

O Rato - Livro Ilustrado¹

Jéssica Sousa GONÇALVES²

Viviane Sampaio ALMEIDA³

Tarcísio Bezerra MARTINS FILHO⁴

Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o projeto gráfico do livro ilustrado a partir da música “O Rato”. O produto gráfico foi criado por alunos da disciplina de Comunicação Visual II, do curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, da Universidade de Fortaleza, UNIFOR. O livro infantil apresenta interações no intuito de oferecer entretenimento às crianças. O processo de produção é detalhado, desde a discussão da escolha da música até a formulação do projeto gráfico e acabamento. Ao final, observamos como o cuidado ao produto editorial pode vir a otimizar a relação entre o usuário e o artefato e, neste caso, reforçar a importância do hábito da leitura no processo de aprendizagem das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Edição de Livro. Design Editorial. Livro Infantil. Ergodesign. Comunicação Visual.

1 INTRODUÇÃO

A disciplina de Comunicação Visual II, dentro do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda aborda diversas técnicas na área da Direção de Arte e do Design Gráfico. Com uma abordagem prático-teórica os alunos tiveram a oportunidade de trabalhar com diversos conceitos que aprimoravam a criatividade, desde projetos gráficos manuais a digitais, dentre os quais texturas, tipografias, harmonias de cores e finalização de arquivos.

Dentre os vários trabalhos propostos nessa disciplina, a criação de um livro ilustrado a partir de uma música infantil foi o mais desafiador. O intuito da atividade era fazer com que os alunos da cadeira utilizassem os conceitos ensinados pelo professor para a produção de um projeto visual levando em consideração que todos os elementos deveriam ser direcionados especialmente para o público-alvo: as crianças.

O trabalho pedia que fosse criado um livro ilustrado a partir de uma música infantil escolhida pelos membros da equipe. O livro teria como público alvo crianças de 8 (oito) a 10 (dez) anos, em pleno processo de aprendizagem e alfabetização. Dentre as várias ideias

¹Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria PT 01, modalidade Edição de Livro (avulso).

²Aluna líder do grupo e estudante do 5º semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: jessousa02@gmail.com

³Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email:sampaioviviane@hotmail.com

⁴ Professor orientador do trabalho. Mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professor dos cursos de Comunicação (Jornalismo e Publicidade e Propaganda) e Design Gráfico da Faculdade 7 de Setembro (Fa7) e do curso de Comunicação (Publicidade e Propaganda) da Universidade de Fortaleza. Email: tarcisiobmf@gmail.com.

discutidas pelo grupo, a música escolhida foi a “Palavra Cantada – O Rato”. Trata-se de uma música conhecida e que marcou a infância de todos os membros da equipe. Tendo como base a canção escolhida pensou-se então nas maneiras que uma criança interagiria com o livro, nas texturas, como ela veria as cores, o tamanho da fonte e os papéis que estariam em contato com a criança. Evidencia-se aqui o momento em que todo o potencial criativo da equipe foi explorado para o desenvolvimento do objeto dessa pesquisa.

2 OBJETIVO

Desenvolver, a partir de técnicas e métodos explorados durante a cadeira de Comunicação Visual II, um livro ilustrado baseado em uma música infantil. Podem-se citar também os objetivos específicos que são delimitados por:

- Observar a relação entre artefatos editoriais e o público alvo (8 a 10 anos);
- Planejar estratégias de composição que visem buscar a atenção do público;
- Desenvolver e produzir técnicas de interação a partir da interface gráfica;
- Experienciar o processo de produção de um livro desde a criação até a apresentação em um conselho editorial.

3 JUSTIFICATIVA

Sabe-se que existem certos aspectos cognitivos que são mais rapidamente desenvolvidos quando uma criança está em contato com som e leitura.

A música é uma linguagem universal, que ultrapassa as barreiras do tempo e do espaço, sendo também uma grande aliada no trabalho com crianças com dificuldade de aprendizado e com crianças especiais, pois a música favorece a união, a cooperação e a comunicação. (NOGUEIRA, 2003, p. 22)

Assim como a música, ler também é um grande influenciador positivo e de crescimento na vida de uma criança. Elas necessitam da leitura para desenvolver a criatividade, a imaginação, a cultura e a comunicação. Durante a infância a vivência com livros é importante, pois ocasiona o contato direto da criança com elementos que a fazem raciocinar de forma diferente.

A Literatura Infantil tem um grande significado no desenvolvimento de crianças de diversas idades, onde se refletem situações emocionais, fantasias, curiosidades e enriquecimento do desenvolvimento perceptivo. Para ele a leitura de histórias influi em todos os aspectos da educação da criança: na afetividade: desperta a sensibilidade e o amor à leitura; na compreensão: desenvolve o automatismo da leitura rápida e a compreensão do texto; na inteligência: desenvolve a

aprendizagem de termos e conceitos e a aprendizagem intelectual. (PINTO *apud* RUFINO; GOMES, 1999, p. 11)

É sabido que o livro é fundamental para o crescimento e o cultivo do hábito da leitura em uma criança. Porém com os adventos da tecnologia, o livro físico, muitas vezes, é deixado de lado. Hoje é possível ter uma biblioteca dentro do *smartphone* sem precisar sair de casa para comprar um exemplar físico. De acordo com Lins (2004)

O mundo muda, a moda muda, tudo muda. A criança de hoje pensa, lê e vê o mundo de uma forma diferente. Da mesma maneira, o livro, enquanto produto dinâmico tem que se atualizar constantemente. (LINS, 2004, p. 36)

Essas mudanças, quando observadas de uma esfera mais próxima mostram o quão diferente está a relação do ser humano com o livro. Projetos gráficos desenvolvidos para serem tocados e experimentados enquanto são lidos, não tem o mesmo resultado quando vistos através da tela de um dispositivo móvel. O que ocasiona muitas vezes a perda da real interação entre o leitor e a obra lida.

Nem todo livro é destinado às crianças, assim como livros de criança, nem sempre, são apreciados pelos adultos. Isso se dá porque a forma de construção de ambos é diferente. Segundo Lins (2004, p. 44) “mas afinal o que é “Livro Infantil”? Livros de papel, de pano, de madeira, infláveis, de plástico. Livros que, pela temática, pelo uso de imagem, pelas cores, pelo formato, são indicados principalmente para crianças”. São livros que contém cores mais vibrantes, tipografias maiores que facilitem a leitura, formatos diferenciados, uma maior resistência no material e figuras que chamem atenção. São livros feitos para cativar os pequenos para o universo literário. Por isso exigem um maior cuidado e dedicação por parte do designer que os cria.

A partir destas constatações e pensando nas diferenças do contato com o livro físico e o digital que esse livro se apresenta com a proposta de se utilizar do conceito de ergonomia, segundo Chapanis (1994 *apud* Moraes 2004), “projeto ergonômico é a aplicação da informação ergonômica ao design de ferramentas, máquinas, sistemas, tarefas, trabalhos e ambientes para o uso humano seguro confortável e efetivo”.

A preocupação ergonômica pode ser vista, sentida e tocada em diversas páginas do livro. Desde a capa com um formato diferenciado tendo em vista a forma como a criança segura o livro até o cuidado na criação dos contratos referentes às personagens do livro. Cada uma das interatividades contidas no livro foi estruturada se baseando no usuário público-alvo a que ele é destinado: as crianças.

Para a elaboração do projeto gráfico, escolheu-se “Palavra Cantada – O Rato” como música tema central para a elaboração do livro. A canção foi escolhida tomando como base a história cativante por trás do vídeo e pelo fato de que possui diversos detalhes que podem ser trabalhados visualmente. Além disso, a dupla Sandra Peres e Paulo Tatit, os autores da música e de várias outras canções infantis, trabalham com características marcantes, com elaborações de letras e respeito à inteligência das crianças.

A história fala sobre um rato que busca um amor verdadeiro. É uma jornada do personagem principal atrás daquela a quem seu coração pertence. Durante a história pode-se entrar em contato com diversos elementos e lições oferecidas pelos personagens. A melodia é agradável e fica na cabeça, tem um tom doce e leve. O Rato se apaixona por diversas personagens, entre elas: Nuvem, Brisa, Parede antes de conhecer sua amada, a Rata.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Desenvolveu-se o trabalho a seguir em cinco fases. Segundo Lins (2004) “o livro infanto-juvenil, com qualquer produto industrial, necessita de pesquisa, levantamento de dados, conhecimento técnico, projeto, metodologia e marketing”. Dentro dessa lógica, segmentaram-se as atividades a serem feitas e organizou-se o processo de pesquisa, criação, apresentação e resultado final.

A primeira fase do trabalho apresentado foi à seleção da música que viria a ser ilustrada. Procurou-se então compreender a influência da música na infância para que houvesse uma melhor efetividade no desenvolvimento do livro. Utilizando as informações angariadas nas pesquisas bibliográficas, selecionou-se a música “O Rato”.

Observou-se então, durante a segunda fase, o desejo no grupo de criar uma releitura impressa da música em questão. Para manter tudo em controle e acompanhar o desenvolvimento do projeto gráfico, foi utilizada a técnica do espelho. Em design editorial esta técnica se baseia na distribuição do conteúdo em uma plataforma digital. Ao se utilizar disso, minimizam-se as chances de erro ou mal entendidos durante o processo criativo.

Desse momento em diante, houve a elaboração dos primeiros *raffs*⁵ do que viria a ser o personagem principal do livro. O rato foi pensado para ser um personagem com características humanas como forma de se diferenciar dos ratos comuns, carismático e com aparência agradável ao olhar, conforme pode ser visto na Figura 1 abaixo:

⁵Também conhecido como rascunho. São os primeiros traços, ideias ou até estruturação de uma peça publicitária.



Figura 1: Rato principal. Fonte: Ilustração de Viviane Sampaio.

Da mesma forma, a rata. Já os outros personagens foram criados baseados nas suas respectivas significâncias e papéis dentro da música. Observa-se na Figuras 2 abaixo:



Figura 2: Rata, Lua, Brisa, Nuvem. Fonte: Ilustração de Viviane Sampaio.

Neste processo observou-se constante dificuldade de adaptação da música para as ilustrações, pois todos os personagens precisariam chamar atenção em seus traços, principalmente o rato principal e a rata, que teriam que ser diferentes dos ratos comuns e os leitores teriam que ter algum envolvimento com os mesmos.

Após a definição dos personagens transportam-se as mesmas informações para o papel. A terceira fase é definida a partir da criação do protótipo do livro. É o que se chama de “boneco” ou “monstro” dentro do universo do design.

O objetivo da boneca é simular o produto cada vez mais próximo da realidade. Nesta fase planeja-se o projeto gráfico e as ilustrações quase que simultaneamente, definindo “movimentos de câmera” e “closes” e o ritmo de todo o livro. (LINS, 2004, p. 61)

Durante a criação do protótipo, pode-se notar que a música oferecia certa liberdade criativa que permitia a elaboração de interações entre o livro e o leitor. Como exemplo, na página 13 do livro é possível ver o uso de papel seda e de outras interações. (Figura 3)



Figura 3: Interação da Brisa. Nuvem. Corte simulando a porta. Fonte: foto dos autores.

No processo de desenvolvimento das interações, surgiram dificuldades de adaptação da música para o projeto gráfico. Devido à repetição constante das falas dos personagens, houve um esforço duplicado para se elaborar atividades inovadoras para cada página.

Após a finalização, apresentou-se o livro para a sala e para o Professor da disciplina. Depara-se aqui com a quarta fase, onde houve a convocação e realização de um conselho editorial responsável por apontar os erros e acertos presentes no livro já existente. Podem-se citar algumas das modificações, tais como: a melhoria das ilustrações, da escolha tipográfica e das interações.

Na quinta fase, houve as reparações dos detalhes propostos pelo conselho editorial. Trabalharam-se então as modificações propostas das ilustrações e das interações, como as que podem ser vistas na figura 4 abaixo.

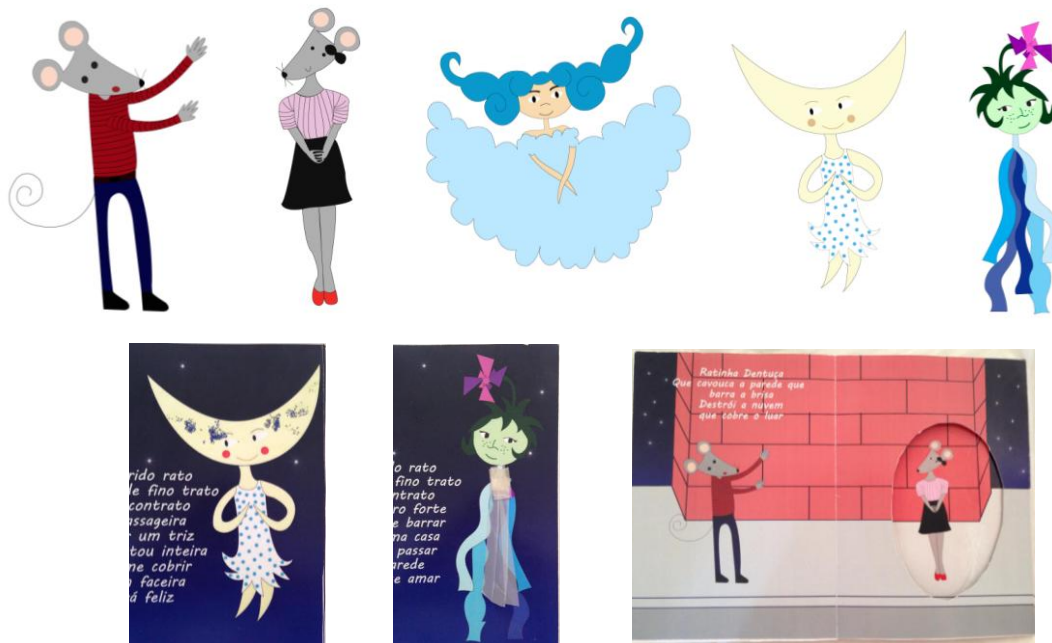


Figura 4: ilustrações dos personagens e interações antes do conselho editorial.
Fonte: Ilustrações de Viviane Sampaio, fotos da equipe.

Pensou-se ainda na viabilidade técnica de impressão do produto, assim houve mudanças relativas ao custo benefício do material impresso. Fizemos um novo material, mudando as interações inviáveis, mas mantendo todo o cuidado para que o livro viesse a ter um menor custo possível e um melhor resultado possível na sua impressão.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Ao final, o livro apresenta-se com 32 páginas, contendo capa, guarda, ficha catalográfica, folha de rosto, além do conteúdo e uma breve apresentação das autoras. No que tange aos acabamentos de impressão, foi utilizada uma lombada canoa e a impressão foi feita em papéis Couchê 150g brilhoso e fosco e papel Supremo.

O contato visual é o primeiro que uma pessoa possui com um livro e, se tratando de um livro infantil isso passa a ser mais importante. Analisando isto, foi pensado numa embalagem atrativa e que houvesse unidade com a história contada. Foi então criada uma caixa luva que simulasse um queijo, com alguns pequenos cortes redondos que se assemelham aos buracos do mesmo.

Junto com a embalagem, foi pensada e criada a capa. Ainda mantendo a ideia do queijo, mas com a adição de informações, como o título, nome dos autores e a editora. Ela foi impressa no papel “duo design” e possui uma laminação fosca dando mais resistência e elegância ao livro. (Figura 5)

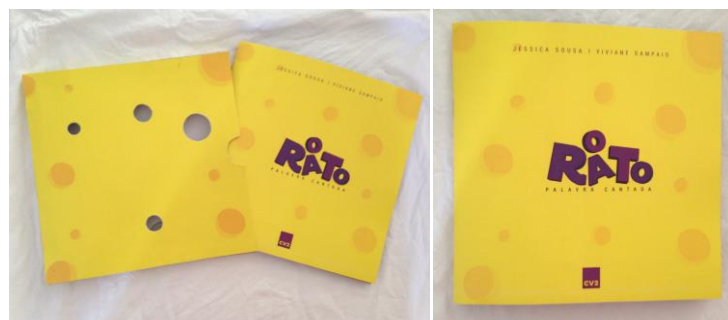


Figura 5: Luva e capa. Fonte: Fotos da equipe.

Analisando a faixa etária a que se destina o livro (8 a 10 anos), foram criados para o miolo do livro, alguns itens de caráter interativo na maioria das páginas, podendo oferecer a criança outro tipo de entretenimento além da leitura. Essas interações propostas foram feitas com materiais resistentes, pois, segundo Lins (2004, p. 45) “a criança interage com o livro,

como se fosse um brinquedo, por isso é recomendável que os livros sejam mais resistentes, tanto no material, quanto no acabamento”.

Com a intenção de que as crianças pudessem sentir o livro e o deixar mais atrativo, foram usadas texturas em algumas interações, como, por exemplo, uma camada leve de algodão na nuvem para simular a maciez.

Além das texturas já incluídas no livro, outras interações foram pensadas, mas feitas com algum movimento que os leitores precisam fazer para obter. Como exemplo, os contratos citados por todos os personagens na música, são criados pensando na técnica da criança brincar com o livro. (Figura 6)



Figura 6: Os “contratos” em interação com o usuário. Fonte: Foto dos autores.

Outro fator importante na construção de um livro infantil é a escolha da tipografia. Por ser para crianças, a fonte escolhida precisaria ser de fácil entendimento e que tivesse uma combinação com o projeto visual do produto. Para atender a essas especificações, foram utilizadas três fontes, sendo duas para a capa e outra para o miolo.

As fontes utilizadas na capa foram “Pluto” e “Helvetica”. A tipografia escolhida para o miolo do livro foi a “Aleo”, uma fonte serifada, porém possui traços relacionados ao público infantil e por não ser demasiadamente racional. Optamos pela serifa, pois as crianças possuem uma grande facilidade de confundir as letras de algumas fontes não serifadas, como, por exemplo, quando as letras “a” e “o” são desenhadas muito arredondadas tende a confundi-las. (ver Figura 7).

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. 1234567890

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

Figura 7: Tipografias utilizadas. Fonte: Montado pela equipe a partir de fontes digitais. Pluto, Helvetica e Aleo, respectivamente.

Outro fator importante na construção do livro infantil é a escolha das cores. De acordo com Modesto Farina (2011), as cores quentes, dentre os quais, o amarelo está relacionado aos primeiros anos de vida das pessoas. Ademais, o livro, bem como o uso da cor amarela, faz referência ao queijo, que se relaciona com o rato. Para compor a harmonia com a cor principal, foi utilizado o roxo. Ainda segundo o autor, as cores frias, dentre os quais, o roxo, está relacionado à maturidade, à experiência. As demais cores que foram a paleta do projeto são as cores análogas⁶ às matizes escolhidas. (Figura 8)



Figura 8: Paleta de cores utilizadas no livro. Fonte: Montagem das autoras.

Em suma, o livro ilustrado é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem e nos demonstrou a como o uso de elementos do design editorial podem não só enriquecer graficamente um projeto, mas como otimizar a relação entre usuário e artefato. Foram abordados, ao longo da construção do livro, aspectos gráficos variados: papel, tipografia, cor, diagramação, layout, ilustração, textura, etc.

⁶ Segundo Ellen Lupton (2006), as cores complementares análoga são aquelas compostas a partir das matizes vizinhas a cor principal. No caso do amarelo, foram pensadas as análogas superiores, o vermelho e o laranja. Para o roxo, foram pensadas as análogas superiores, azul e ciano.

6 CONSIDERAÇÕES

Durante a infância, cultivar a leitura é de inteira importância, pois as crianças possuem um contato direto com elementos que a fazem raciocinar de maneira diferente. Além disso, ela atua no desenvolvimento da criatividade, da imaginação e da comunicação.

Com base nisso, foi proposto a criação de um livro ilustrado a partir de uma música infantil de escolha da equipe. Como forma de chamar a atenção das crianças não só na leitura, mas no entretenimento, o livro deveria ter interações que despertassem isso. A música escolhida foi “O Rato” por ter marcado a infância de todos os membros da equipe.

O trabalho proposto pela disciplina foi o mais desafiador, pois tivemos que por em prática todos os conceitos estudados em sala de aula. O resultado final foi de extrema importância para a criação do portfólio dos alunos. Futuramente, este projeto poderá vir a ser apresentado a editoras infantis e lançado no mercado.

REFERÊNCIAS

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em Comunicação**. São Paulo: Edgar Blücher, 2011.

LINS, Guto. **Livro Infantil?** : projeto gráfico, metodologia, subjetividade. 2 Ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

NOGUEIRA, Monique Andries. **A Música e o Desenvolvimento da Criança**. Revista da UFG, Vol. 5, Nº. 2, dez 2003. Disponível em: <www.proec.ufg.br>

RUFINO, C.; GOMES, W.A **Importância da Literatura Infantil para o Desenvolvimento da Criança na Fase da Pré-Escola**. São José dos Campos: Univap, 1999.