



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Braz, Ana Cristina Feliciano

Contar com cor: “Lá no outro lado...”

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3217>

Metadados

Data de Publicação	2017
Resumo	Perante uma sociedade em que a leitura está cada vez mais realçada e é mesmo considerada como um instrumento precioso e indispensável ao indivíduo, este projeto teve como principal objetivo ir de encontro à necessidade existente de estimular a imaginação do público infantil, assim mesmo como a importância de desenvolver as suas capacidades cognitivas, de modo a prepará-los para a vida adulta. O projeto “ Contar Com Cor” visa aprender, processar e interpretar a informação dos contextos educativo...
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Design editorial, Publicação, Literatura, Psicologia, Pedagogia, Cor, Ilustração infantil
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Design de Comunicação e Produção Audiovisual

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-05-02T15:30:27Z com informação proveniente do Repositório



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas

Contar Com Cor: “*Lá no outro lado...*”

Ana Braz
2010055

Orientadores

Professora Lionel Louro

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciatura em Design De Comunicação E Produção Audiovisual, realizada sob a orientação científica do Especialista Lionel Louro da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho 2017

Composição do júri

Presidente do júri

Doutorado, José Gago Silva Professor

Vogais

Professor Adjunto , José Silva”

Professor Adjunto, Escola Superior de Artes Aplicadas

Doutorado, João Vasco Neves

Professor Adjunto – Escola Superior de Artes Aplicadas

Professor Adjunto, Escola Superior de Artes Aplicadas

Agradecimentos

Ao dar por concluída o meu projeto final de curso, gostaria de agradecer a todos quantos, de diversas formas, me apoiaram na sua realização. Ao meu orientador, Professor Lionel Louro, que sempre mostrou disponibilidade, compreensão e me deu o seu apoio com a sua competência e saber. Ao restante corpo docente do curso que frequento, pelo seu cuidado, interesse e incentivo durante todo o tempo de licenciatura. Aos meus colegas e amigos, por sempre terem acreditado em mim, pelo constante estímulo e permanente disponibilidade. Aos meus pais, pelo suporte constante da minha vida e aos meus irmãos pelo carinho e energia que me transmitiram. Acredito que não seria possível atingir todo o trabalho apresentado sem eles e, por esse motivo, devo agradecer o apoio fundamental e considerável.

Resumo

Perante uma sociedade em que a leitura está cada vez mais realçada e é mesmo considerada como um instrumento precioso e indispensável ao indivíduo, este projeto teve como principal objetivo ir de encontro à necessidade existente de estimular a imaginação do público infantil, assim mesmo como a importância de desenvolver as suas capacidades cognitivas, de modo a prepará-los para a vida adulta.

O projeto “ Contar Com Cor” visa aprender, processar e interpretar a informação dos contextos educativos infantil convertendo em cor, nomeadamente a ilustração. Partindo destes pressupostos, o presente trabalho foca a problemática dos hábitos de leitura das crianças, centrando a sua abordagem no papel da Ilustração, na promoção da leitura através do incremento e diversidade das obras da literarias infantil e na concretização da primeira edição, “ Lá no outro lado”. A análise dos dados obtidos, através dos instrumentos de recolha utilizados, revelou que a cor aliado ao desenho e à história permite uma melhor descodificação das mensagens do dia-a-dia, na medida em que contribui para uma mudança significativa de práticas lúdicas e pedagógicas por parte do público infantil, face à motivação e ao desenvolvimento do prazer de ler.

Palavras chave

Design Editorial, Publicação, Literatura, Psicologia, Pedagogia, Cor, Ilustração Infantil.

Abstract

Before a society in which reading is increasingly emphasized and even considered as a precious and indispensable instrument to the individual, this project had as main objective to meet the existent need to stimulate the imagination of the children, as well as the importance To develop their cognitive abilities, so as to prepare them for adult life.

The project "Counting With Color" aims to learn, process and interpret information from children's educational contexts by converting to color, namely illustration. Based on these assumptions, the present work focuses on children's reading habits, focusing on the role of Illustration, promoting reading through the increase and diversity of children's literature and the first edition, "The Girl Who Spoke With The Wind ". The analysis of the data obtained, through the collection instruments used, revealed that the color allied to the design and the history allows a better decoding of the messages of the day to day, since it contributes to a significant change of playful and pedagogical practices By the children's public, in the face of motivation and the development of reading pleasure.

Keywords

Editorial Design, Publication, Literature, Psychology, Pedagogy, Color, Children's Illustration.

Índice geral

Contar Com Cor: “ <i>Lá no outro lado...</i> ”	1
Agradecimentos	3
Resumo.....	4
Abstract.....	5
Índice geral.....	6
Lista de tabelas.....	7
1 Introdução.....	9
Objetivos gerais.....	10
Objetivos específicos.....	11
Metodologia Projetural.....	12
Estrutura do projeto	13
Calendarização do projeto	14
2 Fndamentação Teórica.....	13
Desenvolvimento do Indivíduo.....	16
Desenvolvimento Infantil.....	18
A Leitura	24
Motivação da Leitura na Infância.....	28
Critério Edifotial	32
Perfil Editorial.....	32
Critério Editorial.....	32
Linha Editorial.....	33
Linha Editorial.....	33
Nome	34
Designação e/ou assinatura.....	34
Linguagem visual da Ilustração	35
Ilustração.....	36
A ilustração para a Infância em Portugal	37
Design do Livro.....	41
Formato.....	42
Grelha	45
Tipografia.....	47
Cor.....	49
Forma.....	52
Ritmo e equilíbrio.....	52
Textura	53
Escala.....	53
Figura e fundo	54
Paginação	55
Capa.....	56
Pré-impressão.....	57

Impressão.....	58
Offset.....	59
Serigrafia.....	60
Suporte.....	61
Papel.....	62
Características do Papel.....	63
3 Estudos de Caso.....	70
Estudo de Caso – Yara Kono: A Ilha.....	72
Estudo de Caso – Chené: O Loboferoz.....	75
4 Fase de intervenção.....	78
Definição de critério editorial.....	78
Público-Alvo.....	78
Definição do perfil editorial.....	79
Definição do Suporte/ Canal de distribuição.....	79
Criação de nome.....	81
Investigação ativa.....	82
Requisitos do projeto.....	82
Desenvolvimento do livro.....	83
Estudo de proposta.....	83
Suporte.....	84
Ilustração.....	88
Estudos de personagens.....	89
Estudo de cores.....	90
Tipografia.....	91
Grelha.....	93
Capa.....	94
Mockup.....	95

Lista de tabelas

Tabela 1 – Metodologia Projetual

Tabela 2 – Calendarização do projeto

“...ilustrar, é associar uma imagem a uma ideia, a uma vontade ou a um texto.”
(Portugal Frankfurt -97 1997, p.11)

1 Introdução

O presente relatório consiste numa investigação, enquanto discente da unidade curricular de Projeto do curso de Design de Comunicação e Produção Audiovisual, da Escola Superior de Artes Aplicadas. O propósito do projeto é procurar entender a resposta do público infantil perante a ilustração na literatura e lançar olhares na latente da aplicação de cores auxiliando como incentivo à leitura. Contribuindo, assim, para novas posturas no campo educacional, social e cultural.

Será abordado um estudo sobre o papel da leitura no desenvolvimento psicológico e intelectual das crianças entre seis a doze anos aplicando a ilustração para ensinar desde cedo, que a linguagem dos livros têm as suas próprias convenções, e que as palavras podem criar mundos imaginários.

É evidente que a literatura infantil serve para reforçar os laços de desenvolvimento e descobertas da criança. Com isto, o Projeto procura, então compreender e desenvolver as capacidades cognitivas do público infantil para entender melhor o seu universo.

As discussões atuais sobre as técnicas de ensino estão em contante evolução, possibilitando, assim, uma reconstrução do campo educacional das crianças. É nesse sentido, que o estudo da influência da cor na instrução do individuo tem principal destaque.

As cores são vibrantes estímulos que interagem connosco mesmo sem a nossa permissão.

Quando a literatura utiliza os estímulos certos, proporciona à criança uma maior interação com o meio em que ela está inserida. A criança que aprende a lidar com as cores desde cedo é mais equilibrada e centrada no que está sendo proposto, melhorando o desempenho na sua formação escolar e social.

A Cromopedagogia ou Pedagogia das Cores propõe uma mente equilibrada pelo uso das cores na aprendizagem. E é neste sentido que o projecto visa projetar resultados.

2 Definição do projeto

O presente projeto consiste saber:

Questão do estudo

- De que forma as crianças constroem a narrativa a partir da ilustração;
- Como usar a cor para obter no leitor um maior envolvimento com a história;

Objetivos gerais

O projeto “ Contar Com Cor” pretende criar uma plataforma de publicação independente, explorando uma prática holística e multidisciplinar através de imagem, ilustração, escrita e narrativa. A exploração dos conteúdos propostos foca-se na expressão através do desenho e da cor.

O objetivo do projeto é, essencialmente, fomentar uma atitude curiosa e lúdica em relação ao público infantil perante a literatura.

Objetivos específicos

- Os objetivos específicos deste projeto são:
- Desenvolver um projeto de design gráfico virado para o mundo de ilustração;
- Desenvolver um projeto de publicação independente, a ser comercializado através de suportes digitais;
- Promover e encorajar a criação de novas obras de ilustração;
- Divulgar por meios digitais o meu portfólio na área da Ilustração;
- Mostrar versatilidade nas técnicas envolvidas;
- Conquistar “pequenos” leitores;
- Aumentar a visibilidade dos leitores;
- Aplicar conhecimentos e competências adquiridas ao longo do curso.

Metodologia Projetural



Tabela 1 - Metodologia Projetura

Estrutura do projeto

O presente trabalho de projeto está organizado em quatro capítulos, compostos por subcapítulos. A estrutura tem início no capítulo um, onde é apresentado todo o enquadramento do projeto; aqui definem-se os objetivos a atingir, a metodologia que deve ser aplicada, a estrutura e o calendário de produção necessário para a conclusão do projeto.

A fase de pesquisa bibliográfica conducente à fundamentação teórica do projeto é apresentada no capítulo dois, onde serão abordados os conteúdos inerentes ao estudo do desenvolvimento do indivíduo através da leitura, nomeadamente no que diz respeito à Psicopedagogia e à área da Psicologia da cor. Segue-se a definição de Ilustração, bem como os diferentes profissionais associados à área em causa. Foram ainda estudadas características e técnicas relacionadas com o desenvolvimento de publicações. Com isto, esta fase procurou fundamentar a importância da leitura na infância aliada à ilustração

Já no terceiro capítulo foi realizado o estudo e análise de três obras, de forma a estudar e explorar os diferentes conteúdos e estruturas. A análise dos dados recolhidos é feita no fim do capítulo, onde se apresenta a discussão dos resultados obtidos da análise e tratamento da informação recolhida em cada um dos casos.

No capítulo quatro, é apresentada a fase de proposta e sua justificação. A fase de elaboração de projeto, assenta na pesquisa bibliográfica referida no capítulo um, encontra-se dividido por subcapítulos, que mostram e explicam todo o processo e metodologia aplicada no trabalho realizado, desde a recolha de informação até à conceção do protótipo.

O quinto capítulo está reservado à conclusão do projeto, onde são enunciados os principais resultados obtidos ao longo de todo o processo de trabalho.

Calendarização do projeto

Fases do trabalho	Duração	MAIO				JUNHO				JULHO
		01-07	8-14	14-21	22-28	01-10	11-17	18-24	25-30	01-08
FASE INICIAL										
Pesquisa de histórias infantis	10H	01-04								
Pesquisa sobre a Psicologia Social	10H		08-09							
Pesquisa sobre a Psicologia Cognitiva	10H		10-11							
Pesquisa sobre a Psicologia Infantil	5H		12							
Pesquisa sobre a Psicologia da Cor	3H		13							
Pesquisa sobre a Pedagogia	10H			15-16						
Pesquisa sobre a Pedagogia da Cor	5H			17-18						
Reunião com Psicóloga				19						
Questionários (Professora/ Alunos/ Pais)					22-24					
Aula assistida com interação com as crianças	10H				25-26					
PRÉ- ELABORAÇÃO DO PROJECTO										
História						09				
Estudo de Casos	4H					01				
Guião	4H					02				
Storyboard	1H					03				
Estudos de Técnicas	4H					05				
Estudo de Cores	3H					06				
Personagens	3H						11			
ELABORAÇÃO DO PROJECTO										
Esboços	3H						12			
Estudo de Cores	3H						13			
Estudo de Personagens	3H						14			
Ilustração	6H						13-16			
Gravura	42H							18-23		
Tipografia	36H							20-22		
Correcção digital / Paginação	4H							24		
ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO										
Definição de Estratégia de Comunicação	3H								25	
Canais e meios de comunicar a desenvolver	12H								26-29	
ARTES FINAIS										
Realização das artes finais do ficheiro	3H								26	
Preparação para impressão	2H								28	
IMPRESSÃO										
Deslocação à gráfica para impressão	8H								29	
ENTREGA										
Entrega	2H									03
RESPONSÁVEL PELO PROJECTO										
ANA BRAZ										

Tabela 2 - Calendarização do projeto

3 Fundamentação Teórica

“A fundamentação teórica apresentada deve servir de base para a análise e interpretação dos dados coletados na fase de elaboração do relatório final. Dessa forma, os dados apresentados devem ser interpretados à luz das teorias existentes”.

Mello (2006, p. 86),

Este estudo procura dialogar e interagir com crianças no intuito de compreender as preferências em relação às imagens nos livros infantis. Abranger informações e dados a respeito da ilustração, da literatura infantil, da psicologia e pedagogia, a fim de compreender a percepção das crianças em relação às imagens. Para tal, foi necessário elaborar a análise de ilustrações nos livros apresentadas pelo mercado editorial, assim como um estudo sobre o desenvolvimento intelectual da criança.

Nos livros e noutros meios de aplicação a ilustrações infantis, por vezes o público-alvo, a criança, é negligenciada, não participando do processo de desenvolvimento do produto. Escritores, editoras e os próprios ilustradores realizam o que consideram adequados às idades e ao gosto infantil. Existe muito pouca literatura sobre o assunto. Segundo Arizpe e Styles (2003), há poucas tentativas válidas em questionar as crianças sobre o modo como captam a leitura e a visualização de um texto verbo-visual sido realizadas. Pouco ainda se considera o modo como elas percebem a relação entre os textos e as imagens. O fato de a literatura infantil ter sido por muito tempo tratada como um gênero de menor importância dentro da literatura tradicional pode ter contribuído nesse aspecto.

Segundo Marc Soriano (apud CARVALHO, [s.d]) o livro infantil define-se por uma mensagem do autor para um leitor-criança e, como o leitor encontra-se em fase de desenvolvimento, a sua leitura e compreensão torna-se um processo de aprendizagem. E julgando que as representações do ato de ler podem contribuir para a construção do gosto pela leitura, a ilustração não só complementa um texto verbal, mas busca dialogar com ele, ampliando seus sentidos e entendimentos. De acordo com Ilza Santos (2008), a criança, ao ler um livro, transporta ao seu imaginário as histórias que lê e as imagens que vê, interpretando o livro como parte do seu universo, por isso a importância da participação da criança e a compreensão da leitura visual infantil.

Desenvolvimento do Indivíduo

Os fenômenos humanos são biológicos nas suas raízes, sociais nos seus fins e mentais nos seus meios. *(Jean Piaget)*

Piaget defende que o desenvolvimento mental do indivíduo e o processo de construção de conhecimento divide-se em três processos: a adaptação, a assimilação e a acomodação. Piaget diz que o indivíduo está constantemente interagindo com o meio ambiente. Dessa interação resulta uma mudança contínua, que chamamos de adaptação. Com sentido análogo ao da Biologia, emprega a palavra adaptação para designar o processo que ocasiona uma mudança contínua no indivíduo, decorrente da constante interação com o meio. Esse ciclo adaptativo é constituído por dois subprocessos: assimilação e acomodação.

A assimilação está relacionada à apropriação de conhecimentos e habilidade. O processo de assimilação é um dos conceitos fundamentais da teoria da instrução e do ensino. Permite-nos entender que o ato de aprender é um ato de conhecimento pelo qual assimilamos mentalmente os fatos, fenômenos e relações do mundo, da natureza e da sociedade, através do estudo das matérias de ensino. Nesse sentido, podemos dizer que a aprendizagem é uma relação cognitiva entre o sujeito e os objetos de conhecimento. A acomodação é o que ajuda na reorganização e na modificação dos esquemas, anteriormente, assimilados pelo indivíduo, para ajustá-los a cada nova experiência, acomodando-as às estruturas mentais já existentes. Portanto, a adaptação é o equilíbrio entre assimilação e acomodação, e acarreta uma mudança no indivíduo.

A inteligência desempenha uma função adaptativa, pois é através dela que o indivíduo coleta as informações do meio e as reorganiza, de forma a compreender melhor a realidade em que vive, nela age, transformando. Para Piaget (1969, p.38), a inteligência é adaptação na sua forma mais elevada, isto é, o desenvolvimento mental, em sua organização progressiva, é uma forma de adaptação sempre mais precisa à realidade. É preciso ter sempre em mente que Piaget usa a palavra adaptação no sentido em que é usado pela Biologia, ou seja, uma modificação que ocorre no indivíduo em decorrência de sua interação com o meio. Portanto, é no processo de construção do conhecimento e na aquisição de saberes que devemos fazer com que o indivíduo seja motivado a desenvolver sua aprendizagem e ao mesmo tempo superar as dificuldades que sentem em assimilar o conhecimento adquirido.

Desde nascença que indivíduo sofre influência dos agentes externos de natureza física e social. Esses agentes atuam sobre o seu organismo e sobre o seu espírito, estimulando suas capacidades e aptidões e promovendo o seu desenvolvimento físico e mental.

Um dos processos contínuos que ocorrem durante toda a vida do indivíduo, desde a mais tenra infância até a mais avançada velhice é a aprendizagem. A criança deve aprender a andar e a falar; depois a ler e escrever, aprendizagens básicas para atingir a cidadania e a participação ativa na sociedade. Já os adultos precisam aprender habilidades ligadas a algum tipo de trabalho que lhes forneça a satisfação das suas necessidades básicas, algo que lhes garanta o sustento. As pessoas idosas embora nossa sociedade seja reticente quanto às suas capacidades de aprendizagem podem continuar aprendendo coisas tão complexas como enquanto jovem, como uma nova

profissão, aprender um novo idioma, frequentar algum curso. O desenvolvimento geral do indivíduo será resultado de suas potencialidades genéticas e, sobretudo, das habilidades aprendidas durante as várias fases da vida. A aprendizagem está diretamente relacionada com o desenvolvimento cognitivo. As passagens pelos estágios da vida são marcadas por uma constante aprendizagem. “Vivendo e aprendendo”, diz a sabedoria popular. Assim, os indivíduos tendem a melhorar nas tarefas que a vida lhes impõe. A aprendizagem permite ao sujeito compreender melhor as coisas que estão à sua volta, seus companheiros, a natureza e a si mesmo, capacitando-o a ajustar-se ao seu ambiente físico e social.

A motivação pode variar em intrínseca, onde a pessoa sente-se autodeterminada em realizar uma atividade, ou extrínseca, quando há uma preocupação na realização da tarefa por recompensas externas.

(Reeve; Deci; Ryan, 2004).

O processo para uma aprendizagem depende essencialmente de uma motivação eficaz. Segundo Reeve (2009), a motivação é o processo que confere ao comportamento energia, pela intensidade e persistência comportamental, e direção, pois o comportamento é dirigido para objetivos ou metas. As fontes de motivação são os processos que fornecem ao comportamento a sua energia e direção: as necessidades, a cognição, as emoções e os acontecimentos externos.



Figura 1- Esquema da Teoria de Reeve

Desenvolvimento Infantil

...desde o nascimento, o desenvolvimento intelectual é, simultaneamente, obra da sociedade e do indivíduo”.

(PIAGET,1973, p.242)

Jean Piaget sugere que as crianças se movem através de quatro estágios diferentes de desenvolvimento mental. Sua teoria concentra-se não só na compreensão de como as crianças adquirem conhecimento, mas também na compreensão da natureza da inteligência.

Piaget desenvolveu uma teoria teórica do desenvolvimento intelectual que incluiu quatro estágios distintos: *A Era do estágio Sensoriomotor*,

A Era do estágio Sensoriomotor(até aos dois anos), fase inicial do desenvolvimento cognitivo, crianças e bebês adquirem conhecimentos através de experiências sensoriais e objetos manipuladores. As crianças passam por um período de crescimento dramático e aprendizagem. À medida que as crianças interagem com seu ambiente, eles estão continuamente fazendo novas descobertas sobre como o mundo funciona.

O desenvolvimento cognitivo que ocorre num período de tempo relativamente curto e envolve um grande crescimento. As crianças não só aprendem a realizar ações físicas, como rastejar e andar, também aprendem muito sobre o idioma das pessoas com quem eles interagem. Piaget também dividiu esta etapa em vários sub esquemas diferentes. É durante a parte final do estágio sensório-motor que o pensamento de representação inicial emerge.

Piaget acreditava que o desenvolvimento da permanência do objeto ou a constância do objeto, a compreensão de que os objetos continuam a existir mesmo quando eles não podem ser vistos, foi um elemento importante nesse ponto de desenvolvimento.

Ao aprender que os objetos são entidades separadas e distintas e que têm uma existência própria fora da percepção individual, as crianças podem então começar a anexar nomes e palavras aos objetos.

Nas idades da fase pré-operatória (2 a 7 anos) os fundamentos do desenvolvimento da linguagem podem ter sido colocados durante o estágio anterior, mas é o surgimento de linguagem que é uma das principais características do estágio pré-operacional de desenvolvimento. As crianças tornam-se muito mais experientes no jogo fino durante esta fase de desenvolvimento, mas ainda pensam muito concretamente sobre o mundo ao seu redor. Nesta fase, as crianças aprendem através do jogo fino, mas ainda lutam com a lógica e levam o ponto de vista de outras pessoas. Eles também muitas vezes se esforçam para entender a ideia de constância.

Por exemplo, um pesquisador pode tomar um pedaço de argila, dividi-lo em dois pedaços iguais e, em seguida, dar a uma criança a escolha entre dois pedaços de argila para brincar. Um pedaço de argila é enrolado em uma bola compacta enquanto o outro é esmagado em uma forma de panqueca plana. Uma vez que a forma

plana *parece* maior, a criança pré-operatória provavelmente escolherá essa peça mesmo que as duas peças sejam exatamente do mesmo tamanho.

O *Estágio Operacional de Concreto* (7 a 11 Anos) embora as crianças ainda sejam muito concretas e literais em seu pensamento neste momento em desenvolvimento, elas se tornam muito mais adeptas e usando a lógica. O egocentrismo do estágio anterior começa a desaparecer à medida que as crianças se tornam melhores em pensar sobre como outras pessoas podem ver uma situação.

Embora o pensamento se torne muito mais lógico durante o estado operacional concreto, também pode ser muito rígido. As crianças neste ponto em desenvolvimento tendem a lutar com conceitos abstratos e hipotéticos.

Durante este estágio, as crianças também se tornam menos egocêntricas e começam a pensar sobre como as outras pessoas podem pensar e sentir. As crianças na fase operacional concreta também começam a entender que os seus pensamentos são únicos para eles e que nem todos os outros compartilham pensamentos, sentimentos e opiniões.

A Fase Operacional Formal (12 e acima), o estágio final da teoria de Piaget envolve um aumento da lógica, a capacidade de usar o raciocínio dedutivo e a compreensão das ideias abstratas. Neste ponto, as pessoas tornam-se capazes de ver várias soluções potenciais para os problemas e pensar de forma mais científica sobre o mundo que os rodeia

A capacidade de pensar sobre ideias e situações abstratas é a característica fundamental do estágio operacional formal do desenvolvimento cognitivo. A capacidade de planejar sistematicamente o futuro e o motivo de situações hipotéticas também são habilidades críticas que surgem durante esta etapa.

É importante notar que Piaget não considerou o desenvolvimento intelectual das crianças como um processo quantitativo; Isto é, as crianças não apenas adicionam mais informações e conhecimentos aos seus conhecimentos existentes à medida que envelhecem. Em vez disso, Piaget sugeriu que há uma mudança *qualitativa* na forma como as crianças pensam enquanto processam gradualmente através destas quatro etapas. Uma criança aos 7 anos não tem apenas mais informações sobre o mundo do que ele fez aos 2 anos; Há uma mudança fundamental em *como* ele pensa sobre o mundo.

No Desenvolvimento Cognitivo existem alguns conceitos significativos a ter em conta. Para entender melhor algumas das coisas que acontecem durante o desenvolvimento cognitivo, é importante primeiro examinar algumas das ideias e conceitos importantes introduzidos pela Piaget.

Os seguintes são alguns dos fatores que influenciam a forma como as crianças aprendem e crescem: Os *Esquemas*, que descrevem as ações mentais e físicas envolvidas na compreensão e no conhecimento. Os esquemas são categorias de conhecimento que nos ajudam a interpretar e entender o mundo.

Segundo Piaget, um esquema inclui tanto uma categoria de conhecimento quanto o processo de obtenção desse conhecimento. À medida que as experiências acontecem, esta nova informação é usada para modificar, adicionar ou alterar esquemas existentes anteriormente.

Por exemplo, uma criança pode ter um esquema sobre um tipo de animal, como um cão. Se a única experiência da criança foi com cães pequenos, uma criança pode acreditar que todos os cães são pequenos, peludos e têm quatro pernas. Suponha, então, que a criança encontra um cão enorme. A criança terá essa nova informação, modificando o esquema anteriormente existente para incluir essas novas observações.

A *assimilação* é o processo de incorporar novas informações em nossos esquemas já existentes é conhecido como assimilação. O processo é algo subjetivo porque tendemos a modificar as experiências e a informação ligeiramente para se adequarem às nossas crenças preexistentes. No exemplo acima, ver um cão e rotulá-lo "cão" é um caso de assimilação do animal no esquema do cão da criança.

Alojamento, outra parte da adaptação envolve mudar ou alterar nossos esquemas existentes à luz de novas informações, um processo conhecido como acomodação. A acomodação envolve a modificação de esquemas ou ideias existentes, como resultado de novas informações ou novas experiências. Novos esquemas também podem ser desenvolvidos durante esse processo.

Equilíbrio, neste estágio Piaget acreditava que todas as crianças tentavam encontrar um equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, que é conseguida através de um mecanismo chamado Piaget chamado equilíbrio. À medida que as crianças progredem nos estágios do desenvolvimento cognitivo, é importante manter um equilíbrio entre a aplicação do conhecimento prévio (assimilação) e a mudança de comportamento para dar conta de novos conhecimentos (acomodação). O equilíbrio ajuda a explicar como as crianças podem passar de um estágio do pensamento para o próximo.

Um dos elementos mais importantes para se lembrar da teoria de Piaget é que considera que a criação de conhecimento e inteligência é um processo inerentemente *ativo*. "Eu me encontro contra a visão do conhecimento como uma cópia passiva da realidade", explicou Piaget. "Eu acredito que conhecer um objeto significa agir sobre ele, construindo sistemas de transformações que podem ser realizadas com ou com este objeto. Conhecer a realidade significa construir sistemas de transformações que correspondam, mais ou menos adequadamente, à realidade".

A teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget ajudou a aumentar a nossa compreensão do crescimento intelectual das crianças. Também enfatizou que as crianças não eram apenas recipientes passivos de conhecimento. Em vez disso, as crianças estão constantemente investigando e experimentando enquanto compram a compreensão de como o mundo funciona.

Piaget acreditava que as crianças assumiam o papel ativo no processo de aprendizagem, agindo como cientistas pouco, enquanto realizavam experiências, faziam observações e aprenderam sobre o mundo.

À medida que as crianças interagem com o mundo ao seu redor, eles continuamente adicionam novos conhecimentos, baseiam-se nos conhecimentos existentes e adaptam ideias previamente realizadas para acomodar novas informações.

O desenvolvimento infantil esta pautado na interação com o meio, segundo Vygotsky a criança aprende e depois se desenvolve, deste modo, o desenvolvimento de um ser humano se dá pela aquisição/aprendizagem de tudo aquilo que o ser humano construiu socialmente ao longo da história da humanidade.

A otimização dos primeiros anos da vida das crianças é o melhor investimento que poderíamos fazer como sociedade para se assegurar de seu futuro sucesso.

Psicologia da Cor

A cor sempre fez parte da vida do homem, sempre houve o azul do céu, o verde das árvores, o vermelho do pôr-do-sol, foi na natureza que o homem conheceu as cores, o colorido natural chamou sua atenção, comunicou-lhe alguma coisa, despertou-lhe sentimentos.

Surgiu, então, o desejo de reproduzi-lo, de se comunicar; e de se expressar por meio de sua linguagem simbólica, recorrendo também ao colorido. Emergiam as cores na arte, nos objetos, nas casas, todo o ambiente fica colorido. Busca-se torná-lo agradável, belo. No cotidiano, quase que imperceptivelmente, as pessoas se referem às cores definindo as coisas por meio delas.

Segundo Pauli (2004), as cores são vistas como se fizessem parte da aparência dos objetos, criando uma associação entre ambos; a cor das nuvens, a cor da fachada da casa, a cor do vestido, a cor do carro.

Quindici (2004) define cor como uma sensação provocada pela luz sobre os órgãos da visão, sendo assim, na ausência da luz, os objetos deixam de manifestar a cor, ainda que continuem sensíveis ao tato da mão que os toca. O mesmo autor lembra que a cor é a combinação de sensações físicas e a interpretação psicológica dela, resultante do processamento do olho e do cérebro. A esta consideração pode-se acrescentar que é via educação que são estabelecidas as redes neurais que viabilizam o reconhecimento e a denominação das cores e mesmo as preferências e outros aspectos emocionais manifestados em relação a elas (Posner & Rothbart, 2007).

É importante lembrar que as redes neurais para linguagem, leitura, escrita já começam ao nascimento, o que dá base para programas de ler e contar histórias bem precocemente. (Witter, 1996, 1998, 2000). Seguindo esses pressupostos, Jackson (1994) diz que o fenômeno da cor está na mente, devendo ser estudado levando em consideração as características fisiológicas, físicas e psicológicas envolvidas no processo de visão. Daí a importância em ressaltar o processo de percepção visual, pelo qual o homem mantém o contato com o mundo ou obtém informações sobre ele e conhece os objetos, eventos, lugares suas representações no meio ambiente. O homem, por meio da visão, percebe de uma só vez a imagem completa do objeto. O olho, ao examinar um objeto complexo, não se movimenta de modo uniforme, mas sempre busca e discrimina os pontos mais informativos (Toschi, 1989).

Certamente a cor pode ser um destes pontos. Um estudo elaborado por Ferreira, Melo, Carvalho e Leite (2000) demonstra a associação das cores a diversas situações da vida das pessoas. Essas associações, segundo o estudo, dependem de diversos aspectos: geográficos, culturais, idade.

No que diz respeito aos fatores geográficos, essas associações preferenciais podem facilmente ser identificadas na preferência por certas cores. Segundo Jackson (1994) as pessoas de lugares tropicais gostam mais de cores saturadas e com brilho; já os moradores de regiões mais temperadas possuem uma tendência para cores sombrias. Isso se deve, possivelmente, ao fato de serem essas as cores que estão mais acostumados a ver no seu habitat natural.

Um exemplo de que a associação é dependente de aspectos culturais é a cor branca. No ocidente ela é associada à pureza e à alegria, sendo muito usada por noivas no dia

de seu casamento. No oriente, é a cor da morte e dor, sendo o vermelho a cor convencional para o vestido de noiva.

O parâmetro idade também deve ser considerado. No caso de crianças pequenas é bem perceptível. Apesar de muitos pais estimularem o uso de cores pastéis, as crianças, em geral, são atraídas por cores vivas, principais cores de seus brinquedos. Hoje, os adolescentes muitas vezes rejeitam o uso de cores e optam por preto (Ferreira, Melo, Carvalho e Leite, 2000), provavelmente como uma forma de chocar, de protestar ou de associar-se a grupos específicos. À medida que envelhecem, muitas pessoas passam a preferir cores mais neutras. Aqui o fator cultural provavelmente também seja responsável por essa mudança; convencionou-se que idoso fica melhor em cores neutras, mas, há carência de pesquisas na área.

A cor é um dos principais fatores determinantes da forma como as pessoas se relacionam com o ambiente e o que ele transmite. A importância das cores em interiores e sua influência nas pessoas tornam-se evidentes quando se lembra que, em média, cerca de dois terços do tempo humano são vividos em ambientes internos. Elas influenciam o dia-a-dia, o comportamento, ajudando a alterar o estado de espírito das pessoas, podendo também ser usadas para atingir objetivos específicos, uma vez que, diante delas, as pessoas podem ser receptoras pacíficas.

Hoje, a cor não é simplesmente um elemento estético, é responsável por uma série de mudanças de atitudes, ela pode influenciar a pessoa a comprar ou vestir uma determinada roupa ou decorar um determinado ambiente. Esta maneira de influenciar tem sido muito explorada pelas empresas de marketing, comunicação e propaganda. As cores determinam efeitos psicológicos sobre as pessoas expostas a elas e, ao utilizá-las de forma adequada, contribuem para a construção das marcas, identidades, expressões e atitudes, com seu significado determinado pela cultura (Jackson, 1994).

Até fabricantes de medicamentos se preocupam com a cor dos remédios. Existem pesquisas comprovando a influência da cor na eficácia de medicamentos, assim um artigo publicado no *British Medical Journal*, um dos periódicos mais conceituados da área, mostra que algumas cores são associadas a determinados remédios, e a experiência mostrou que elas podem ser positivas ou negativas, sendo ainda mais latente na escolha da cor de placebos (Craen, Leonard & Pieter, 1996). A cor tem também grande importância em sua relação com as crianças, não é sem razão, que a maioria dos produtos voltados para o universo da criança, tais como brinquedos, roupas e acessórios, são muito coloridos, chamando assim a atenção e aguçando os sentidos dos pequenos. Também a educação infantil tem utilizado este recurso como um meio para a estimulação na educação.

A Leitura

Segundo Higgins (1971, p.1), a importância da escrita para crianças revela-se reconhecendo mesmo como *Literatura* aqueles livros que solicitam da criança a manifestação de um conjunto de sentimentos que de fato, nos tornam humanos, tais como: “ ... zangar e entristecer, rir e chorar, lembrar e projetar, sentir a maciez e algumas vezes a dureza dos elementos, julgar e mostrar compaixão, imaginar e maravilhar-se...”.

Ler é a capacidade que o indivíduo possui de, uma vez dominadas as técnicas de decifração gráfica, poder interpretar, analisar criticamente, compreender o conteúdo de um texto e empregar essa informação na construção do conhecimento em novos contextos. A capacidade de ler oferece a possibilidade de compreender melhor o mundo que a rodeia, bem como de dar resposta a solicitações de natureza pessoal, social e profissional.

É, igualmente no ato de ler que, por vezes, se encontra um espaço lúdico e de evasão que abre as portas à imaginação e à criatividade. Para os que a sabem usufruir, a leitura é uma experiência agradável que proporciona sabedoria e permite conhecer autores e personagens literários que jamais seriam conhecidos senão pela apropriação de depoimentos dados por pessoas, tempos e lugares.

No entanto aprender a ler, não significa, efetivamente que o indivíduo é um leitor. O ensino da leitura exige-se uma aprendizagem continuada e só com a prática o indivíduo adquire hábitos de leitura para a vida.

A nossa sociedade exige, num primeiro momento, a aquisição dos mecanismos de leitura e posteriormente o aperfeiçoamento dos mesmos, de modo, a possibilitar aos leitores o desenvolvimento de outras competências. “A compreensão da leitura é entendida como uma construção de novo conhecimento com base nos conhecimentos prévios do leitor”

(Sim-Sim, 2006:40).

O aluno só se tornará leitor se desenvolver um comportamento ativo e se estabelecer uma relação com o texto, relacionando a informação nova com conhecimentos anteriores.

Segundo Glória Bastos (1999: 283) a leitura contribui para um crescimento e para um amadurecimento, individual e social, na medida em que proporciona a autonomia e a liberdade pessoal dos indivíduos, dotando-os de uma maior capacidade para exercer a cidadania plena e para intervir ativamente na sociedade.

As principais razões que justificam a importância e a persistência no ensino da leitura, mesmo na atual sociedade de informação e conhecimento conquistada por novos meios de comunicação massivos, é que é através da leitura, que o ser humano: adquire e amplia o conhecimento sobre assuntos específicos e gerais; estimula a brincadeira, criando um mundo paralelo e livre para sonhar e se divertir sem pressões; desperta a criatividade, desenvolve a capacidade argumentativa, pois apresenta bases para fazer argumentos consistentes, amplia o vocabulário, mostrando palavras novas e os seus diferentes significados; incentiva à reflexão crítica e à formação de uma opinião; amplia as perspectivas e estimula a capacidade de aceitar o novo e o diferente; Confronta pontos de vista pessoais reforçando-os, esclarecendo-os ou mudando-os;

ensina a escrever bem e com correção ortográfica só pela observação, utiliza inventivamente recursos oferecidos pela linguagem estimula e amplia a capacidade de pensar sobre o abstrato.

Neste sentido, a eficiência da competência da leitura está relacionada com o êxito ou fracasso escolar, uma vez que todas as áreas de estudo necessitam do uso de enunciados escritos.

A capacidade de um leitor está relacionada com a sua habilidade ortográfica e de produção de textos, uma vez que se uma pessoa tiver dificuldade em reconhecer palavras quando as vê, maiores serão as dificuldades ao tentar reproduzir de memória uma sequência de letras. Os efeitos que a leitura tem na própria linguagem, tanto falada como escrita, são a base da língua num nível mais elevado de comunicação, bem como, numa enorme fonte de aumento do vocabulário.

“A importância da leitura na busca de prazer, quando afirma que esta oferece uma dimensão lúdica na medida em que “permite uma sensação de liberdade, de evasão e distanciamento dos constrangimentos do quotidiano”, abrindo as portas à imaginação e à criatividade.” Leonor Cadório (2001:41)

A liberdade de escolha, no lugar e no tempo, bem como, da modalidade que vai ao encontro dos interesses, dos gostos ou das necessidades pessoais é outra das grandes vantagens da leitura. Ao contrário de outros meios de comunicação audiovisual, o leitor pode escolher o seu próprio ritmo, adaptando flexivelmente a sua velocidade aos propósitos para o qual se apresenta.

São estes os valores da leitura, que sendo fundamentais na formação pessoal de cada ser humano, levam a que seja muito importante despertar o gosto pela mesma e formar leitores, na infância e na adolescência.

Promoção da Leitura

No que diz respeito aos hábitos de leitura da criança importa refletir sobre o papel de alguns mediadores, pessoas e instituições. Como refere Glória Bastos (1999:284) são os pais, educadores, professores, bibliotecas e bibliotecários, livrarias, que estabelecem de forma diferenciada, uma ponte entre a criança e o livro.

A realidade mostra que as crianças leem sobretudo livros que os amigos, pais ou professores lhes sugerem ou que eles veem aqueles ler.

Transmitir o gosto pela leitura não é uma tarefa de um dia, nem se consegue mediante a fascinação de um momento brilhante.

“Não basta que um mago tire livros da cartola, que as crianças pintem a cara, se disfarcem e joguem com os livros, ou que um autor chegue à escola como um simpático colega para convencer a gente jovem do interesse da leitura. Todas estas atividades poderão ser interessantes e divertidas, mas não serão suficientes para criar hábitos culturais de leitura.” Victoria Fernández (1996:64)

Segundo Bastos(1999:284) os hábitos culturais sólidos só serão instaurados se as atividades de leitura forem acompanhadas de um ambiente social propício e, sobretudo, de adultos que amem a leitura e o livro, conscientes do seu papel na formação de hábitos de leitura e, conseqüentemente, na formação de cidadãos ativos e com curiosidade intelectual.

No processo de formação de leitores, a família deve ser a primeira a ter o papel de mediadora da leitura, uma vez que também é a primeira ligação da criança com o mundo. Segundo Glória Bastos (1999:285) “a leitura começa muito antes de se saber ler” e por esse motivo a criança deve estar desde muito cedo em contacto com os livros, na medida em que estes proporcionarão as primeiras leituras da criança, contribuindo, dessa forma, para o desenvolvimento da sua criatividade e da sua linguagem. Cabe, desse modo, aos pais proporcionar às crianças o contacto com uma grande diversidade de livros e um ambiente adequado para que a criança, desde muito pequena, seja capaz de ir vendo (a imagem é de grande importância nas faixas etárias mais novas) e lendo, no sentido de valorizar e enaltecer o valor e a magia desse tempo. É fundamental que os pais percebam que o ato de ler com a criança é um investimento, um tempo de qualidade que tem reflexos no desenvolvimento pessoal e intelectual da criança/jovem.

“Se não podemos exigir que os pais leiam mais, e contaminem desse modo os hábitos de leitura dos filhos, talvez possamos despertá-los para a importância que a leitura ocupa no sucesso da vida escolar e social dos seus próprios filhos e envolvê-los no acompanhamento das leituras destes, enquanto pequenos, lendo para eles e, quando mais

velhos, discutindo com eles as leituras que lhes são propostas ou exigidas.” Inês Sim-Sim (2006:98)

Existem editadas variadíssimas obras com orientações para as famílias no sentido de estas desempenharem eficazmente o seu papel como mediadoras de leitura. Contudo, há ainda muitos pais que, devido às suas dificuldades em leitura, não se sentem à vontade para ler histórias aos filhos e outros que embora lendo, não o fazem de forma adequada e bem-sucedida.

Há assim a necessidade de outros mediadores, nomeadamente o educador (creche e jardim de infância), animador, bibliotecário e professor apoiar os pais nestas atividades. Assim, a leitura de histórias não será uma tarefa árdua e difícil, mas ao invés, algo agradável e positivo que é desenvolvido com gosto e por vontade própria.

Também, as famílias devem ser sensibilizadas para o incremento de livros no ambiente familiar, pois só a diversidade de escolha pode manter os bons níveis de motivação e fomentar a prática da leitura.

Distinguem-se ainda o tipo de livro apresentado à criança e a familiaridade que esta tem com o livro, uma vez que se registam melhores resultados de aprendizagem nas crianças que apresentam situações de leitura repetida.

A importância da escola na criação de hábitos de leitura é incontestável, uma vez que as oportunidades culturais e educacionais ainda não chegam, de igual forma, a todas as crianças de diferentes estratos sociais.

Assim, cabe à escola ser um dos locais, por excelência, para a apresentação dos livros aos potenciais leitores. Todos os educadores e professores do ensino básico, destacadamente os do 1º ciclo, deverão assumir o seu papel de mediadores entre a criança e o conhecimento. Mais do que ensinar as crianças a decifrar os signos linguísticos e posteriormente a compreender os significados, os docentes deverão formar leitores.

Motivação da Leitura na Infância

O desenvolvimento da motivação para a leitura tem sido estudado nos últimos anos, para faixas etárias diferenciadas ao longo do percurso escolar, procurando perceber não só as suas características, como as suas implicações em termos de aprendizagens.

A partir da tradicional perspetiva da psicologia educacional em relação à leitura, como um processo cognitivo, contrapõe-se atualmente a posição que considera a componente motivacional, uma vez que a leitura é uma atividade que envolve esforço e pela qual se pode optar com maior ou menor frequência.

Após a constatação que a motivação para a leitura começa precocemente, mesmo antes das crianças iniciarem o seu ensino formal na escola (Dombey e Spencer, 1994), vários trabalhos têm sido desenvolvidos nos últimos anos, procurando caracterizar a motivação para a leitura nas crianças e identificar variáveis originando ou estando relacionadas com os diferentes perfis motivacionais das crianças para a leitura.

Assim, para se entender a questão da motivação para a leitura, é necessário considerá-la a sua especificidade. Na caracterização da motivação para a leitura, Wigfield (1997: 62) refere que devem ser tidas em conta diferentes dimensões como: as autopercepções de leitor e sentimentos de eficácia que influenciam as expectativas de sucesso; os afetos associados à leitura, nomeadamente a satisfação e prazer, os quais, por sua vez, irão influenciar dimensões como o valor e interesse atribuídos à leitura.

Observa-se que a leitura nos primeiros anos de escolaridade pelo facto das crianças, na sua aprendizagem escolar, fazerem uma utilização da leitura muito escolarizada (trabalho com muitas cópias, ditados, fichas...) provavelmente pouco funcional e lúdica.

O efeito da variável género nos perfis motivacionais para a leitura tem também sido alvo de análise e de caracterização nalguns trabalhos realizados nesta área, sendo constatado em crianças do primeiro ao quarto ano em duas das dimensões analisadas: autoconceito e reconhecimento. De acordo com o estudo de Monteiro e Mata “para o autoconceito foram os rapazes que apresentaram valores mais elevados, enquanto o inverso ocorreu para o reconhecimento, surgindo os valores mais elevados no perfil das raparigas” (Mata, 2006:105).

Desta forma depreende-se que a motivação da criança para a leitura passa pela crença positiva sobre si própria, crença sobre a importância e o valor da literacia e também da sua integração numa comunidade encorajadora de literacia. Neste sentido, cabe aos mediadores (família, professores/ educadores) um papel muito importante na apresentação às crianças de um contexto de aprendizagem motivador.

A importância do livro e da leitura na formação da personalidade humana é uma verdade inquestionável. Os benefícios da leitura e a necessidade de motivar os mais jovens para uma atividade que se considera, como nenhuma outra, fonte inesgotável de saber, porta para o maravilhoso e a aventura são incontestáveis.

O mediador de leitura deve apresentar sempre uma grande variedade de textos, pela importância que a diversidade oferece no encontro da criança com o tipo de livro que mais lhe agrada. Contudo, na promoção da leitura destaca-se a Literatura Infantil.

“é um universo particular, criado por adultos – o autor, o ilustrador, o designer gráfico – e destinado a ser usufruído por recetores preferenciais que são as crianças” Leonor Riscado (2011: 233).

A literatura infantil desempenha um papel muito importante no desenvolvimento da linguagem oral e posteriormente da leitura. Ao entrar na escola, a maioria das crianças é capaz de relatar histórias e de entender as que são contadas, lidas ou representadas. Desse modo, o educador/professor deve utilizar essa capacidade da criança e usar a literatura infantil como ponto de partida na formação de leitores.

Quando as crianças ouvem contos ou outros textos narrativos aprendem implicitamente a reconhecer as suas estruturas e se familiarizam com o vocabulário e a sintaxe próprios da comunicação escrita. A linguagem que as crianças ouvem e leem na literatura infantil forma a linguagem que usam para pensar, falar e escrever.

A literatura mobiliza ativamente a imaginação e criatividade das crianças. Allende sublinha este pensamento ao afirmar que o leitor produz imagens táteis, olfativas e auditivas ao ouvir ou ler uma história e são essas múltiplas imagens construídas a partir das suas próprias experiências.

A literatura aperfeiçoa as emoções e a afetividade. O leitor, ao identificar-se com os personagens, aperfeiçoa as suas próprias emoções e enriquece a sua afetividade. No que diz respeito à informação, a literatura também enriquece o mundo das crianças. Através das histórias, as crianças podem ter “contacto” com mundos que não seriam conhecidos, sem participação da emoção, como por exemplo nos textos expositivos. A literatura constitui também uma experiência estética, na medida em que sugere percepção através dos sentidos, dos sentimentos e das intuições. Portanto, o prazer da literatura pode ser integrado numa forma de arte, tal como a música, as artes visuais e o teatro (*idem*:182).

Assim, as crianças que desde muito cedo entram em contato com a obra literária infantil terão uma compreensão maior de si e do outro.

Para Bettelheim (1996: 20), *enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significado em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança de tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que esses contos dão à vida da criança.*

Os textos da literatura infantil apresentam atualmente diferentes temáticas e caracterizam-se numa linha de continuidade com a tradição. Incentivando a identificação, têm a capacidade de promover por parte dos leitores a criação de empatia e proximidade com as personagens, em particular com os protagonistas que, muitas vezes, são crianças ou animais com vivências ou comportamentos próximos dos infantis.

De acordo com Ramos (2011:202) são também marcas importantes da literatura infantil:

o recurso mais ou menos assíduo ao maravilhoso e/ou fantástico; a valorização dos enredos onde a aventura, o mistério ou os segredos prendem o interesse do autor, fazendo da leitura uma espécie de jogo de descoberta ou do desafio do enigma que o texto propõe e ainda a assiduidade com que, recorrendo a estratégias diversificadas, os contos promovem o humor, o cómico, o nonsense, subvertendo e desconstruindo estereótipos e ideias feitas, promovendo o intertextual com a tradição e com outros textos literários.

“Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. “

Bettelheim (1996:13)

A este propósito é de realçar a importância dos professores na seleção de um livro de qualidade, uma vez que muitas são as crianças que, no nosso país, têm o seu primeiro contato com a literatura infantil, quando chegam ao jardim ou mais tarde à escola.

A diferença de gostos e interesses na leitura, mesmo quando a comparação surge entre crianças da mesma idade e do mesmo género, resulta da individualidade de cada um. Desse modo, cabe aos mediadores estarem atentos e “descobrirem” os gostos e interesses das crianças. Essa descoberta poderá passar pela observação das conversas e jogos nos tempos livres ou ainda por um encontro com os livros num tempo e espaço específico.

A promoção de hábitos de leitura, a leitura lúdica assume um papel fundamental. Denominada de várias formas: recreativa, voluntária, autónoma ou simplesmente leitura por prazer, esta é realizada em busca de prazer ou de informação e reflete a escolha pessoal, quer no objeto, no momento e/ou no espaço de leitura do leitor, livre de qualquer controlo avaliativo.

Para que haja prazer ou gosto na leitura não é suficiente o domínio da competência leitora. Todos os mediadores de leitura sabem que existem crianças, jovens e adultos que leem bem, ou seja, dominam a decodificação, sem contudo revelarem prazer ou hábitos de leitura.

Com efeito, os pesquisadores que trabalham nesta área concordam com o facto de que o domínio da capacidade de ler só está completo quando a pessoa lê sem dar conta dos processos utilizados para fazê-lo, permitindo que o leitor se preocupe com o sentido. Este *dar sentido ao texto*, na perspectiva de Poslaniec “é quando o leitor concreto tem um papel a desempenhar tão importante como o do próprio texto”, ou seja, “um diálogo entre o imaginário e aquilo que o texto traz, através da narrativa, das personagens ou do estilo (2005:9).

Portanto, só depois de ser vivida a experiência da leitura onde existe um diálogo entre o imaginário e o texto é que terá lugar a leitura por prazer. Esta assume-se como uma ação íntima, vivida ao ritmo de cada um, numa forma de evasão da realidade e de ser transportado para um universo desconhecido.

Assim, uma vez que os educadores têm um papel fulcral no desenvolvimento de hábitos de leitura, é preciso que sejam eles, nomeadamente os professores do 1º ciclo,

pela faixa etária que influenciam, a motivarem e a despertar na criança o prazer de ler. Mas, em primeiro lugar, os professores precisam entender que o “gosto” pela leitura não é inato, nem tão pouco se pode transmitir por contágio como se fosse uma virose. Este “gosto” ou prazer deve ser conquistado por cada pessoa e envolve a sua participação e aproximação com a leitura.

“ prazer do leitor – “o gosto”- decorre do contato com o objeto no momento de leitura, uma vez que diante do texto, exerce a sua atividade criativa, instigada pela reação da vivência alheia. “Alice Áurea Martha (2011:48)

Gostar de algo implica, antes de mais, conhecimento sobre esse algo, pois não se aprecia o que não se conhece. Inúmeras crianças, jovens e adultos ignoram a existência deste tipo de leitura, uma vez que durante muito tempo persistiu a ideia errônea de que bastava ler para se gostar de ler. Esse erro era, e, por vezes, ainda é, reforçado na escola, na medida em que ao invés de apresentar livros atraentes, há um esforço por parte dos professores em fazer os alunos dominarem, funcionalmente, a técnica da leitura, através de repetições de textos, testes, ficheiros e jogos didáticos.

Critério Edifotial

O critério editorial por três tipos de publicações:

- **Efêmera:** destina-se a transmitir uma informação com utilidade temporal e espacial localizada. Como exemplo de publicações efêmeras, encontramos os folhetos, flyers e brochuras institucionais e/ou comerciais.
- **Periódica:** esta é editada e distribuída com regularidade temporal, tal como acontece com os jornais, onde a matéria editorial vive sujeita pela matéria temática e temporal. Esta característica destina-se aos jornais, e as revistas.
- **Monográfica:** aplicar-se a uma publicação única, completa e constituída por um só volume ou vários volumes que compõem uma publicação. O perfil editorial de uma publicação monográfica caracteriza-se por uma matéria com conteúdos extensos e desenvolvidos de carácter informativo, científico, entre outros. Cada monografia é identificada por um número internacional normalizado de livro, ou ISBN [International Standard Book Number].

Perfil Editorial

O perfil editorial de uma publicação pretende responder a questões como: *porquê?* e *para quem?*. Cada edição estabelece os fundamentos e objetivos próprios, considerando a visão dos editores e equipa de produção. A resposta a estas questões são criadas de forma a atingir o conceito da publicação, assim como, direcionar-se para o público a que se destinam.

Critério Editorial

Os projetos gráficos encontram, hoje em dia, diversos suportes/canais de distribuição. Antes da era digital, os livros, jornais e revista destinavam-se a ser distribuídos, apenas em bancas, bibliotecas ou livrarias. Atualmente, os meios de distribuição pertencem também ao mundo digital, sendo cada vez mais um mercado de desenvolvimento. A evolução das publicações na era digital, é perceptível, no entanto, para muitos leitores o livro impresso ainda é o que um maior envolvimento com o conteúdo.

A grande vantagem dos meios de distribuição digitais, destaca-se quando a possibilidade da distribuição é gratuita ou de baixo custo. Assim, cada suporte de distribuição deve analisar o projeto, e refletir na questão do tamanho e do tipo de público a que se aplica; considerando o propósito como a forma de distribuição, o armazenamento e o preço.

O *Digital Publishing* tornou-se uma alternativa bastante vantajosa, onde podemos encontrar diversos suportes de divulgação digital, como ePub ou o PDF, direcionados para publicações com maior predominância de texto, bem como *apps* ou páginas *web*,

que servem essencialmente aos jornais ou revistas. Também as redes sociais, suportam um papel importante para as publicações digitais, uma vez que atualmente autores, etc. as utilizam para divulgação de conteúdo e da própria marca, de forma gratuita.

Linha Editorial

Em função do perfil editorial definido para a publicação, a linha editorial indica os alicerces da publicação, assim como padrões e influencia na construção de sua mensagem determinando que tipo de conteúdos deve conter a publicação.

Os conteúdos de uma publicação, atribuem a identidade inerente à mesma e fidelizam os leitores.

Linha Editorial

“A estrutura é a história - é o começo, o meio e o fim. No design de publicações impressas, é a justaposição de histórias, das diferentes secções temáticas, das decisões particulares de como cada conto vai ser contado, em quantas páginas, com que estilo visual e em que ordem. Se a impressão se destaca por alguma coisa, é pela necessidade do meio pela imposição de estrutura e ordem a partir de cima.” Robert Klantem, Sven Ehmann, Kitty Bolhofer e Floyd Schulze (2010)

Nome

Naming é o trabalho de selecção do nome do produto, serviço ou empresa estabelecendo uma relação direta com o posicionamento pretendido. Um nome planejado tem a capacidade de conquistar clientes e potencializar novos negócios. Estudos em possíveis nomes para marca e ou atributo do produto, pronúncia, escrita, concorrência e tendências, geram excelentes resultados. Ter um nome eficaz e que comunique o posicionamento é altamente relevante. O processo aumenta as possibilidades de sucesso, é um planejamento rigoroso, disciplinado, e alimenta a participação do cliente em todos os julgamentos chave. Uma das funções mais importantes do naming é reforçar um atributo principal ou diferencial posicionando o produto ou serviço.

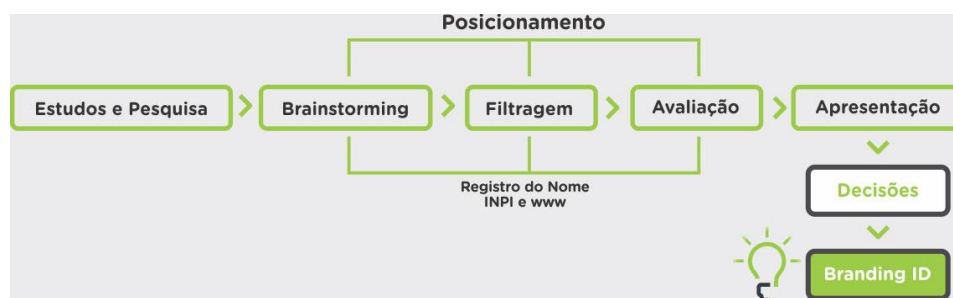


Figura 2- Esquema de planejamento para naming

Designação e/ou assinatura

A designação e assinatura de uma publicação tem como função informar o leitor. A designação deve explicar ao leitor do que se trata a publicação, e a assinatura indicar o tom e o público a que se destina.

Linguagem visual da Ilustração

“A linguagem é simplesmente um recurso de comunicação próprio do homem, que evolui desde a sua forma auditiva, pura e primitiva, até a capacidade de ler e escrever”
(Dondis, 1997, p.2)

Munari (1997) defende que a linguagem visual deve ser direta e universal, acessível a todas as línguas, por meio de linguagem objectiva. A imagem tem o seu carácter comunicativo, não só pelo desenho, mas por tudo que a compões: a cor, o material e a forma. O seu significado está relacionado, também ao contexto onde é inserida.

O livro possibilita interacção entre diversas linguagens, que podem ir dos quadradinhos aos mídias, e que transportam para um encontro entre a percepção e a sensibilidade.

Alan Male (2007), afirma que a ilustração é o meio de comunicação que transmite uma mensagem ao seu público-alvo. Pode ser informativa ou decorativa, deve existir um conceito e/ou objectivo por detrás de cada obra com o propósito de responder a um problema. Tanto o designer como o ilustrador têm o objectivo de transmitir uma mensagem à sociedade ou público-alvo. A arte de ilustrar é uma forma de expressão gráfica, entende-se por um conjunto de conhecimentos que são expressos graficamente. Pode ser uma estampa, um desenho, uma figura, pode ser representado por vários materiais em variados suportes. (Houaiss e Villar, 2001)

Ilustração

Ilustração (*substantivo*)

Arte que ajuda a tornar algo claro ou atraente

Uma representação visual (uma imagem ou diagrama) que é usada torna um assunto mais agradável ou mais fácil de entender

Ilustração é toda imagem, desenho ou foto, que serve para ilustrar algo, normalmente um texto, de forma a facilitar a sua compreensão.

Uma imagem, e conseqüentemente pode servir para ilustrar algo, portanto também é uma ilustração. Mas com o tempo, e para se evitar confusões, convencionou-se chamar "foto" de foto mesmo, e "ilustração" passou a designar o desenho, independentemente da técnica de acabamento. Assim, foto e ilustração servem mesmo para se acompanhar um texto ou servir de complemento de informação.

É diferente de uma pintura ou de uma obra de arte, como há em galerias, em paredes e exposições, porque serve a um propósito, a uma solicitação, um cliente, ou para comunicar uma idéia ou conceito através de uma linguagem não-verbal. A diferença da obra de arte, ou fine arts, como alguns chamam, é que nas artes plásticas a obra não necessita de um propósito específico, é algo interpretativo, e muitos artistas realmente contam com a sensibilidade do espectador para que ele interprete como quiser. A comunicação é mais receptiva do que transmissiva.

Na ilustração é o contrário, existe uma mensagem clara e definida, que precisa ser comunicada e recebida conforme o ilustrador a concebeu. Podem haver metáforas, comparações, sínteses, mensagens subliminares, e até um certo nível de mensagem cifrada, códigos de comportamento ou regionalismos, um "sotaque" entre aspas, mas o artista neste caso quer que o espectador entenda o que ele quis dizer.

Mas o fato da ilustração ser feita sob encomenda não significa que não seja uma obra de arte, é apenas uma outra forma de expressão dentro das artes plásticas. Algumas das mais belas obras de arte universal são, na verdade, ilustrações de livros. As gravuras de Gustave Doré são ilustrações para a Divina Comédia de Dante. Botticelli também havia feito ilustrações para o mesmo livro muitos anos antes, assim como William Blake e Salvador Dali, em versões mais recentes. Desde os pergaminhos egípcios, passando pelo Livro de Kells até as histórias em quadrinhos atuais feitas por Bill Sienkiewicz são exemplos de artes plásticas do mais alto nível.

Toulouse Lautrec e Alphonse Mucha eram ilustradores, receberam encomendas, todas com briefing, e hoje tudo o que produziram estão entre as mais belas obras de arte.

Portanto, a ilustração é uma forma de expressão artística que existe para comunicar, complementar textos e tornar a vida mais atraente.

A ilustração para a Infância em Portugal

A explosão de ilustração em Portugal deu-se na década de 60 do século passado, com a obrigatoriedade da escolaridade para as crianças dos 4 aos 6 anos de idade. Com o aparecimento de manuais escolares houve a necessidade haver mais ilustração. Quando as ilustrações surgiram, eram apresentadas monocromáticas devido aos processos de impressão, algumas eram colorias posteriormente pelas próprias crianças. (Neto, 2005)

O arquiteto Raul Lino ilustrou para a infância, contudo com um caráter mais decorativo, a imagem não se relacionava com o texto. O suplemento Pim-Pam-Pum do jornal O Século, entre 1925 e 1978, mostra-nos como a ilustração e o texto começam a entrar em sintonia. Nos anos 30 surgiram ilustradores de grande importância como Carlos Carneiro, Rocha Vieira, Stuart de Carvalhais, Laura Costa, Ofélia Marques, Mário Costa, Júlio Gil, Fernando Bento, entre outros. (Portugal Frankfurt -97, 1997)

Portugal Frankfurt -97 (1997), defende que nos anos 40 o movimento artístico começou a interessar-se pela ilustração dedicada à infância, pintores e ilustradores como: Neves de Sousa, Stuart de Carvalhais, Laura Costa, Cambraia, Ofélia Marques, Mário Costa, Fernando Bento.

Entre os anos 50 e 70 destacaram-se ilustradores como Maria Keil, Armando Alves, José de Lemos, estes artistas interligavam os sentimento e as fantasias e transpunham para o papel.

“Estes ilustradores, (...) preparavam o caminho para uma fase da evolução da literatura para as crianças em que a imagem é, por vezes, mais importante, ou pelo menos tão importante, como o texto.” (Pires, 1982, p. 134)

As ilustrações das obras Quim e Manecas, Zuca, Zaruca e Brazuca realizadas por Stuart Carvalhais apresentam um nível gráfico diferente e o autor foi mesmo considerado precursor da banda desenhada. (Portugal Frankfurt -97, 1997) Quim e Manecas, de 1915, foi uma série duradoura de Banda Desenhada e possuía uma forte qualidade na narrativa e plástica.

Na década de 1960, Lília da Fonseca e o arquiteto M. Calvet de Magalhães elaboraram uma coleção de livros infantis com a colaboração de crianças que é exemplo iniciador de um Design Participado, como veremos nas seguintes páginas deste capítulo. Os livros eram baseados em factos reais, desde acontecimentos do quotidiano até a notícias de jornal. Este tipo de histórias eram completamente inovadoras na época. Os autores tinham a intenção de romper as ilustrações com aspecto muito realista produzidas pelos adultos. Esta obra editorial fez parte da Coleção Carrocel. Na ilustração, e na literatura para a infância com a revolução de 25 de Abril de 1974 começou-se a abordar novos temas que antes eram censurados e também se passou a seguir a produção literária dos outros países. Em 1980, a Fundação Calouste Gulbenkian atribuiu o Prémio de melhor Ilustração a João Machado, com obra O fidalgo das pernas curtas escrito por Ilse Rosa. A ilustração tinha influências do movimento artístico Op-Art. (Portugal Frankfurt -97, 1997)

Nos anos 1990, em Portugal a ilustração assumiu um lugar de destaque nos livros para a infância com um considerável aumento editorial. Destacaram-se autores como Manuela Bacelar, João Botelho, Ângela Melo, Henrique Cayatte, Fernanda Fragateiro,

entre outros. De acordo Portugal Frankfurt -97 (1997), Manuela, na década de 1990, foi a ilustradora com maior número de obras publicadas, tendo participado em exposições e sido nomeada para vários prémios de ilustração. A ilustradora revela uma grande capacidade na elaboração do texto como das ilustrações. Henrique Caytte também se destacou bastante na ilustração infantil, apesar da sua atividade principal como designer, mostrando um estilo original, de simplicidade gráfica, requintada com pormenores que remetem para o real e para o fantástico. Distinguiu-se com as obras História da nuvem que não queria chover de 1983 e O grande lagarto de pedra azul de 1986. A ilustração contemporânea veio a desenvolver-se ao longo do tempo e continua em constante desenvolvimento. Pode ser encontrada nos livros, revistas, jornais, publicidade, posters, entre outros suportes e pode estar inserida em todos os âmbitos desde das artes até à medicina. (Male, 2007) Rocha e Nogueira (1995) defendem, a Ilustração é todo o tipo de imagem que faculta apoio visual. Devido à recente evolução tecnológica, a produção de ilustrações pode ser via analógica ou digital, ou híbrida, com diversos tipos de materiais e técnicas. Cada vez mais os ilustradores mostram-nos variadas linhas gráficas, uns mais manuais e outros digitais. Alan Male (2007) pergunta-se quais as qualidades, atributos ou competências que contribuem para a prática de um ilustrador. Pois bem é uma questão quase impossível de obter resposta, quais serão as barreiras de um ilustrador? Um ilustrador deve ter conhecimentos sobre a área que se encontra a trabalhar, ou seja, para conseguir finalizar um projeto com qualidade deve estar bem informado sobre o assunto que as suas obras abordam e qual é o seu público-alvo. Este deve encontrar-se receptivo a diferentes opiniões de outros profissionais de forma a conseguir evoluir o seu trabalho. A prática de desenho e o uso de várias técnicas de ilustrar (por exemplo computador, pintura a óleo, desenho a carvão, etc.) é a ferramenta para o ilustrador desenvolver a sua iconografia pessoal (ou linha gráfica). A maioria dos profissionais ilustradores tem um 'estilo' ou linguagem visual associada aos seus trabalhos. Esta iconografia pessoal é quase como uma Marca do ilustrador, uns mais tradicionais outros mais contemporâneos. Alan Male defende que a linguagem visual assemelha-se aos variados tipos de música. Para realização de uma ilustração, o designer e/ou ilustrador deve ter em conta as necessidades do consumidor, de acordo com o formato, cores, técnica e suporte.

“Os trabalhos dos ilustradores revestem-se de uma ampla variedade de formas, cores, contextos e sentidos e a forma própria de representação de cada ilustrador conduz a uma pluralidade significativa e a um enriquecimento de todo o conjunto destas obras.” (Portugal Frankfurt -97 (1997, p. 15)

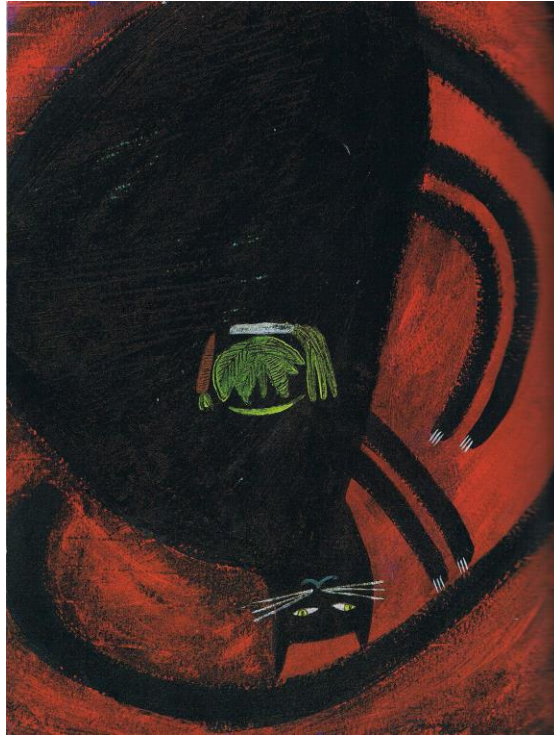


Figura 3- Estrenhões e Bizarros, Henrique Cayatte, 2000 / Lápis de Cera e Tempera Sobre Papel



Figura 4- Auto retrato, João Vaz de Carvalho, 2009 / Acrílico Sobre Papel



Figura 6-Ginástica Animalástica, João Fazenda, 2010 / Desenho



Figura 5- Alice no País das Maravilhas, Tiago Albuquerque, 2011 / Trabalho Digital



Figura 7- Greve, Catarina Sobral, 2011 / Colagem com Imagens Fotográficas e Desenhos

Design do Livro

“O Design de Livro é uma arte que tem as suas tradições e um corpo relativamente pequeno de regras aceitas. Se o design de um livro irá chamar a atenção ou não para so mesmo, isso vai depender do grau de consciência do acerca tanto do design em geral quanto do design de um livro particular” (HENDEL, 2013, pt.1).

O design gráfico de um livro expressa-se de forma adequada ao assunto se manifesta, passando despercebido ao leitor. Assim, a leveza da leitura é determinada pela eficiência do design concebido.

A variedade de formatos, de disposição das informações, da representação das imagem e da produção gráfica são aplicadas de acordo com os fundamentos do design.

O formato do livro indica o aspeto físico. A proporção utilizada depende do substrato impresso pretendido. Quando se pensa no formato do livro, tem-se como princípio a usabilidade do livro, quando manipulado pelo leitor.

O uso da Tipografia no livro infantil é particular em cada caso, com isto esta pesquisa esboça num quadro geral o tema, observando o quadro da Tipografia e o papel reservado no livro. O estudo aqui desenvolvido pretende entender como o tipo de letra e a forma como ela é manipulada se comporta num livro infantil.

Cada página do livro é composta, habitualmente, por texto e imagem, e as informações partilhadas podem estar distribuídas de diversas formas.

O percurso que nos levam à estrutura parte de modelos medievais e modernistas. Num livro infantil, normalmente, existe uma malha diferenciada entre o texto e a ilustração.

A linguagem visual da ilustração define o ritmo da narrativa, assim como o estilo gráfico. Na expressão, destacam-se as diferentes técnicas: aquarela, acrílico, óleo, pastel, nanquim, colagem, digital e técnicas mistas.

A ilustração obedece aos princípios da linguagem gráfica, metodologicamente, classificados por: cor, forma, textura e proporção.

Os processos de produção gráfica revelam o livro como objeto lúdico, na medida que exprime a tridimensionalidade do livro. Considerada como fase final do projeto, deve, no entanto ser planejada desde o início, acompanhando a partir dos primeiros esboços.

Formato

O Formato, a capa e a embalagem são os elementos responsáveis pela primeira expectativa no leitor, uma visão sintática do que poderá encontrar na narrativa.

O tamanho do livro expressa o tipo de ação: formatos pequenos remetem para uma narrativa leve e doce, formatos menores transmitem charme e delicadeza, já os formatos maiores, transmitem força e ação. Segundo Nodelman (1988), uma imagem disposta com tamanhos e grelhas diferentes provocam uma expressão diferente na narrativa.

O formato é marcado pela relação entre a altura e a largura da página (Haslam, 2017). Os formatos padrões presentes são: retrato, quando a altura é maior que a largura da página; paisagem, a altura é inferior à largura da página; e quadrado. Os formatos que fogem do padrão, provocam respostas diferentes, pois merecem uma diferente apreciação, dado a uma diferente disposição da informação.

Livros mais finos, ou livros que utilizam apenas um dos lados da dupla, oferecem menos oportunidade de explorar o livro como objeto. Por consequência, a informação não respira, resultando numa imagem confusa e desinteressante para o leitor.

Na idealização de um livro deve ser considerada a proporção conveniente à leitura e ao manuseio, além da viabilidade económica. Um bom exemplo disso é o guia de bolso que tem de caber no bolso, enquanto um atlas está pensado num manuseio diferente. A forma de segurar o objeto pede o uso, apenas de uma mão, ou fica disposto em cima de uma mesa (Tschichold, 2017).

Os designers orientam-se de acordo com os estudos existentes, a mais conhecida são a secção áurea e a série Fibonacci. Artistas, arquitetos e designers consideram a secção áurea como símbolo de beleza. Onde as proporções criam ao olho equilíbrio e naturalidade na imagem.

O tipógrafo alemão, dedicou grande parte da sua vida à análise de livros e manuscritos, onde que existia um padrão predominante, a secção áurea. O rectângulo da secção áurea pode ser dividido de modo que a relação entre o lado menor e maior seja de 1: 1,61803.

A criação do retângulo da secção áurea parte da divisão de um quadrado em partes iguais. A diagonal do meio-quadrado é girada para o lado, definindo o comprimento do retângulo. Cada quadrado relaciona-se seguinte, através da série de Fibonacci.

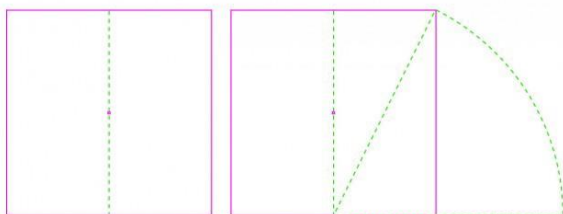


Figura 8- Secção áurea

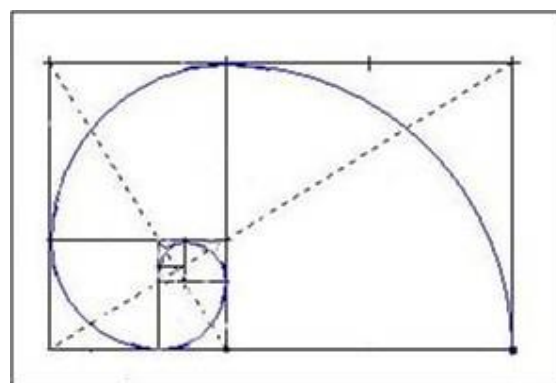


Figura 9- Série de Fibonacci

As proporções da página é definida geometricamente, obedecendo a uma das razões 1: 1,618; 1: 1,732; 1,1414; 1:1,538, nomeadas de proporções irracionais, ou 1,2; 2,3; 5,8; 5,9, proporções racionais. Todas as outras relações Tschilchold (2017) considera obscuras e acidentais.

As proporções irracionais produzem retângulos dinâmicos e são, visualmente mais harmoniosos. Retângulos mais estáticos resultam de proporções irracionais.

Na decisão deve ser, também, considerado o tamanho do substrato e o número de dobras que o livro pretende. Conhecer os formatos disponíveis no mercado impede o

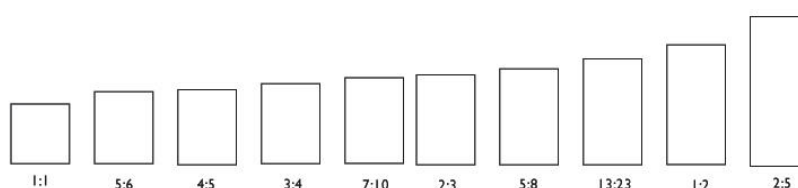


Figura 10- Proporções mais utilizadas Elem, 2010, p. 6-7

desperdício desnecessário de material. A impressão deve ser pensada de acordo com o aproveitamento, adequado, do papel ou cartão.

Os formatos ISO de papel são qualificados como serie A, em que o A0 equivale a um metro. A proporção entre o lado maior, a diagonal e o lado menor, do quadrado é igual a 1,414. Todas as folhas de serie A são múltiplos e submúltiplos do formato A0, obtidos da divisão ao meio. Os formatos da serie inicia-se no A0 e, termina no A12.

FORMATOS MAIS COMUNS DE LIVROS	FORMATO DA RESMA DE PAPEL	NÚMERO DE PÁGINAS/ APROVEITAMENTO
16 x 23cm	66 x 96cm	32 (16 cada lado)
14 x 21 cm	87 x 114cm	64 (32 cada lado)
21 x 28cm	89 x 117cm	32 (16 cada lado)
12 x 18cm	76 x 112cm	64 (32 cada lado)
17 x 24cm	72 x 102cm	32 (16 cada lado)

Figura 11- Formatos comuns de livros

A serie B segue com o mesmo principio na série A, mantendo a divisão do formato, em partes iguais, para produzir o formato anterior.

O formato C foi concebido para impressos padronizados e partilha dos mesmo princípios das séries A e B.

Os formatos norte-americanos são expressos em polegadas, papéis para artigos de papelaria são baseados em múltiplos de $8\frac{1}{2} \times 11$ polegadas, enquanto que os outros formatos são utilizados para papéis de livros (Haslam, 2007).

A serie AA são os formatos mais utilizados, cuja folha mede 760 x 1120mm, e destinam-se aos livros infantis ou obras impressas em colunas. Este formato permite imprimir 64 páginas de um livro 190 x 270mm (Araújo, 2018).

Nas gráficas, os formatos mais disponíveis é o BB, 660 x 960mm. Como sugere Villas- Boas(2008), o formato BB permite um maior aproveitamento de papel.

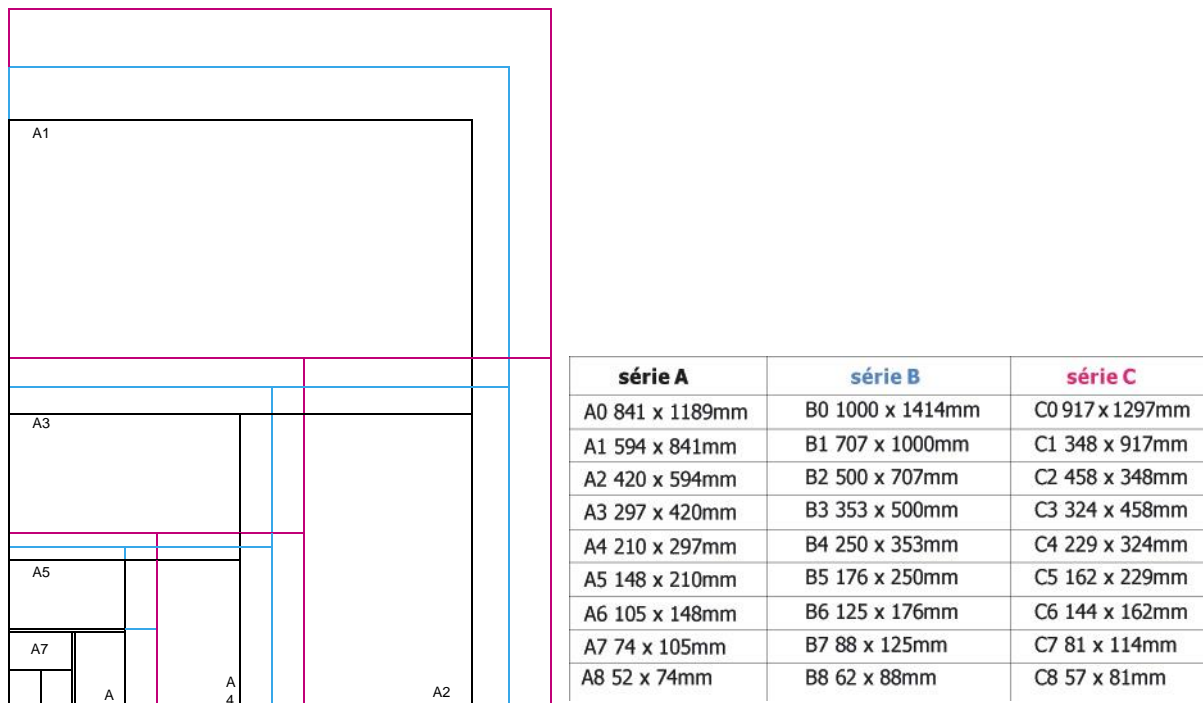


Figura 12- Formatos de papel

O conteúdo de um livro adapta-se ao formato da página, e deixa-se manipular pela forma. Segundo Shulevitz(1997), o quadrado é a forma mais dinâmica, pois sugere uma ação circular, por permitir o encaixe perfeito da circunferência. O quadrado também proporciona a percepção de uma escala reduzida, menor do que o real.

Grelha

“ A informação visual comunica de modo não-verbal, por meio de sinais e convenções que podem motivar, dirigir ou mesmo distrair o olhar do leitor, e todos os elementos visuais influenciam uns aos outros. Por isso, o projeto visual de um livro é uma ferramenta importante para a comunicação, e não apenas um elemento decorativo. O modo como se organiza a informação numa página pode fazer a diferença entre comunicar uma mensagem ou deixar o usuário confuso. “

Arújo, 2008

A informação de um livro é estruturada a partir de uma grelha, que posiciona as imagens e os textos de acordo com a hierarquia da informação.

A grelha, grid ou malha, corresponde às proporções internas da página, cujo desenho estabelece a organização do conteúdo. Os sistemas básicos da grelha delimitam a largura das margens, as proporções da mancha gráfica e a localização dos elementos que repetem-se no layout.

O princípio de grelhas de Brockmann é a principal referência de organização gráfica desde a Bauhaus. Este autor defende o uso da grelha como planeamento da estrutura de forma a obter uma organização racional.

Um tal sistema de ordenação obriga o desenhista a ser honesto no uso dos recursos do desenho. Exige que ele se adapte ao problema que tem entre mãos e que o analise. Favorece o pensamento analítico e dá à solução do problema, uma base do material. Se o texto e as imagens são ordenadas sistematicamente, mais claramente ressaltam as prioridades (Brockmann, 1982, p.12).

A estrutura da grelha deve considerar o tamanho do parágrafo. A largura das frases dita o ritmo da leitura, que corresponde ao movimento ocular que percorre o texto e as pausas. A maneira como se dispõe a informação determina se a leitura se tornará agradável ou impraticável.

A configuração da página pode ser classificada como simétrica ou assimétrica. Os modelos de páginas simétricas baseiam-se em construções geométricas, onde a página da esquerda é imagem refletida da direita, orientada pelo eixo de simetria.

O método elaborado pelo arquiteto Villard de Honnecourt propõe a divisão geométrica do espaço de qualquer formato de página proposta. Quando usado sobre o formato de secção áurea, divide a altura e a largura da página em nove. As margens são

determinadas pela altura e largura da unidade. Esta divisão pode ser usada no formato retrato ou paisagem (Haslam,2007).

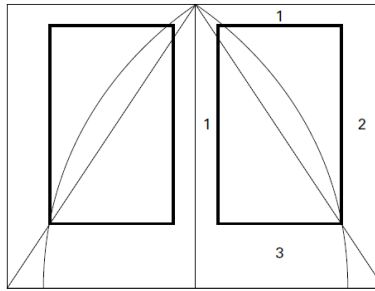


Figura 13- Construções simétricas das páginas

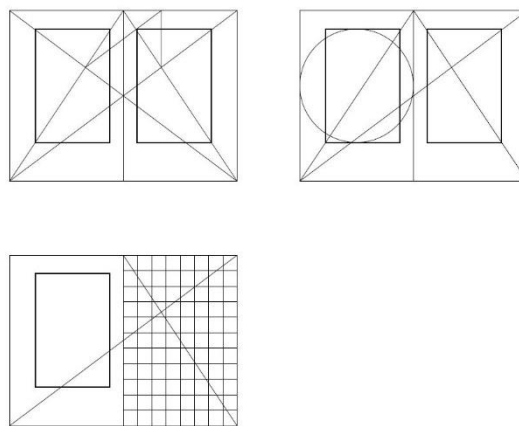


Figura 14- Estrutura de proporção ideais determinadas por Tschichold. TCHICHOLD, 2007, p. 69

Outra forma de dividir a página é utilizando retângulos que podem ser subdivididos em retângulos menores que retêm as proporções de altura e largura da página original. A largura das margens e a posição das caixas são desenhadas a partir da intersecção entre as diagonais e os círculos, cujos diâmetros são determinados pela largura do retângulo (HASLAM, 2007). As grelhas contemporâneas são baseadas em princípios racionais, fundamentados por teorias implementadas na Bauhaus. Assim, o desenho da grelha baseia-se no número de colunas que o designer precisa, ajustando-se, posteriormente, a altura à fonte selecionada. A estrutura do sistema modernista possibilita que cada página dupla seja diferente, o que garante o dinamismo.

No livro infantil, a grelha pode apresentar muitas formas distintas ou ser ausente, uma vez que a hierarquia visual é estabelecida por cada caso.

Tipografia

No século XIX, as páginas de texto eram compostas por um bloco rígido de chumbo, algumas vezes interrompido por uma capitular decorada ou pelo espaço que se destinava à ilustração. Os livros infantis usavam uma tipografia neutra com propósito de estimular a concentração.

Os primeiros passos no layout para livros infantis deram-se na revolução modernista, com *El Lissitzky em Of Two Squares*, de 1922. Composto apenas por formas simbólicas abstratas, que El Lissitzky chamou de meios elementares, no lugar dos dispositivos de representação narrativa a intenção era a participação da criança num jogo eletrizante de construção da história por meio de papeis e adesivos (Heller, 2007).

O design do livro infantil foi influenciado, durante o final da década de 1930, pela “Nova Tipografia”, e defendida pela Bauhaus, sob forma de fontes sem serigrafia e com posições assimétricas. Entre 1940 e 1950, alguns encontros foram realizados no Instituto Americano de Artes Gráficas, quando se convencionou alguns padrões de legibilidade para os livros infantis, padrões adotados pela maioria das editoras. Os livros ilustrados eram, geralmente, compostos com tipos clássicos, como por exemplo, Garamond, Akzidenz e Grotesque, tipos que raramente se integram com a arte (Heller, 2007).

Na década de 1950 até a década de 1980, o design foi bastante ofuscado pelo desenvolvimento da arte. Mesmo os artistas progressistas mantinham uma postura conservadora em relação à tipografia. Leo Lionni imprimiu, em *Century SchoolBook*, quarenta livros que defendia que a imagem é um elemento essencial no livro infantil. Vencedor de quatro prêmios Caldecott Honor Book, Leo Lionni (1910-1999) é o autor de várias obras para crianças, explorando várias técnicas e estilos.

O livro infantil sofre uma alteração, na década de 1980, à medida que o autor da história se alia ao ilustrador numa participação mais ativa. O design do livro infantil ganha uma nova dimensão com o aparecimento do computador que permite introduzir novos princípios tipográficos.

O avanço no mundo digital permite uma melhor composição da página impressa, a página diagramada começou a ser produzida em menos tempo e com uma maior precisão. O meio digital permitiu, ao designer, explorar as fontes: manipular e distorcer a letra, bem como criar famílias tipográficas mais adequadas ao tema do material diagramado (Haslam, 2007).

A manipulação da fonte partiu de um topógrafo tradicional, Tschichold (2007), quando, no meio de um processo, decide sair do comum. Este artifício foi considerado pelo autor de um erro de projetos, pois dificultava a legibilidade e não permitia um rápido reconhecimento das letras impressas.

A escolha da tipografia depende do tamanho da fonte, dos espaços, das entrelinhas e da família tipográfica que se pretende. Todos estes critérios referidos permitem desenhar a mancha tipográfica na página. A forma dessa mancha, o tamanho das caixas de texto e o comprimento dos parágrafos, bem como a sua distribuição, influencia o conjunto visual.

A seleção da tipografia de um livro segue, de acordo com diversidade do peso dentro de cada família do texto a ser diagramado. Também, as questões de legibilidade são consideradas, assim o custo do volume da edição.

Segundo Hulburt (1986) a ilegibilidade pode iludir o leitor. A importância da legibilidade na mensagem é imprescindível, no entanto não é suficiente para salvar o texto, caso não o leitor não se sinta cativado pela história.

Araújo (2008) explica que a ilegibilidade deve ser corrigida em alguns fatores: composição de maiúsculas em itálico; determinadas combinações de letras que incitam a ligações; linhas com tipos de olhos estreitos e curvas fechadas ou linhas curtas com tipo de olho amplo e, curvas abertas; caracteres miúdos com hastes descendentes e ascendentes muito longas ou muito curtas que, resultem em brancos entre as linhas.

A hierarquia visual do texto é disposta num espaço, e constituída por cor e corpo. O destaque do texto, no livro tradicional, serve para distinguir os títulos, as notas e as legendas. Estes recebem, habitualmente, um tratamento diferenciado no tamanho do corpo e no tipo, de maneira a provocar uma organização natural da leitura. No caso do livro infantil, a hierarquia não é tão necessária. Os recursos gráficos para destacar as palavras são reduzidos.

No livro infantil, a tipografia é utilizada tanto para a transmissão do código verbal (o conteúdo da escrita) tanto como elemento gráfico. Sua disposição é dotada de liberdade (NECYK, 2007), sendo o livro infantil um gênero que explora tanto a forma da tipografia quanto a mancha tipográfica como elementos gráficos em sua composição.

As escolhas tipográficas nesse tipo de livro muitas vezes não são isentas de significados e intenções, indo na direção oposta àquela ditada pelos logocentristas, que são defensores de uma tipografia funcionalista. Para eles, a tipografia deve funcionar como suporte neutro, não transmitindo com sua forma qualquer sentido.

“Na visão desses pensadores, a letra impressa deveria espelhar neutralidade, transparência, na condição única de veículo do conteúdo textual. Hoje, em alguns contextos, vemos que a tipografia é deliberadamente utilizada para converter significado. Nessas aplicações, o texto impresso transmite a mensagem codificada por meio do alfabeto, mas pode também, através do efeito visual produzido, criar significados simbólicos, da mesma forma que a imagem.” (NECYK, 2007,p.90)

Além disso, a autora afirma que a literatura infantil não foi a responsável pela “libertação” do uso da tipografia como elemento de expressão gráfica, já que esta foi conseguida através de movimentos modernos e vanguardistas do final do século XIX e começo do século XX, pelos estilos pós-modernistas.

O estilo da tipografia utilizada na literatura infantil varia conforme a faixa etária qual o livro é destinado. Durante a alfabetização, a primeira letra a ser aprendida é a letra de forma (caixa alta), por ter o desenho mais simples e fácil de ser aprendido, contendo significativa variação entre as letras para ajudar na diferenciação de seu desenho. Os primeiros livros que contêm texto verbal, em geral, seguem esse padrão para representação de seu texto, auxiliando a criança na imersão do mundo da leitura.

Cor

“As superfícies absorvem certas ondas de luz e refletem outras em direção aos recetores de cor (cones) dos nossos olhos. A luz refletida, é então a luz que vemos. As verdadeiras cores primárias da luz visível são o vermelho, o verde e o azul. O sistema luminoso é chamado "aditivo" porque as três primárias juntas formam todos os matizes do espectro. Em teoria, a combinação de tinta vermelha e verde teria como resultado o amarelo. Na prática, entretanto, estes pigmentos combinam-se em um marrom-escuro. Isto acontece porque os pigmentos absorvem mais luz do que refletem, tornando qualquer mistura mais escura que as cores originais. À medida que novas cores são misturadas, menos luz é refletida. Assim, os sistemas cromáticos baseados em pigmentos são chamados "subtrativos": Métodos de impressão digital e offset utilizam o CMYK, um sistema subtrativo. São usadas cores menos comuns, pois a luz refletida pelos pigmentos ciano e magenta mistura-se de modo mais puro em novos matizes que a luz refletida pelos pigmentos azul e vermelho.” (LUPTON, 2009, p. 76)

“O uso da cor para o designer tem duas opções de projeto: usar o material já colorido pela indústria ou inserir elementos coloridos no objeto seguindo algum critério” Munari, 1997. A cor é um dos elementos narrativos da imagem que possui maior poder emotivo e evocativo. Contudo, isso não lhe dá nenhuma prioridade como recurso de linguagem (OLI- VEIRA, 2008). Uma cor não pode ser analisada isoladamente na ilustração, mas com todas as outras cores na composição.

Entende-se o uso intencional da cor quando ela expressa contraste e quantidade de luz e tempo. Apesar da intencionalidade, não existe uma fórmula para a aplicação da cor. A predominância de uma determinada cor na página manifesta uma leitura visual, uma vez que a temperatura da cor pode sugerir proximidade ou distância, associadas, respetivamente, às gamas vermelho-amarelo e azul-verde (DONDIS, 1997).

O estilo do artista é o que tem mais influência na escolha da cor, no entanto a teoria das cores não deve ser desprezada. Oliveira (2008) acrescenta que existem processos de estudo e de compreensão da cor utilizada pelo ilustrador nos livros para crianças, que são instrumentos de expressão do artista, fruto de uma escolha subjetiva.

Além do significado cromático extremamente permutável da cor, cada um de nós tem suas preferências pessoais por cores específicas. Escolhemos a cor do nosso ambiente e de nossas manifestações. Mas são muito poucas as concepções ou preocupações analíticas com relação aos métodos ou

motivações de que nos valemos para chegar a nossas opções pessoais em termos do significado e do efeito da cor (DONDIS, 1997, p.70).

Nos processos visuais a percepção da cor é o que mais peso tem na expressividade da obra, e pode ser usada com muito proveito para reforçar a informação visual. A percepção do senso-comum, assim como o valor informativo do conteúdo, aliam-se à cor por significados simbólicos.

No livro, a cor codifica uma informação. O designer também usa a cor para desta- car uma informação, o olhar do leitor pode ser arrastado para um elemento que se distingue do resto da página. “Usar cores com valores contrastantes tende a precisar mais as formas, assim como a combinação de cores de valores próximos suaviza a distinção entre os ele- mentos” (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.74).

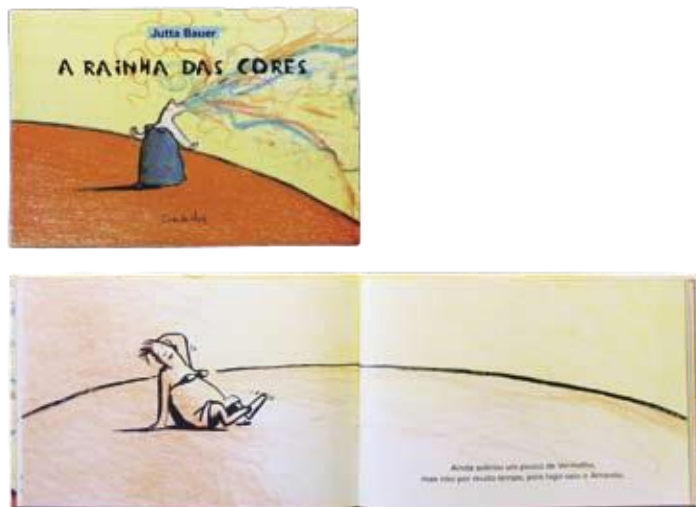


Figura 15- A RAINHA DAS CORES,
2003 Die Königin der Farben, s.d.]
Jutta Bauer 210 x 145mm

A saturação é outra dimensão da cor, que representa sua pureza. Dondis (1997) explica que a cor saturada é simples, quase primitiva, sendo a preferida pelos artistas e pelas crianças. As cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, e são associadas ao repouso e à tranquilidade. Quanto mais saturada, mais carregada será sua expressão e emoção. As relações mais comuns associadas às cores e aos sentimentos dos personagens são: o azul para tristeza; amarelo para a alegria; vermelho para amabilidade; verde para crescimento. Os artistas utilizam destas relações para mostrar os sentimentos na cena descrita. Este uso torna-se ainda mais claro quando há o predomínio de uma única cor (NODELMAN, 1988).

Em *A Rainha das cores*, Jutta Bauer associa o uso das cores ao estado de espírito da protagonista, cada cor descrevendo o sentimento correspondente. O preenchimento da cor através do rabisco a lápis demonstra alguns sentimentos da rainha como solidão e raiva.

Forma

A construção de um desenho parte de formas geométricas simples, tais como, o quadrado, o retângulo, o círculo e o equilátero. Estes quando combinados exercem significados diferentes na percepção. Segundo Donis (1997) o quadrado associa-se à honestidade, retidão e esmero. Quanto ao triângulo, este conduz-nos para a ação, conflito e tenção. Já o círculo remete infinidade, afabilidade e proteção.

As formas básicas constroem as complexas, associadas ao equilíbrio e ao movimento. A simetria estuda a maneira de acumular estas formas pelo princípio de repetição. Munari (1997, p. 170) classifica as regras da simetria como:

- Identidade: consiste na sobreposição de uma forma sobre si mesma, ou então na rotação total de 360 graus sobre o seu eixo;

- Translação: é a repetição de uma forma ao longo de uma linha que pode ser reta ou curva;

- Rotação: a forma gira em torno de um eixo que pode ser interior ou exterior à forma;

- Reflexão: é a simetria bilateral que se obtém pondo à frente de um espelho e considerando o conjunto do assunto com a imagem;

- Dilatação: é a ampliação da forma, que não sofre modificação, apenas expansão.

Ritmo e equilíbrio

O peso gráfico de uma imagem é estabelecido pela disposição dos elementos na página, assim mesmo como a manipulação no espaço. Um forte instrumento para os designers são os pares de contraste: grande com pequeno e claro com escuro. Num projeto simétrico estáveis elementos iguais devem ser dispostas em pelo menos dois lados de um eixo comum, o que equivale ao equilíbrio de compensação (Donis, 1997).

As composições simétricas, quando colocados lado a lado, estabelecem equilíbrio e estabilidade visual. Ao deslocar um dos objetos obtêm-se dinâmica e um layout de maior interesse para o leitor. Empreda-se, também, com este fim, a avaliação no tamanho, textura, cor e peso das formas (Phillips, 2018).

O ritmo é um padrão constante e repetitivo, e é mais facilmente compreendido nos livros com narrativa sequencial forte. Os designers procuram a mudança e a variação de ritmo. No caso de um livro, esta variação se dá na escala figurativa e no valor tonal ao longo das páginas.

Textura

“ Cada textura é formada por muitos elementos iguais ou semelhantes, dispostos com igual distância entre si sobre uma superfície de duas dimensões ou com um pouco de relevo” (Munari, 1997 p.74).

O mundo está repleto de texturas naturais, e pode se criar uma textura por meio de um material e instrumentos específicos. A característica da textura é a uniformidade, o olho humano a interpreta como superfície.

A textura está, diretamente, relacionada ao toque e à experiência ótica e tátil nos livros. Alguns substratos possuem a capacidade de imitar outros materiais, o que permite brincar com uma imagem de certas características táteis.

Uma página palpável possui duas formas de leitura: a manipulação e a do olhar. Cada uma fornece diferentes informações. Uma superfície lisa e brilhante é diferente de uma superfície rugosa e brilhante. Quando o designer utiliza o recurso da textura para estabelecer uma atmosfera, reforça um ponto de vista ou expressa uma sensação de presença física. Este recurso pode ser potencializado quando trabalhado com seus pares de contrastes, como por exemplo, espinhosa/ lisa, pegajosa/ seca, rugosa/ macia (Lupton; Phillips, 2008).

Se, por um lado, a textura agregar valor à imagem, pois reforça certas características, por outro lado, se mal empregada, pode distrair o leitor com um ruído indesejável.

Escala

Os elementos da composição podem parecer maior ou menor dependendo do tamanho, da cor e da localização, influenciando a percepção do leitor. Quando os elementos têm o mesmo tamanho, o projeto torna-se monótono. O contraste no tamanho dos elementos gera tensão, proporcionando uma sensação de movimento e profundidade (Lupton; Phillips, 2008).

O tamanho da imagem não representa um valor real, mas sim uma escala.

Figura e fundo

As relações de figura e fundo definem a percepção visual. Uma figura é sempre vista em relação ao que o rodeia. O equilíbrio entre a figura proporciona ordem à forma e ao espaço, por meio do contraste entre forma e contra forma, dessa forma constroem-se ícones, ilustração, marcas, composições e padrões que estimulam o olhar. Ao compreender o fundo, o designer tem o poder de criar e destruir as formas (Lupton; Phillips, 2008).

O equilíbrio entre a figura e o fundo resulta quando o volume proposto se destaca de forma clara e intensa. Um exemplo disso, é o livro *Le Petit Chaperon Rouge*.

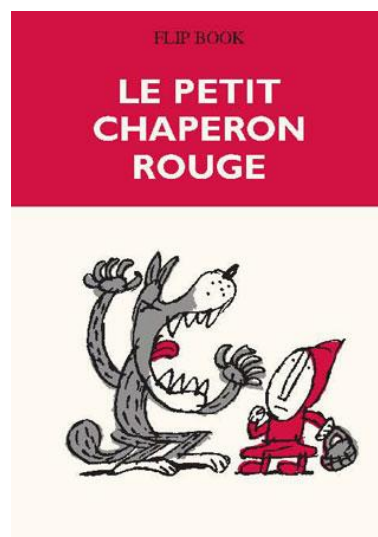


Figura 16-Le petit chaperon rouge, 2010

Paginação

“A maneira pela qual texto e ilustrações são dispostos produz significados na sua relação, ou seja, o aspecto espacial influencia o aspecto semântico.” (NECYK, 2007, p. 100).

O projeto gráfico de um livro infantil é constituído por texto e imagem.

A organização da imagem e do texto orienta a leitura de um livro, sendo o ilustrador/ designer responsável pela criação da hierarquia visual existente na página.

NECYK (2007) defende que a disposição do da ilustração com o texto na página pode se dar de quatro formas principais:

-A ilustração é aplicada numa área separada do texto: antigamente, este recurso era utilizado por existirem limitações técnicas no processo de impressão, contudo já foram superadas.

A ilustração ocupa parcialmente a mancha de texto.

-O texto é aplicado de modo a interagir com a forma da ilustração. Assim, há uma ligação entre o elemento verbal e o visual, evidenciando a dimensão gráfica do texto. Este pode contornar a imagem, ser aplicado dentro ou em partes dela.

-O texto é aplicado dentro da área da ilustração. A ilustração ocupa todo o espaço da página, podendo ultrapassar os limites. Quanto ao texto, este permanece inserido dentro do espaço da ilustração.

A maneira como o texto é disposto na página, começa a ser cada vez mais explorado. Actualmente, o livro incorpora o design na narrativa, desempenhando este um papel essencial entre a história e o leitor.

Capa

“A capa tem de ser marcante e destacar-se da multidão, atraindo o leitor para a revista, e não para as concorrentes. Se for periódica, tem de ser familiar aos leitores regulares, mas parecer suficientemente diferente do número anterior para que os leitores reconheçam que se trata de um novo número. A capa deve apelar para potenciais novos leitores, sem salientar os leitores existentes. Tem de expressar o carácter da publicação, bem como o seu conteúdo.” (Zappaterra, 2014)

Numa publicação, a capa pode adoptar três tipos de abordagens: a figurativa, a abstrata e a tipográfica. A capa figurativa, é a mais habitual nas bancas, sendo que é tradicionalmente composta pelo logotipo e uma imagem, que varia consoante a edição e o conteúdo principal da publicação. A abstrata, é normalmente utilizada em publicações específicas ou exclusivas para assinantes, cujo significado e conteúdo da publicação é apenas representado através de uma imagem abstrata. Por último, a capa tipográfica, é a menos usual, sendo que se apresenta de forma minimalista, com objetivo de dar destaque exclusivo a alguma informação.

“O descaso pelas capas de livro resulta de uma disputa entre a palavra e a imagem nos processos de edição e de leitura. A tendência das crianças lerem ilustrações, e não texto, implicou a visão de que capas atraentes demais degradam conteúdos importantes – paradigma que talvez ainda seja corrente no caso das publicações académicas. As crianças, porém, não fazem uma separação tão automática entre forma e conteúdo, e podem estabelecer um vínculo emocional com um livro do mesmo modo como fariam com um brinquedo.” (POWERS, 2008, p.6)

A capa revela-se como um elemento essencial, seja a nível emocional ou no mercado. A sua aparência é um fator determinante do sucesso, dado ser o primeiro contacto visual do leitor com o livro. A ilustração conduz ao miolo, criando expectativa no leitor sobre o conteúdo.

As características físicas da capa desempenham um papel na protecção do material impresso, e no livro infantil essa é uma função determinante. O seu material é feito, na maioria das vezes, de um suporte resistente para evitar que o conteúdo se degrade rapidamente. Livros para crianças pequenas, em geral, apresentam, ainda um acabamento especial na capa para evitar que essas se magoem ao manipulá-lo, como cantos arredondados e papel grosso para resistir aos impactos. Para as crianças mais velhas, essa protecção ainda faz-se necessária, embora com menor intensidade. Assim, o livro deve considerar o manuseio, e assumir uma capa suficientemente resistente.

“A capa, sem dúvida, cumpre um papel no processo de envolvimento físico com o livro, pois, embora não se possa olhá-la enquanto se lê, ela o define como objeto a ser apanhado, deixado de lado e talvez conservado ao longo do tempo.” (POWERS, 2008)

Pré-impressão

A produção gráfica consiste na etapa responsável pela transformação do projeto gráfico como elemento físico, que segue a seguinte ordem: a pré-impressão, a impressão e o acabamento. Cabe à produção gráfica a escolha do suporte, o material no qual será impresso.

A pré-impressão tem como principal tarefa a produção de fotolitos, que corresponde a “ máscaras” utilizadas para a produção de matrizes da maioria dos processos gráficos. No entanto, este processo com a informatização, caiu em desuso. Hoje, a pré- impressão responsabiliza-se pela edição da imagem.

O sistema de impressão inicia-se com a produção da matriz, que por norma é processada por uma gráfica. Atualmente, as impressoras já conseguem executar automaticamente, um dos processos de finalização de um livro, as dobras.

O acabamento, como o próprio nome indica, está direcionada a uma etapa posterior à impressão, e inclui empacotamento do material impresso, refile, aplicação de vernizes e revestimento, grampeamento, encadernação, ou ainda outras técnicas que se pretendam aplicar.

Entender os processos de produção evita erros no final da impressão, assim como a possibilidade de exploração gráfica de novas técnicas existentes na indústria gráfica. A escolha certa do suporte, no processo de impressão e acabamentos resulta na melhoria da qualidade do produto, bem como a redução de custo de produção.

Impressão

“Impressão refere-se às diferentes técnicas para aplicar tinta sobre um suporte, entre elas: offset, serigrafia, gravura (em metal), tipografia, xilogravura, tampografia, rotogravura, flexografia, impressão a jato de tinta, impressão a laser, entre outras. Cada método tem variáveis próprias, como a velocidade de impressão, a qualidade do impresso, a variedade disponível de cores e o custo de produção por tiragem” Ambrose, Harris, 2009

A impressão divide-se em dois parâmetros: o tipo de matriz utilizada e o método de transferência de dados. O número de cópias e a qualidade da impressão são os principais fatores que determinam a escolha da matriz de cada processo.

Existem quatro tipos de matrizes: a tinta permanece sobre a superfície de impressão, transferindo diretamente em relevo a imagem para o papel, como na tipografia; a tinta permanece abaixo da superfície de impressão, e o papel, pressionado por um cilindro, retira a tinta das cavidades da matriz para receber a imagem, como na rotogravura; a tinta, sobre uma superfície plana, passa para um cilindro de borracha intermediário, transferindo indiretamente a imagem, como no offset; a tinta seca, sobre uma superfície plana, transfere-se diretamente para o papel por ação eletrostática, como na xerografia; e a tinta líquida, contida em cartuchos controlados eletronicamente, é borrifada diretamente sobre o papel ou outro suporte, como a impressão jato de tinta (Araújo, 2008).

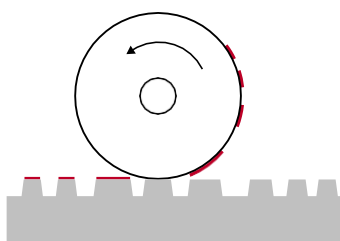


Figura 19 RELEVOGRÁFICA

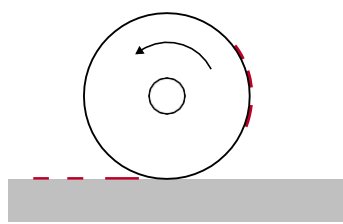


Figura 18 PLANOGRÁFICA

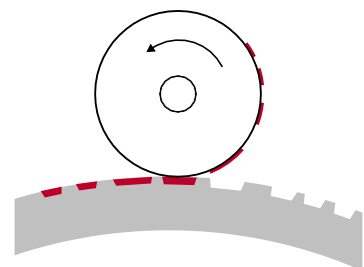


Figura 17 ENCAVOGRÁFICA

O processo mais utilizado, actualmente, na impressão de livros é o *offset*, dado a qualidade de reprodução e o custo na produção das matrizes. Em segundo lugar, vem a rotogravura, que apresenta qualidade na impressão, porém de matrizes mais caras, destinando-se, por isso, mais a livros de luxo ou livros didáticos de alta tiragem.

Offset

O processo de impressão em *offset* baseia-se no princípio da litografia, repulsão recíproca entre uma substância graxa e água sobre determinado suporte. É considerado o processo ideal para médias tiragens.

As impressoras offset são dotadas de diversos cilindros e rolos. Os rolos entintadores constituem o que é chamado de trem de tintagem, transferindo a tinta do tinteiro para a chapa, que é fixada envolvendo o cilindro da chapa. Um segundo cilindro, encoberto por uma manta de borracha, a blanqueta, transfere a tinta da chapa para o papel transportado pelo terceiro cilindro, o de contrapressão (Haslam, 2007).

Antes de se largar a tinta na chapa offset, esta deve ser húmedecida, para que as áreas de contragrafismo rejeitem a tinta. É importante regular a impressora para que a quantidade de tinta e de água seja adequada ao funcionamento. A água é aplicada na chapa por uma série de rolos emborrachados, a partir de um reservatório. Se a água for pouca, a tinta invadirá a área de contragrafismo, por outro lado, se houver excesso, a chapa ficará excessivamente molhada, e, conseqüentemente, o papel absorverá esta umidade e se expandirá.

A tinta é estocada num reservatório localizado no início dos rolos entintadores. O fluxo de tinta pode ser controlado e ajustado durante a impressão, o fluxo contínuo determina uma boa impressão. A tinta é transferida do tinteiro para os rolos emborrachados, passando de um rolo para o outro, criando um filme uniforme de tinta na superfície dos rolos (Haslam, 2007).

A impressão offset possui um mecanismo frágil e instável: são necessários reajustes frequentes durante a impressão para manter níveis adequados de tinta e umidade, tanto para evitar falhas e borrões quanto para manter a maior uniformidade possível nos tons das cores ao longo da tiragem (Villas-Boas, 2008).

A gravação das chapas influencia na qualidade da impressão. Ou seja, se as chapas não forem bem gravadas, revelar-se-ão erros na impressão. Um dos problemas detetados na impressão provém do excesso de luz, que resulta numa imagem borrada. Já a resolução da imagem depende do tempo, se este for reduzido a resolução será baixa.

Existem dois tipos de alimentação das impressoras: por folhas soltas, chamada de plana, e por rolo, chamada de rotativa. As grandes impressoras planas podem imprimir até quinze mil folhas por hora, enquanto as rotativas chegam a imprimir oitenta mil cadernos por hora. Os livros infantis, em sua maioria, são impressos nas planas (Haslam, 2007).

Serigrafia

A serigrafia é um processo permeográfico, o que utiliza uma tela, de poliéster ou de náilon, como matriz. A trama do tecido e a forma da gravação da imagem influenciam no resultado impresso. Atualmente, as telas são feitas de fios sintéticos, que variam de bitola, malha e número de fios por polegada. Se a bitola for fina e o número de fios for alto, o detalhe será realçado na reprodução dos meios-tons (Haslam, 2007).

Existem dois tipos de gravação da tela: uma película vermelha cortada manualmente ou o processo por meio de fotolito. No caso da película, esta é colada na tela com uma emulsão, um processo rápido, porém que resulta numa matriz mais frágil. Quanto à gravação de fotolito, a imagem é transferida para a tela por meio de um filme fotossensível ou cobrindo-se a tela com uma emulsão fotossensível. A tela é coberta com um negativo fotográfico e os dois são colocados em uma prensa de contato e expostos à luz ultravioleta. A mesa de impressão serigráfica pode ser constituída de uma cama de madeira perfurada acoplada a um sistema a vácuo para prender a folha. Acima da cama existe um quadro articulado com dobradiça, em que a tela é presa. Esse quadro é contrabalanceado de modo a se manter levantado enquanto o impressor margeia a folha. O impressor deposita a tinta sobre a tela em uma das bordas da área mascarada. O rodo é posicionado antes da tinta e a puxa ao longo de todo o comprimento da tela, pressionando-a firmemente sobre o papel, força a tinta a passar através das malhas abertas da tela. O papel é removido e colocado para secar numa esteira (HASLAM, 2007).

Um processo simples e manual de impressão, a um custo baixo, ideal para impressão de baixas e médias tiragens, por ser um processo lento em que cada cor deve ser aplicada separadamente (Ambrose; Harris, 2009). Por outro lado, a serigrafia tem a vantagem de ser o único processo de impressão a utilizar a tinta branca, além de poder sobrepor tintas opacas e translúcidas. A qualidade desta tinta é muito maior que os outros processos, sua saturação e vivacidade são importantes instrumentos de design (VILLAS-BOAS, 2008).

Suporte

Atualmente, existe uma grande variedade de suportes na confecção de livros infantis, tais como papéis especiais, encartes, recortes, acolchoados, infláveis, entre outros. Além do enriquecimento visual, isto incentiva o espírito criativo das crianças”.

Lins, 2003

O suporte é o material que recebe a impressão do conteúdo, tal como a folha de papel padrão aos mais variados substratos como: plástico, tecido, madeira e chapa metálica. Atualmente um projecto gráfico permite o uso de novos materiais possibilitando, assim, produtos mais sustentáveis, baratos e duráveis.

A escolha do suporte mais adequado à necessidade de impressão é feita no início do projeto gráfico, em que se leva em conta a finalidade do trabalho e o custo unitário de cada livro. Há suportes de muitas cores, texturas e gramaturas diferentes, características que influenciam no impacto do produto final, agregando um diferencial de qualidade ao livro (Ambrose; Harris, 2009).

O papel é o suporte que predomina no livro infantil tradicional, sendo o cartão o segundo material mais usado.

Papel

“O papel é constituído de uma estrutura porosa, trama de fibras entrelaçadas, quase sempre de natureza vegetal, e de espessura regular. A produção origina-se da suspensão aquosa de uma matéria fibrosa e posterior escoamento da água através de uma tela em sucessivas secagens.”
Baer, 2009

As características do papel produzido parte de uma composição da pasta celulósica, composta de fibras vegetais e farpas de madeira, associada ao mecanismo de separação e posterior revestimento, que influencia diretamente a percepção do leitor quando usada na reprodução de imagens.









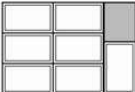


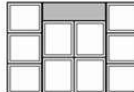


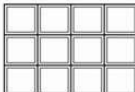

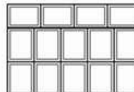
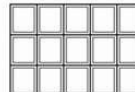

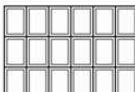
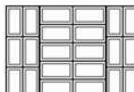
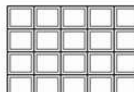

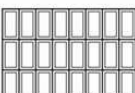
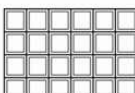
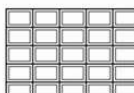
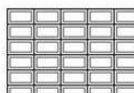
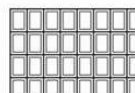
TABELA DE FORMATOS				
 Formato 1 Tamanho do Papel: 66 x 96 cm Mancha de Impressão: 64 x 94 cm	 Formato 2 Tamanho do Papel: 48 x 66 cm Mancha de Impressão: 46 x 64 cm	 Formato 3 Tamanho do Papel: 32 x 66 cm Mancha de Impressão: 31 x 64 cm		
 Formato 4 Tamanho do Papel: 33 x 48 cm Mancha de Impressão: 31,5 x 46 cm	 Formato 5 Tamanho do Papel: 32 x 34 cm Mancha de Impressão: 30,5 x 33 cm	 Formato 6 Tamanho do Papel: 32 x 33 cm Mancha de Impressão: 30,5 x 32 cm	 Formato 6 (2) Tamanho do Papel: 24 x 42 cm Mancha de Impressão: 22,5 x 41 cm	 Formato 6 (3) Tamanho do Papel: 22 x 48 cm Mancha de Impressão: 20,5 x 47 cm
 Formato 7 Tamanho do Papel: 22 x 37 cm Mancha de Impressão: 20,5 x 36 cm	 Formato 8 Tamanho do Papel: 24 x 33 cm Mancha de Impressão: 22,5 x 32 cm	 Formato 9 Tamanho do Papel: 22 x 32 cm Mancha de Impressão: 21 x 31 cm	 Formato 10 Tamanho do Papel: 22 x 26 cm Mancha de Impressão: 21 x 25 cm	 Formato 10 (2) Tamanho do Papel: 19,2 x 33 cm Mancha de Impressão: 18 x 32 cm
 Formato 11 Tamanho do Papel: 21 x 25 cm Mancha de Impressão: 20 x 24 cm	 Formato 12 Tamanho do Papel: 16 x 24 cm Mancha de Impressão: 21 x 23 cm	 Formato 12 (2) Tamanho do Papel: 16 x 33 cm Mancha de Impressão: 15 x 32 cm	 Formato 14 Tamanho do Papel: 19,2 x 23,4 cm Mancha de Impressão: 18 x 22,5 cm	 Formato 15 Tamanho do Papel: 19,2 x 22 cm Mancha de Impressão: 18 x 21 cm
 Formato 16 Tamanho do Papel: 16,5 x 24 cm Mancha de Impressão: 15 x 23 cm	 Formato 18 Tamanho do Papel: 16 x 22 cm Mancha de Impressão: 15 x 21 cm	 Formato 22 Tamanho do Papel: 13 x 22 cm Mancha de Impressão: 12 x 21 cm	 Formato 20 Tamanho do Papel: 16,5 x 19,2 cm Mancha de Impressão: 15 x 18 cm	 Formato 23 Tamanho do Papel: 12,5 x 21 cm Mancha de Impressão: 11,5 x 20 cm
 Formato 24 Tamanho do Papel: 12 x 22 cm Mancha de Impressão: 11 x 21 cm	 Formato 24 (2) Tamanho do Papel: 16 x 16,5 cm Mancha de Impressão: 15 x 15 cm	 Formato 25 Tamanho do Papel: 13,2 x 19,2 cm Mancha de Impressão: 12 x 18 cm	 Formato 30 Tamanho do Papel: 11 x 19,2 cm Mancha de Impressão: 10 x 18 cm	 Formato 32 Tamanho do Papel: 12 x 16,5 cm Mancha de Impressão: 11 x 15,5 cm

Figura 20- Aproveitamento de papel

Características do Papel

Sentido da fibra

“O sentido da fibra determina a direção em que o papel dobra e rasga com maior facilidade. A melhor escolha para o livro é o papel cuja fibra corre no sentido longitudinal da folha (paralela à lombada), o que permite a melhor dinâmica para o movimento de folhear, sem qualquer enrugamento (ARAÚJO, 2008). A atenção ao sentido da fibra é um dado importante quando se pensa num projeto com dobras. Quanto maior a gramatura do papel ou a espessura, maior a necessidade de que as dobras coincidam com a direção da fibra. As dobras no sentido contra-fibra tornam-se difíceis, gerando dobras irregulares ou quebradiças. Os vincos amenizam os efeitos das fibras nas dobras.” Villas-Boas, 2008.

Cor

“A cor do papel, determinada pela adição de pigmentos e alvejantes, geralmente no estágio de preparação da pasta, afeta o resultado impresso da imagem e do texto. Na impressão não se consegue pontos mais luminosos que a cor do papel. Papéis com bom grau de alvura são recomendados para reprodução em policromia, enquanto papéis levemente amarelados e com alto grau de opacidade são indicados para livros de leitura, evitando o cansaço visual e a transparência no texto.” Araújo, 2008

Opacidade

“A opacidade é a medida da quantidade de luz que passa através da folha de papel. Isso é determinado pela espessura, pela densidade das fibras e pelo tipo de acabamento superficial. A opacidade é importante, pois define o grau de transparência das páginas.” Haslam, 2007

A transparência pode ser usada a favor de um projeto, ou pode prejudicar sua legibilidade e estética. Se o papel for muito transparente, o leitor terá a atenção constantemente desviada pelo texto impresso no verso (Araújo, 2008)

Brilho

“O papel com brilho cria uma camada homogênea de destaque na página impressa, o que dificulta a fixação de determinados detalhes da ilustração.” Nodelman, 1988

Gramagem

O peso do papel é expresso em gramas por metro quadrado (g/m²). O sistema métrico considera sempre o peso por uma folha A0 (Haslam, 2007). Nem sempre o peso do papel indica a espessura deste, a matéria-prima determina a variação. A gramagem, está ligada diretamente ao custo do livro, principalmente na logística de envio postal (Araújo, 2008). Entretanto, deve-se ponderar na escolha da gramagem o fator de transparência, o que compromete o resultado esperado. A disponibilidade de gramagens varia por fabricante e tipo de papel. O offset e o couché são os papéis que mais oferecem variações. No caso do offset, a gramatura vai de 44g/m² a 320g/m². Apesar das opções, a maioria dos papéis de gramatura próximas são comercializados em bobina, atendendo ao mercado de alta tiragem (Vilas-Boas, 2008).

Excessura

A excessura ou corpo do papel determina o volume do livro. Quanto mais áspera a folha maior será a excessura, enquanto fibras mais unidas terão densidades maiores (Araújo, 2008). A densidade do papel varia de acordo com o material empregado na sua produção. (Haslam, 2007).

Textura

A textura diz respeito ao aspecto da superfície do papel e ao seu grau de rigidez. Cada livro solicita uma textura diferente, sendo a criatividade determinante em sua escolha (Araújo, 2008). O papel texturizado convida o leitor ao toque, estabelecendo uma atmosfera de intimidade e de envolvimento (Nodelman, 1988). Apesar dos papéis com textura singularizarem o produto final, eles não são indicados para poliromias com grande exigência de nitidez nos detalhes, e devem ser evitados no uso de corpo tipográfico abaixo de oito pontos. Na serigrafia, na xerografia e no digital o uso de papel texturizado compromete a leitura (Vilas-Boas, 2008). O acabamento superficial da folha de papel determina sua capacidade de ancoragem da tinta e sua adequação a diferentes tipos de impressão. A superfície do papel é determinada na produção: quanto mais calandrado o papel, maior será sua superfície lisa (Haslam, 2007).

Corte Especial

O corte especial é um processo que permite cortar uma parte específica de uma página. A lâmina de aço com corte é moldada conforme o projeto gráfico (AMBROSE; HARRIS, 2009). A lâmina moldada, conhecida como faca especial, é presa numa base de madeira, que quando pressionada sobre o papel realiza o corte. A indústria gráfica utiliza este recurso na produção de embalagens e impressos decorativos.

Nos livros-objeto, esse recurso possibilita a inclusão de janelas, abas, pop-up, chanfros e contornos especiais nas bordas das páginas. Em *The enchanted castle*, cada página possui um corte especial, resultando num volume inusitado, que simula um castelo. Este livro é uma releitura do clássico conto de fadas *A bela adormecida*, com a substituição dos protagonistas humanos por animais. O projeto usa diferentes facas especiais no contorno das páginas e na criação de janelas. Os volumes e formas inusitadas permitem ao leitor diferentes perspectivas ao folhear as páginas. Apesar do formato lúdico, o enredo está disposto numa forma linear de leitura.

Rodando, rodando, rodando... centra sua narrativa visual na sequência de facas especiais redondas, simulação de rodas de diferentes meios de transporte. Partindo dos dois buracos da capa, a cada página, os buracos diminuem progressivamente até a última página do livro. Os textos presentes neste livro-objeto, escrito na versão brasileira por Carr, trazem brincadeiras no formato de adivinhas relacionando o nome do transporte ilustrado (trens, betoneira, jipe, carro, bonde e bicicleta) ao tamanho de suas rodas.

POP-UP

O pop-up pode ser considerado uma categoria de livro-objeto, um dos mais difundidos entre o público infantil. Por meio de dobras e facas especiais no papel aproveita-se a energia cinética do movimento de virar a folha para criar modelos tridimensionais que saltam das páginas.

Os engenheiros de papel, frequentemente, tornam-se autores visuais, desenvolvendo o conceito do livro no planejamento do pop-up de papel. O desenvolvimento do pop-up é um processo demorado, na base da tentativa e erro, incluindo o corte e a dobra de muitos protótipos até se obter o resultado desejado (HASLAM, 2007). O engenheiro do papel deve ponderar os pop-up complexos com a realidade da produção. Quanto maior o número de componentes e pontos de cola, maior a perda de tempo e o custo do acabamento de cada página.

RELEVO SECO, ALTO-RELEVO E BAIXO-RELEVO

Os termos relevo seco, alto-relevo e baixo-relevo designam a impressão de um suporte sem tinta, o que resulta em uma superfície tridimensional, elevada, decorativa ou texturizada, que destaca determinados elementos de um projeto. Normalmente, o suporte utilizado para o alto-relevo e baixo-relevo é o papel de maior gramatura (AMBROSE; HARRIS, 2009).

A imagem impressa é obtida por meio da pressão da matriz e do contra-molde. A diferença do processo de impressão do alto-relevo e do baixo-relevo consiste na posição da matriz. O relevo fornece ao livro uma leitura tátil, podendo ser usado para sensibilizar o leitor.



Figura 21 -ALTO-RELEVO



Figura 22 -BAIXO-RELEVO

Hot Stamping

Hot stamping, também conhecida como gravação a quente, é um processo em que um laminado colorido transfere-se para o papel por meio de um molde aquecido. O laminado é um filme de poliéster que contém um pigmento seco, que fornece um acabamento de aspecto metálico. No livro João e Maria, o hot stamping foi utilizado para conferir destaques à ilustração, os elementos prateados criam pontos luminosos quando o leitor manipula o livro-objeto. Aplicados em formas de tiras retangulares, estes elementos obedecem à linguagem.

Serrilha

Os serrilhados são pequenos cortes na folha de papel, furos ajustados em tamanho e distância, conforme a necessidade de uso. Usados para facilitar a dobra em papéis de gramatura maior ou para a produção de itens destacáveis.

Encarte

Os encartes são peças que se diferenciam no formato do miolo do livro. Durante a encadernação, os encartes são inseridos soltos ou presos. Na lombada canoa, intercala-se o encarte ao miolo por meio de grampos. O encarte pode ser colado no miolo como uma espécie de aba ou pode estar solto.

Vinco

O vinco é um sulco feito no impresso para facilitar as dobras ou o manuseio. As capas de brochura e lombada quadrada possuem um vinco paralelo, para que, durante o manuseio, não forcem o papel. Nos papéis de maior gramatura, os vincos permitem a dobra no sentido transversal da fibra.

O vinco é produzido com o uso de uma lâmina metálica sem corte que quando pressionada marca o papel, semelhante a uma faca especial. Podem ser produzidos vincos de vários formatos e tamanhos, muitos deles são utilizados na produção dos pop-up e das abas-janela.

Vernizes

O verniz é um material incolor aplicado ao material impresso para o proteger contra desgastes, manipulação e proporcionar efeitos de destaque no projeto gráfico. Existem três tipos de acabamento de verniz: fosco, brilhante e acetinado. Além do efeito visual, pode-se trabalhar o aspecto tátil.

O verniz base d'água, ou verniz de máquina, é aplicado no processo de impressão tratado como uma cor a mais. Aumenta a absorção da tinta, funcionando como uma camada protetora para que ela não solte durante o manuseio. Um recurso barato e rápido, porém de baixa resistência à abrasão, podendo, ainda, amarelar com o tempo.

O verniz de alto brilho é utilizado como revestimento de capas. Devido ao seu custo alto, normalmente, substitui-se este acabamento pela plastificação, que confere efeito estético semelhante, realçando a aparência das imagens ou dos elementos gráficos.

O verniz U.V. utiliza luz ultravioleta para a secagem. Devido a seu elevado custo, sua utilização é mais restrita a áreas localizadas no layout, sendo, por isso, denominado de verniz reserva ou verniz localizado. Este verniz fornece uma superfície brilhante ou fosca. Quando combinado com a laminação fosca, potencializa o destaque brilhante.

Plastificação

A função da plastificação é o aumento da durabilidade do impresso, por isso o uso mais frequente é na capa. Consiste na transferência, mediante calor e pressão, de um filme, geralmente de polietileno, sobre o papel. O papel deve ter entre 75g/m² e 500g/m², mas recomenda-se o uso de papel acima de 120g/m² para evitar enrugamentos. Em áreas impressas com tintas metálicas não se pode aplicar esta proteção (VILLAS-BOAS, 2008).

Laminação

O objetivo da laminação, assim como o da plastificação, é a proteção do material impresso com uma película mais aderente e resistente. A laminação é feita essencialmente com filme BOPP, polipropileno biorientado, aplicado à superfície do papel ou cartão por meio de calor e pressão. Não pode ser utilizado em cima de tinta metálica ou serigráfica, pois a alta temperatura prejudica estas superfícies (HASLAM, 2007).

Devido à maior diversidade de insumos, encontra-se, no mercado, a laminação fosca ou brilhante. A laminação fosca fornece um acabamento discreto, contudo tende a diminuir a vivacidade das cores e afeta a definição de pequenos elementos e detalhes.

Encadernação

A encadernação refere-se aos variados processos de juntar as páginas ou cadernos de uma publicação. Os diferentes métodos de encadernação possibilitam ao designer explorar os aspectos estéticos da publicação, bem como sua funcionalidade, durabilidade e custo de produção.

O primeiro aspecto que deve ser levado em conta na escolha da encadernação é a durabilidade do livro: a costura é o processo mais durável. Outro aspecto que deve ser considerado é a manipulação, pois a encadernação influencia na flexibilidade da abertura do livro.

Encadernação de Canoa ou Grampo

Lombada canoa ou dobra-e-grampo ou encadernação a cavalo é a forma mais simples e, conseqüentemente, a mais rápida e barata para a confecção de brochuras. Os cadernos são encaixados uns dentro dos outros, sendo unidos por grampos na dobra.

As publicações com baixo volume de páginas podem ser grampeadas sem sela, enquanto as de maior quantidade devem ser grampeadas lateralmente. O livro grampeado em sela, utiliza um cavalete aberto onde o papel dobrado ao centro recebe o arame que atravessa a lombada de fora para dentro. Os grampos são, automaticamente, fechados por pressão prendendo a capa às páginas do miolo (HASLAM, 2007).

Este tipo de encadernação não é muito utilizado em livros infantis, pois com a manipulação dos livros, as folhas podem soltar-se facilmente e o grampo pode machucar o pequeno leitor.

Encadernação com costura

A lombada costurada é o processo mais recorrente nos livros, no qual os cadernos são costurados na dobra das páginas, e se reforça a união dos cadernos com cola. A costura na gráfica é feita por máquinas específicas. A costura pode ser do tipo Smyth, ou costura plana, quando os cadernos abertos pelo centro são costurados com um fio contínuo, não apenas individualmente, mas com os demais cadernos adjacentes. Ou pela costura lateral, utilizada para edições que requerem uma encadernação forte, em que o volume inteiro é costurado a poucos milímetros da lombada (BAER, 2009).

Encadernação mecânica

A encadernação mecânica consiste na reunião de páginas pelo encaixe de acessórios- os metálicos ou plásticos por meio de furos. O mais utilizado processo mecânico é o wire-o. Garras metálicas opostas atravessam a perfuração feita em uma das bordas das folhas e se juntam para encadernar as páginas, e a espiral é inserida nas perfurações ao longo de uma das bordas da página, sendo que esta pode ser de plástico ou metálica. A encadernação wire-o pode ser exposta ou oculta.

O projeto gráfico já deve ser pensado quando receber esse tipo de encadernação para que a interferência dos furos no layout não prejudique a leitura da imagem ou do texto. Uma das vantagens desse sistema é a possibilidade de abrir completamente o volume e articular diferentes lâminas, sem a restrição da divisão por cadernos.

No livro *Dinosaurio*, o autor tira partido da encadernação mecânica, wire-o, para intercalar folhas de acetato no miolo do livro, estabelecendo um jogo com as imagens escondidas pelo acetato. A costura não viabilizaria o lúdico proposto.

Auto encadernação

Algumas publicações parecem estar encadernadas, mas a dobra é o único processo de acabamento, tais publicações são conhecidas como auto-encadernadas. Numa dobra-sanfona, as duas primeiras páginas podem ser utilizadas como capas, quando dobradas.

Zoo é impresso em duas lâminas únicas, dobradas em sanfona e coladas numa espécie de cruz dobrada para que o leitor possa brincar com as diversas possibilidades da narrativa visual. Não existe uma capa, esta é substituída por uma luva. Este livro-objeto está montado de tal forma que não existe um sentido certo para a leitura, que pode começar do lado que o leitor escolher. Sua manipulação é independente do texto, e cada assunto localiza-se num quadro dobrado.

Capa brochura

Realizada com o mesmo papel do miolo ou um papel de maior gramatura. A capa é colada diretamente no dorso do volume, sendo do mesmo tamanho do miolo, sem deixar seixo (as sobras laterais). A capa pode ser refilada junto com o miolo ou pode ter duas abas laterais, orelhas dobradas, fornecendo maior resistência mecânica.

Capa dura

A capa dura consiste numa base cartonada ou de papelão sobre a qual é colada uma sobrecapa impressa que reveste o cartão. As guardas, coladas sobre a base rígida, são de papel mais resistente, e podem ou não serem impressas. A capa dura é mais resistente, por isso é a ideal para uma manipulação maior. O diferencial da capa dura é a possibilidade de explorar a aplicação de diferentes materiais no revestimento, como tecido de algodão, couro e plásticos, entre outros acabamentos.

Capa flexível

É uma capa intermediária entre a capa dura e a brochura. O processo é semelhante ao de capa dura, exceto pela substituição do papelão por um papel mais encorpado, normalmente em torno de 250g/m². Trata-se de um processo mais barato que a capa.

3 Estudo de Caso

Estudo de Caso - Yara Kono: A Ilha

Yara Kono nasceu em São Paulo, Brasil, em 1972.

Desde muito pequena que o seu fascínio pelo desenho é visível. Partindo da parede da sua sala para o papel, do papel para o computador, Yara Kono destaca-se hoje como uma ilustradora internacionalmente reconhecida.

Desde 2004 faz parte da equipa do Planeta Tangerina.

Em 2008 recebeu com Isabel Minhós Martins, uma Menção Honrosa no Prémio Internacional Compostela para Álbuns Ilustrados pelo livro «Ovelhinha Dá-me Lã» (Kalandraka).

Em 2010 ganhou o Prémio Nacional de Ilustração, com «O Papão no Desvão», de Ana Saldanha (Caminho).

Em 2013, «A Ilha» (Planeta Tangerina), de João Gomes de Abreu e Yara Kono, ganhou uma Menção do Júri na categoria Opera Prima nos Bologna Ragazzi Awards. No mesmo ano, recebeu uma Menção Especial no Prémio Nacional de Ilustração com o livro «Uma onda pequenina» (Planeta Tangerina).



Figura 23- A ILHA de João Gomes de Abreu e Yara Kono

“Era uma vez uma ilha cheia de riquezas: um vulcão, uma praia e uma bela floresta. Era uma ilha onde existia uma única aldeia com uma praça e um cais onde, certo dia, um grande barco atracou. Nele vinham visitantes do continente (ou seja, «continentais») curiosos por conhecer a ilha e os que lá

viviam (os «ilhéus»). Não havia grandes diferenças entre ilhéus e continentais, apenas pequenas coisas, como a forma de falar e de vestir (o que não tem grande importância). Mas aos olhos dos ilhéus ser continental significava ter estilo e ser bom e é por isso que, cheios de vontade de serem, também eles, continentais, começam a derrubar a floresta da ilha para construir uma ponte que chegue ao continente...”

A Ilha” é um retrato tragicómico dos dias em que vivemos. Uma fábula sobre os projectos desenhados sobre o joelho, as obras que ficam a meio, a identidade colectiva, os sonhos e tudo aquilo que nos move. Afinal de contas, que queremos nós construir neste mundo cada vez menos solidário?

A Ilha possui formato retangular, nas dimensões de 195 x 220 cm. Este formato permite que o leitor tenha um maior envolvimento com a história pois centraliza a ação nos pormenores, permitindo também que os personagens fiquem dispostos em corpo inteiro na página.

Este livro é considerado de pequena dimensão se comparado à maioria dos livros infantis, mas o seu tamanho facilita a manipulação do leitor.

O livro é composto por 48 páginas impressas, distribuídas em dois cadernos de 12 folhas. As páginas são impressas em papel couché fosco amarelado.

Utiliza-se uma fonte com serifa fina e versalate, da família Maximilien Vox. O corpo equivale, aproximadamente, a 14 pontos e a entrelinha a 24 pontos. Pela característica da narrativa, reduzida massa de texto e pelo predomínio das imagens, o texto encontra-se distribuído por parágrafos sem ultrapassar as 7 linhas. O alinhamento dos parágrafos é quase sempre à esquerda.

O uso de um corpo tipográfico pequeno é associado à relação entre a dimensão da página e a quantidade de texto. Conclui-se que o tamanho aplicado é adequado à proposta do livro, sua dimensão facilita o ritmo e a legibilidade na leitura.

A paginação é orientada pelo uso da imagem com uma disposição irregular. O preenchimento da página é orientado pelas cores e peso das ilustrações.

O texto está estruturado dentro de uma malha, em que a altura obedece à entrelinha e à largura, intrinsecamente ligada ao uso da imagem. O equilíbrio da mancha consegue-se entre o jogo do texto e imagem.

As imagens estão dispostas sem uma grelha visível. As ilustrações não apresentam regra de disposição, no entanto encontram-se centralizadas horizontalmente na página.

Tudo se joga no plano da alusão e do humor, recorrendo a uma prosa directa e assertiva que pretende, sobretudo, comunicar uma ideia forte. Em

poucas linhas: fascinados pelos continentais, os habitantes de uma ilha decidem construir uma ponte que os una ao outro lado, não hesitando em delapidar os seus recursos – a montanha, as árvores e a areia – na prossecução desse impulso megalómano. As ilustrações de Yara Kono, sem repetirem caras e formas, traduzem a singularidade da ilha, onde contornos a traço preto sugerem relevos em cenários bidimensionais.

No livro “A Ilha” é possível verificar o predomínio de cores fortes e terreas, entre o azul, vermelho e castanhos. As cores quentes sobressaem na composição cromática. As ilustrações deste livro não fogem da linguagem gráfica desenvolvida pela artista ao longo da sua trajetória, nas suas obras aplica técnicas gráficas de vectorização e bruches, de textura através duma simulação de grelha em transparencia. A autora trabalha com a técnica da colagem, não apenas para montar os personagens, mas também para integrá-los aos elementos de fundo. Os elementos são adicionados e sobrepostos com transparências defenindo um recorte assertivo.

Os personagens formados pelos elementos geométricos, quadrados e círculos, e formas irregulares não respeitam as proporções reais do corpo, obtendo figuras inusitadas e humoradas.

Nas ilustrações, a profundidade é implícita, apesar do uso de cores chapadas, pois a perspectiva é criada por meio da orientação do movimento das personagens. Existe um recurso quase nulo de sombra nas páginas, e a luz é representada através de um branco sujo de forma a destacar os elementos principais da acção. Esta técnica resulta em desenhos graficamente mais limpos.

As imagens fortes contrapõem com o fundo, este respiro da ilustração permite que o leitor não canse o olhar, equilibrando a composição cromática. Apesar de a composição ser limpa, as imagens são carregadas de pequenos detalhes, como brushes e textura.

Estudo de Caso - Chené: O Loboferoz

Presidente de Creart, ONG de desenvolvimento que trabalha para a educação de crianças através da arte, onde também realiza um trabalho de educador artístico em apoio para crianças que vivem em situações difíceis, no Senegal, na Cisjordânia e nos campos de refugiados na Faixa de Gaza, nos territórios palestinos ocupados.

Professor de mestrado em "Design de varejo" da Escola de Disseny Elisava, em Barcelona. Professor da Escola de Escaparatismo Cincobolas, Málaga. Ele colabora como ilustrador com o OQO Editora. Ele participou do II Fórum Internacional da Paz "Gerações no coração do paz", em Lugano, Suíça, convidada como especialista em desenho infantil e realizando a apresentação "Pequenas aparências. Arte como ferramenta de transformação conflito positivo", 2012.

Realizou oficinas criativas de leitura com base em livros ilustrado para o OQO Editora. Liceo Francés de Barcelona, 2007 e 2012. Realizou oficinas de leitura na Biblioteca Nacional de Brasília e nas bibliotecas das cidades satélites de "Sobradinho II" e "Itapoa", bem como em o Centro de Educação Educacional da cidade satélite "Estrutural" em Brasília, Brasil, 2011.

Participou da conferência sobre Criatividade, Conflitos e Direitos Humanos organizado pela Solidaridad Internacional-Nazioarteko Elkartasuna, em Vitoria-Gasteiz, 2011.

Realizou workshops de criação artística e animação para a leitura dentro do projeto.

"The Tales of the Road" nas cidades portuguesas de Óbidos, Beja e Pombal. Projeto coordenado pela OQO Editora, com a colaboração da Fundação Museu Thyssen-Bornemisza (Espanha) e as editoras Obichinho de Conto (Portugal) e a Compagnie Créative (França), 2010.

Realizou workshops criativos sobre leitura de animação, organizado pela OQO Editora e o Instituto Cervantes, no Liceo Cervantes em Roma, Itália, 2009.

Realizou oficinas para incentivar a leitura e conscientização sobre a reciclagem, organizado pela OQO Editora, na Organização das Nações Unidas Nova Iorque (UNIS), EUA, 2008.

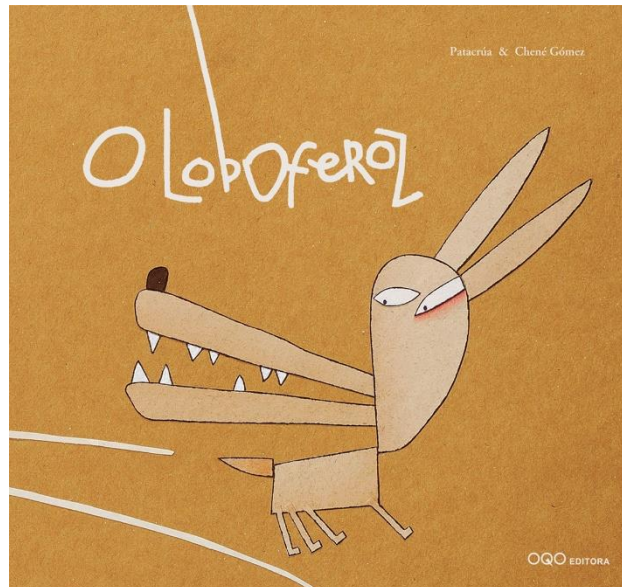


Figura 24- O LoboFeroz de Chené

Era uma vez um lobo tão preguiçoso que, para não ter trabalho, só comia sopa de arroz. Um dia, ao ver-se ao espelho, reparou que estava tão magro que já não provocava medo nenhum. Então decidiu mudar de vida e tornar-se num lobo feroz. Porém, os métodos que pôs em prática não eram muito ortodoxos, porque pedia aos animais que ia comer: uma cabra, uma ovelha, um porco... para colaborarem. Mas esta ousadia, fruto mais da preguiça do lobo que da sua inocência, receberá um castigo de cada um dos animais, e até de toda uma matilha de cães. No fim, magoado e frustrado, Loboferoz voltará à sua sopa de arroz.

Com um argumento muito claro, frases acumulativas, diálogos ágeis e uma linguagem simples, Loboferoz dá largas à fantasia. Os animais domésticos (cabra, vaca, porco, burro, ovelha), que representam a inocência, vão-se ver envolvidos numa série de cenas cómicas muito divertidas. E, no fim, conseguirão rir-se do ruim e vil lobo. Muitos destes relatos de animais, que apareciam nas primeiras recompilações de contos russos, remontam à época em que o homem caçava para subsistir. Enquanto os homens caçavam, as mulheres contavam histórias de animais, em que exaltavam a sua astúcia e as suas habilidades. Deste modo, estas histórias acerca da manha dos animais, acabaram por se tornar, com o passar do tempo, num instrumento para a educação estética e moral, e foram transmitidas de geração em geração.

Em Loboferoz, ainda hoje, podemos encontrar alguns desses pequenos pormenores que nos remetem para as suas longínquas origens. Por exemplo, a Rússia é um país de bosques, há sempre um rio por perto, e é costume preparar o banho para os convidados que chegam, o que é perfeitamente compreensível se pensarmos nas grandes distâncias entre um lugar e outro, e no clima agreste.

O LoboFeroz possui o formato rectangular de 250 x 230 mm, permitindo que as personagens fiquem centralizados horizontalmente. A impressão da obra é feita em papel cartonado de 36 páginas com capa dura.

Colagens de papel e composições elaboradas a partir de um esquema linear. No cromatismo das imagens predominam sobretudo os tons amarelos e castanhos. Reserva uma tipografia normal para as intervenções do narrador. Um jogo tipográfico que define expressivamente os três blocos de informação que enquadram o discurso literário. Os elementos gráficos apresentam uma configuração cénica muito pessoal que rompe esquemas visuais reconhecíveis e prototípicos. Assim, texto e imagem complementam-se minimamente para manter o leitor em tensão. Consequentemente, as personagens estão reduzidas a poucas linhas e a um par de tons, num discurso também esquemático quanto a papéis, sempre em planos médios com algumas perspectivas arriscadas.

4 Elaboração do Projeto

Para a elaboração deste projeto, as tarefas e as posições de cada uma em relação à publicação foram definidas; embora, mantendo sempre o acompanhamento mútuo em todas as funções. Seguindo a organização de uma publicação editorial, os papéis desenvolvidos por cada etapa, resumem-se em:

Fase de intervenção

Na fase de intervenção do projeto foi importante definir quem é esta publicação, como se comporta, como vê o mundo.

Definição de critério editorial

O critério editorial de uma publicação define-se pelas suas características de publicação. Esta publicação surge pela primeira vez, como um motor de arranque para o projecto embrionário *Contar Com Cor*. Este pretende estimular as crianças a escreverem histórias para e, assim, ver ilustradas e impressas as suas obras. O intuito visa promover hábitos de leitura e escrita através da obtenção de recompensa (objeto físico), destina-se a ser uma publicação de 1000 exemplares, com a possibilidade de encomenda.

Público-Alvo

A obra *Lá Do Outro Lado*, destina-se a um público ao público infantil. Projetada para um público-alvo essencialmente alfabetizado, de qualquer género, tem como principal foco crianças entre os 6 aos 12 anos.

Deste modo, esta publicação por ser projetada para um público-alvo muito jovem o livro deve conter uma linguagem clara, simples e manter um ritmo estimulante.

Definição do perfil editorial

Definição do Suporte/ Canal de distribuição

Esta publicação pretende ser comercializada através através do site Contar Com Cor, um projecto de publicação independente que pretende chegar aos pais através da dinamização no facebook e twitter.



Figura 25- Site Contar Com Cor



Figura 26- Página Facebook Contar Com Cor



Figura 27- Página Twitter Contar Com Cor

Criação de nome

O nome da obra infantil foi definido a partir de uma regra simple: criar uma curiosidade ao leitor.

Lá Do Outro Lado baseia-se na criação de um mundo um novo mundo, a passagem de um portal permite à personagem falar com a natureza. Este conceito pretende criar uma expectativa de folhear o livro e descobrir o que se passa no outro lado, como o título indica.

Investigação ativa

A investigação tem como argumento a criação de uma história para o projecto embrionário Contar Com Cor assim como a criação das ilustrações e a impressão do prótipo. Com o objectivo de cativar à escrita e à leitura de obras literárias.

A fase de investigação ativa começou com a definição dos requisitos principais a serem tidos em conta:

Requisitos do projeto

Para o desenvolvimento do projeto da Lá Do Outro Lado, foram definidas algumas diretrizes para concretização do mesmo. Essas diretrizes caracterizam-se essencialmente, por requisitos e estes distinguem-se por os seguintes parâmetros:

Requisitos altamente desejáveis:

- Existir durabilidade no material;
- O livro não deve ser descartável, ou seja, somente para uma leitura);
- O material não deve pôr em causa a segurança e saúde da criança;
- O material deve ser resistente;
- Não deve conter peças possíveis de serem ingeridas;
- Deve estimular a interatividade/exploração da página;
- A escolha da família e corpo da fonte devem ser legíveis.

Requisitos muito desejáveis:

- Deve ser estimular o interesse durante a leitura;
- O projecto gráfico deve criar uma ligação entre o texto e a ilustração;
- Deve considerar o grau de alfabetização da faixa etária da criança.

Requisitos recomendáveis:

- O público-alvo deve ser alfabetizado (ou em processo de sê-lo)
- Deve ser atractivo para todas as idades;
- O livro considerar o desenvolvimento intelectual da criança;
- A ilustração não deve ser meramente decorativa
- A linguagem deve ser clara e expressiva;
- O número de páginas não deve ser excessivo;
- Deve despertar à criança curiosidade de novas leituras / novos assuntos.

Desenvolvimento do livro

Após uma fase de pesquisa intensiva sobre livros infantis iniciou-se a fase de projeto da edição “Lá No Outro Lado...”. Para o desenvolvimento do livro foram criados todos os elementos que o constituem, nomeadamente a história e o projecto gráfico, incluindo a sua composição e o suporte físico.

As fases do projeto que se seguem destinam-se à implementação dos requisitos referidos anteriormente.

A organização da informação apresenta uma estrutura segmentada de forma a definir a construção de um livro infantil.

Estudo de proposta

Para cada um dos aspectos da composição da obra, foi criada uma lista de propostas para o livro, assim como a realização de vários esboços para que houvesse uma escolha fundamentada.

No início foram desenvolvidas opções sem compromisso com a viabilidade da proposta, e a partir de escolhas, estas tornaram-se mais “realistas” e detalhadas. Por fim, após um estudo das alternativas para o suporte, para a ilustração, a tipografia e a paginação gerou-se o livro, como poderemos observar mais à frente.

Suporte

Após a fase destinada à criação de um conceito, ou seja a história, iniciou-se o estudo de alternativas do suporte, servindo assim, como um ponto de partida para a idealização dos outros elementos do livro. Diversas ideias foram surgindo e a partir dos esboços a escolha do suporte ficou definida.

A ideia inicial era criar um livro objecto, onde uma brincadeira insinuada pudesse criar uma maior interatividade entre o leitor e a história contada. Muitas das escolhas consistiam na ideia de que o livro em si viria a ser um brinquedo, para que a criança pudesse associar a leitura e o lazer, no entanto este conceito perdeu-se quando observei que a ideia de livro-objecto perdeu o lugar para o brinquedo propriamente dito. A intenção passou então a focar-se em prender o leitor ao papel através de um outro tipo de incentivo.

O conceito da interatividade no projeto continuou a ser explorado com alternativas de suporte. Todas as escolhas tinham como objetivo cativar a criança a ver que a leitura não precisa ser algo enfadonho e difícil, mas sim algo cheio de surpresas. Outras alternativas, como as da figura a seguir, foram exploradas.



Figura 28 sugestão para o suporte: esboço do livro

Todas as opções acima sugeridos pretendem uma participação ativa do leitor. O primeiro deles, transporta o leitor para o jogo de entrar na história através de uma porta, remetendo logo de início para um outro mundo que no seguimento da história ganha sentido.

O segundo estudo consiste na colagem da personagem principal da história no livro. Alguns materiais foram testados: malhas-magnéticas, velcro, cola simples, mas a ideia não seguiu em frente pois implica a possibilidade de se perder a personagem, e a história perderia um elemento essencial.

O terceiro teste parte da construção de um livro em formato acordeom. O leitor teria de desdobrar a peça para seguir para a página seguinte. Esta ideia foi descartada pois houve a preocupação de manter a durabilidade do conteúdo e para que não houvesse distorção do texto original.

Outros estudos menos promissores foram idealizados, mas aquele que prelaveceu para o projeto foi o livro de formato grande 33 x 28 cm, normalmente utilizado para livros fotográficos. A opção tomada inspirou-se na paisagem que refere a história. Uma vez que o formato vertical está normalmente associado ao retrato, tornou-se partido do formato horizontal, que à partida já remete para uma linha do horizonte. O tamanho A3 proporciona mais espaço de leitura e permite que a visão não esforce. Quanto à ilustração, a dimensão do livro escolhida permite uma maior proximidade das cores, realçando a expressividade do desenho. Ao mesmo tempo, pretende aludir a que o espectador do cenário se sinta mais envolvido na acção.

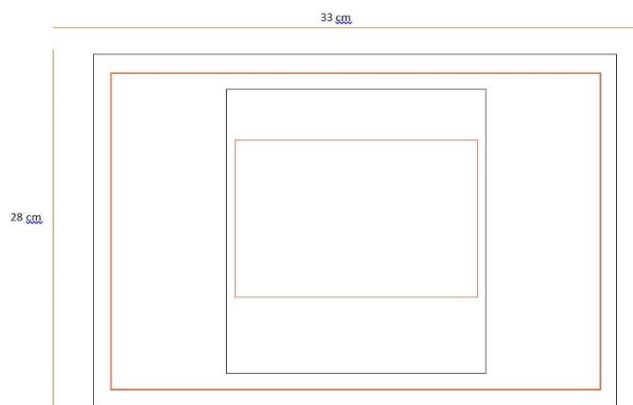


Figura 29- Formato escolhido 33 x 25 cm

A estrutura horizontal acompanha o percurso das personagens e permitem uma maior interactividade do leitor com o folhear das páginas. A partir desta definição, o projeto ficou mais focado para encontrar soluções para as questões que a escolha apresenta.

Para obter um melhor aproveitamento de papel, ficou definido que o livro teria frente e verso).

Quanto ao papel do miolo do livro foi escolhido a partir dos seguintes parâmetros:

- Resistência física da estrutura do material, tendo em vista as dimensões do livro e a força que possa ser aplicado nele;
- Tonalidade adequada ao projeto gráfico, linguagem utilizada no texto e na ilustração;
- Obtenção de contraste visualmente agradável entre figura e fundo.

A marca do papel para o projeto é o Rives Tradition Pale Cream, da Arjo Wiggins, de gramatura $90/m^2$. A textura uniforme, tanto na frente quanto no verso e a tonalidade o tornaram adequado para o projeto em questão, inserindo uma segunda dimensão cromática ao impresso. No entanto, este é um papel de alto custo, sendo possível aplicar outro de diferente marca e obter um aspecto semelhante. Os fatores de maior importância na escolha deste novo papel são a tonalidade amarelada e a sua gramatura elevada.

Este papel é fornecido pela Arjo Wiggins no tamanho 70×100 cm, sendo possível produzir um livro por lâmina, se este for impresso frente e verso sem espastamento.

A capa do livro é feita com papel couché fosco com revestimento matte de gramatura $210g/m^2$ com laminação fosca, para dar proteção extra ao material. Tal escolha foi feita para dar estrutura ao volume e diferenciar o miolo da capa



Figura 30- Formato 33×28 cm

Ilustração

Assim como foi feito na escolha do suporte, várias opções de estilos de ilustração foram testadas para chegar a um resultado condizente com o projeto. Os partidos da figura a seguir não apresentaram linguagem que combinasse com a solução do suporte escolhido. Foram feitas tentativas com canetas hidrográficas, colagem, ilustração digital.

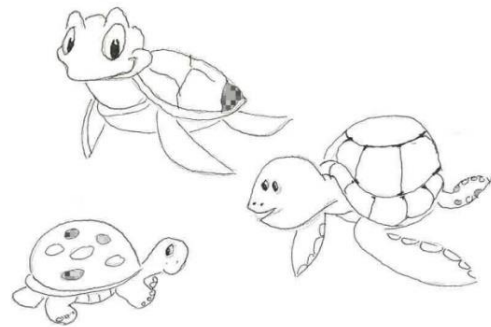
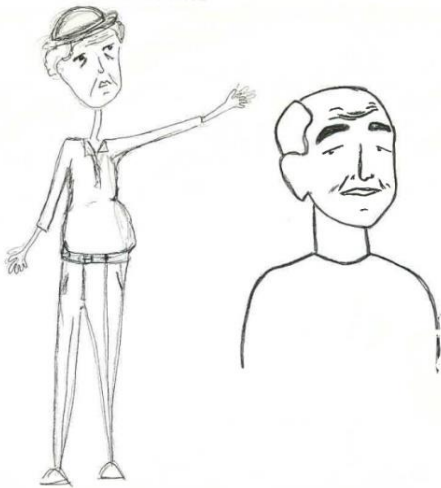
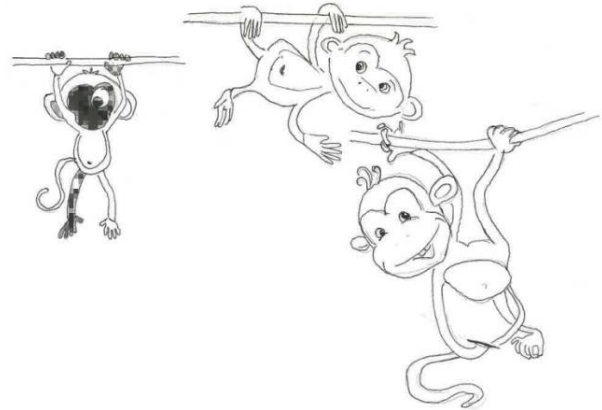
STORYBOARD

O storyboard consiste na planificação gráfica de qualquer história e animação, uma vez que permite visualizar o que se pretende através da sequência de ilustrações ou imagens. Este processo de visualização e planificação requiz um breve estudo sobre enquadramentos, perspectiva e e composição de elementos.



Figura 31- Storyboard

Estudos de personagens



Estudo de cores



A linguagem escolhida partiu do rascunho da personagem principal, a menina. O conceito baseia-se na expressão através de cores vivas.

A interatividade está presente no livro não somente no fato de o leitor poder manusear um livro em A3 partindo na descoberta dos caminhos das personagens, A partir desta definição para a ilustração, foram feitos estudos sobre dimensão, cor e textura.

Na figura acima, podemos perceber a mesma composição feita com diferentes linguagens. Ficou definido que, para o projeto, seria utilizado o registo da técnica onde a mancha fosse mais limpa.

Quanto à disposição da ilustração, esta “movimenta-se” pelas páginas vazias de texto de forma a facilitar a leitura

Tipografia

A fonte escolhida para compor o texto do livro foi a Gill Sans Infant, que é uma variante da Gill Sans – ambas de autoria de Eric Gill, tipógrafo. Embora existam relações entre as duas, o desenho da variação utilizada foi alterado para melhor servir seus objetivos.

Podemos perceber que as diferenças entre as duas fontes se dão mais notadamente em caracteres como o “a” e “g”: enquanto na versão inicial estes possuem “dois andares” (WALKER e REYNOLDS, projeto kidstyp e), na versão infant eles possuem um desenho mais simplificado, facilitando a reprodução das mesmas pela criança. Também é possível verificar a diferença entre a letra “y” nas duas versões: o maior arredondamento das suas formas exclui a ambigüidade que pode ser gerada com as letras v, e w, sem que haja uma aproximação muito acentuada da letra “u”.

abcdefghijklmnopqrstu v wxyz (Gill Sans)

abcdefghijklmnopqrstu v wxyz (Gill Sans Infant)

Segundo Sue Walker e Linda Reynolds, autoras do projeto kidstyp e – estudo sobre a utilização de fontes no processo de alfabetização de crianças – em geral professoras tendem a preferir fontes sem serifa nesse tipo de material, por terem o desenho mais simplificado, mas não existe nenhum estudo que comprove se esta informação é verídica: tudo depende do desenho de cada fonte.

Gill Sans Infant/Schoolbook Regula

ABCÇDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcçdefghijklmnopqrstuvwxyz 01234567890

.,;:- _ —@#%&*"'/()“”“!?!;`´~ À Á Â Ã Ä Å Æ È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ù Ú Û Ü Õ Ñ

À á â ã ä å æ è é ê ë ì í î ï ð ó ô õ ö ù ú û ü ñ

Gill Sans Infant/Schoolbook Italic

ABCÇDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcçdefghijklmnopqrstuvwxyz 01234567890

.,;:- _ —@#%&*"'/()“”“!?!;`´~ À Á Â Ã Ä Å Æ È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ù Ú Û Ü Õ Ñ

À á â ã ä å æ è é ê ë ì í î ï ð ó ô õ ö ù ú û ü ñ

Gill Sans Infant/Schoolbook Bold

ABCÇDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcçdefghijklmnopqrstuvwxyz 01234567890

.,;:- _ —@#%&*"/()“”“!;:~ ÀÁÃÄÅÈÉÊËÌÍÎÏÒÓÔÕÖÙÚÛÜ

No entanto, ficou escolhido que nesse projeto a fonte utilizada seria sem serifa, pois seu desenho mais simplificado condiz com a proposta do material sem que interfira na legibilidade do texto exibido.

Algumas peculiaridades que auxiliam a escolha de uma fonte para aplicação em projetos infantis é a diferenciação entre alguns caracteres específicos. Na idade de alfabetização (bem como durante toda a vida), um dos aspectos mais desejáveis numa fonte é a ausência de ambigüidades entre seus caracteres. Desenhos bastante distinguíveis entre si proporcionam uma leitura mais fluida e sem perturbações. Fontes como a Futura, extensamente utilizadas em materiais para crianças, possuem desenho simples e geométrico, mas que causa ambigüidades na leitura entre caracteres como a, b, d, p e q, por exemplo, que dificultam o seu reconhecimento.

the quick brown fox jumps over the lazy dog
 the quick brown fox jumps over the lazy dog
 abpdoq
 abpdoq

A Gill Sans Infant foi escolhida dentre uma grande gama de projetos tipográficos específicos para crianças. Dentre eles podemos citar a Pitman, Alphabet 26 , Denelian, Sassoon, Century Schoolbook, e outros. Todos esses projetos trouxeram à tona a necessidade da criação de uma tipografia que atendesse aos requisitos do auxílio à alfabetização. A opção por utilizar o texto composto com letras maiúsculas e minúsculas obedece aos seguintes critérios:

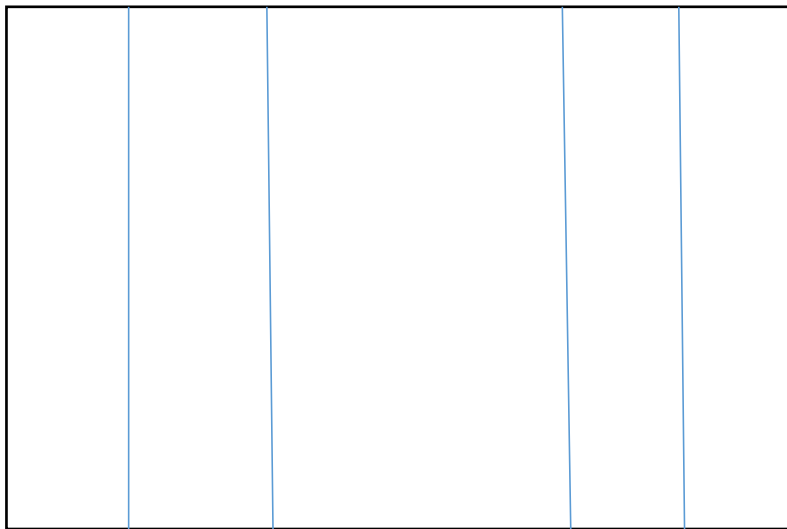
- tornar a leitura menos enfadonha para leitores experientes;
- amiliarizar novos leitores com a escrita em “letra de imprensa” (caixa alta e baixa do texto encontrado na maior parte dos impressos atuais).

No que diz respeito ao espaçamento (entrelinhas e entreletras), nos estudos de Reynolds e Walker foi apontado que quando estes são mais largos ou é utilizado espaçamento normal, proporcionam uma leitura mais agradável aos pequenos leitores, já que estes podem identificar com mais facilidade o contorno das letras e distinguir as palavras umas das outras. O tamanho da fonte escolhido é 18pt, sendo este suficiente para uma leitura agradável de usuários das mais diversas faixas etárias.

Grelha

Alguns estudos de grid para posicionamento da tipografia foram feitos, seguindo pelo fixo dado ser um texto um pouco extenso e com o intuito de harmonizar a tipografia e ilustração respirar na página. Tendo isso em vista, após seguidos testes, a melhor forma encontrada para solucionar o problema foi a simplificação” do grid. Fazendo do cento o foco da organização para o texto.

Estabelecer possíveis posições para o texto da maneira acima permite uma maior liberdade no projeto gráfico, não ficando assim a diagramação do texto rígida. Com este esquema, diversas possibilidades de arranjo entre figura e texto são possíveis, mas ainda é possível identificar uma organização, uma hierarquia visual para os elementos na página.



Capa

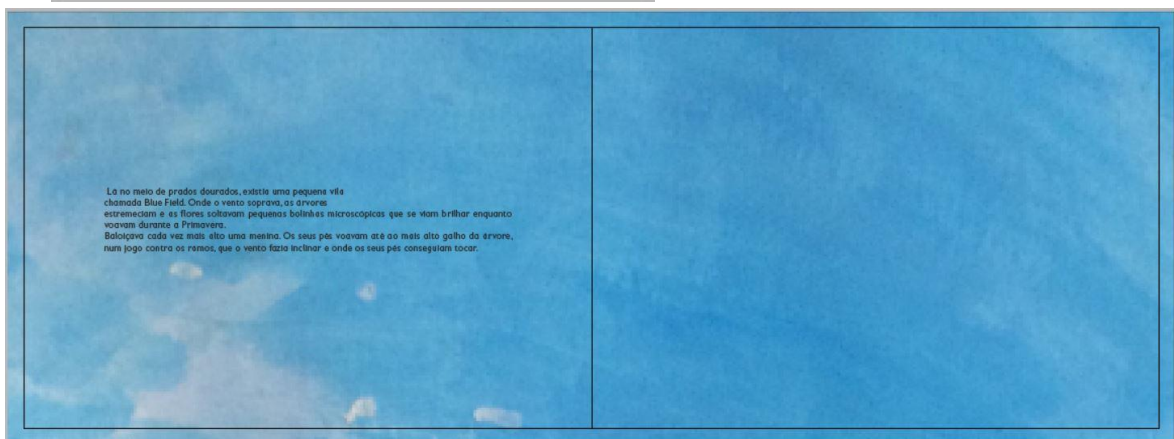
O livro possui uma capa alusiva ao tema da história. A escolha das cores vivas pretende fazer destacar-se entre os outros livros. A capa possui a mesma linguagem de ilustração do que o miolo.



Mockup

Diversos modelos rápidos foram feitos para entender a estrutura do livro e sua composição. Foram feitos modelos em escala real, modelos sem compromisso com a dimensão, com diferentes materiais. Estes estudos serviram para chegar ao resultado final com maior precisão.

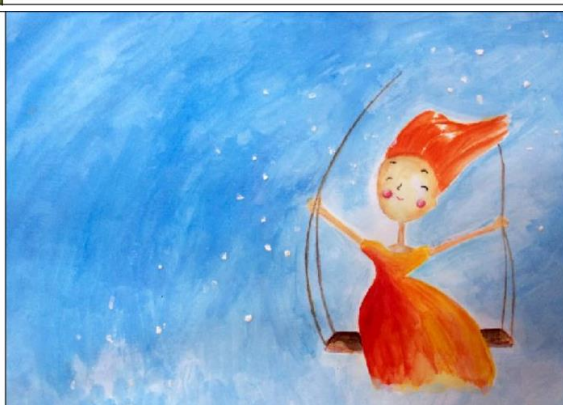
O modelo final foi feito com as especificações corretas de papel, gramatura e acabamento. Alguns problemas, no entanto, podem ser encontrados mesmo, como problemas na emenda das páginas, assim como a aplicação de laminação fosca em um papel com textura. Uma das páginas do mockup não saiu corretamente, mas o resultado total ficou bastante semelhante àquele esperado se produzido em escala industrial, tornando o mockup válido.





-Carlota! assim a chamava o seu avô quando chegava a sua casa depois de ela voltar da escola.
-Ven lanchar, sabes que fico aborrecido quando tenho de comer sozinho!
Então lá ela a correr, Carlota não perdia um minuto sem estar com o avô.
Ele era com quem mais brincava e conversava.
As histórias que ele contava enchiam as tardes da pequena, que delirava com os gestos desajeitados que o avô fazia quando tentava representar as personagens das suas histórias.

A sua casa situava-se um pouco distante da vila, por isso Carlota tinha de apanhar o autocarro depois das aulas terminarem.
Por viver tão longe da cidade, Carlota não tinha amigos nas proximidades, e como tal, aprendeu a distrair-se com pequenas brincadeiras, como por exemplo, andar de baloiço, que, por sua vez, era a sua favorita. Saltar à corda, fazer castiçais para os pássaros se poderem abrigar, apanhar pedras que ela via como especiais.
E brincar com o seu melhor amigo, o avô.
Todos os dias Carlota corria para casa para andar no seu baloiço. Os gestos rápidos dos pés impulsavam-na para a frente e para trás.
- Uiiii! - gritava a menina enquanto sentia o vento a bater-lhe na cara.
No seu baloiço imaginava-se a voar pelo céu e a saltar para as árvores, sentada nas nuvens. Ou a correr pelo rio como se estivessem a voar, onde todos os verões ia com o avô, no final da tarde, para ir chapinhar. Imaginava como seria voar ao lado dos pássaros e poder fazer todas as acrobacias que eles faziam.
No seu baloiço tudo era possível, a sua imaginação voava com ela. Carlota adorava a sensação de ter o estômago colado às costas quando chegava ao ponto mais alto, que o baloiço lhe permitia.



Certo dia, enquanto brincava, Carlota apercebeu-se que o céu estava a começar a escurecer por causa das nuvens e o vento estava cada vez mais forte. Não estava a conseguir controlar o baloiço. Teve, assim, que voltar para casa, pois até mesmo as folhas das árvores lhe batiam no rosto e atrapalhavam Carlota enquanto corria para dentro de casa. Triste, procurou o avô. Ele era quem sempre tinha uma resposta para todas as suas questões.
Carlota adorava falar com o avô, porque ele sempre lhe contava uma história nova.
-Avô, não posso brincar lá fora! O vento assusta-me e quase que cai do baloiço. As árvores até parecem que têm braços! Faziam assim: -Vuuuuh vuuuuh! Oh avô porque existe o vento? Avô! O vento é natureza também, certo? - Questionava Carlota
- Ora pois claro, minha netinha! respondeu o avô.
- Porque é que consigo ver as nuvens, o céu, as flores e as árvores, a água que nem cor tem, e o vento, eu não consigo ver?! - Perguntava Carlota
- Não consegues ver o vento, porque ele é feito de milhares de pequenos cristais de ar que caminham todos para a mesma direção. Olha, já reparas-te que os pássaros quando migram para outro sítio, no final da primavera, voam todos juntos?!- perguntava o avô
- Sim, é verdade, mesmo ontem vi que eles voavam todos juntos.
- O vento é como se fosse esse bando de pássaros que viste, no entanto, invés de pássaros, é formado por bolinhas que o teu olho não consegue ver por serem tão pequenitas. - Respondeu o avô

-Eu quando tinha a tua idade, também me questionava sobre esses assuntos já há muito tempo que não falava desta história.
Sei que vais gostar!- exclamou o avô -há muito tempo atrás estava eu no alto mar com o meu pai, o teu bisavô! Estávamos a pescar e a certa altura apercebi-me que o vento e as ondas começavam a ficar cada vez mais fortes. O dia estava a começar a ficar cinzento. O barco balançava para lá e para cá! Para lá, e para cá! Com toda a força!!! E, de repente as ondas começam a entrar no barco!! Eu estava cheio de medo! E o meu pai correu de um lado para o outro, para tentar segurar as cordas. Foi então, quando ele gritou comigo, ordenando-me a estrear para dentro da embarcação, que eu me apercebi que ele estava assustado- contava o avô
- Então é o que fizeste? - perguntava Carlota muito entusiasmada com a história.

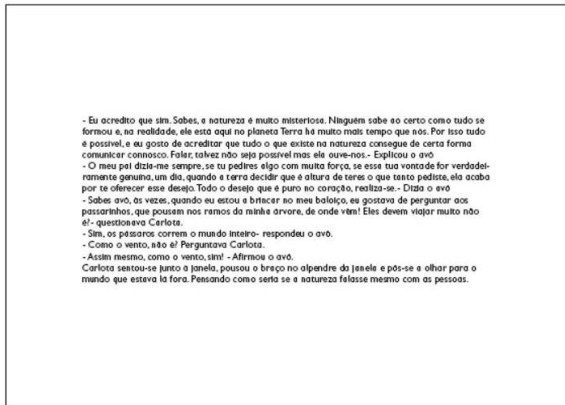




E então o avô continuou:
 -Se ao menos o vento parasse-pensava eu naquele momento.
 -Estão gritai o mais alto que puder para que ele me ouvisse. Na verdade, eu não sabia onde estavam os ouvidos dele e por isso gritei para o ar: "Porque sopra tanto, o vento! Por! Eu estou com medo!" O meu grito até parece ecoar pelo céu a distância! Exclamou o avô -Quando reparo que as nuvens começaram a dissipar e o vento começou a soprar uma ligeira brisa, apenas.
 -E assim, finalmente conseguimos tomar as rédeas do barco e voltar para casa. Até hoje, ainda penso que ele me ouviu e respondeu-me - o avô terminou assim e historio com uma grande gargalhada.
 - Isso quer dizer que vento consegue ouvir-nos? - perguntava Carlota.

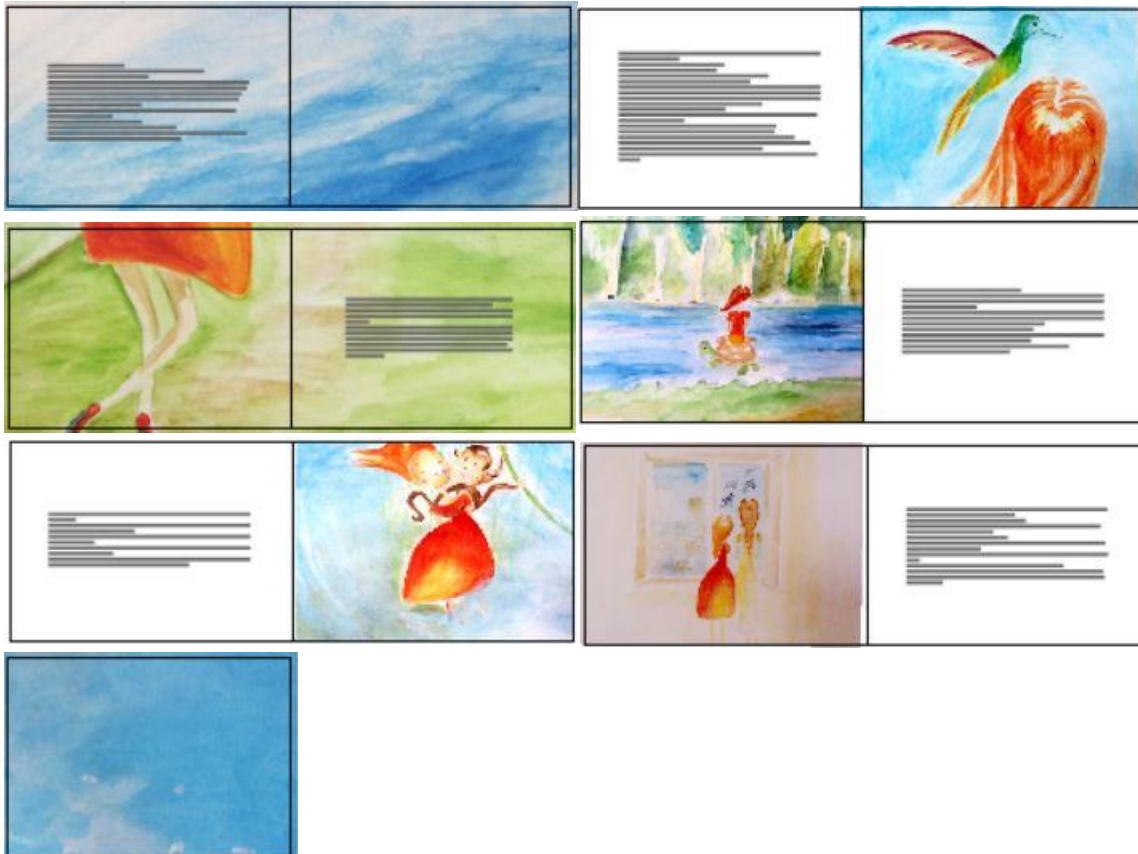


- Eu acredito que sim. Sabes, a natureza é muito misteriosa. Ninguém sabe ao certo como tudo se formou e, na realidade, ele está aqui no planeta Terra há muito mais tempo que nós. Por isso tudo é possível, e eu gosto de acreditar que tudo o que existe na natureza consegue de certa forma comunicar conosco. Falar, talvez não seja possível mas ele ouve-nos. - Explicou o avô
 - O meu pai dizia-me sempre, se tu pedires algo com muita força, se essa tua vontade for verdadeiramente genuína, um dia, quando a terra decidir que é altura de teres o que tanto pediste, ela acaba por te oferecer esse desejo. Todo o desejo que é puro no coração, realiza-se. - Disse o avô
 - Sabes avô, às vezes, quando eu estou a brincar no meu baloiço, eu gostava de perguntar aos passarinhos, que possuem nos ramos das árvores, de onde vêm! Eles devem viajar muito não é? - questionava Carlota.
 - Sim, os pássaros correm o mundo inteiro- respondeu o avô.
 - Como o vento, não é? Perguntava Carlota.
 - Assim mesmo, como o vento, sim! - afirmou o avô.
 Carlota sentou-se junto à janela, pôs-se o braço no alpendre da janela e pôs-se a olhar para o mundo que estava lá fora. Pensando como seria se a natureza falasse mesmo com as pessoas. Carlota era muito curiosa e queria saber a existência de tudo ao seu redor. Mas o vento era o que mais a fascinava. Pensando qual seria o seu propósito. E, assim se detinha todos os dias na sua cama, quando a noite entrava. Enquanto adormecia, olhava para as estrelas através da sua janela. Ouvia os rajadas de vento, que tentavam em abanar as janelas suportadas por um gancho velho. Pela noite, quando todos já se tinham recolhidos para os seus quartos, o som do vento fazia-se ouvir intensamente. Enquanto isso, Carlota deixava-se levar pelo cansaço que já lhe pesava no corpo, depois de um longo dia de aulas, brincadeiras, gargalhadas e histórias. Os seus olhos cerravam e, assim entrava no mundo dos sonhos, onde tudo era possível, até mesmo voar ao lado dos pássaros.









Conclusao

O objetivo do trabalho foi alcançado, além das análises dos livros escolhidos, foi realizada uma pesquisa ampla onde foi possível identificar características infantis importantes como os aspectos do uso da memória e da linguagem visual.

O público infantil, mesmo os menores, lidam com uma grande quantidade de imagens que são memorizados e absorvidos inconscientemente e conscientemente desde pequenos. O que acaba facilitando ao relacionamento e a leitura visual, atribuindo sentidos às imagens, literalmente, visualmente e metaforicamente. Durante as análises por conveniência, foi possível observar que algumas ilustrações que continham formas, padrões e planos diferenciados podem confundir e atrapalhar o sentido que interpretam o texto. Imagens e cores, em geral, foram relacionadas e compreendidas da mesma maneira, independentemente das idades das crianças, onde atribuíram características emocionais as figuras de alguns personagens, representando o inconsciente coletivo e o nível de repertório cultural infantil, além de relacionarem e compararem as ilustrações a elementos do seu universo, como filmes, desenhos animados, brinquedos e outros, demonstrando a atenção e inovação constante que esses livros devem possuir. E que profissionais que constroem e/ou utilizam da ilustração em livros infantis devem possuir conhecimentos acerca de todos esses aspectos e sobre as fases da compreensão e desenvolvimento infantil para que seja mais bem aproveitado pelas crianças, pois as crianças utilizam mais fantasias que um adulto, observam e percebem os desenhos de maneiras diferentes dos mais velhos. Transportando ao seu imaginário as histórias e imagens que vê, interpretando o livro como parte do seu universo.

Bibliografia

- ARIZPE, Evenly; STYLES, Morag. **Children Reading Pictures: Interpreting Visual Texts**. London, New York: RoutledgeFalmer, 2003.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- CAMARGO, Luís. **Ilustração do livro infantil**. Belo Horizonte: Lê, 1995.
- CARVALHO, Barbara Vasconcelos. **Literatura infantil: estudos**. São Paulo: Editora Lotus, [s.d]. 62 ECCOM, v. 4, n. 8, jul./dez. 2013
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil: teoria análise e didática**. 7. ed. São Paulo: Moderna, 2000.
- DOCTER, Pete; RIVERA, Jonas. **UP- Altas aventuras**. [Filme-vídeo]. Direção de Pete Docter. Produção de Jonas Rivera Roteiro de Bob Peterson; Pete Docter; Thomas McCarthy. [S.l]: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2009.1 DVD (96 min). son. color
- GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.
- LINS, Guto. **Livro Infantil?: Projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2004.
- NEIVA Jr, Eduardo. **A Imagem**. São Paulo: Editora Átila, 1986.
- PIROLI, Wander. **O Matador**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2008.
- RANDO, Silvana. **Gildo**. São Paulo: brinque- book, 2010.
- REA, Paulo. **JÁ JÁ: A história de uma árvore apressada**. São Paulo: Ática, 2009.
- SANTOS, Ilza Pereira. **O livro no livro infantil: Mecanismo de incentivo à leitura no universo da criança**. Rio de Janeiro: Instituto Superior de Educação da Zona Oeste, 2008.

Anexos

História: “Lá no outro Lado...”

Lá No Outro Lado...

Lá no meio de prados dourados, existia uma pequena vila chamada Blue Field. Onde o vento soprava, as árvores estremeciam e as flores soltavam pequenas bolinhas microscópicas que se viam brilhar enquanto voavam durante a Primavera.

Uma menina baloiçava cada vez mais alto. Os seus pés voavam até ao mais alto galho da árvore, num jogo contra os ramos, que o vento fazia inclinar e onde os seus pés conseguiam tocar.

-Carlota! -assim a chamava o seu avô quando chegava a sua casa depois de ela voltar da escola

-Vem lanchar, sabes que fico aborrecido quando tenho de comer sozinho!

Então lá ia ela a correr. Carlota não perdia um minuto sem estar com o avô. Era com ele que Carlota mais brincava e conversava. As histórias que ele contava enchiam as tardes de Carlota, que delirava com os gestos bruscos e desajeitados que o avô fazia quando tentava representar as personagens das suas histórias.

A sua casa situava-se um pouco distante da vila, por isso Carlota tinha de apanhar o autocarro depois das aulas terminarem. Por viver tão longe da cidade, Carlota não tinha amigos nas proximidades e, por isso, aprendeu a distrair-se com pequenas brincadeiras, como andar de baloiço, que era a sua brincadeira favorita. Outras das suas brincadeiras era saltar à corda, fazer casinhas para os pássaros se poderem abrigar, apanhar pedras que para ela eram especiais. E, brincar com o seu melhor amigo, o avô.

Todos os dias Carlota corria para casa para andar no seu baloiço onde em gestos rápidos lançava os pés para a frente e para trás

- Uhiii! – Gritava a menina enquanto sentia o vento a bater-lhe na cara.

No seu baloiço imaginava-se a voar pelo vale e a olhar para as árvores, sentada nas nuvens, ou a correr pelo riacho como se estivesse a voar. No verão, ao final da tarde, Carlota ia, com o avô, ao riacho, onde podia chapinhar e brincar. Aí, Carlota imaginava como seria voar ao lado dos pássaros e poder fazer todas as acrobacias que eles faziam.

No seu baloiço tudo era possível, a sua imaginação voava com ela. Carlota adorava a sensação de ter o estômago colado às costas quando chegava ao ponto mais alto, que o baloiço lhe permitia.

Certo dia, enquanto brincava, Carlota viu que o céu estava a começar a escurecer por causa das nuvens e o vento estava cada vez mais forte. Não estava a conseguir controlar o baloiço, por isso teve que voltar para casa, pois até as folhas das árvores lhe

batiam no rosto e atrapalhavam Carlota enquanto corria para dentro de casa. Triste, procurou o avô. Ele era quem sempre tinha uma resposta para todas as suas perguntas. Carlota adorava falar com ele, porque ele sempre lhe contava uma história nova.

-Avô, não posso brincar lá fora! O vento assusta-me e quase caí do baloiço. As árvores até parece que têm braços! Faziam assim: Vuuuhh vuuuuh!

-Oh avô porque existe o vento? Avô o vento também é natureza, certo? - Questionava Carlota

- Claro, minha netinha- respondeu o avô.

- Porque é que consigo ver as nuvens, o céu, as flores e as arvores, a água que nem cor tem, e o vento, eu não consigo ver?! - Perguntava Carlota.

- Não consegues ver o vento porque ele é feito de milhares de pequenos cristais de ar que caminham todas na mesma direção. Já reparas-te que os pássaros quando migram para outro sítio, no final da primavera, voam todos juntos?- perguntava o avô

-Sim, é verdade, mesmo ontem vi que eles voavam todos juntos - confirmava Carlota.

- O vento é como se fosse esse bando de pássaros que viste, no entanto, invés de pássaros, é formado por bolinhas que os teus olhos não conseguem ver, por serem tão pequeninas.- Respondeu o avô.

- Eu quando tinha a tua idade, também me questionava sobre esses assuntos. Já há muito tempo que não falava sobre isto. Sei que vais gostar!- exclamou o avô -há muito tempo atrás estava eu no alto mar com o meu pai, o teu bisavô! Estávamos a pescar. A certa altura percebi que o vento e as ondas começavam a ficar cada vez mais fortes. O dia estava a começar a ficar cinzento. O barco balançava para lá e para cá! Para lá, e para cá! Com toda a força! E, de repente, as ondas começam a entrar no barco!! Eu estava com muito medo! E o meu pai corria de um lado para o outro, para tentar segurar as cordas. Eu percebi que ele também estava assustado quando gritou comigo e me mandou entrar para dentro da embarcação - contava o avô

- Então e o que fizeste?- perguntou Carlota muito entusiasmada com a história.

E então o avô continuou:

-“Se ao menos o vento parasse” pensava eu naquele momento.

-Então gritei o mais alto que pude para que ele me ouvisse. Na verdade, eu não sabia onde estavam os ouvidos dele e por isso gritei para o ar: “Porque sopras tanto, ó vento? Pára! Eu estou com medo!” O meu grito até parecia ecoar pelo céu dentro! - Exclamou o avô -Quando reparei que as nuvens se começaram a espalhar e o vento começou a soprar uma ligeira brisa, apenas.

-E assim, finalmente, conseguimos tomar as rédeas do barco e voltar para casa. Até hoje ainda penso que ele me ouviu e me respondeu - o avô terminou a história com uma grande gargalhada.

- Isso quer dizer que vento nos consegue ouvir?- perguntava Carlota.

- Eu acredito que sim. Sabes, Carlota, a natureza é muito misteriosa. Ninguém sabe ao certo como tudo se formou e, na realidade, ele está aqui no planeta Terra há muito

mais tempo que nós. Por isso tudo é possível, e eu gosto de acreditar que tudo o que existe na natureza consegue de certa forma comunicar conosco. Falar, talvez não seja possível mas ela ouve-nos - explicou o avô

- O meu pai dizia-me sempre, se tu pedires algo com muita força, se essa tua vontade for verdadeiramente genuína, um dia, quando a terra decidir que é altura de teres o que tanto pediste, ela acaba por te oferecer esse desejo. Todo o desejo que é puro no coração, realiza-se.- Dizia o avô

- Sabes avô, às vezes, quando eu estou a brincar no meu baloiço, eu gostava de perguntar aos passarinhos, que pousam nos ramos da minha árvore, de onde vêm! Eles devem viajar muito não é?- questionava Carlota.

- Sim, os pássaros correm o mundo inteiro- respondeu o avô.

- Como o vento, não é? Perguntava Carlota.

- Isso mesmo, como o vento, sim! - Afirmou o avô.

Carlota sentou-se junto à janela, pousou o braço no parapeito da janela e pôs-se a olhar para o mundo que estava lá fora. Pensando como seria se a natureza falasse mesmo com as pessoas.

Carlota era muito curiosa e queria saber a existência de tudo ao seu redor. Mas o vento era o que mais a fascinava. Pensando qual seria o seu propósito. E, assim se deitava todos os dias na sua cama, quando a noite entrava. Enquanto adormecia, olhava para as estrelas através da sua janela. Ouvia as rajadas de vento, que teimavam em abanar as janelas suportadas por um gancho velho. Pela noite, quando todos já se tinham recolhido para os seus quartos, o som do vento fazia-se ouvir intensamente. Enquanto isso, Carlota deixava-se levar pelo cansaço que já lhe pesava no corpo, depois de um longo dia de aulas, brincadeiras, gargalhadas e histórias. Os seus olhos fechavam e, assim entrava no mundo dos sonhos, onde tudo era possível, até mesmo voar ao lado dos pássaros.

Chegaram as férias de Verão. As flores, nesta altura, já secaram e as árvores estão cheias de frutos. O ar estava abrasador e, como todos os anos, Carlota passava os seus dias com o avô.

O despertar começava com o primeiro raio de sol. O cantar dos galos ecoavam pela casa dentro ao amanhecer:

- Carlota, acorda que vamos pescar para o rio! Dizia o avô.

Depois de tomarem o pequeno-almoço e de prepararem uma merenda, o avô pegava na sua motorizada e colocava o capacete na Carlota. Seguindo em direção ao rio, onde pescavam peixe bem fresco para o almoço. Enquanto o avô tentava pescar o primeiro peixe do dia, a pequena Carlota pulava, como uma macaquinha, para cima das árvores e no meio de pinos e cambalhotas ouviu um zumbido como se alguém assobiasse. Fez silêncio e tentou perceber de onde vinha aquele som. Como não conseguiu descobrir a origem do som, continuou nas suas macacadas.

Lá estava ela a trepar as árvores para tentar chegar aos ninhos, onde gostava de observar as crias bebês, que estavam famintas de cabeças esticadas, à espera que a mãe lhes trouxesse a comida. De repente, levanta-se o vento e os ramos começam a abanar ferozmente.

Volta a ouvir o assobio.

- Quem está aí?- pergunta Carlota- És tu, ó vento?- pensando ela.

E o vento responde com uma forte rajada, levantando as folhas secas pelo sol, formando um grande remoinho.

Carlota desce da árvore e segue o remoinho, que parecia saltar de um lado para o outro.

Corria para tentar alcançá-lo, mas ele era bem mais rápido. À medida que se afastava do local onde o avô pescava, olhava para trás com medo de se perder. Enquanto corria atrás do vento, Carlota perguntava em voz alta, na esperança de obter uma resposta:

-Ó vento que fazes aqui? É Verão, não era suposto estares num outro lugar?

Sem obter nenhuma resposta, a pequena Carlota estava decidida em saber se realmente, aquele remoinho estava a comunicar com ela e decidiu segui-lo. Saltava as rochas, corria pelo prado. O vento abanava os braços dos ramos das árvores e chamava os pássaros que estavam pousados. Todos seguiam atrás do vento, numa dança alegre e vibrante.

E sem darem por isso todos entraram num arco de pedra, como se fosse um portal. Estava coberto de plantas trepadeiras que tentavam alcançar os ramos das árvores mais altas tentando esconder o pórtico. Assim que entraram no portal, o remoinho de vento transformou-se e todas as pétalas soltas das flores se juntas formavam um manto que se confundia com os lençóis dos prados verdes e coloridos.

Carlota ainda sem perceber, rolava deitada no prado. As suas gargalhadas ecoavam pelos campos e os pássaros cantavam com ela.

Cansada, a pequena decide parar e pensar o quão longe estaria de casa. Ao mesmo tempo perguntava-se sobre todo o cenário que estava à sua volta.

- Pssst, pssst! - Ouviu Carlota

-Olá!- ouviu Carlota sem saber de onde vinha o som. Curiosa procurou a origem da voz que estava a ouvir.

- Foi o vento quem te trouxe? – E assim, percebeu que quem falava com ela era a árvore.

- Tu falas?!- questionou Carlota

-Sim, sempre, mas nem todos me ouvem, ou melhor, nos ouvem. Aqui neste lado, todos os seres são capazes de comunicar uns com os outros, incluindo contigo. – Respondeu a árvore.

- Aqui onde, árvore?

-Reparaste que entraste num portal de pedra? Depois desse portal todas as crianças de coração puro conseguem ouvir o que a natureza fala.

- Neste lado? O que acontece neste lado? Perguntava a Carlota.

- Foi aqui que nasceu o primeiro ovo! A primeira árvore, a primeira nuvem, a primeira flor..., foi aqui que tudo começou, aqui é o coração da natureza - respondeu a árvore.

- O coração da natureza? Uhauu! – Exclamou Carlota.

- Nos quatro cantos do mundo existe um portal. Todos os animais que existem atravessaram esse portal. - Respondeu a árvore.

- Então e o vento? - perguntou Carlota

- O vento nasceu aqui e é aqui que ele vem descansar. – Respondeu a árvore

- E eu consigo falar com ele? - perguntou Carlota

- O vento não gosta de falar, porque quando fala atrasa-se para ir soprar para o resto do mundo. O vento nasce ao lado de onde nasce o arco-íris. Diz-se que o vento foi o primeiro a nascer, pois ele é quem transporta os insetos, o pólen, arrasta a água do rio para o mar e forma as ondas, refresca as árvores no verão, empurra as nuvens que vão regar o mundo inteiro e muito mais.

- O vento trabalha muito!

- Sim, enquanto o vento trabalha ouve as histórias que contam nos outros cantos. Ele é o mais sábio de todos nós.

- O vento não dorme? Perguntava a pequena.

- Não, o vento trabalha de dia e de noite. - Respondeu a árvore

Fascinada, Carlota olhava para o céu à procura do vento. Enquanto isso, observava os campos verdejantes e ouvia o cantar de todos os animais à sua volta.

O Sol estava a pôr-se e era altura de voltar para casa. A pequena Carlota já sentia os braços frios e a fome começava a apertar.

- Eu preciso voltar para casa - afirmava Carlota.

- O colibri leva-te de volta - respondeu a árvore.

Pipuripiu !!! Chamava o colibri para que a pequena Carlota o seguisse.

- Como és bonito, Colibri! Tens tantas cores! - afirmava Carlota.

- As minhas cores vêm de um outro portal. A minha casa fica lá no outro lado do mundo. De um lugar chamado Amazonas. Lá, as folhas das árvores servem para enrolar os bebês. O Homem vive na floresta e os animais são muito diferentes daqui. Quando os animais saem todos à rua a paisagem fica coberta de cor. O som dos animais compõe melodias lindíssimas.

- Olha está ali o meu avô! - interrompendo Carlota

- Carlota!!! - Gritava o avô com uma voz preocupada - onde estiveste? Estava raladíssimo contigo! Que susto rapariga!!

- Estava a brincar com os animais! Sabes avô o colibri falou comigo - Carlota

- O colibri? Hahahahaha - ria-se o avô - que te disse ele? - perguntou o avô.

- Ele contou - me que a casa dele é lááá no outro lado do mundo! – Carlota

Enquanto contava ao avô as histórias do seu dia, neta e avô caminhavam rumo a casa. O sol punha-se e todos os animais recolhiam. Apenas se ouvia o rio a correr.

A seguir ao belo jantar cozinhado pela mãe, a hora de recolher chega e já na sua cama Carlota adormece.

Um novo dia começa, Carlota salta da cama no primeiro carquejar do galo. Lá vinha a carrinha do avô. Hoje era dia de irem às colmeias apanhar mel.

Com tudo pronto, partiam neta e avô rumo a mais uma aventura! Carlota sabia que as colmeias estavam perto do portal. Por isso, durante o percurso pensava no outro lado.

Quando chegarm ao local onde estavam as colmeias, o avô começou a vestir o fato, para que as abelhas não lhe picassem. Assim ele podia tirar os favos de mel, para a mãe escorrer para frascos e fazer bolos ou comer com torradas e adoçar o chá que todos os dias bebia. Carlota adorava observar o avô. Ele sabia fazer tudo!

Quando o avô estava mais ocupado, Carlota avisava que ia passear. Lá ia ela em direção ao portal!

Enquanto corria pelos campos, chamava todos os animais.

O colibri apareceu e cantarolou para que o seguisse. Queria mostrar-lhe um lugar cheio de baloiços feitos pelas árvores. Carlota correu atrás do colibri. As suas asas batiam como nunca vira. Aquelas cores brilhavam com o bater do sol.

Teriam de atravessar o rio, mas para isso precisavam de uma ajuda. Felizmente apareceu uma tartaruga enorme que os levou para a outra margem. Estavam, finalmente no outro lado, ali as árvores eram repletas de lianas que se encaracolavam umas nas outras.

- O colibri tinha razão! São mesmo baloiços!

Carlota saltava de alegria, corria de árvore em árvore enquanto baloiçava nas lianas. Quanto mais alto chegava, maior era a sensação de liberdade.

De repente Carlota escorregou e um macaco apareceu e impediu que ela caísse.

- Que susto! Obrigada macaco.

Estava na hora de voltar para casa. Lá ia Carlota de volta correndo para o avô que terminara o seu trabalho.

E assim foi todo o verão. Os dias eram passados junto dos animais, porque lá no outro lado, Carlota descobria sempre maravilhosas aventuras.

Certo dia, Carlota viu uns homens junto ao portal, com tratores e pediu ao avô para ir com ela ver o que se passava.

Iam contruir uma casa e tinham de derrubar o portal. Iria-se fechar para sempre. Carlota tentou impedi-los, mas de nada serviu.

As férias acabaram e Carlota ia se mudar com os pais. O Pai arranjava um emprego numa outra cidade. Carlota triste teve de ir para outra escola e para outra casa.

Passado um ano, Carlota ainda ficava debruçada todas as tardes a ouvir o vento, a ver os passarinhos e lembrava-se de quando podia falar com os animais.

- Carlota que tanto fazes nessa janela?- mãe

- Estou a contar ao vento e a todos os animais que tenho saudades deles! - respondia Carlota- sabes mãe, todos os dias eu falo com eles.

- E que contas tu aos animais?

- Conto como foi o meu dia na escola. Que já fiz amigos, que a minha escola é gigante e tem um baloiço enorme!

- Eles não nos conseguem ouvir Carlota! Os animais falam uma língua diferente de nós!- afirmava a Mãe!

- Sabes mãe, a natureza ouve-nos mesmo! Nós é que nem sempre a ouvimos!

E assim ficou Carlota, triste por nunca mais entrar naquele portal. Por outro lado ela sabia que eles estavam lá! Falar com eles não era o mais importante, mas sim saber que eles eram livres e que estavam bem.

Fim!!

