



Brincadeira de criança¹

Cynara Bastos²

Alex Melgaço³

Luciana Guimarães⁴

Ana Paula Mathias de Paiva⁵

Centro Universitário de Belo Horizonte – Uni-BH

RESUMO

O mercado editorial inova seus conceitos e tecnologia a cada dia. Um bom exemplo disto são os livros-objetos, que de forma lúdica e interativa provocam um maior interesse do leitor com a obra, principalmente do público infantil. Nesse *paper*, abordaremos a concepção e a elaboração do *mockup*, ou seja, um protótipo do livro-objeto “Brincadeira de criança”, desenvolvido como um projeto experimental pelos alunos do 6º período de Produção Editorial do Centro Universitário de Belo Horizonte Uni-BH, sob a orientação da professora Ana Paula Mathias Paiva de modo a apresentar as características formais do livro, bem como justificar a razão de nossas escolhas.

PALAVRAS-CHAVE: editoração, livro-objeto, literatura infantil.

INTRODUÇÃO

O livro infantil, de linguagem facilmente assimilada pela criança que facilita a apreensão do conteúdo e o interesse da criança pelo tema, possui grande relevância no que diz respeito ao desenvolvimento do imaginário da criança e ao processo de aprendizagem. É o que denominamos função utilitário-pedagógica do livro infantil. Segundo Palo⁶ e Oliveira *apud* Site de literatura⁷ :

Extremamente pragmática, essa função pedagógica tem em vista uma interferência sobre o universo do usuário através do livro infantil, da ação de sua

¹ Trabalho submetido ao XVI Prêmio Expocom 2009, na Categoria Produção Editorial , modalidade edição de livro.

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Produção Editorial, email: cynarabh@gmail.com

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Produção Editorial , email: almelgaco@hotmail.com

⁴ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Produção Editorial , email: luciana_gms@yahoo.com.br

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Produção Editorial, email: anapaiva.mol@gmail.com

⁶ PALO, Maria José e OLIVEIRA, Maria Rosa D. **Literatura Infantil: Voz de Criança**. São Paulo: Ática, 1986.

⁷ <http://www.sitedeliteratura.com/infantil.htm>



linguagem, servindo-se da força material que palavras e imagens possuem, como signos que são, de atuar sobre a mente daquele que as usa; no caso, a criança.

De forma a despertar o interesse da criança, são feitos os livros-objeto infantis. Tendo formatos diversificados, texturas, montagens em 3D, vários tipos de papéis e materiais, como tecidos, pelúcia, borracha, plástico. Os livros-objeto são obras de cunho artístico e inovador, que, segundo Luís Henrique Nobre de Miranda: “*rompem as fronteiras que circunscrevem o livro em sua forma tradicional, extrapolam o conceito livro e se assumem como objetos de arte.*” (MIRANDA, 2006, p.11)

2 OBJETIVO

A elaboração do *mockup* do livro *Brincadeira de criança* tem como objetivo a aquisição de conhecimentos práticos que nos permitam atuar como produtores editoriais na criação ou no gerenciamento de produtos comunicacionais impressos.

3 JUSTIFICATIVA

O produtor editorial é um profissional que atua em projetos nas mídias eletrônica, digital e impressa e para tanto, possui uma formação que contempla os fatores envolvidos na produção de conteúdos para as três mídias. Sendo o livro um aparato comunicacional impresso, cabe ao produtor editorial acompanhar o processo gráfico de obras e publicações, o planejamento e organização de séries e de coleções e as condutas no processo de impressão e tratamento de produtos editoriais impressos.

Para tanto, temos durante o curso disciplinas como a de Produção e Edição de livros, que visa:

Demonstrar as etapas que envolvem a produção de um livro, desde a escolha da equipe de produção editorial até a escolha do projeto gráfico, acabamento, impressão, distribuição e lançamento. Analisar o que envolve este imbricado processo de composição textual e síntese imagética. Explicar como o suporte impresso livro, animado pela qualidade e gramatura do papel, escolha de tipos, distribuição do discurso no projeto, uso das cores, gravação, escolha da capa, etc. escolhe um público leitor⁸

Durante a disciplina, houve exposição do conteúdo, discussão de referenciais bibliográficos e a apresentação de palestras que proporcionaram um embasamento para desenvolvermos projetos experimentais de forma a compreender, na prática, o processo de produção do livro impresso.

⁸ Ementa da disciplina Produção e Edição de Livros, elaborada pela professora Ana Paula Mathias de Paiva.

Um dos projetos desenvolvidos foi a elaboração do *mockup* de um livro-objeto infantil. A feitura se deu desde a escolha do tema até o acabamento do livro impresso. Procuramos trabalhar um estilo de texto, cores e formas que fossem coerentes com o tema escolhido de forma a obter uma unicidade do produto e a fazer uma obra que comunicasse com um todo o tema por nós escolhido: brincadeiras infantis.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Realizamos uma pesquisa detalhada sobre livros-objetos infantis de maneira a observar as várias técnicas utilizadas. Com base no público, crianças de 4 a 8 anos, e no tema, brincadeiras infantis, escolhemos as técnicas que melhor se adequavam, como também os materiais apropriados para a feitura do *mockup*.

As ilustrações, a coloração e diagramação das páginas foram feitas em softwares gráficos, como Corel Draw e Indesign. Para os recursos do *mockup* do livro-objeto, as aplicações com as quais o leitor tem a possibilidade de interagir, pesquisamos materiais que proporcionassem uma boa visualização, como papel transparente para a pipa amarelinha e janela mágica do esconde-esconde, uma dobradura em forma de cata-vento para a página do livro que trata desse brinquedo, um corte especial em forma de uma peça de quebra cabeça, corda de algodão para remeter ao cabo de guerra, além de páginas duplas, para as páginas em que há desenhos superpostos, como a janela mágica anteriormente mencionada e a indicação para o leitor das ações necessárias, como “mexa” e “puxe” para o funcionamento dos referidos recursos. Utilizamos o papel Paraná, gramatura 220 g/m³, como base de sustentação do livro devido à sua estrutura reforçada pelas camadas de papel sobrepostas e para a impressão das páginas, o papel Couché liso gramatura 220 g/m³, pela boa leitura que o papel proporciona e por realçar cores, já que se trata de um livro com cores saturadas. Como é um único exemplar, o livro foi impresso em uma gráfica digital, que gera custos menores quando se trata de poucas unidades.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O livro-objeto infantil potencializa o aprendizado da criança ao ampliar o universo de texturas e formas apresentadas, além de tornar esse aprendizado ainda mais atraente.

O *mockup* do livro-objeto “Brincadeira de criança” foi elaborado durante a disciplina Produção e Edição de livros, lecionada no 6º período do Curso de Produção Editorial do Centro Universitário de Belo Horizonte. Escolhemos como tema do livro brincadeiras infantis. Com o advento da informática e aprimoramento de produtos eletrônicos, houve uma desvalorização das brincadeiras infantis em grupo como Cabo-de-guerra, Amarelinha, bem como brinquedos infantis como Pipa, Pião e Cata-vento. Com a finalidade de despertar nas crianças o interesse por essas antigas brincadeiras, desenvolvemos textos e ilustrações em que uma menina, Aline, pergunta à mãe do que ela poderia brincar e a mãe responde que ela pode brincar de brincadeiras de criança. Aos poucos vão surgindo outros personagens, que junto a Aline, participam da descrição das brincadeiras em que “a diversão é garantida”.

Vistas como um elemento comunicativo, as fontes tipográficas, através das formas que possuem, expressam sensações e ideias no contexto em que são aplicadas. Portanto, utilizamos de fontes que remetem a traços infantis, ou tenham elementos lúdicos, como a estrela, sem, no entanto, ignorar a importância de se utilizar fontes legíveis, que contribuam para a compreensão do texto e, assim como todos os outros elementos do *mockup*, obedecendo, os princípios do Design: contraste, alinhamento, proximidade e repetição.

As pessoas têm um interesse natural pelas cores, seja pelas reações sensoriais e psicológicas que elas proporcionam, seja pela maneira com que o cérebro processa as imagens que o olho humano capta, compostas por uma enorme gama de cores. As crianças têm esse fascínio ainda mais aguçado, sendo, por esse motivo, seus objetos, como brinquedos e roupas, muito coloridos. Logo, utilizamos no *mockup* do livro *Brincadeira de Criança* várias de cores e nuances com o objetivo de remeter ao universo infantil, com o objetivo de causar identificação e interesse à criança. Conforme Geraldina Porto Witter e Oswaldo Alcanfor Ramos:

(...) o colorido dos livros dá à criança o prazer do jogo visual, desperta a curiosidade. Segundo Coelho (1997), na literatura infantil as cores devem ser bem vivas e contrastantes, pois, dessa forma, reforçam a alegria ou o bom humor sugerido pelo desenho. (WITTER e RAMOS, 2008, p. 4)

A ilustração é outro elemento que utilizamos com o objetivo de remeter ao universo infantil, já que desenhar é uma tarefa recorrente e prazerosa para as crianças, além de

constituir um exercício de coordenação motora e de aperfeiçoamento na utilização de cores e formas. Para Witter e Ramos, 2008, p.5 “A ilustração pode facilitar a compreensão e a memorização do conteúdo do texto (Romano, 2006), sendo assim um elemento facilitador da aprendizagem.”

Com a intenção de despertar nas crianças uma consciência das diferenças, utilizamos ilustrações de crianças de feições e biótipos diversos. Também consideramos a questão de identificação da criança, que se encontra em uma idade de formação da personalidade. É a partir da convivência com pais, colegas, professores e personagens que ela se apropria de modos de ser com os quais se identifica.

O livro-objeto foi elaborado de forma a possibilitar a interação da criança com o texto, através dos recursos aplicados. Essa interação, além de fazer com que a leitura seja mais atraente, potencializa o aprendizado do livro ao proporcionar ações que fixam significados que a temática pode vir a ter.

A primeira intervenção se refere à brincadeira Amarelinha (fig.1), na qual existe um sistema que o leitor puxa um dispositivo e a personagem Aline desliza sobre o desenho da amarelinha simulando a brincadeira. A segunda é uma dobradura em forma de Cata-vento (fig.2) que foi afixada ao livro. Assim como o brinquedo, a dobradura do livro gira quando o leitor toca sobre ele. A terceira é um corte em forma de uma peça do jogo de Quebra-cabeça (fig.3). Ela possui uma parte complementar à imagem, que pode ser retirada. A quarta intervenção trata-se de uma corda afixada em duas páginas do livro e o recurso do envelope (fig.4), que consiste em uma página dupla e móvel, sobressalente a outra, que quando puxada revela a página que está embaixo. Nesse caso, o envelope move para o lado direito, esticando a corda e revelando uma poça de lama que confere um sentido complementar ao assunto tratado, no caso, a brincadeira de Cabo-de-guerra. Para a quinta intervenção, que consiste no desenho de uma pipa (fig.5), utilizamos o recurso denominado Borboleta, em que se prende por uma parte um objeto a fim de que ele possa ser movimentado, simulando então o movimento de uma pipa no ar. A última intervenção tem como objetivo elucidar a brincadeira de Cebra-cega (fig.6). foi utilizado o recurso Janela Mágica, em que um envelope constituído de uma parte de papel transparente e outra de papel opaco é afixado à página do livro, de maneira que a parte transparente fique sobreposta e a página opaca ocultada pela página do livro. No caso, na parte transparente do

envelope está Aline com os olhos vendados e na página do livro, o ambiente de uma sala. Na parte oculta do envelope está a imagem de outras crianças escondidas que ao ser revelada demonstra a brincadeira de cabra-cega onde uma pessoa de olhos vendados tem de procurar os outros jogadores que estão escondidos.

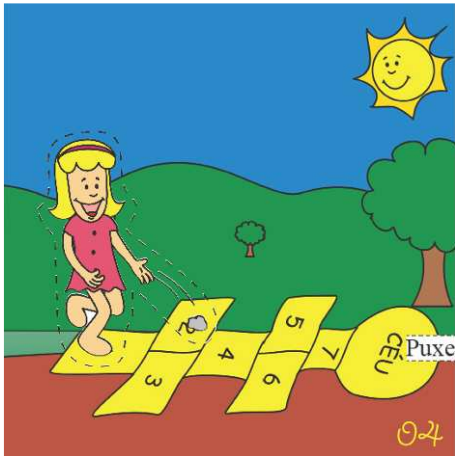


fig. 1
Intervenção da Amarelinha



fig. 2
Cata-vento de papel afixado à página



fig. 3
Corte em forma de uma peça de Quebra-cabeça

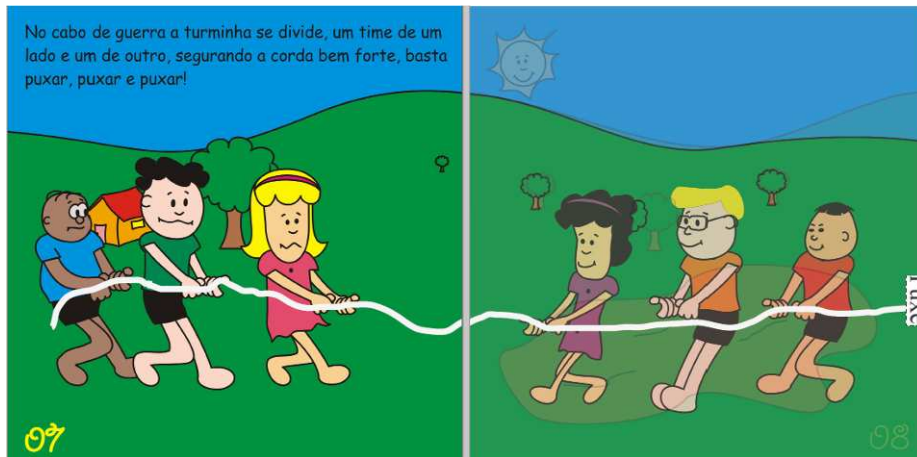


fig. 4

Intervenção do Cabo-de-guerra. A imagem esmaecida, à direita, pertence à página do livro, que será revelada quando o leitor mover o envelope que a sobrepõe.



fig. 5

Intervenção da Pipa

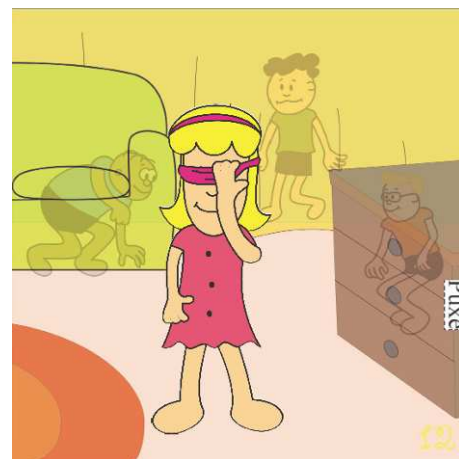


fig. 6

Recurso da Janela Mágica, correspondente à brincadeira de Cabra-cega. A imagem esmaecida pertence à página que será revelada quando movida pelo leitor

6 CONSIDERAÇÕES

Concluimos que a elaboração do *mockup* do livro-objeto foi de suma importância para o nosso aprendizado profissional. Através do desenvolvimento do projeto, podemos perceber a importância das escolhas de todos os elementos que compõem o livro para se obter um produto editorial de qualidade e funcional. No caso do livro “Brincadeira de criança” procuramos, através de pesquisa e utilização de conhecimentos adquiridos durante a nossa formação como produtores editoriais, formatar um livro que permita uma interação entre o leitor e a obra, despertando assim, um maior interesse pela leitura.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LITERATURA INFANTIL. Disponível em: <www.sitedeliteratura.com>
Acesso: 29 mar. 2009

MIRANDA, Luís Henrique Nobre de. **Livros-objeto: fala-forma**. 2006. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro. 139 p. Dissertação. Faculdade de Letras. Programa e Pós-graduação em ciência da literatura. Disponível em: <http://www.ciencialit.letras.ufrj.br/trabalhos/luishenrique_livros.pdf>
Acesso: 29 mar. 2009

SILVA, Sonia G. Oliveira. **Falando sobre literatura infantil**. Disponível em: <<http://www.artigos.com/artigos/humanas/educacao/falando-sobre-literatura-infantil-2240/artigo/>>
Acesso: 29 mar. 2009

WITTER, Geraldina Porto; RAMOS, Oswaldo Alcanfor. Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**. Jun. 2008, vol.12, n.1, p.37-50.
Disponível em: <<http://pepsic.bvs-psi.org.br/pdf/pee/v12n1/v12n1a04.pdf>>
Acesso: 29 mar. 2009