evento de lançamento do livro.

Vídeo disponível em:

[https://www.facebook.com/fa.ulisboa/?ref=br\\_rs](https://www.facebook.com/fa.ulisboa/?ref=br_rs)



### **ANEXO 3**

Lançamento do livro *A Casa do Futuro*.

Frames retirados do vídeo do evento de lançamento do livro.

Vídeo disponível em:

[https://www.facebook.com/fa.ulisboa/?ref=br\\_rs](https://www.facebook.com/fa.ulisboa/?ref=br_rs)

