

Aventuras na Casa Barroca: estudo para o desenvolvimento de um pré-livro digital interativo¹

Mariana Penteado Miquelino²

Luiza Benetti Evangelista³

Camila Marui⁴

Prof. Dr. Tomas Guner Sniker⁵

PUC-Campinas

RESUMO

“Aventuras na Casa Barroca” é um pré-livro digital interativo desenvolvido no âmbito do projeto “Histórias Mágicas”, como parte da disciplina *Projeto Integrador: Produção Gráfica Baseada em Vetores* do curso de Design Digital da PUC-Campinas. Este texto apresenta o estudo e a criação do pré-livro, detalhando o processo de design desde a concepção até a prototipagem da interface digital. O objetivo foi desenvolver um material ilustrado que envolvesse crianças em fase de alfabetização na construção da narrativa, despertando sua curiosidade sobre o movimento artístico Barroco.

PALAVRAS-CHAVE: Design Digital; Barroco; Pré-livro; Aprendizado Infantil.

INTRODUÇÃO

O projeto "Histórias Mágicas" foi desenvolvido a partir de uma parceria entre a Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas) e a EE "Professora Idalina Caldeira de Souza Pereira", com o objetivo de criar uma proposta inovadora de pré-livros digitais interativos para crianças em fase de alfabetização. Este projeto é uma experiência prática que se insere no contexto da disciplina "Projeto Integrador: Produção Gráfica Baseada em Vetores", parte do curso de Design Digital da PUC-Campinas. O desenvolvimento do pré-livro digital interativo busca unir design gráfico, tecnologias digitais e pedagogia, por meio da apresentação e da exploração de movimentos artísticos, como o Barroco, para criar uma experiência sensorial rica para o público infantil.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Produção Editorial, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Aluna de Graduação 5º semestre de Design Digital da PUC-Campinas, email: mariana.p.miquelino@gmail.com

³ Aluna de Graduação 5º semestre de Design Digital da PUC-Campinas, email: luizabenettievans@gmail.com

⁴ Aluna de Graduação 5º semestre de Design Digital da PUC-Campinas, email: camila_marui@hotmail.com

⁵ Professor do Curso de Design Digital da PUC-Campinas, email: eaad.design_digital@puc-campinas.edu.br

A ideia central do "Histórias Mágicas" é proporcionar uma nova abordagem à leitura para crianças, utilizando o formato do pré-livro, criado por Bruno Munari na década de 1950 (Munari, 2008), mas com a adaptação para o contexto digital. Munari introduziu o conceito de pré-livros como objetos interativos e visuais, sem textos, pensados para estimular a curiosidade e o aprendizado das crianças. Este projeto amplia essa proposta, ao integrar a interatividade digital, visando envolver as crianças em uma experiência lúdica e educativa.

O Movimento Barroco e suas Influências

Para o desenvolvimento da narrativa do pré-livro, foi estabelecido como temática o movimento Barroco⁶. O Barroco foi um movimento cultural e artístico que se desenvolveu na Europa entre os séculos XVII e XVIII, originando-se em Roma e expandindo-se para países como França, Espanha, Portugal, Holanda e Itália (Serrão, 2003). Caracterizou-se pela busca de emoções intensas, grandiosidade, dramatização e exploração de contrastes, manifestando-se na pintura, escultura e arquitetura.

Esse movimento surgiu em um período de turbulência histórica e social, marcado pela Contrarreforma Católica, que visava reafirmar o poder e a influência da Igreja após a Reforma Protestante. Assim, o Barroco serviu como uma resposta à necessidade da Igreja de se reconectar com o público de forma emocional e visualmente impactante, utilizando a arte como ferramenta de persuasão religiosa e intensificação da fé (Cabanne, 2001).

Na pintura, artistas como Caravaggio, Rubens, Rembrandt e Velázquez destacaram-se ao adotar técnicas como o *tenebrismo* e o *chiaroscuro* (claro-escuro), criando contrastes dramáticos entre luz e sombra que intensificavam o impacto emocional das cenas retratadas (Janson, 2001). Esses recursos faziam com que as figuras parecessem emergir da escuridão, criando uma sensação de movimento e envolvimento direto do espectador. As obras de Caravaggio, por exemplo, focam em

⁶ Os pré-livros são desenvolvidos no componente curricular *Projeto Integrador: Produção Gráfica Baseada em Vetores*. Nesse contexto, os estudantes são organizados em equipes e, com a orientação do professor, escolhem um movimento artístico como temática para o livro. Para embasar essa escolha, contam com o suporte do componente curricular *História da Arte – Estética e Contemporaneidade*, que lhes proporciona um estudo aprofundado dos movimentos artísticos antes de iniciarem a construção das narrativas dos pré-livros.

momentos de grande tensão emocional ou espiritual, provocando reações imediatas no público.

Na escultura, o Barroco caracteriza-se pela fluidez das formas, uso de curvas e busca por um movimento quase "orgânico" e hiper-realista. Gian Lorenzo Bernini, um dos principais escultores da época, criou obras como *O Êxtase de Santa Teresa*, que transmite uma sensação de dinamismo e espiritualidade por meio do uso de tecidos esculpidos, expressões faciais intensas e interação com o espaço ao redor (Serrão, 2003). Essas esculturas não eram apenas formas estáticas, mas experiências visuais que envolviam o espectador, muitas vezes inseridas em espaços arquitetônicos projetados para serem vistas de diferentes ângulos e em interação com a luz.

No contexto do Barroco, a emoção, a teatralidade e o movimento visual eram ferramentas fundamentais para capturar e envolver o público. A intenção era gerar uma reação visceral, de modo que as obras não apenas fossem observadas, mas "vividas". Essa busca pela intensificação sensorial, pela dramaticidade e pela complexidade de formas e expressões, dialoga diretamente com a proposta do projeto *Histórias Mágicas*, que visa criar uma experiência interativa e emocional para as crianças, inspirada pela estética barroca. A transposição dessa dinâmica para os pré-livros digitais interativos permite que as crianças, ao interagirem com as imagens e os elementos visuais, imerjam em um universo visualmente impactante, semelhante à experiência dos espectadores barrocos diante das obras de arte da época (Janson, 2001).

Os Pré-livros de Bruno Munari: De Objetos Físicos a Interativos Digitais

Na década de 50, Munari (2008) desafiou a noção tradicional de livro como objeto escrito e propôs um novo tipo de "livro" para crianças, no qual a narrativa não era construída por meio de palavras, mas por uma combinação de imagens e interações sensoriais. Seus pré-livros ou livros ilegíveis eram objetos que podiam ser manuseados livremente, explorando diferentes materiais, formas e texturas, proporcionando uma experiência visual, tátil e até sonora para as crianças.

Munari entendia que a criança aprende não apenas por meio da leitura convencional, mas também por meio de uma experiência sensorial mais ampla. Como não possuíam texto, os pré-livros desafiavam as crianças a usar a imaginação para construir suas próprias histórias, interagindo com as imagens e os materiais. Esse

conceito de estimulação sensorial e interação é fundamental no projeto "Histórias Mágicas", que agora propõe a transposição dessa experiência para o ambiente digital.

A evolução dos dispositivos tecnológicos, como tablets e celulares, trouxe novas oportunidades para a criação de pré-livros digitais interativos. O "Histórias Mágicas" se propõe a dialogar com essas novas tecnologias, aproveitando sua capacidade de interatividade para permitir que as crianças não apenas visualizem imagens, mas também participem ativamente na construção da narrativa, tocando, clicando e explorando os elementos do pré-livro digital. Assim, o projeto combina o legado de Munari com as possibilidades do design digital, criando uma experiência inovadora e imersiva para o público infantil.

A Narrativa do Pré-Livro e a abordagem do Barroco na Entrega Final

Ao considerar o Barroco para a criação dos pré-livros digitais, a proposta foi traduzir essa intensidade visual em um formato acessível e envolvente para as crianças, de forma que a experiência estética não se limitasse à simples observação, mas fosse uma vivência interativa. O Barroco, com sua ênfase na dramatização e no contraste, pode fornecer uma base rica para trabalhar conceitos de movimento, profundidade e contraste nas ilustrações digitais, estimulando o desenvolvimento sensorial das crianças.

Para tornar esse objetivo algo visual, foi criada uma narrativa e selecionadas obras que pudessem representar o movimento barroco para serem ilustradas e traduzidas de uma forma leve e infantil, abrangendo a pintura, a escultura e a arquitetura. Assim, foram escolhidas as artes: "As meninas" de Velásquez" e "Narciso" e o anjo de "São Mateus" de Caravaggio, "Êxtase de Santa Tereza" e "Medusa" de Bernini, e características marcantes da arquitetura, como uso de diversos adornos em molduras, cortinas, fontes de água e cores fortes, criando ambientes com muito contraste.

A página inicial do pré-livro apresenta uma sala contemporânea normal, mas com um espelho muito diferente no meio, com características de molduras de quadros barrocos, então a personagem curiosa se aproxima conseguindo notar uma sala diferente no reflexo, uma sala barroca. A personagem entra nessa sala e estrelas brilhantes a chamam para a porta, assim o leitor é influenciado a clicar ali. Por meio do guia das estrelas, a personagem, junto com o espectador, passa por ambientes que remetem a referências barrocas, como "As Meninas" de Velásquez (Figura 1),

“Medusa” de Bernini (Figura 3) e também vai para um jardim com outras referências como “Êxtase de Santa Teresa” de Bernini (Figura 6). Após um tempo fora de casa, a personagem começa a sentir falta de casa e, ao encontrar uma fonte, faz um pedido para retornar para casa, logo um anjo aparece e a guia para um lago, curiosa, ela se aproxima do lago, se desequilibrando e caindo. Ao cair, a personagem retorna para casa feliz pela sua aventura.

Figura 1 - Imagem do Pré-livro



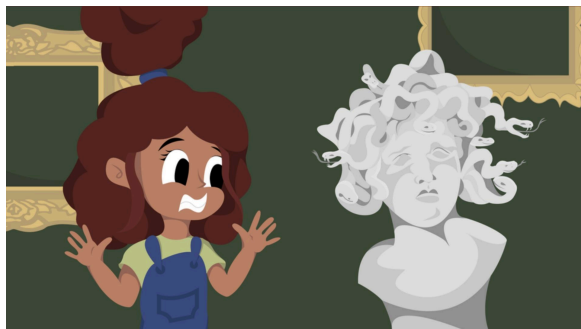
Fonte: Elaboração própria (2023)

Figura 2 - As Meninas, Diego Velázquez, 1656, óleo sobre tela, Museu do Prado, Madri



Fonte: VELÁZQUEZ, 1656.

Figura 3 - Imagem do Pré-livro



Fonte: Elaboração própria (2023)

Figura 4 - “A Medusa, Gian Lorenzo Bernini, c. 1644–1648, mármore, Museus Capitolinos, Roma



Fonte: BERNINI, c. 1648.

Ademais, foi escolhida uma estética de pintura digital sem contornos, com cantos arredondados, remetendo a uma harmonia presente em livros infantis. Para a personagem, a escolha foi uma criança de olhos grandes, nariz e boca pequena com um macacão, e cabelos grandes e cacheados.

Figura 5 - Imagem do Pré-livro



Fonte: Elaboração própria (2023)

Figura 6 - Êxtase de Santa Teresa, Gian Lorenzo Bernini, 1647–1652, mármore e bronze dourado, Capela Cornaro, Igreja de Santa Maria della Vittoria, Roma



Fonte: BERNINI, 1652.

Segundo o filósofo e historiador da arte, Ernst Gombrich, o Barroco era uma arte da comunicação visual que buscava afetar profundamente o espectador (2013), um conceito que se alinha com os objetivos do projeto, ao buscar gerar uma reação visceral das crianças por meio da combinação de elementos gráficos, visuais e interativos.

Conclusão

O projeto "Histórias Mágicas" representa uma tentativa de unir tradição e inovação, resgatando o conceito de pré-livros de Bruno Munari, mas adaptando-o ao contexto digital contemporâneo. A incorporação do movimento Barroco nas ilustrações digitais tem o objetivo de criar uma experiência sensorial rica e imersiva, estimulando o interesse das crianças pela arte e pela leitura de forma lúdica e interativa. Ao promover a interação com o conteúdo visual e permitir que as crianças participem ativamente da construção da narrativa, o projeto não só introduz as crianças ao mundo dos livros e da leitura, mas também as aproxima da experimentação artística e da utilização das tecnologias digitais.

Após a fase de desenvolvimento, o pré-livro foi testado com estudantes da escola parceira EE *Professora Idalina Caldeira de Souza Pereira*, pertencentes ao público-alvo. A experiência com as crianças evidenciou que a interação digital pode tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Como próximo passo, será implementada a Biblioteca Digital "Histórias Mágicas", disponibilizando as produções para estudantes da Região Metropolitana de Campinas.

REFERÊNCIAS

- CABANNE, Pierre. *A arte clássica e o Barroco*. Lisboa: Edições 70, 2001.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *A história da arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.
- GOMES, Lauro Flores. *Cinema nacional: caminhos percorridos*. São Paulo: USP, 2007.
- JANSON, H. W. *História geral da arte: Renascimento e Barroco*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- SERRÃO, Vítor. *História da arte em Portugal - o Barroco*. Lisboa: Editorial Presença, 2003.