

UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RIO GRANDE DO SUL
Faculdade de Arquitetura
Curso de Design Visual

RAQUEL QUINTANA MARTINS

**FOTOGRAFIA PARA
CRIANÇAS:
O livro incentivando o
interesse pela fotografia**

Porto Alegre, 2012

RAQUEL QUINTANA MARTINS

**FOTOGRAFIA PARA CRIANÇAS:
O livro incentivando o interesse
pela fotografia.**

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design Visual,
da Faculdade de Arquitetura da
Universidade Federal do Rio Grande do
Sul, como quesito para a obtenção do
título de Designer.

Prof. Orientador: Fabiano Scherer

Porto Alegre, 2012

RAQUEL QUINTANA MARTINS

**FOTOGRAFIA PARA CRIANÇAS:
O livro incentivando o interesse
pela fotografia.**

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design Visual,
da Faculdade de Arquitetura da
Universidade Federal do Rio Grande do
Sul, como quesito para a obtenção do
título de Designer.

Prof. Orientador: Fabiano Scherer

Data de aprovação: _____

Airton Cattani

Graduado em Arquitetura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1979)
Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1994)
Doutor em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2001)

Mário Furtado Fontanive

Graduado em Arquitetura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1980)
Mestre em História, Teoria e Crítica da Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2005)

Luis Carlos Fetter

Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1984)
Pós-graduado em Design pela Universidade Luterana do Brasil (1998)

Dedico este trabalho à minha mãe, Rosana Quintana, que sempre me deu todo apoio e incentivo, principalmente aos meus estudos. Ao meu pai, Daniel Martins, que me ensinou a arte da fotografia. À Natália, à Laura e ao Régis, que me aguentaram e apoiaram nas minhas crises pré-entregas. A todos que contribuíram de alguma forma com meus projetos, mesmo que muitas vezes não possuíssem uma idéia muito clara do que é design. E, finalmente, a todos amigos que fiz durante este período, que trouxeram mais diversão à minha vida, compartilharam comigo os momentos de crise e que sei que vou levar por muito tempo.

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade o desenvolvimento do projeto gráfico de um livro infantil que incentive o interesse de crianças de seis a oito anos pela fotografia. Ele está dividido metodologicamente em duas partes, a primeira abrange pesquisa e fundamentação teórica, e a segunda, abarca o desenvolvimento do projeto, do conteúdo e a captura das fotografias do livro. Como base para o projeto, foram realizadas pesquisas referentes à definição e caracterização do público-alvo, ao design editorial voltado para crianças e à fotografia. Além da fundamentação teórica, que incluiu uma análise de similares, visando definir padrões e estabelecer estratégias de mercado, este trabalho também explica o processo de desenvolvimento do projeto, principalmente o enfoque que se deu às fotografias e aos elementos interativos do livro. Por fim, o projeto ainda passou por um processo de validação com profissionais da área do design, fotografia, educação e com crianças da faixa etária escolhida.

PALAVRAS-CHAVE: Design editorial. Fotografia. Livro infantil. Crianças.

ABSTRACT

This paper aims to develop the graphic design of a children's book that encourages the interest of children from six to eight years old in photography. It is methodologically divided in two parts: the first one covers research and theoretical foundation, and the second embraces the conceptual definition and development of the graphic project itself, its content and the capture of the pictures shown in the book. As a basis for the project were carried out researches on the definition and characterization of the target audience, the editorial design focused on children and photography. Besides the theoretical framework, which carried out an analysis of similar products in order to set standards and establish market strategies, this paper also clarifies the process of development of this project as a whole, mainly the focus given to pictures and interactive elements of the book. Finally, the project has been validated by professionals of the design, photography and education fields and by the kids of the target age range.

KEYWORDS: Editorial design. Photography. Children's book. Children.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA	15
2. OBJETIVOS	17
3. METODOLOGIA	18
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
4.1. DEFINIÇÃO DO PÚBLICO	20
4.1.1. Faixa etária.....	21
4.1.2. Caracterização do público alvo.....	22
4.1.3. Mercado consumidor brasileiro.....	25
4.2. DESIGN EDITORIAL DO LIVRO INFANTIL	31
4.2.1. Projeto gráfico	33
4.2.1.1. Formato e dimensões.....	34
4.2.1.2. Grade e mancha gráfica.....	37
4.2.1.3. Tipografia.....	39
4.2.1.4. Layout: arquivos de texto e imagem.....	41
4.2.1.5. Uso das imagens em livros infantis.....	45
4.2.1.6. Cor.....	46
4.2.1.7. Estrutura Editorial.....	47
4.2.2. Produção	49
4.2.2.1. Materiais.....	50
4.2.2.2. Engenharia do papel.....	52
4.2.2.3. Impressão.....	54
4.2.2.4. Acabamentos.....	56
4.2.2.5. Encardenação.....	58
4.3. FOTOGRAFIA	60
4.3.1. A fotografia digital	61
4.3.1.1. As crianças e a fotografia digital.....	62
4.3.1.2. Câmeras digitais.....	63
4.3.1.3. Resolução.....	64

4.3.1.4. O sistema digital	65
4.3.1.5. Começando a fotografar	67
4.3.2. Iluminação	70
4.3.2.1. Direção da luz	72
4.3.2.2. Contraluz	74
4.3.2.3. Qualidade da luz	75
4.3.2.4. Iluminação criativa	76
4.3.2.5. <i>Flash</i>	77
4.3.3. Composição fotográfica e enquadramento	78
4.3.4. E agora, o que fotografar?	80
4.3.4.1. Pessoas	81
4.3.4.2. Autoretratos	82
4.3.4.3. Animais	83
5. ANÁLISE DE SIMILARES	85
5.1. LIVROS DE FOTOGRAFIA	85
5.1.1. Escola de fotografia	86
5.1.2. Fotografia digital: Uma introdução	87
5.1.3. O novo manual de fotografia	89
5.2.1. Photography for Kids!: A Fun Guide to Digital Photography	91
5.2.2. The Kids' Guide to Digital Photography: How to shoot, save, play with and print your digital photos.	93
5.3. LIVROS VOLTADOS A ENSINAR FOTOGRAFIA PARA CRIANÇAS	94
5.3.1. Photography for Kids: The video guide [Kindle Edition With Audio/Video]	95
5.3.2. I wanna take me a picture: Teaching photography and writing to children	96
6. DESENVOLVIMENTO DO LIVRO	99
6.1. CONTEÚDO	99
6.2 PROJETO GRÁFICO	101
6.3 BONECOS DE TESTES	115
6.4 VALIDAÇÃO	117
6.4.1 Profissionais da área de design gráfico e fotografia	117
6.4.2 Profissionais da área de educação	120

6.4.3 Crianças na faixa etária escolhida	120
6.5 RESULTADO FINAL.....	122
6.5.1 Facas de corte e dobra	132
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	140
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	142

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Esquema metodológico	18
Figura 02: Fotografias do documentário “Born into Brothels” (2004).	24
Figura 03: Proporção áurea.....	36
Figura 04: Formato A.....	36
Figura 05: Layout de Honnecourt, criando uma grade simétrica.....	38
Figura 06: Elementos que compõe a grade.	39
Figura 07: Storyboards.....	42
Figura 08: Layouts baseados em textos: mas orientados por imagens.	44
Figura 09: Livro ilustrado com dobra em janela.....	44
Figura 10: Livros ilustrados infantis	45
Figura 11: Os componentes de um livro.....	47
Figura 12: João e o pé de feijão, <i>pop-up</i> em 90°.	53
Figura 13: Tipos de <i>pop-up</i> em 90°.	53
Figura 14: Livro “The Human Body”, de <i>Pop-ups</i> em 180°.	53
Figura 15: A encadernação do livro de capa dura.....	58
Figura 16: Da luz para o arquivo digital	61
Figura 17: Um grande quebra-cabeças.....	62
Figura 18: Esquema da câmera digital.....	63
Figura 19: Baixa e alta resolução.....	65
Figura 20: O sistema digital.....	66
Figura 21: Botões da câmera digital	68

Figura 22: Ícones da câmara digital.....	69
Figura 23: Analogia da exposição com encher um copo com água.	71
Figura 24: Direção da luz.....	72
Figura 25: Reflexão da luz frontal.....	73
Figura 26: Luz lateral.....	73
Figura 27: Efeitos de contraluz.....	74
Figura 28: Luz dura e luz suave.	75
Figura 29: Vista noturna.	76
Figura 30: Parques de diversões podem ser ótimos temas.....	77
Figura 31: Regra dos terços.	78
Figura 32: Regra dos terços.	79
Figura 33: Crianças são imprevisíveis.	80
Figura 34: Fotografias contam histórias.....	81
Figura 35: Autoretratos	82
Figura 36: Animais são ótimos modelos.....	83
Figura 37: Escola de Fotografia	86
Figura 38: Fotografia digital: Uma introdução.....	88
Figura 39: O novo manual da fotografia.....	89
Figura 40: Photography for Kids!.....	91
Figura 41: The Kids' guide to digital photography.....	93
Figura 42: Photography for Kids: The Video Guide	95
Figura 43: I wanna take me a picture.....	97
Figura 44: Storyboard simplificado.....	100
Figura 45: Padrão 66 cm x 96 cm dividido em 10 partes.	101
Figura 46: Mancha gráfica.....	102

Figura 47: Mancha gráfica vertical de teste.....	102
Figura 48: Módulo de 6 colunas.....	103
Figura 49: Pré-seleção de fontes tipográficas.....	104
Figura 50: Tipografia auxiliar aplicação.	104
Figura 51: Diagramação com quadrados cinza.....	104
Figura 52: Padrão cromático.....	105
Figura 53: Elementos gráficos.....	105
Figura 54: Cores caracterizando os capítulos.....	106
Figura 55: Alternativas do padrão decorativo.....	106
Figura 56: Padrão final utilizado nas guardas.....	106
Figura 57: Novas cores e fundo listrado.....	107
Figura 58: Alternativas para capa.....	107
Figura 59: Desenvolvimento do lettering	108
Figura 60: Alternativa final da capa aberta, com a aba lateral de fechamento.....	108
Figura 61: Abas laterais.....	109
Figura 62: Pop-up das lentes e da câmera completa.....	110
Figura 63: Acetatos especiais simulando foco e foto tremida.....	111
Figura 64: Espaços para encaixar fotografias.....	111
Figura 65: Janelas com abas.....	112
Figura 66: Abas que são “puxadas”.....	112
Figura 67: Livros similares com elementos interativos.	112
Figura 68: Impressão nos acetatos dos filtros.....	114
Figura 69: Conjunto de filtros presos por anel.	114
Figura 70: Primeiro boneco	115

Figura 71: Segundo boneco.....	115
Figura 72: Terceiro boneco.....	116
Figura 73: Fonte Journal.....	118
Figura 74: Resultado final da capa do livro e dos filtros	122
Figura 75: Guarda e folha de rosto	122
Figura 76: Páginas 4 e 5 - Introdução à fotografia	123
Figura 77: Páginas 6 e 7 - Introdução à fotografia.....	123
Figura 78: Páginas 8 e 9 - Pop-up da câmera	123
Figura 79: Páginas 10 e 11 - Explicação sobre a câmera.....	124
Figura 80: Páginas 12 e 13 - Começando a fotografar.....	124
Figura 81: Páginas 14 e 15 - Começando a fotografar 2.....	124
Figura 82: Páginas 16 e 17 - Em foto e fora de foco	125
Figura 83: Páginas 18 e 19 - Fotos tremidas.....	125
Figura 84: Páginas 20 e 21 - Zoom.....	125
Figura 85: Páginas 22 e 23 - Claro e escuro com abas fechadas.....	126
Figura 86: Páginas 24 e 25 - Claro e escuro com abas abertas.....	126
Figura 87: Páginas 22 e 23 - Claro e escuro 2 com abas fechadas	126
Figura 88: Páginas 24 e 25 - Claro e escuro 2 com abas abertas	127
Figura 89: Páginas 26 e 27 - Modos da câmera com abas fechadas	127
Figura 90: Páginas 26 e 27 - Modos da câmera com abas abertas	127
Figura 91: Páginas 28 e 29 - Composição 1	128
Figura 92: Páginas 30 e 31 - Composição 2	128
Figura 93: Páginas 32 e 33 - Composição 3 com abas fechadas.....	128
Figura 94: Páginas 32 e 33 - Composição 3 com abas abertas.....	129

Figura 95: Páginas 34 e 35 - Ideias e projetos	129
Figura 96: Páginas 36 e 37 - Autorretratos com abas fechadas	129
Figura 97: Páginas 36 e 37 - Autorretratos com abas abertas.....	130
Figura 98: Páginas 38 e 39 - Os animais estão por toda parte com abas fechadas.....	130
Figura 99: Páginas 38 e 39 - Os animais estão por toda parte com as abas abertas.....	130
Figura 100: Páginas 40 e 41 - Filtros.....	131
Figura 101: Páginas 42 e 43 - Folha de créditos, ficha catalográfica, guardas e aba lateral de fechamento.....	131
Figura 102: Lombada e contracapa do livro.....	131
Figura 103: Faca de corte da capa.....	132
Figura 104: Faca de corte da folha de créditos, guardas e aba	132
Figura 105: Faca de corte das pag 2 e 3, 4 e 5, 6 e 7 e 8 e 9	133
Figura 106: Faca de corte das pag 10 e 11, 12 e 13, 14 e 15 e 16 e 17	134
Figura 107: Faca de corte das pag 18 e 19, 20 e 21, 22 e 23 e 24 e 25	135
Figura 108: Faca de corte das pag 26 e 27, 28 e 29, 30 e 31 e 32 e 33 ..	136
Figura 109: Faca de corte das pag 34 e 35, 36 e 37, 38 e 39 e 40 e 41 ..	137
Figura 110: Faca de corte da aba das pag 22-23	138
Figura 111: Facas de corte das abas das pag 24-25	138
Figura 112: Facas de corte das abas das pag 26-27	138
Figura 113: Facas de corte das abas das pag 32-33	138
Figura 114: Facas de corte das abas das pag 36-37	139
Figura 115: Facas de corte das abas das pag 38-39	139
Figura 116: Faca de corte da abas da pag 40-41	139

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Estágios do desenvolvimento.....	21
Tabela 02: Lista dos livros infantis mais vendidos no Brasil.....	27
Tabela 03: Parâmetros tipográficos para livros infantis.....	41
Tabela 04: Lista de suportes comuns usados para impressão.....	50
Tabela 05: Lista de suportes incomuns usados para impressão.....	51
Tabela 06: Escola de Fotografia.....	86
Tabela 07: Sumário Escola de Fotografia.....	87
Tabela 08: Fotografia digital: Uma introdução.....	87
Tabela 09: Sumário Fotografia digital: Uma introdução.....	89
Tabela 10: O novo manual da fotografia.....	90
Tabela 11: Sumário O novo manual de fotografia.....	90
Tabela 12: Photography for Kids!.....	91
Tabela 13: Sumário de Photography for Kids!.....	92
Tabela 14: The Kids' guide to digital photography.....	93
Tabela 15: Sumário The Kids' guide to digital photography.....	94
Tabela 16: Photography for Kids: The Video Guide.....	95
Tabela 17: Sumário Photography for Kids: The Video Guide.....	96
Tabela 18: I Wanna take me a picture.....	97
Tabela 19: Sumário I Wanna take me a picture.....	98

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A fotografia é uma das formas de arte de mais fácil acesso, basta ter um pouco de habilidade para conseguir resultados surpreendentes. Com ela, é possível fazer o registro de fatos ou contar histórias, é possível captar detalhes com precisão e velocidade (HEDGE COE, 2006). O surgimento da fotografia digital, ao mesmo tempo que tornou ultrapassado anos de aprendizado e habilidade conquistada por fotógrafos profissionais, na área de revelação e manipulação de filmes, abriu uma nova gama de possibilidades para fotógrafos amadores que antes eram simples expectadores do processo (ANG, 2007). Esta facilidade proporcionada pela tecnologia, também permite que a fotografia fique mais acessível às crianças, que através da prática podem desenvolver a capacidade de compreender e produzir imagens fotográficas como um meio de expressão artística.

Mas afinal, o que a fotografia tem que nos interessa tanto? Existem muitas razões para as pessoas gostarem de tirar fotos, acima de tudo, é uma atividade divertida. Ela é feita para se registrar lembranças, comunicar ideias e pensamentos, além de sua capacidade de congelar para sempre um determinado momento. Depois de algum tempo se pode olhar para trás e lembrar de momentos especiais, talvez seja isso que lhe confira esse encanto universal (HEDGE COE, 2006).

Fotografar exige algumas habilidades tais como percepção de tempo e espaço, criatividade, técnica e sensibilidade. Além de ser uma forma de arte, é uma forma de expressão, o fotógrafo expõe sua visão do mundo. Mas como seria essa visão de mundo sob a perspectiva de uma criança? As crianças criam grande expectativa e curiosidade quando se trata de uma máquina fotográfica, aquele objeto tão interessante que os adultos têm o cuidado de não deixar ao seu alcance. Este trabalho visa criar um livro infantil que as introduza no mundo da fotografia, exerci-

tando sua forma de observar o ambiente ao seu redor, transformando aprendizado em brincadeira e as incentivando desde cedo a se expressarem.

Entre as etapas do desenvolvimento infantil, está o aprendizado de o que é, e como interpretar os significados de uma imagem (ALVARADO, 2010). Sob esta perspectiva, a fotografia pode servir como um recurso essencial no exercício de aprender a ver. Apesar de parecer apenas um registro mecânico, a fotografia sempre traz a visão do fotógrafo, o sentimento de quem está fotografando, afinal porque escolher aquele quadro dentro da infinidade de outros possíveis? Ao se fotografar, deve-se escolher um tema, enquadrar o essencial e ter a perspicácia de escolher o momento certo para acionar o disparador, esse exercício ajuda a treinar a visão. A criação de um material informacional conciso, de fácil transporte e manuseio, eficiente e de linguagem adequada ao público poderia auxiliar a criança nesse exercício.

Segundo Guto Lins (2004) o livro infantil é “Um produto onde convivem interpretação de texto, projeto gráfico, as mais variadas técnicas de ilustração e todos os recursos das artes gráficas disponíveis” (p. 12). O livro deve associar palavras e imagens de modo a capturar o interesse do jovem leitor, tornar o ato de ler uma forma de diversão. É essa experiência que mais claramente permite a liberdade de criação no design editorial que caracteriza os impressos voltados para crianças.

A dissertação está estruturada em seis capítulos e considerações finais. O primeiro capítulo traz a introdução, o segundo o objetivo geral e os específicos e o terceiro explica a metodologia que será utilizada para o desenvolvimento do projeto. No quarto capítulo é desenvolvida uma extensa fundamentação teórica abordando assuntos referentes à definição e caracterização do público alvo, ao design editorial do livro infantil e à fotografia. No quinto capítulo é feita uma análise de similares em que são examinados livros técnicos sobre fotografia, livros de fotografia voltados ao público infantil e livros voltados a ensinar fotografia para crianças. Por fim, no sexto capítulo é explanado toda a etapa de desenvolvimento do projeto do livro, concluindo com a validação do projeto junto com fotógrafos, professores, designers e crianças.

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral: Projetar um livro infantil que desperte interesse e transmita os conceitos básicos da fotografia, incluindo o desenvolvimento do conteúdo textual, fotográfico e dos elementos interativos que vão atrair o público infantil.

Objetivos Específicos:

- Explorar os recursos do design editorial para livros infantis;
- Integrar o corpo visual e verbal através do projeto gráfico;
- Encantar o público alvo, gerando o interesse pelo tema;
- Transmitir os fundamentos da fotografia.

3. METODOLOGIA

A metodologia que melhor se adaptou ao trabalho proposto foi a sugerida por Guto Lins em “Livro infantil? projeto gráfico, metodologia, subjetividade”. No processo metodológico (figura 01), o autor apresenta as etapas de definição do conceito, pesquisa do conteúdo e desenvolvimento do projeto objetivado para livros infantis, também explica as funções do designer em parceria com o autor e ilustrador (quando houver).



Figura 01: Esquema metodológico
Fonte: Elaborado pela autora.

O designer teria como função inicial definir o “clima geral” do texto, qual seria o tema principal e qual a melhor abordagem, ou seja, definir o conceito do livro. Posteriormente, vem a tarefa de decupar o texto em partes e criar relações com possíveis imagens e situações que estariam associadas a elas. Depois da narrativa estar segmentada, é definido o número de páginas e feita a distribuição dos textos e possíveis imagens, já considerando-se na contagem das páginas a capa, guarda, folha de rosto, dedicatória, o miolo, os créditos e o colofão.

Posteriormente, por meio dos dados objetivos (técnicos) e subjetivos (conceito), deve-se definir o ritmo determinado pelo projeto gráfico. A ideia é que todas as partes do livro devam interagir harmonicamente através da diagramação (distribuição dos elementos gráficos dentro da página), mancha gráfica (região preen-

chida das páginas) e respiros (áreas sem nenhum elemento), conceitos que serão revisados em seguida na fundamentação teórica. O autor sugere trabalhar com bonecos em tamanho real ou na proporção, por meio de protótipos; pois assim é possível visualizar e manusear o conceito do design, tendo uma idéia de sua presença física e de suas qualidades táteis.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica do projeto em questão, foi baseado na pesquisa sobre três assuntos principais: definição do público, design editorial do livro infantil e fotografia. A definição do público alvo é importante para que se possa dar o direcionamento correto aos temas que serão abordados no projeto, principalmente tendo em conta que a abordagem pode sofrer grande modificação dependendo da faixa etária escolhida. O design editorial do livro infantil apresenta características únicas que devem ser levadas em consideração, assim como a fotografia com foco no mesmo público.

4.1. DEFINIÇÃO DO PÚBLICO

A análise do usuário, de suas características e necessidades é importante para que se possa definir os requisitos de projeto e então, o molde sobre o qual será feito o produto final (ACAUAN; COSTA, 2010). Esta análise é feita através de pesquisa, que identifica e oferece uma classificação rudimentar dos diferentes grupos de usuários e suas características (AMBROSE; HARRIS, 2010).

É preciso pesquisar o público-alvo para que o design contenha os elementos necessários para uma boa comunicação com o consumidor. Entender claramente o público-alvo é uma forma de alimentar as informações que são usadas a fim de gerar ideias para uma solução de design (AMBROSE; HARRIS, 2010, p.35).

Definido o público-alvo, ele deve ser pesquisado profundamente a fim de se averiguar suas preferências e hábitos. Essa pesquisa pode oferecer dados tanto quantitativos quanto qualitativos, assim, o designer consegue construir um perfil de

usuário alvo e fazer um projeto mais objetivo e adequado (AMBROSE; HARRIS, 2010).

4.1.1. Faixa etária

Para muitos autores a indicação de faixa etária para livros é reducionista, pois não considera todas as experiências pessoais da criança. Ricardo Azevedo (2000) diz que o grau de maturidade para leitura é relativo, já que depende das condições e experiências de vida, bem como o tipo de informações a que a criança está exposta. A perda de algum familiar ou o ganho de responsabilidades inesperadas, por exemplo, pode ser um fator que altera completamente o nível de maturidade infantil. Ainda assim, atendendo a um mercado consumidor, os livros são pensados e projetados para se adequar as habilidades do leitor conforme sua idade e escolaridade.

Para o projeto em questão, a escolha da faixa etária foi feita partindo-se do princípio de que a criança não precisaria estar supervisionada para ter o completo entendimento do livro. Considerando esse fator, determinou-se a faixa etária do público-alvo entre os seis e oito anos (com variação para mais ou para menos dependendo do desenvolvimento da criança). Esse público se caracteriza por já ter passado da fase da alfabetização, a maioria já domina a leitura e são capazes de fazer interpretações.

Neste quadro, é possível verificar rapidamente as características dos estágios do desenvolvimento, propostos por Piaget (1967, apud FILIPOUSKY; ZILBERMAN, 1982):

Tabela 01: Estágios do desenvolvimento.

Desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil		Desenvolvimento da leitura	
Idade	Estágio de desenvolvimento da personalidade	Estágio de desenvolvimento	Tipo de leitura
3 a 6 anos	Pensamento pré-conceitual – construção dos símbolos. Mentalidade mágica. Indistinação eu/mundo.	Pré-leitura – desenvolvimento da linguagem oral. Percepção e relacionamento entre imagens e palavras: som, ritmo.	Livros de gravuras, rimas infantis, cenas individualizadas.
6 a 8 anos	Pensamento intuitivo – aquisição de conceitos de espaço, tempo e causa. Ainda mentalidade mágica. Autoestima. Fantasia como instrumento para compreensão e adaptação ao real.	Leitura compreensiva – textos curtos. Leitura silábica e de palavras. Ilustração necessária: facilita associação entre o que é lido e o pensamento a que o texto remete.	Aventuras no ambiente próximo: família, escola, comunidade, histórias de animais, fantasias, e problemas infantis.

Desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil		Desenvolvimento da leitura	
Idade	Estágio de desenvolvimento da personalidade	Estágio de desenvolvimento	Tipo de leitura
8 a 11 anos	Operações concretas – pensamentos descentrados da percepção e ação. Capacidade de classificar, enumerar e ordenar.	Leitura interpretativa – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler e compreender textos curtos e de leitura fácil, com menor dependência da ilustração. Orientação para o mundo. Fantasia.	Contos fantásticos, contos de fadas, folclore, histórias de humor, animismo.
11 a 13 anos	Operações formais-Domínio das estruturas lógicas do pensamento abstrato. Maior orientação para o real. Permanência eventual da fantasia.	Leitura informativa, ou factual – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler textos mais extensos e complexos quanto à idéia, estrutura e linguagem. Introdução à leitura crítica.	Aventuras sensacionalistas: detetives, fantasmas, ficção científica, temas da atualidade, história de amor.
13 a 15 anos	Operações formais- Descoberta do mundo interior. Formação de juízos de valor.	Leitura crítica – capacidade de assimilar idéias, confrontá-las com sua própria experiência e reelaborá – las em confronto com material de leitura.	Aventuras intelectualizadas, narrativas de viagens, conflitos psicológicos, conflitos sociais, crônicas, contos.

Fonte: adaptado de Piaget (1967, apud FILIPOUSKY; ZILBERMAN, 1982).

Entre os seis e os oito anos as ilustrações são muito apreciadas, facilitando a associação entre o que é lido e o pensamento a que o tema remete. Os textos devem ser breves, claros, com repetições, usando vocabulário simples e frases sonoras.

4.1.2. Caracterização do público alvo

A criança de seis a oito anos caracteriza-se por sua intensa curiosidade e por uma grande vontade de descobrir o mundo a sua volta, o que muitas vezes provoca avalanches de perguntas aos adultos que as rodeiam. Kepler (1973) identifica essa fase como a idade do “mas”, do “entretanto” e dos “porquês”, perguntas que muitas vezes colocam professores e familiares em situações delicadas. Esse processo se dá devido a uma importante transformação evolutiva na área do pensamento, que contribui para o desenvolvimento social e cognitivo.

Para melhor compreender essas transformações, devemos ter consciência do estágio anterior da criança. A fase até os seis anos é conhecida como um período do realismo egocêntrico, o mundo ao seu redor não é visto como uma realidade distinta, mas sim, um mundo relacionado ao seu momento, seus desejos e temores.

Os acontecimentos, objetos e as pessoas são vistos em função do mundo subjetivo da criança. Assim, um mesmo objeto com que brinca pode servir a finalidades diferentes: uma caixa pode representar um cavalo para logo

em seguida ser utilizada como uma casa, ou o automóvel do papai. Ignora a necessidade de coerência e objetividade em seu pensamento e manipula o mundo segundo os caprichos momentâneos de seus desejos. O meio ambiente é uma extensão daquilo o que sente em si mesma (KEPLER, 1973 pag 22).

Entre os seis e os oito anos ocorre a transição para o pensamento lógico, que possibilita a assimilação intelectual, ela começa a ver o mundo independente de si, como uma novidade. Dessa forma acontece uma divisão no universo infantil, entre o que é imaginário e o que é real, concreto e onde nem tudo é possível. Ela é mais consciente de si própria, concretiza e interioriza mais a sua estrutura de tempo e espaço, ela também se torna mais prudente, já que medita mais antes de agir. No âmbito escolar, a criança busca mais responsabilidades e começa a ter mais interesse em terminar tarefas que começou.

Jean Piaget (1896-1980), um dos primeiros estudiosos a proporcionar uma visão mais abrangente do desenvolvimento cognitivo, formulou teorias que ainda são usadas amplamente. Ele delineou quatro estágios pelos quais as crianças passam durante seu desenvolvimento: o período sensório-motor dos bebês; o período pré-operatório do início da infância (fase de preparação para as operações concretas); o período operatório-concreto posterior na infância e o período operatório-formal da adolescência. Os seis aos oito anos se caracterizam como o período de operações concretas, a criança nesse estágio está desenvolvendo o pensamento intuitivo, a autoestima, adquirindo conceitos de espaço, tempo e causa (BERNS, 2002 pag 332).

A criança e a Fotografia

Neste contexto, a fotografia serve como uma ferramenta extremamente efetiva para ajudar nesse desenvolvimento, não somente nas questões mais óbvias de tempo espaço, mas também na construção da autoestima. Podemos tomar como exemplo o projeto “Kids with cameras”, criado pelos diretores do documentário “Born into Brothels” (figura 02), Ross Kauffman e Zana Briski.

O filme relata a experiência de Zana ao se aproximar das crianças marginalizadas residentes no bairro da luz vermelha em Calcutá na Índia, filhos e filhas de prostitutas. A jornalista dá a cada uma das crianças uma câmera e as ensina a olhar o mundo com outros olhos, inflamando sua imaginação e permitindo que sonhem com outras possibilidades diferentes da sua realidade (BORN, 2004). Nesse processo, a fotografia serve como alavanca na construção da confiança e autoestima das crianças. O projeto tem como missão continuar ajudando crianças marginalizadas ao redor do mundo e o resultado é compartilhado através de exposições, livros, sites e filmes (em <http://www.kids-with-cameras.org/>).

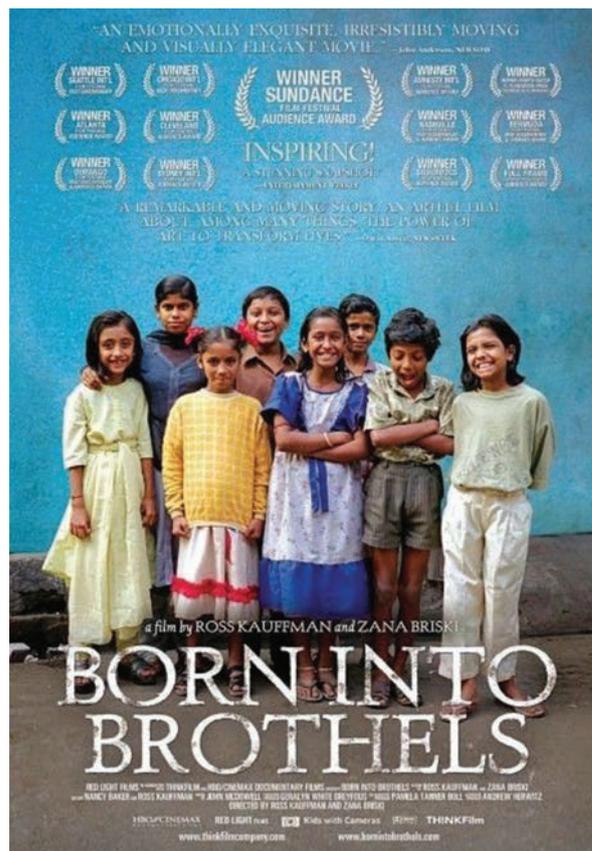


Figura 02: Fotografias do documentário “Born into Brothels” (2004).

À esquerda fotografias tiradas pelas crianças durante o projeto, à direita, cartaz do documentário.

Fonte: BORN, 2004.

Alfabetização visual

Escutamos a todo momento que estamos vivendo em uma época marcada pela cultura visual. Frequentemente vemos pais preocupados sobre os efeitos negativos que toda essa exposição pode causar nas crianças, porém, poucos refletem sobre os benefícios diretos da estimulação visual. Depois que as crianças crescem e passam da fase pré-escolar, seu desenvolvimento visual é deixado de lado, assim como jogos e outras formas de estímulo com esse propósito. A alfabetização visual deve ser considerada como uma das formas de alfabetização, tal como a escrita, a auditiva, entre outras, e assim, deve ser vista com a devida atenção (EWALD; LIGHTFOOT, 2001).

Wendy Ewald (2002) passou muito tempo ensinando fotografia para crianças de 6 a 12 anos de idade. Em sua vivência ela constatou que é muito produtivo mostrar fotografias aleatórias às crianças e incentivá-las a contar a história por trás daquela imagem. Crianças mais jovens tendem a ter um fluxo mais livre de ideias e a ser mais imaginativas. Esse processo não é tanto voltado à alfabetização visual, mas tem como propósito incentivar as crianças a olharem mais atentamente para as fotografias e analisarem o que veem, sobre como as imagens podem comunicar alguma coisa (EWALD; LIGHTFOOT, 2001).

Público consumidor

Com o crescimento econômico das cidades e a falta de espaços livres de lazer, é observado um processo de desintegração dos grupos infantis, das “turmas” de amigos da vizinhança, ocasionando um maior isolamento da criança. Além disso, a sociedade capitalista brasileira racionaliza o sistema produtivo, privilegiando o adulto e transformando o lúdico em algo descartável, sem objetivos concretos. As implicações desses fatores podem ser traduzidas na repressão e enfraquecimento da produção cultural infantil (COUTINHO; SILVA, 2007).

Como público consumidor, Raza (2012) caracteriza o público infantil como forte agente influenciador no universo de consumo, não só de produtos infantis, mas também nas compras dos adultos. As crianças de sete a nove anos já tem consciência sobre o que é caro e barato, elas já planejam, calculam e negociam com os pais a fim de conseguir o produto almejado.

É percebido que a maioria das crianças tem noção do seu poder de persuasão e exercem poder ditatorial para conseguir o que querem. (...) Os pais, por se sentirem culpados pela crescente falta de tempo junto aos filhos, atendem aos apelos consumistas como forma de compensar a falta de atenção (RAZA, 2012).

Underhill (1999) corrobora com esta visão defendendo que a criança atualmente tem muito mais exposição à mídia que os adultos, enquanto os pais estão trabalhando fora, elas estão em casa, jogando video-game ou assistindo tv. Devido a essa exposição, elas acabam consumindo muito mais mídia de massa voltada a vendas, e assim, adquirindo informação suficiente para gerar um desejo pelo consumo.

4.1.3. Mercado consumidor brasileiro

No Brasil, infelizmente o livro ainda é um produto de elite, não somente pelo seu custo elevado, mas principalmente porque o hábito de leitura não é incentivado fora das escolas. Para Marina Carvalho, supervisora da Fundação Educar DPaschoal, que trabalha com programas de incentivo à leitura, uma das principais razões da taxa baixa de leitura entre as crianças brasileiras é a falta de estímulo das famílias. Por isso a importância de se buscar temas inovadores e atrativos, que envolvam também os adultos (2012, apud GOULART, 2012).

Lins (2004) traz outro fator, além da população ler pouco ainda existe a barreira imposta pelo idioma, que impede a exportação e um número maior de exemplares impressos. O livro é um produto feito em escala, por isso, quanto maior

for a tiragem, menor é o custo individual, e conseqüentemente menor será o custo nas prateleiras. Podemos usar para comparação a Argentina, país vizinho que notoriamente tem a população com o hábito de leitura arraigado em sua cultura. O livro impresso em espanhol além de ser comercializado dentro do país, pode ser exportado para toda a comunidade hispânica (inclusive EUA), permitindo tiragens muito maiores e assim popularizando e barateando o produto. O custo menor permite a melhoria estética e funcional, o que pode ser constatado em uma análise rápida dos acabamentos: o livro infantil argentino é costurado, não grampeado como o brasileiro, evitando o risco da criança se machucar (LINS, 2004).

O custo elevado e o baixo hábito de leitura dos brasileiros força as editoras a procurar por demandas escolares particulares e principalmente públicas (governamentais). Na editora Callis, por exemplo, os exemplares de livros infantis ou juvenis destinados ao governo, instituições públicas federais, estaduais e municipais constituem 40% do faturamento total (SANTOMAURO, 2009). Apesar de apresentar um produto que agrada ao público infantil e adulto, os livros ainda são relativamente caros para a grande parte da população, apenas uma pequena parte tem condições de investir no que seria um entretenimento educativo para seus filhos.

Mas apesar do custo elevado, e da concorrência com games e a internet, o mercado editorial infantil é o segmento com maior expansão na quantidade de lançamentos e o segundo no ranking de vendas (SANTOMAURO, 2009). Os dados do Levantamento Anual do Segmento de Livrarias, realizado pela ANL (Associação Nacional das Livrarias), apontam que entre as cinco áreas que mais cresceram em 2010 a infanto-juvenil estava no topo (KATER, 2011).

Dados da CBL (Câmara Brasileira do Livro) e do Snel (Sindicato Nacional dos Editores e Livros) revelam que o número de exemplares de títulos infantis produzidos no país cresceu 87% entre 2005 e 2010, saltando de 14,2 milhões para 26,5 milhões (MOREIRA, 2012).

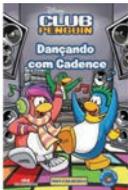
Esse aumento pode ser justificado pela produção de livros com temas que já foram usados no cinema ou televisão, mas também pelo crescente interesse dos pais em investir na educação dos filhos, e pelo desenvolvimento de produtos cada vez mais atrativos, que se utilizam de novos recursos e tecnologias (SANTOMAURO, 2009). Segundo Kater (2011), vice-presidente da ANL, as pessoas costumam gastar mais com seus filhos que consigo mesmas, diante disto, as livrarias tem investido cada vez mais em espaços destinados as crianças, tonando-os cada vez mais sofisticados.

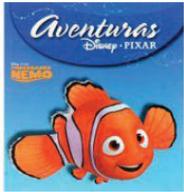
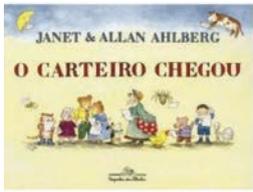
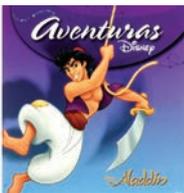
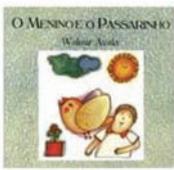
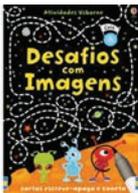
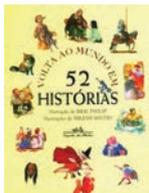
Apesar dos livros infantis ainda não possuírem um ranking dos mais vendidos (KATER, 2011), através da observação da lista dos exemplares mais vendidos

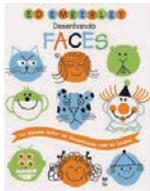
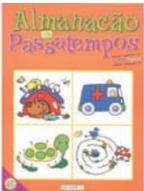
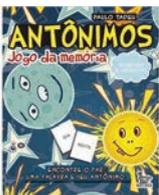
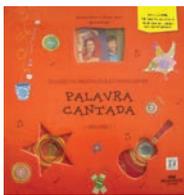
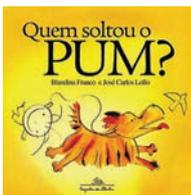
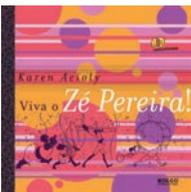
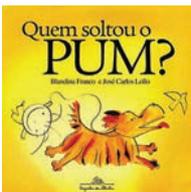
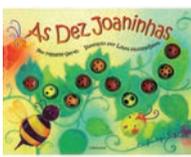
nas principais livrarias online do país (Submarino, Livraria Travessa, Saraiva e Fnac), é possível se chegar a algumas conclusões acerca dos títulos que fazem mais sucesso (ver tabela 02 dos livros mais vendidos).

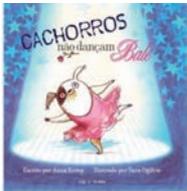
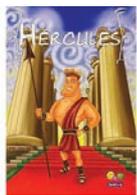
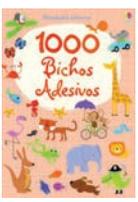
Como apontado por Santomauro (2009), livros com temas que provém de filmes ou *games* aparecem em destaque, como é o caso dos clássicos Disney: Rei Leão, Nemo e Aladdin, ou o livro do Bob Esponja. Como afirma a *Folha online* em 2009, “as histórias clássicas continuam a vender bem”, a prova é a aparição de “Alice no País das Maravilhas” entre os preferidos no site do Submarino e da Fnac, assim como “O Pequeno Príncipe” na Livraria Travessa. Ainda é interessante destacar o aparecimento de livros com jogos ou outros artifícios que permitem a interação com a criança, como é o caso de “Desafios com Imagens”, “1000 Bichos Adesivos”, “Truques de Mágicas”, e os livros com *Music Player*: “Princesas - Livro de histórias”, “Dora a Aventureira - Cante com a Dora” e “Bob Esponja - Festa no fundo do mar”.

Tabela 02: Lista dos livros infantis mais vendidos no Brasil.

	Submarino	Livraria Travessa	Saraiva	Fnac
	Infantil de 4 a 8 anos	Literatura infante - juvenil	Crianças de 5 a 8 anos	Literatura infantil
1.				
	Maleta Backyardigans	Fazendo meu filme 4 Fani em busca do final feliz Autor: Paula Pimenta	Momentos mágicos com a coroa musical Disney princesa	As melhores piadas para crianças: Proibido para maiores Autor: Paulo Tadeu
2.				
	Meu 1º Larousse das curiosidades	Diário de uma garota nada popular: Histórias de uma popstar nem um pouco talentosa Autor: Rachel Renee Russell	Guarda-roupa de princesa: Um livro para vestir	Chapeuzinho amarelo Autor: Chico Buarque
3.				
	Alice no país das maravilhas Autor: Lewis Carrol	Vamos fazer um monte de arte Autor: Marion Deuchars	Dançando com Cadence col. Disney Club	365 Histórias para sonhar Autor: Catherine Tessandier, Valéria Videau

	Submarino	Livraria Travessa	Saraiva	Fnac
	Infantil de 4 a 8 anos	Literatura infanto - juvenil	Crianças de 5 a 8 anos	Literatura infantil
4.				
	O Rei Leão - Os melhores amigos de um leão	Galinha pintadinha: Livro de colorir	Os meus dias mais felizes: Os 10 momentos mais felizes do Bob Esponja	Alice no país das maravilhas Autor: Lewis Carrol
5.				
	Nemo: Um dia na escola	O Pequeno príncipe Autor: Antoine De Saint-Exupery	365 Histórias para sonhar Autor: Catherine Tessandier, Valéria Videau	O carteiro chegou Autor: Janet, Allan Ahlberg
6.				
	Aventuras Disney: Aladdin	Madagascar 3: Os procurados Guia do filme em 3D	Lindas princesas	Continua proibido para maiores - mais piadas para crianças Autor: Paulo Tadeu
7.				
	O menino e o passarinho Autor: Lucas Menck	Diário de um banana: A verdade nua e crua Autor: Jeff Kinney	Music player - Princesas Livro de histórias	Turma da Mônica em contos de Andersen, Grim e Perrault Autor: Mauricio de Sousa
8.				
	Cuecas e calcinhas: O certo e o errado Autor: Todd Parr	Desafios com imagens	Dora a aventureira Cante com a Dora Autor:	Volta ao mundo em 52 histórias Autor: Neil Philip

	Submarino	Livraria Travessa	Saraiva	Fnac
	Infantil de 4 a 8 anos	Literatura infanto - juvenil	Crianças de 5 a 8 anos	Literatura infantil
9.				
	Desenhando faces Autor: Ed Emberley	Meu livro de artes Autor: Dorling Kindersley	Bob esponja Festa no fundo do mar	Almanaque de passa- tempos
10.				
	O Soldadinho de chum- bo: Coleção fábulas de ouro	Jogo da Memória: Antônimos Autor: Paulo Tadeu	Brincadeiras musicais Palavra cantada Autor: Paulo Tatit, Sandra Peres	Escolinha - jardim Educação infantil
11.				
	Quem soltou o pum? Autor: Blandina Franco, José Carlos Lollo	Até as princesas soltam pum Autor: Ilan Brenman, Ionit Zilberman	Mamãe maravilha Autor: Orianne Lallemand	Escolinha - Maternal
12.				
	Contos de fadas	Viva o Zé Pereira! Autor: Karen Acioly	Disney Music player Animais Livros de his- tórias	Quem soltou o pum? Autor: Blandina Franco, José Carlos Lollo
13.				
	As dez joaninhas Autor: Melanie Gerth	Fantástica fábrica de histórias para crianças Autor: Paulo Tadeu	Meus contos preferidos Autor: Perrault; Grimm, Andersen	A verdadeira história dos tres porquinhos Autor: Jon Scieszka

	Submarino	Livraria Travessa	Saraiva	Fnac
	Infantil de 4 a 8 anos	Literatura infanto - juvenil	Crianças de 5 a 8 anos	Literatura infantil
14.	 A Menina das borboletas Autor: Roberto Caldas	 Cachorros não dançam ballet Autor: Anna Kemp	 Club penguin: Um dia de Puffle	 Club penguin: O passageiro clandestino
15.	 Hércules	 História de uma cidade: contada por ela mesma Autor: Leny Dornelles	 Histórias para garotas	 O Menino maluquinho Autor: Ziraldo Alves Pinto
16.	 Mania de explicação Autor: Adriana Falcão	 Diário de Pilar na Amazônia Autor: Flávia Lins e Silva	 1000 Bichos adesivos	 Truques de mágica Autor: Marc Dominic

Fonte: Elaborada pela autora a partir das listas dos mais vendidos oferecidas pelos sites: <http://www.submarino.com.br/sublinha/309776/livros/juvenil/infantil-5-a-8-anos>; <http://www.travessa.com.br/livros/infanto-juvenil>; <http://www.livrariasaraiva.com.br/pesquisaweb/030123/literatura-infanto-juvenil/livros/?ORDEM2=E> e <http://www.fnac.com.br/kids/secao/literatura-infantil/1044.html>. Acesso em: 18/04/2012.

4.2. DESIGN EDITORIAL DO LIVRO INFANTIL

Em plena era digital, tomada por *ebooks*, revistas *onlines* e PDFs, parece antiquado falar em impressos, mas olhando ao redor em aeroportos, livrarias ou até mesmo em supermercados, onde vemos prateleiras tomadas por revistas, é possível constatar que o público leitor ainda valoriza muito as publicações físicas. Somente por meio dos impressos é possível ter a sensação tátil de se folhear as páginas, sentir sua textura, e sentir o cheiro de livro novo.

Samara, em *Guia de Design Editorial* (2005), coloca as publicações como objetos, com parte de frente, de trás, tamanho e forma, que proporcionam além da experiência tátil, um modo de interação. “Cada virar de página deve proporcionar uma nova experiência, mas sem perder a conexão visual, emocional e conceitual com as páginas anteriores e posteriores”. (SAMARA, 2005, p.60). O autor ainda comenta sobre a qualidade desse tipo de material, já que exige um cuidado maior na produção: “Uma vez que o material impresso não se altera no tempo e espaço, o cuidado com que os designers editoriais resolvem relações conceituais e formais, esclarecem hierarquias informacionais e trabalham o objeto, implica uma grande chance de permanência desses materiais” (p.9). As publicações impressas exigem que sejam abordadas questões de conceito, *layout*, legibilidade, organização e tudo o que puder ser feito para deixar o conteúdo mais acessível e relevante para um público que está cada vez mais distraído pela grande quantidade de informação recebida todos os dias.

O projeto de livro infantil tem um enorme diferencial em relação aos livros destinados a adultos. Ele tem uma estrutura flexível e não precisa se prender às clássicas diagramações de livros, pois tem o predomínio da narrativa visual. Segundo Heller: Guarnaccia (1994), o maior ganho no mercado editorial infantil está na diversidade dos recursos nas publicações, que abrangem desde sofisticados acabamentos a produções experimentais. Os limites da percepção da criança passam a ser incorporados nos projetos gráficos.

Para os pequenos leitores, antes do livro se destacar pela história que ele conta, ele é visto principalmente como um objeto. Somente depois desse primeiro contado com o objeto livro que a criança toma consciência de que não se trata de um brinquedo comum, mas que ele também traz uma história inserida (HELLER, GUARNACCIA, 1994). Por isso é tão importante o papel do designer no processo de publicação, é este profissional que deve aliar elementos visuais e táteis de modo a captar a atenção da criança, provocando sua curiosidade e assim chamando a atenção para a narrativa.

Lins (2004) frisa a importância da cooperação entre todos os profissionais envolvidos com a criação e publicação a fim de se ter o resultado esperado:

Como produto industrial, o livro infantil está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, é resultado de um trabalho artístico e cooperativo e, como tal, tem que responder aos anseios estéticos de todas as partes envolvidas, além de atender às expectativas emocionais e psicológicas do público leitor que escapam da teoria e de toda a metodologia de trabalho (LINS, 2004, p 38).

Ricardo Azevedo (1999) separa os livros voltados para crianças em seis tipos: livros didáticos, paradidáticos, livros jogos, livros imagem, CD ROM e livros de literatura. Por relevância, para esse trabalho será melhor visto somente cinco tipos, deixando-se o CD-ROM de fora.

Os livros didáticos seriam livros extremamente utilitários que tem como principal propósito passar informações e conhecimentos para a criança. São geralmente ligados ao ensino e comumente trazem em seu conteúdo as matérias atreladas às grades curriculares. Sob um olhar mais aprofundado é possível observar características próprias, como o uso de linguagem impessoal e neutra, obedecendo os parâmetros da língua portuguesa. As informações são passadas da forma mais clara, objetiva e simples possível, para não dar espaços a dúvidas.

Os livros paradidáticos também apresentam caráter utilitário e são voltados a transmitir informações de forma objetiva e clara. A diferença entre estes e os essencialmente didáticos está no assunto e conteúdo; os didáticos abordam temas da grade curricular, enquanto os paradidáticos falam sobre assuntos paralelos, mas ligados de alguma forma ao sistema educacional. Um exemplo seria um livro tratando sobre a Mata Atlântica e ecologia, que poderia tranquilamente ser abordado nas aulas de biologia. Também fazem parte dessa categoria livros que passam algum tipo de informação ou tentam instruir o leitor através de lições, mas que tem conteúdo fictício, como seria o caso de histórias que incentivam o leitor a não ter medo do dentista ou a cuidar dos animais. Azevedo ainda aponta algumas obras como tendo conteúdo híbrido, como seria o caso das obras de Monteiro Lobato: por um lado, leva o leitor a penetrar em um mundo de fantasia, composto por personagens como Emília e Visconde de Sabugosa; por outro lado, são repletas de utilitarismo, recorrendo inúmeras vezes à intenção pedagógica. “São textos que manipulam informações concretas, conceitos supostamente mensuráveis ou normas de bons costumes e, ao mesmo tempo, recorrem à ficção através de um discurso literário e poético” (AZEVEDO, 1999).

Os livros de imagem, aqueles que contam as histórias através de figuras abdicando da narrativa textual, que podem ser didáticos ou não. Este tipo de livro, apesar de frequentemente ser atribuído somente a um público não alfabetizado, na verdade pode ser dirigido a qualquer público, ainda mais em uma época em que a linguagem visual é extremamente representativa em nosso cotidiano. “Em outras palavras, os livros de imagem correspondem a uma linguagem que pode ser empregada de diversas maneiras (AZEVEDO, 1999).

Os livros-jogo, como por exemplo as obras *Onde está Wally?*, *Olho mágico* etc, exigem uma interação do leitor e raramente trazem alguma característica de obra literária. Pertencem ao grupo dos jogos e passatempos como o *Banco Imobiliário*, *War*, o baralho, os vídeo games e outros, com um diferencial: utilizam o livro como suporte.

E por fim os livros de literatura. Azevedo (1999) explica que não tem o propósito de definir literatura, mas faz algumas afirmações sobre o assunto para melhor entendimento. A literatura usa sempre o recurso da ficção (senão se trataria de reportagem, história, etc); tem motivação estética e por isso não é utilitária (não está atrelada a compromissos além de se preocupar com o prazer do leitor); pode ser ambígua (no sentido de provocar diferentes interpretações); se utiliza do discurso poético e é livre para brincar com as palavras e até inventá-las (não precisa seguir rigidamente os parâmetros da língua portuguesa). Costuma tratar de assuntos subjetivos como sentimentos, relações interpessoais, o desconhecido, os interesses pessoais, etc. Na verdade, ela é livre para tratar de qualquer tema.

Os livros de literatura infantil colocam questões humanas vistas no plano da expressão pessoal (e não da informação baseada no conhecimento consensual e objetivo) através da ficção e da linguagem poética. São, em outros termos, ligados à especulação (AZEVEDO, 1999).

4.2.1. Projeto gráfico

Em muitos casos, a maneira como um conteúdo é exposto e transmitido, é tão importante para o usuário quanto a informação em si. Um manual profissional por exemplo, que deva ser consultado toda hora, se torna inútil se for de difícil manuseio ou muito frágil. Por mais que a comunicação da informação seja de fácil entendimento, todo o sistema expositivo deve ser voltado ao receptor, para suas características, necessidades, dificuldades e experiências (ACAUAN; COSTA, 2010).

Acauan e Costa (2010) afirmam que “quanto menor for o esforço do usuário para compreender o que é transmitido, melhor interpretada será a informação” e

ainda: “a informação deve ser produzida para que possa ser utilizada e compreendida por diversos tipos de audiência” (p. 4). Por meio de um projeto de design bem elaborado — que leve em consideração questões de transporte, manuseio, linguagem visual e eficiência — o processo de aprendizado é otimizado, e assim, a informação é passada de forma fácil, correta e integral.

O projeto gráfico tem início quando o designer é apresentado ao conteúdo, quando consegue ter uma visão geral e captar as intenções do autor, do editor e da casa editorial. O profissional precisa estabelecer a relação entre o texto e a imagem que se quer transmitir, assim como questões mais práticas como o formato e os recursos destinados a produção (HASLAM, 2006).

Por se tratar de um livro infantil, podem fazer parte do processo de criação além do designer, o ilustrador e o autor do texto. Diferentemente de outros tipos de livros, a ilustração e o projeto gráfico servem como elementos determinantes para o entendimento do texto. É um produto onde convivem interpretação de texto, projeto gráfico, as mais variadas técnicas de ilustração e todos os recursos gráficos disponíveis. (LINS, 2004)

Este capítulo reúne os principais conteúdos necessários para o desenvolvimento de um projeto gráfico editorial de livro. Procurou-se abordar os tópicos gerais de cada tema e os específicos objetivando o projeto do livro infantil. Serão vistos alguns tipos de formatos e dimensões, assim como os padrões usados no Brasil; os principais formas de se construir uma grade consistente, que melhor se adapte ao assunto e ao público alvo; os principais tópicos sobre tipografia e ela voltada às crianças; questões de layout e composição e alguns princípios sobre cores.

4.2.1.1. Formato e dimensões

Para Haslam (2006), o formato é determinado pela relação entre a altura e a largura da página, porém ao contrário do que geralmente se pensa, não se trata das dimensões do livro propriamente dita, mas sim da proporção que este possui. Livros com medidas diferentes podem ter o mesmo formato, que podem ser geralmente de três tipos: paisagem (em que a largura da página é maior que a altura); retrato (altura da página maior que a largura) e formato quadrado (quando as dimensões de altura e largura são iguais).

Teoricamente o livro pode ter qualquer proporção e medida, mas por questões práticas, financeiras, de leitura e manuseio, são usados padrões de acordo com o tipo de assunto que ele aborda. Um livro de bolso deve caber dentro do bolso e ser fácil de segurar, já um atlas, deve ser grande o suficiente para mostrar de

maneira satisfatória todos os detalhes que contém. Segundo Samara (2005), muitas publicações de grande circulação utilizam tamanhos padronizados, já que assim cabem na maioria dos expositores, suas proporções usam de forma inteligente os tamanhos de folha padrão, e o envio é mais barato, já que os equipamentos automáticos já são configurados para suportá-los.

Cabe ao designer escolher qual formato será mais adequado ao assunto e público a que o livro está destinado. Uma vez que o público consumidor está acostumado com o padrão, pequenas mudanças de proporção representam um grande diferencial na prateleira. Essa escolha frequentemente acaba sendo influenciada por convicções pessoais, para Haslam (2006), porém, é importante familiarizar-se com as diferentes abordagens existentes sobre o formato.

Assim como criamos expectativas diferentes sobre livros com capa dura ou mole, as dimensões do livro também influenciam na nossa percepção sobre como a mensagem inserida nele será transmitida. Livros grandes tendem a gerar grandes expectativas, enquanto pequenos, acabam requerendo muito mais habilidade do ilustrador para não gerar muito ruído. Ainda, livros pequenos podem ter esse formato por se destinarem às pequenas mãos de seus leitores, já os grandes, podem ter a finalidade de satisfazer olhos inexperientes, por isso livros muito pequenos, ou grandes, sempre acabam nos remetendo ao público infantil (NODELMAN, 1998). Conforme Nodelman (1998), para livros infantis, o formato paisagem seria mais vantajoso já que a largura extra permite o uso de imagens maiores e mais ricas em detalhes, assim como acomoda melhor as legendas.

4.2.1.1.1. Seção áurea e a série de Fibonacci

Como será visto em “Composição Fotográfica”, a proporção da seção áurea é muito utilizada ao se fazer composições por sua beleza e harmonia. Ela é frequentemente encontrada na natureza, nos padrões de crescimento de vários tipos de folhas ou nas cavidades de uma concha nautiloide, por exemplo. É usada desde a antiguidade como um símbolo de beleza por artistas, arquitetos e designers.

O retângulo da seção áurea pode ser dividido de tal modo que, a relação entre o lado menor e o maior seja a mesma que aquela entre o maior e o todo. Um retângulo da seção áurea pode ser extraído de um quadrado (conforme figura 03). O quadrado e o retângulo tem uma relação constante: se um quadrado é adicionado ao lado mais longo de um retângulo, ou formado dentro deste, uma nova seção áurea é formada. (...) Cada quadrado relaciona-se com o seguinte, como uma parte da série de Fibonacci (na qual cada número é a soma dos dois números precedentes). A soma de dois números sucessivos da série criará seções áureas, infinitamente. (HASLAM, 2006, p.30)

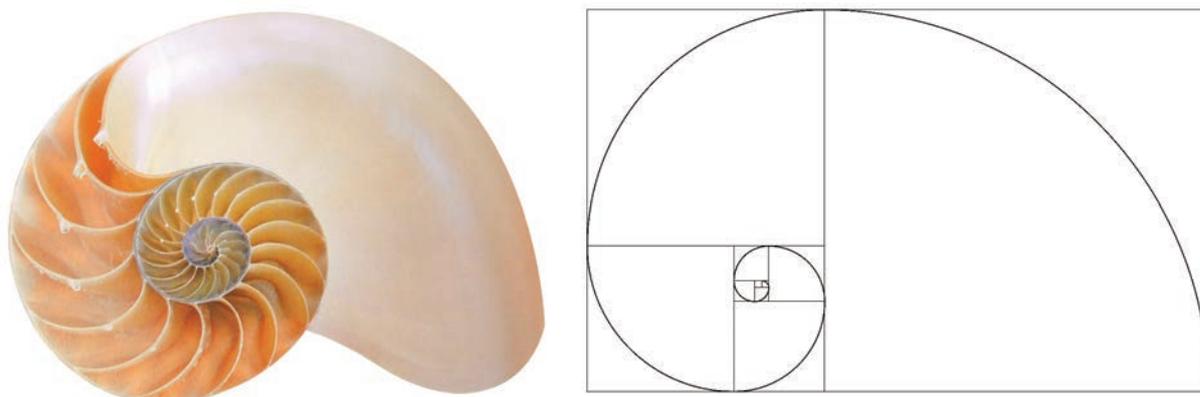


Figura 03: Proporção áurea.

À esquerda a proporção áurea na natureza. Na direita a relação constante entre o quadrado e o retângulo áureo cria sequência espiral logarítmica.

Fonte: adaptado de HASLAM, 2006.

4.2.1.1.2. Tamanhos de papel, formato A

Outra forma de determinar as dimensões do livro é levando em conta o tamanho de papéis disponíveis no mercado. Essa também é uma das formas mais econômicas, já que evita desperdícios. O retângulo métrico, formato DIN (Deutsches Institut für Normung), do Inmetro brasileiro e da ISO (International Organization for Standardization), é único, já que tem a característica de manter a proporção de comprimento e largura sempre que dividido ao meio (figura 04). Os papéis da série A são baseados nesse formato, assim, o tamanho A0 é duas vezes o tamanho A1, o A1 duas vezes o A2 e assim sucessivamente (HASLAM, 2006).

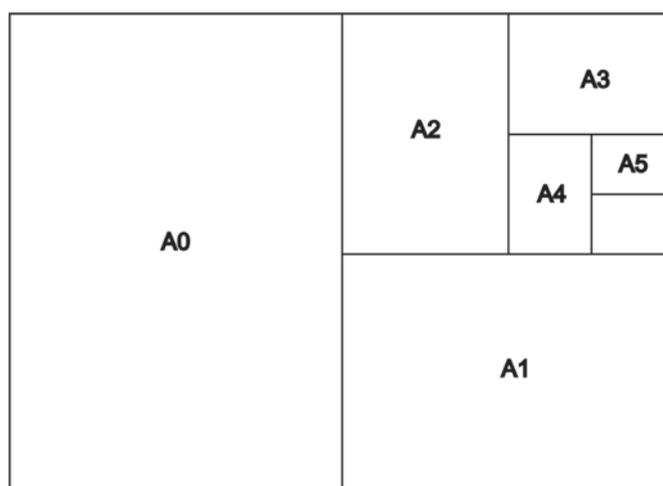


Figura 04: Formato A

Os formatos ISO ou Série A são baseados em um retângulo que pode ser dividido em dois mantendo sua proporção original.

Fonte: adaptado de HASLAM, 2006.

4.2.1.1.3. Formatos determinados pelos elementos internos da página

Conforme visto anteriormente, a escolha do formato deve ser feita considerando-se vários fatores e somente após dessa decisão, será definido o tamanho final das páginas. Essas dimensões finais podem sofrer alterações conforme for decidida a grade e o tipo com que se vai trabalhar. A altura do tipo, o tamanho do corpo e da entrelinha (conforme será visto posteriormente) influenciam na grade e assim, nas dimensões do livro. É recomendado que a altura da grade comporte um número inteiro de linhas de base, porém, nem todos os designers tem essa preocupação, alegando que essa diferença pode ser compensada através de uma margem inferior suficientemente grande, mas para muitos, essa diferença é vista como um sério problema estético (HASLAM, 2006).

4.2.1.2. Grade e mancha gráfica

Assim como o formato define os limites externos do livro, a mancha gráfica define os internos, a área que os elementos vão ocupar. Uma grade coerente tem como principal propósito permitir ao leitor se concentrar no conteúdo, em detrimento da forma (HASLAM, 2004). As margens são os espaços entre a borda da página e o conteúdo, que cercam e definem a mancha gráfica. Elas podem atribuir características ao projeto, focalizar a atenção, servir como área de descanso para os olhos, ou ser uma área para informações auxiliares. As margens externas criam um padrão de moldura conforme o livro é folheado, as internas são afetadas conforme o tipo de encadernação e o volume de páginas (como será melhor explicado no capítulo sobre encadernações). O sangramento das imagens produz a ilusão de que essas estão se estendendo para além da página, produzindo um maior impacto visual (WHITE, 2006).

A grade reúne figuras, símbolos, campos de texto, títulos e tabelas de forma organizada a fim de transmitir a informação desejada, eles podem ser soltos e orgânicos ou rigorosos e mecânicos (SAMARA, 2005).

Itens parecidos são distribuídos de maneiras parecidas para que suas semelhanças ganhem destaque e possam ser identificadas. A grade converte os elementos sob seu controle em um campo neutro de regularidade que facilita acessá-los - o observador sabe onde localizar a informação procurada. (...) Em certo sentido, a grade é como um fichário visual (Samara, 2005, p. 9).

A grade introduz uma ordem sistemática no projeto, diferenciando o tipo de informação, e assim, permitindo que o designer diagrama mais rapidamente, já que

muitas das possíveis questões de distribuição já foram resolvidas durante a construção da estrutura. Mas White (2006) ressalta que um problema da padronização é que ela inibe o pensamento original: é mais fácil seguir o padrão que já está pronto que procurar diferenciar e tornar a composição mais interessante. A solução ideal para o autor é procurar usar padrões variados, dentro de uma configuração geral, que abranja tudo. A publicação ficará consistente se forem mantidos o padrão tipográfico: de fontes, tamanhos e espaçamentos.

As grades podem ser simétricas ou assimétricas; no simétrico a estrutura da página ímpar é refletida na página par em relação a largura e ao posicionamento das colunas. Esse tipo de grade proporciona um maior equilíbrio ao longo de um conjunto de páginas duplas. O assimétrico utiliza o mesmo *layout* de linhas guia nas duas páginas, sem ser espelhado, elas podem ter uma coluna mais estreita que as outras, possibilitando o tratamento criativo de certos elementos (AMBROSE e HARRIS, 2005b).

Uma maneira clássica de se determinar a mancha gráfica da grade simétrica é fazendo uso do layout criado pelo arquiteto Villard de Honnecourt (1225-1250) que se baseia nas proporções, ao invés das medidas (figura 05). Essa abordagem, quando usada em qualquer formato da seção áurea (tanto paisagem quanto retrato), divide a altura e a largura por nove, criando 81 unidades, as margens são determinadas pela altura e largura dessa unidade (HASLAM, 2006).

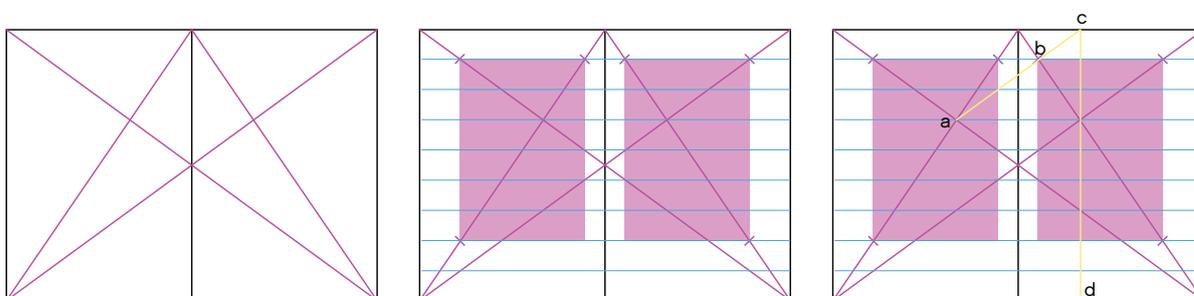


Figura 05: Layout de Honnecourt, criando uma grade simétrica.

Comece com uma página composta pelas proporções entre altura: largura de 2:3. As meia-diagonais e a diagonal inteira são criadas a partir dos cantos inferior direito e esquerdo da página.

Uma grade horizontal é adicionado obtendo-se uma série de pontos dentro dos quais os blocos de texto são posicionados. Nesse exemplo, foram utilizadas divisões de nove avos de altura da página.

Por exemplo, dividir a página por doze avos daria mais espaço ao texto, mas menor espaço em branco.

Traçar uma linha a partir do ponto em que as meia diagonais e diagonais inteiras se interseccionam na página par (a), passando pelo canto superior interno do bloco de texto da página ímpar (b), indo até o topo da página ímpar (c) e então descendo verticalmente (d), cria um ponto de âncora proporcional que pode ser utilizado como um recuo no texto.

Fonte: adaptado de AMBROSE E HARRIS, 2005b.

Existem várias formas de se organizar as grades, as mais comuns são através de colunas ou módulos (figura 06). Ambrose e Harris (2005b) descrevem uma coluna como uma área em que o texto e os elementos fluem para que sejam apresentados de modo organizado. Elas podem ser dependentes umas das outras, independentes ou somadas para formar colunas mais largas, essa flexibilidade deve ser aproveitada para não tornar o design estático. A largura da coluna depende da tipografia usada no texto principal, ela deve comportar uma quantidade cômoda de caracteres afim de ajudar a legibilidade. Quando se lida com vários tipos de informação muito diferentes entre si, é interessante criar um tipo de grade de coluna para cada conteúdo (HASLAM, 2006).

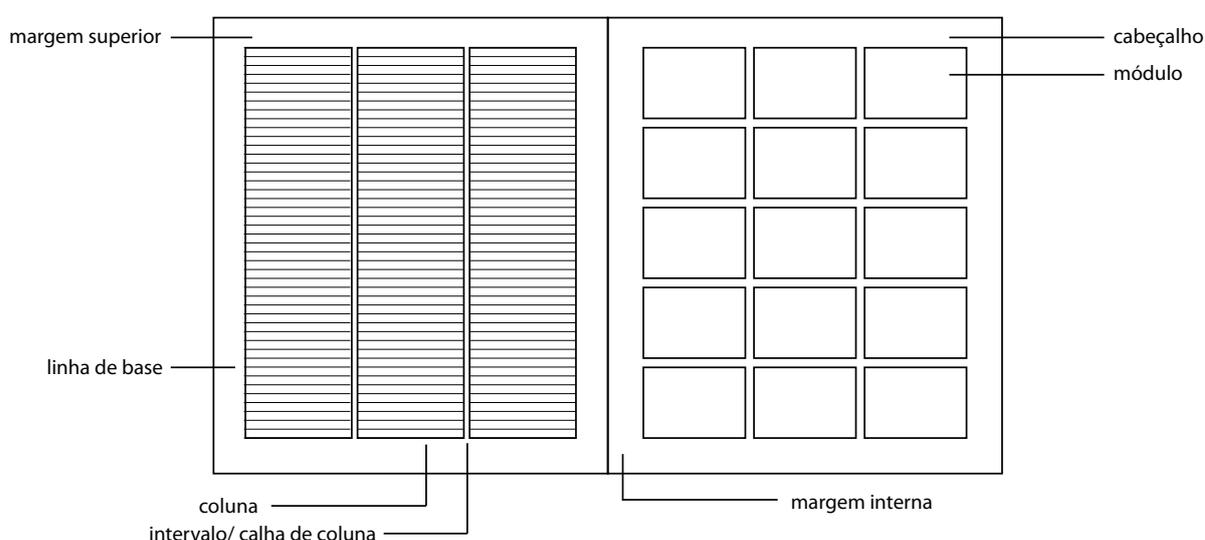


Figura 06: Elementos que compõe a grade.
À esquerda, de colunas, à direita, grade modular.

Fonte: HASLAM, 2006.

A grade baseada em módulos é formado por uma série de retângulos ou quadrados espaçados de modo uniforme, isso possibilita maior flexibilidade quanto ao posicionamento de diferentes elementos (AMBROSE e HARRIS, 2005b). Haslam (2006) diz que o grau de controle do posicionamento dos elementos dentro da grade depende do tamanho do módulo, os menores oferecem maior flexibilidade mas também um grande número de subdivisões pode gerar confusão.

4.2.1.3. Tipografia

Ao se tratar da tipografia, o designer deve lidar com questões de legibilidade, hierarquia e clareza como questões essencialmente funcionais, mas além disso, a tipografia também traz mensagens não verbais. “Ao selecionar fontes e integrar a tipografia às imagens, o designer pode influenciar profundamente o caráter geral da publicação e, de fato, produzir outro tipo de conteúdo” (SAMARA, 2005, p. 30).

De maneira geral, a tipografia está envolvida em todos os aspectos que possam tornar o texto mais eficaz, transmitindo a mensagem definida pelo escritor, sempre se baseando no propósito ao qual esta se destina, seguindo aspectos da legibilidade e leiturabilidade (LOURENÇO, 2009, p. 824).

O uso de diferentes fontes ao longo do livro pode criar uma ideia de contextos inter-relacionados, ou ideias de diversidade cultural, além de ajudar a diferenciar os elementos informacionais. Uma combinação de diferentes tipos aumenta a variedade de aspectos de claro, escuro e ritmo espacial, mas em excesso pode tornar-se confuso. Nesse caso, a escolha certa dos tipos é muito importante, é preciso que haja contraste estilístico suficiente entre elas para que suas qualidades individuais sejam evidenciadas (SAMARA, 2005).

Legibilidade, segundo Strunck (1999, apud BRINGHURST, 2005) refere-se à facilidade do leitor em identificar corretamente um grupo de caracteres. Textos que possuem uma legibilidade ruim são cansativos e pouco convidativos, frequentemente levam o leitor a desistir da leitura, pois são demorados na leitura e compreensão. Um fator influenciador na legibilidade, que o designer também deve levar em consideração, é o espaçamento entreletras.

“Cada fonte tem um ritmo de traços e espaços diferente. Essa relação entre forma e contraforma define o espaçamento ideal de cada fonte em particular e, conseqüentemente, o espaçamento ideal entre palavras, linhas e parágrafos” (SAMARA, 2005, p.27). Esse espaçamento deve ser feito de forma tal que haja uma alternância regular de cheios e vazios, dentro das letras e entre elas. A dificuldade básica de se conseguir sequências de tipos equilibradamente espaçados é a grande diferença de densidade e formas existente entre as letras. Algumas são mais claras, outras mais escuras, elas também diferem bastante na distribuição e posicionamento dos traços. Por isso a importância de se compensar essas diferenças (SAMARA, 2005).

Segundo Binns (1989, apud LOURENÇO, 2009), a leiturabilidade seria um passo além da legibilidade. Um texto pode ser perfeitamente legível, mas não ter boa leiturabilidade, o que influencia para que a leitura torne-se cansativa. O designer está intimamente comprometido com a leiturabilidade, pois está responsável com a organização da informação em si e, portanto, da compreensão correta do texto. A correta organização dos parágrafos, a entrelinha, o comprimento de linha e as quebras de linha contribuem, como um todo, para facilitar a compreensão, a memorização e a observação do texto. No caso do público infantil, em que as letras costumam ser maiores, o respiro entre uma linha e outra também deve aumentar (LOURENÇO, 2009).

Na elaboração do livro infantil, uma das questões de maior dificuldade é sobre qual tipografia utilizar e o que será mais coerente para determinada faixa etária. Levando em consideração legibilidade e leiturabilidade fica claro que o uso do tipo sem serifa é mais apropriado para o corpo de texto. A utilização de um espaçamento maior entrelinhas é adequado para as crianças de menor idade, pois a sensação tátil nesse momento é muito importante, pois as crianças tendem a acompanhar a leitura com o auxílio dos dedos (LOURENÇO, 2009, p.825).

Burt (1959, apud COUTINHO e SILVA, 2007) estabeleceu diretrizes específicas relacionadas a legibilidade e tipografia em livros voltados para crianças. São padrões referentes aos tamanhos adequados do corpo tipográfico para determinada idade, considerando que palavras para crianças com menos de nove anos devem ser bem espaçadas, levando a uma melhor compreensão do conteúdo (tabela 03).

Tabela 03: Parâmetros tipográficos para livros infantis.

IDADE (anos)	CORPO (pontos)	Nº de letras por linha (linha 10, 16cm)	COLUNA (cm)	ENTRELINHA (cm)
Menor que 7	24	32	12,7	0,66
7-8	18	38	10,16	0,432
8-9	16	45	8,89	0,406
9-10	14	52	9,52	0,33
10-12	12	58	10,16	0,305

Fonte: Burt (1959, apud COUTINHO; SILVA, 2007).

O progresso na habilidade de leitura pode ser observado pela rapidez com que a criança se acostuma com tipos menores, mais compridos e menos espaçados. O contato com vários estilos tipográficos diferentes, fará com que a criança fique mais ciente e confortável ao se deparar com variadas situações de texto em seu cotidiano. Coutinho e Silva (2007) ainda ressaltam a importância de um projeto visual que auxilie na configuração da mensagem tanto para o emissor quanto para o usuário. Ainda mais se considerarmos que nosso sistema visual tem sido cada vez mais requisitado devido aos avanços tecnológicos e a velocidade de comunicação da informação.

4.2.1.4. Layout: arquivos de texto e imagem

Definir o layout de um livro exige do designer tomar decisões relativas ao posicionamento dos elementos ao longo de todo livro, ele deve fazer a previsão de onde inserir os textos e figuras em contexto geral e específico (cada página). A seguir, será demonstrado como espelhos/ diagramas esquemáticos e os storyboards podem auxiliar nessa tarefa fornecendo uma visão geral do conteúdo e das páginas. Elaborar um layout implica na tarefa de equilibrar o texto - que deve ser

organizado em torno de uma sequência de leitura - e as imagens, cujos arranjos são determinados pela composições (HASLAM, 2006).

O layout pode ajudar ou impedir a recepção das informações apresentadas em um projeto. Layouts criativos agregam valor e elegância a uma peça, já layouts contidos e sutis permitem que o conteúdo brilhe sozinho (AMBROSE e HARRIS, 2005b, p.6).

Haslam (2006) ainda frisa que ao folhearmos um livro pela primeira vez, instintivamente fazemos conclusões acerca do conteúdo, qualidade e apelo geral. A composição do layout, o uso dos espaços, os acabamentos e materiais são responsáveis pela primeira impressão antes do leitor tomar conhecimento do texto do autor, por isso a importância de se elaborar um layout consistente e de qualidade.

4.2.1.4.1. Diagramas esquemáticos e storyboards

Os diagramas esquemáticos (ou espelho) tem como principal função fazer uma previsão da distribuição do texto e dos elementos conforme a quantidade de páginas. Nele, todas as páginas do livro são apresentadas como páginas duplas espelhadas e numeradas em ordem sequencial; muitas incluem a separação dos cadernos, de forma a mostrar a distribuição de página de cores, caso o livro seja separado por cores (Haslam, 2006). A construção do diagrama começa com a inserção do texto da grade, este já formatado na tipografia e tamanho selecionados, a partir de então, é possível ver quanto espaço sobrar para as imagens e assim fazer a organização dos elementos.

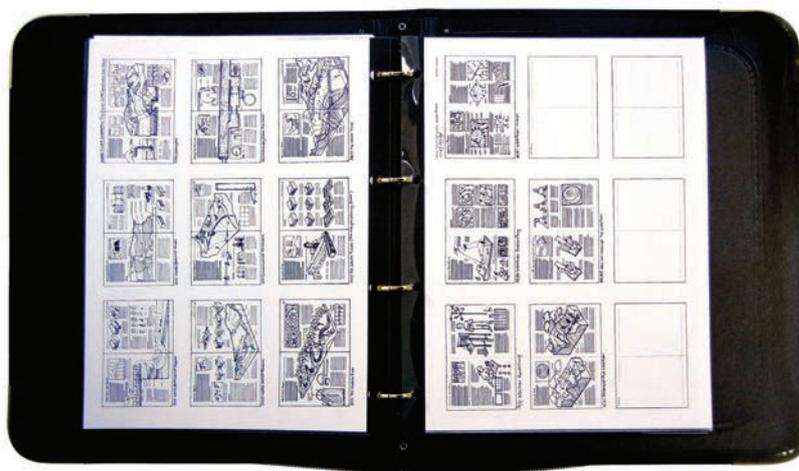


Figura 07: Storyboards

Uma parte do storyboard do livro "Make it work! Weather". A proporção das imagens foram concisamente representadas nos storboards. As maquetes foram projetadas para serem fotografadas a partir do ponto de vista e da maneira indicada pelos desenhos e layout do storyboard.

Fonte: HASLAM, 2006.

Haslam (2006) faz o uso de storyboards da mesma forma em que se usa em filmes, com pequenos diagramas distribuídos com exatidão na grade. Ele exemplifica esse uso através de um projeto de sua autoria, o *Make it work* (figura 07), em que desenhou os layouts provisórios para o livro detalhadamente, decidindo o uso e os ângulos dos arquivos fotográficos e maquetes (que seriam produzidas posteriormente). Os storyboards foram decisivos auxiliando em reuniões editoriais, após, até serviram como ferramenta de marketing: foram usados durante a venda para as editoras em que auxiliaram o cliente a ter a plena visão de como ficaria o projeto final.

4.2.1.4.2. Layouts baseados em textos

A função do layout de página é fazer o leitor se relacionar diretamente com a mensagem do autor, assim, ele deve ser construído conforme o tipo de conteúdo. Os livros que tem grande quantidade de texto devem ter seu projeto voltado a auxiliar a leitura. A sequência de leitura geralmente é executada a partir do topo da página da esquerda até a base da página da direita, a partir desse esquema as imagens são posicionadas conforme o foco que o designer que dar a elas. Os designers podem fazer a composição a fim de reforçar essa ordem de leitura ou com o objetivo de criar novos focos de atenção. Em livros com poucas imagens, deve-se ter o cuidado de posicionar as imagens após sua referência feita no texto, para que o leitor compreenda melhor o conjunto (HASLAM, 2006).

Já os livros baseados em textos, mas orientados por imagens, podem ter muitos elementos. As imagens ajudam o leitor a compreender conceitos e experiências descritos no texto. Elas ainda podem acrescentar camadas interpretativas àquilo que está escrito no texto (SAMARA, 2005).

A complexidade das páginas duplas espelhadas e a ordem pela qual são lidas são muito mais determinadas pelo layout, do que páginas baseadas em textos. O designer tenta criar pontos focais visuais que guiem o leitor ao longo das páginas, de maneira muito similar a um observador que admira um quadro (HASLAM, 2006, p. 146).

São exemplos desse tipo de livro enciclopédias ilustradas (figura 08); revista em quadrinhos; livros ilustrados, em que os textos tem papel secundário; livros que tem a página dupla espelhada como se fosse gráficos de parede, em que não há a preocupação em se manter um fluxo de leitura, onde os elementos podem ser lidos independentemente (HASLAM, 2006).



Figura 08: Layouts baseados em textos: mas orientados por imagens.
Atlas ilustrado para crianças.

Fonte: KINDERSLEY, 2009.

4.2.1.4.3. Layouts baseados em imagens

As páginas que são baseadas em imagens são projetadas para serem vistas, não precisam seguir um fluxo de leitura fixo. No *layout*, o designer dá destaque à relação entre as ilustrações e a narrativa, sendo que os textos acabam tornando-se elementos da grade que funcionam para dar contrapeso às imagens. O livro ilustrado ou de fotografias pode valer-se de vários artifícios para quebrar o ritmo da leitura. Um exemplo é o uso de páginas mais longas ou mais curtas (figura 09). As páginas menores podem ser mais curtas tanto na largura quanto na altura, o que permite elas serem emolduradas pelas páginas maiores. As mais longas são chamadas de encartadas, elas são mais longas nas laterais que páginas duplas normais e podem ser acomodadas através de dobras (HASLAM, 2006).



Figura 09: Livro ilustrado com dobra em janela.
Uso de páginas mais longas para quebrar o fluxo de leitura.
Fonte: VINNIK, 2012.

Haslam (2006) considera os livros infantis ilustrados nessa categoria, diz que a combinação de palavras e imagens deve capturar a imaginação do jovem leitor. Muitos livros dessa categoria trabalham com o princípio de repetição, assim, permitindo que a criança antecipe eventos futuros, ou guarde melhor alguma informação.

4.2.1.5. Uso das imagens em livros infantis

Lins (2004) diz que o uso das imagens em livros infantis tem o objetivo não somente de ilustrar o texto, mas principalmente de complementá-lo (figura 10). O texto já traz em suas entrelinhas muitas visões daquilo que está escrito, o advento das imagens, para uma criança, permite a ela gerar mil outras histórias. O texto e a imagem juntos permitem ao leitor, através de sua imaginação, criar sua própria história.

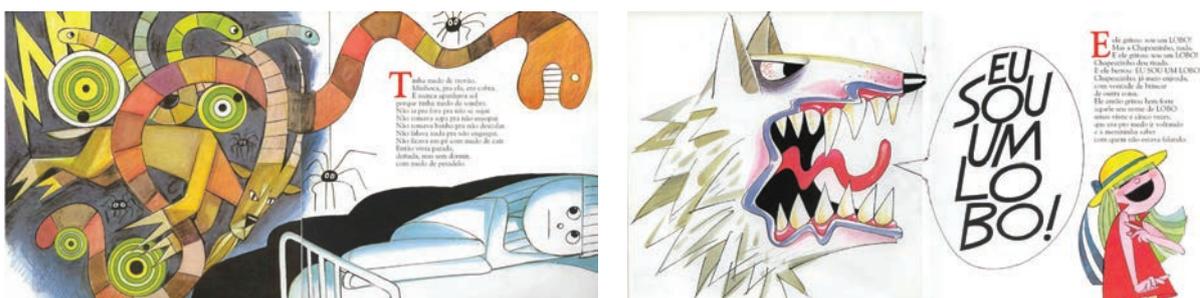


Figura 10: Livros ilustrados infantis
Fonte: BUARQUE, 2005.

Para Samara (2005), uma imagem pode ser predominantemente representacional ou predominantemente abstrata, mas sempre trará de alguma forma esses dois aspectos. Até mesmo formas geométricas, como um círculo amarelo por exemplo, que pode ser considerado puramente visual, traz consigo representações que já estão enraizadas no conhecimento humano, como no caso, seria a representação do sol. Assim, a forma como um designer decide envolver uma imagem, se através de fotografia, ilustrações (em seu conceito mais híbrido) ou os dois, é resultado de sua percepção sobre o conteúdo e o conceito geral da publicação. A escolha do método de representação adequado depende do assunto e posicionamento que o livro traz, mas também do tipo de conexão que se pretende ter com o público alvo, a fim de melhor envolvê-los.

Atualmente, assim como o mercado oferece uma grande variedade de materiais e suportes possíveis para a confecção de livros (como será melhor demonstrado posteriormente), os tipos de ilustrações também se diversificaram bastante. Ilustrações feitas com massinha de modelar e depois fotografadas, esculturas em papel e origamis utilizados da mesma forma, digitalização de imagem de vídeo, recortes e colagens, bordados, carimbos, *software* vetorial, a técnica ou estilo das imagens utilizadas nos livros infantis não precisam seguir nenhuma norma, o importante é que todo o conjunto trabalhe a favor do livro. Qualquer técnica é permitida, contanto que esteja conceitualmente embasada e seja passível de reprodução dentro da verba estipulada pela editora (LINS, 2004).

O ilustrador tem hoje a seu dispor, além de todas as técnicas de ilustração propriamente ditas, todos os recursos gráficos disponíveis. (...) O próprio conceito de ilustração é de difícil definição. O desenho não é um sinônimo de ilustração e sim um dos caminhos que ela pode tomar (LINS, 2004, p.50).

Guto Lins (2004) deixa claro que a ilustração pode ser feita dos mais variados modos e, principalmente no caso dos títulos voltados às crianças, com os mais variados recursos visuais e peças gráficas, de uma maneira geral, o que conta mesmo é o resultado final.

4.2.1.6. Cor

O mundo ao nosso redor está repleto de cores, entretanto, elas pertencem ao plano das ideias, dependem da nossa percepção. Diferentemente de outras sensações, a experimentação da cor é feita somente a partir da visão. Algo que esteja molhado pode ser visto, sentido e talvez até ouvido (como uma torneira aberta), porém, a cor amarela só existe se a pessoa puder distingui-la de outras através da visão. Isto denota que a cor não é uma característica fixa de um objeto ou superfície, mas sim um evento desencadeado somente no observador, uma percepção subjetiva (FRASER; BANKS, 2007).

O ato de ver alguma coisa vem antes do processo de reagir a ela. Alguns não podem ver cores e outros as vêem de modo diferente da maioria, mas geralmente nossos olhos funcionam da mesma maneira, o mesmo estímulo produz a mesma resposta no sistema visual de todos (FRASER; BANKS, 2007, p. 10).

Fraser e Banks (2007) afirmam que uma cor, ou uma composição de cores, pode ter diferentes significados dependendo da pessoa que a identifica, por isso, poderíamos dizer que ela não é simplesmente formada no olho. Enquanto símbolo, a cor difere muito conforme a cultura e religião, mas muitos significados são reconhecidos do mesmo modo em todo o mundo. Samara (2005) concorda com este ponto dizendo que este componente emocional da cor opera em um nível instintivo, mas também é influenciado pela sociedade e cultura.

Já vimos que a interpretação da cor é afetada conforme a cultura e as experiências pessoais dos indivíduos, por isso a cor, assim como o texto e a imagem, faz parte do conteúdo e deve ser discutida como elemento fundamental do design. Portanto, a seleção cromática para palavras específicas em uma frase, por exemplo, pode acrescentar sentido, criando associações com a mensagem verbal. Comparar opções de cores para ver como elas se comportam em outros tipos de conteúdos ajuda a determinar se elas são adequadas para a comunicação (SAMARA, 2005).

A cor é reconhecida como um fator importante para promover a venda de publicações. Em uma prateleira lotada, qualquer elemento diferencial que chame a atenção do público pode ajudar (FRASER; BANKS, 2007). Dentro de um projeto mais complexo, a cor pode ajudar a distinguir diferentes tipos de informação, criando uma relação entre os componentes. Atribuir cores conforme seções ou assuntos é uma maneira eficaz de integrar o sistema, para ser eficaz, o sistema deve ser simples e facilmente identificável (SAMARA, 2005).

O impacto visual das cores tem grande importância para o público infantil, não é sem razão que a maioria dos produtos voltados a esse universo, tais como brinquedos, roupas e acessórios, são sempre muito ricos em cores. Sendo assim, os projetos editoriais infantis também têm tirado proveito desse fator, chamando a atenção e aguçando os sentidos dos pequenos. “O colorido dos livros dá à criança o prazer do jogo visual, despertando a curiosidade. As cores devem ser bem vivas e contrastantes, pois dessa forma, reforçam a alegria ou o bom humor sugerido pela ilustração (WITTER; RAMOS, 2008, p.40).

Coutinho e Silva (2007) concordam com essa visão alegando que um projeto de comunicação visual bem elaborado trabalha com compensações, levando em consideração o comportamento do olho humano de acordo com a idade do leitor.

A capacidade de acomodação do cristalino diminui com o avanço da idade, provocando a presbiopia (dificuldade em ver mais de perto), que solicita o uso de cores mais escuras e sóbrias para um maior relaxamento dos músculos ciliares. No caso contrário, o emprego de cores luminosas, intensas e contrastantes exigem uma maior participação do leitor, sendo adequado para leitores com pouca idade, caso específico das crianças (COUTINHO; SILVA, 2007, p.259.).

4.2.1.7. Estrutura Editorial

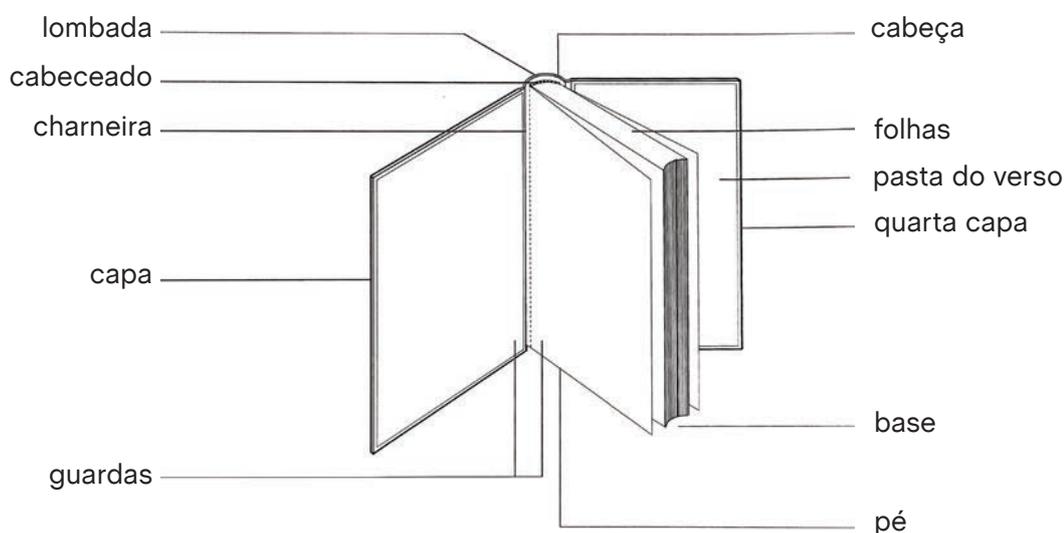


Figura 11: Os componentes de um livro.
Fonte: HASLAM, 2006.

Guto Lins (2004) sugere a seguinte estrutura interna para os livros infantis, alguns com elementos a mais, outros com menos: capa, guarda, folha de rosto, dedicatória, miolo, créditos e bibliografia e por fim o colofon ou colofão. Haslam (2006), mostra a estrutura física dos livros (figura 11), tendo os seguintes elementos: capa, guardas, folhas, pasta do verso, quarta capa, lombo, cabeça, cabeceado, charneira, base e pé.

Capa

Haslam (2006) afirma que a capa serve como elemento de sedução para que o livro seja aberto e/ou comprado, por isso existe grande preocupação por parte dos autores, designers e editores na sua concepção. Os autores têm a preocupação de que ela represente o conteúdo e a editora tem que considerar tanto questões de direção de arte, quanto de marketing; cabe ao designer conciliar todas estas questões.

As imagens nas capas dos livros infantis devem trazer muito mais do que a simples caracterização do conteúdo inserido, elas devem fazer uma relação perfeita entre aparência e significado. Essa importância se deve a peculiaridade do livro infantil que, ao contrário dos outros tipos de livros, acaba sempre sendo julgado pela capa, pois é ela que vai criar as primeiras expectativas sobre as informações contidas nele (NODELMAN, 1998).

Atualmente, é comum as capas se valerem da comunicação visual tanto através de imagens quanto da tipografia. A primeira capa (da frente), quarta capa (atrás) e a lombada são trabalhadas em conjunto para promoverem a venda do livro. Essa composição tem sido pensada cada vez mais de maneira integrada. A lombada acaba servindo como uma etiqueta identificadora do livro quando este está na estante. Haslam (2006) indica os elementos que podem compor a primeira capa: imagem, nome completo do autor, título e subtítulo (quando houver), logotipo da editora, determinação de formato, tamanho, dimensões da lombada e das orelhas e as exigências de impressão (como monocromia, acabamentos e revestimento). A lombada deve indicar o nome completo do autor, o título e subtítulo e o logotipo da editora. Podem compor a quarta capa: o código de barras, a sinopse (nota descritiva sobre o livro) ou a descrição, os comentários da crítica especializada e a biografia do autor.

As capas de livros infantis podem ser classificadas como expressionistas (HASLAM, 2006), elas evocam o conteúdo e dão dicas sobre o conteúdo do livro, instigando o leitor. O diretor de arte ou ilustrador tenta criar uma imagem interessante que, combinada com o título instigue o leitor, além de remeter a algum elemento da história ou sugerir o clima geral do livro. É comum os designers trabalharem o título

da publicação com uma imagem tipográfica, explorando estratégias como alteração, combinação e inclusão de formas para diferenciá-la de outras (SAMARA, 2005).

A parte de dentro da capa compõe a guarda, ela pode ser simples; impressa em cor chapada; ou decorativa, usando padrões ou imagens derivados do conteúdo do livro. A guarda também pode ser tipograficamente ornamentada ou usada como índice visual. A folha de rosto pode ser uma página única à direita ou uma página dupla espelhada, ela deve conter o nome do autor, o título e subtítulo (quando necessário), dados da editora, local de publicação, ano de publicação e imagem, quando houver. A dedicatória geralmente se localiza em uma página da direita, trata-se de uma declaração simples às pessoas a quem o livro foi dedicado (HASLAM, 2006).

Miolo

O miolo, ou corpo do texto, traz o conteúdo propriamente dito, com os textos e imagens, ele pode ser dividido em capítulos e subcapítulos. Os capítulos representam divisões significativas dentro da estrutura editorial, e para que a abertura do capítulo se sobressaia, é útil dotá-lo de significância visual, diferenciando-o de alguma forma das outras páginas. O colofon se trata de um texto explicativo com os dados técnicos do livro, transmite informações sobre a gráfica, a data de impressão, a família tipográfica e os papéis utilizados (HASLAM, 2006).

4.2.2. Produção

O designers gráficos podem se valer cada vez mais de uma grande variedade de processos de impressão e técnicas de acabamento para produzir publicações atraentes e funcionais. Existem suportes de inúmeras cores, texturas e gramaturas, essas características podem ter um impacto significativo no resultado final do trabalho, agregando experiências táteis e visuais. As diferentes técnicas de impressão, como offset, serigrafia e fotogravura, dependendo da forma como forem utilizadas, também podem criar efeitos interessantes. A todo momento aparecem novos acabamentos que podem ser utilizados para dar um toque final diferenciado no trabalho de impressão, assim como: relevo seco, cortes especiais, impressão em baixo relevo, vernizes, etc. O tipos de encadernação também podem variar muito, indo da capa dura, a dobra francesa, lombada quadrada e espiral (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Geralmente, os livros não exploram muito essa gama de recursos, mas por se tratar de um livro voltado para crianças pequenas, que deve capturar seu interesse, todos os métodos são válidos, desde que sejam viáveis dentro da tiragem e

meios de produção. Porém, Lins (2004) afirma que para o manuseio desse público é relevante se pensar na resistência tanto do material, como do acabamento, já que em muitas ocasiões as crianças interagem com o livro tal qual um brinquedo. Todas essas variáveis de suportes, acabamentos, impressão e encadernação serão abordadas mais detalhadamente a seguir.

4.2.2.1. Materiais

Os suportes para livros infantis são selecionados de acordo com os objetivos gerais e a intenção do trabalho a ser desenvolvido, eles são definidos pela sua capacidade de receber a impressão do projeto e por outras qualidades que podem conferir, como o estímulo tátil. A escolha do material adequado é uma decisão crucial no começo do processo de design, de maneira adequada, o projeto editorial pode auxiliar a evidenciar as características do suporte, agregando valor ao projeto (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Nos dias de hoje existe uma grande variedade de materiais e suportes possíveis tanto na execução das ilustrações como na confecção do objeto livro.(...) A utilização de papeis especiais para impressão, encartes em materiais diversos, recortes, livros musicais, acolchoados, infláveis, etc, além do enriquecimento visual, incentivam o espírito criativo da criança na busca de soluções alternativas e no relacionamento com a diversidade. (LINS, 2004. pag 46)

Ribeiro (2007) diz que a escolha do papel é decisiva na apresentação e no custo final da obra, portanto deve ser feita com atenção, pois tanto pode valorizar um trabalho, como prejudicá-lo. Para a aparência final, interessam a boa aparência e o peso do papel. “O tipo de impressão, qualidade da tinta, os caracteres e o papel tem que estar perfeitamente entrosados para que a obra seja funcional e agrade o leitor” (p.15).

Os tipos de papéis passíveis de ser usados são todos aqueles que podem ser impressos em algum dos processos de impressão convencionais, cada um tem características, vantagens e desvantagens próprias conforme pode ser visto na tabela 04 (AMBROSE; HARRIS, 2006):

Tabela 04: Lista de suportes comuns usados para impressão.

Tipo	Notas	Principais usos
Papel não revestido	Mais ampla categoria de papel para impressão e escrita, que inclui quase todas as gramaturas de papel offset e de escritório utilizados para impressão comercial em geral.	Papel de escritório
Papel-cartão supremo	Cartão não revestido	Suporte para capa de livro

Tipo	Notas	Principais usos
Papel couché	Papel de alta qualidade, encorpado e revestido com substâncias minerais para oferecer uma boa superfície de impressão, especialmente para meio-tons em que a definição e os detalhes são importantes. Tem alto brilho e lustro.	Impressão em cores, revistas.
Papel couché monolúcido de alto brilho	Papel revestido com um acabamento de alto brilho obtido fazendo o papel, ainda úmido, passar por uma série de rolos metálicos polidos sob alta pressão e temperatura.	Impressão em cores de alta qualidade.
Papel-cromo	Revestimento impermeável em um dos lados concebido para um bom desempenho da aplicação de relevo seco e revestimento em verniz.	Rótulos, invólucros e capas.
Papel-cartão de alta qualidade	Papel branco grosso especialmente utilizado para desenhos a lápis e à tinta.	Para dar textura a publicações como relatórios anuais.
Papel-cartão de fibra reciclada	Papel-cartão revestido ou não revestido produzido a partir de refugo de papel ou papel reciclado.	Material de embalagem.

Fonte: Adaptado de Ambrose e Harris (2006, p.12)

O tipo de papel influencia na percepção das imagens impressas no livro, papéis com cobertura deixam as cores mais vibrantes, mas à distância por causa da luz incidente, deixam todas as cores iguais e criam áreas de brilho que equalizam todos os tons. Isso torna mais difícil chamar a atenção para algum ponto da ilustração, assim como distinguir detalhes nas imagens. Papéis opacos e com coberturas mais porosas parecem convidar ao toque, trazem uma experiência tátil ao jovem leitor, eles não são tão suscetíveis a situações de luz ou escuridão, sendo mais fácil destacar algum objeto dentro da imagem (NOLDEMAN, 1998).

Como pode ser visto na tabela 05, Ambrose e Harris (2006) também apontam os tipos de suporte mais incomuns utilizados para impressão:

Tabela 05: Lista de suportes incomuns usados para impressão.

Suporte	Usos	Processo de aplicação
Metal	Sinalização, objetos ou capas de publicações.	Serigrafia, transfer, pintura ou desenho à mão, corte especial.
PVC	Sinalização, capas de publicações ou objetos.	Serigrafia, corte especial, transfer.
Tecido	Tecido, faixas ou capas de relatório.	Serigrafia, pintura ou desenho à mão.
Madeira.	Sinalização ou objetos.	Queima, serigrafia, pintura ou desenho à mão.

Fonte: Adaptado de Ambrose e Harris (2006, p.22).

Além dos suportes apontados, Ambrose e Harris (2006) ainda falam sobre as transparências: elas ocorrem quando a tinta ou imagem impressa em um lado da página pode ser vista do outro lado (não impresso), sendo normalmente determinada pelo tipo de suporte utilizado.

Suportes finos e absorventes, com pouca carga ou material de revestimento, são mais suscetíveis à transparência. (...) Em geral, a transparência é vista como uma falha, mas pode ser utilizada de modo intencional e criativo para produzir grandes efeitos (2006, p. 28).

Como Lins (2004) afirma, os livros infantis estão procurando suportes cada vez mais diferenciados de modo a chamar o interesse das crianças. Cabe ao designer conciliar todos esses recursos de maneira eficiente, pensando no custo, na tiragem e nos modos de produção a fim de produzir um produto final que alcance o público alvo.

4.2.2.2. Engenharia do papel

Engenharia do papel é como se denomina a área do design que lida com projetos mais complexos que utilizam o papel como matéria prima, assim como os livros com *pop-ups*. “Os livros com *pop-ups* enquadram-se numa área editorial específica e qualquer designer que deseje trabalhar nesse campo deve familiarizar-se com alguns princípios básicos de manipulação de papel” (HASLAM, 2006, p. 200). Ao realizar um projeto com *pop-ups*, o designer trabalha com o autor e o ilustrador a fim de elaborar uma narrativa tridimensional. Haslam (2006) afirma que o desenvolvimento dos *pop-ups* é um processo demorado e artesanal, baseado em tentativas de acertos e erros, que incluem a elaboração de diversos protótipos a fim de se obter o resultado esperado.

Construção é o termo usado para descrever o processo de juntar formas tridimensionais entre si. Os *pop-ups* aproveitam a energia cinética do movimento das folhas do livro para criar modelos tridimensionais que saltam das páginas. O engenheiro do papel deve ponderar os *pop-ups* complexos com a realidade de produção. Quanto maior o número de componentes e pontos de colagem, maior a perda de tempo e custo do acabamento de cada página, além da exigência de técnicos especializados (HASLAM, 2006, p. 200).

Haslam (2006) afirma que os *pop-ups* podem ser subdivididos em quatro tipos: aqueles que armam a 90°; aqueles que armam a 180°; linguetas que produzem movimento e aqueles que produzem rotação.

Dobras desenvolvidas a partir da página base: estruturas a 90°

Esta é a classe de *pop-ups* é a mais simples, visto que não existe a necessidade de cola. O próprio papel da página do livro se transforma nas figuras distribuídas nos diversos planos, resultando em um completo aproveitamento da área do papel, sem desperdícios (figuras 12 e 13). A folha é cortada de modo a armar a estrutura quando as páginas espelhadas estiverem em ângulo de 90°.



Figura 12: João e o pé de Feijão, *pop-up* em 90° .

Fonte: YEHEZKEL, 2000 apud MENEZES; PASCHOARELLI, 2009 .

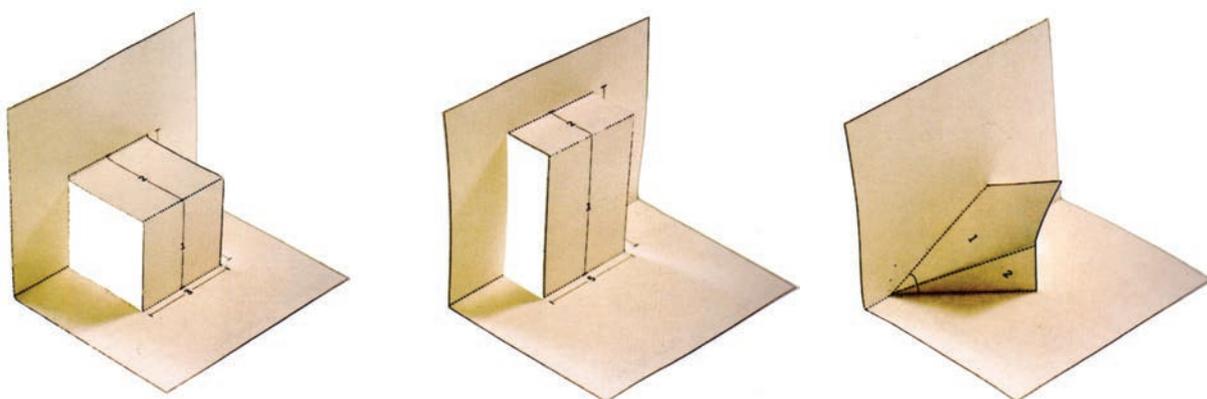


Figura 13: Tipos de *pop-up* em 90° .

Dobra paralela quadrada, aqui as dobras vertical (1) e horizontal (2) tem a mesma distância (1=2) da lombada. O comprimento (3) pode ser estendido para produzir um prisma quadrado.

Dobras curta e longa, os planos vertical (1) e horizontal (2) têm diferentes comprimentos. (1=3), (2=4); (5) pode ter qualquer comprimento para criar um prisma rectangular.

Dobras em ângulo grande e pequeno, a dobra em ângulo tem um ângulo grande (1= 60°) e um ângulo pequeno (2= 30°). Ângulo 1.2. Se a dobra for feita no centro do diamante, será criada uma dobra com ângulos iguais.

Fonte: HASLAM, 2006.

Estruturas de 180° , dobras desenvolvidas com abas



Figura 14: Livro "The Human Body", de *Pop-ups* em 180° .

Fonte: HASLAM, 2006.

Esse tipo de *pop-up* é feito a partir da fixação de peças à página base, através de abas e pontos de cola (figura 14). Cada extremidade da estrutura é colada em uma das páginas espelhadas, gerando o movimento ao folheá-las (HASLAM, 2006). Menezes e Paschoarelli (2009) defendem que esse tipo de estrutura consegue transmitir melhor a ideia de tridimensionalidade. Com ela é possível ter uma visão de todas as faces da figura ilustrada, ao contrário dos *pop-ups* em 90° que apresentam desenhos em perspectiva ou com as vistas projetadas.

4.2.2.3. Impressão

Cada processo de reprodução tem suas limitações e características, por isso a importância de se escolher previamente o tipo de impressão que será utilizado no projeto. O tratamento dado às fotografias e outros elementos varia conforme o método reprodutivo utilizado. O designer deve conhecer todas as variantes de cada processo gráfico para melhor adequar o projeto a cada tipo de impressão e acabamentos (RIBEIRO, 2007).

A impressão nada mais é que as diferentes técnicas utilizadas para aplicar tinta em um suporte. Esse processo pode ser feito através de vários métodos: *offset*, serigrafia, gravura (em metal), tipografia, *hot stamping*, *laser*, entre outros. Cada método tem suas características e variáveis próprias, como a velocidade de impressão, a variedade disponível de cores ou a capacidade de impressão, além do custo. Distintos tipos de impressão produzirão diferentes tipos de acabamentos no suporte e a escolha do tipo geralmente é influenciada pela tiragem do exemplar desejada (AMBROSE; HARRIS, 2006). A seguir, será dado um panorama geral de cada método de impressão.

Offset

O processo da impressão em *offset* utiliza chapas metálicas tratadas para transferir o desenho através de uma blanqueta de borracha para o suporte. É um processo rápido e de altas tiragens que produz um resultado considerado regular, as impressoras geralmente trabalham com quatro cores, cada uma com uma chapa metálica específica. As impressoras rotativas utilizam um rolo de papel contínuo, que permite um maior volume de impressão (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Ribeiro (2007) aponta como ponto positivo a capacidade de “imprimir com grande finura de minúcias sobre qualquer classe de papel, tanto sobre papel de superfície absorvente ou não” (p.138). Devido o uso de cilindros de borracha, esse tipo de impressão também permite empregar papéis de baixa qualidade, acetinados ou não.

Rotogravura

Nesse processo, o projeto é gravado em cilindros de cobre para impressão rotativa com o uso de ácido. A tinta é transmitida através dos sulcos ou ocos das chapas, para o suporte, por pressão. A impressão pode ser feita sobre papel em folha ou bobina. A rotogravura é indicada para grandes tiragens de trabalhos ilustrados, cada cilindro pode produzir mais de um milhão de impressões. Ela perde a definição dos detalhes finos, mas dá muito realce aos meio-tons e deixa a trama menos aparente (RIBEIRO, 2007).

Serigrafia

A serigrafia é um processo bastante simples e racional. Consiste na compressão de uma tinta, ligeiramente pastosa, com uma espátula de borracha através de um estêncil elaborado na tela, sobre a superfície em que se quer imprimir (RIBEIRO, 2007). É um método de impressão de pequenas tiragens, já que cada cor aplicada no suporte precisa secar antes que a próxima seja aplicada.

Entretanto, também é uma técnica bastante flexível já que pode aplicar a tinta em quase qualquer suporte. Ela permite o uso de tintas com maior viscosidade, que conferem qualidades táteis ao projeto (AMBROSE; HARRIS, 2006). Também é o único processo que permite imprimir uma cor branca sobre um fundo preto (RIBEIRO, 2007).

Impressão tipográfica

Ambrose e Harris (2006) ainda apontam a impressão tipográfica, um método de impressão em relevo pelo qual uma superfície elevada com tinta é prensada contra o suporte. Essa técnica foi uma das primeiras formas de impressão comercial, ela é geralmente formada por tipos móveis individuais, mas chapas com imagens também podem ser utilizadas (cliche). Esse tipo de impressão é caracterizado pela ligeira marca deixada no papel devido a pressão do tipo.

Impressão digital

O processos digitais são mais comumente utilizados para a execução de provas de layout ou de peças únicas, tendo em vista que são muito demorados e caros para a produção industrial. Fazem parte dessa categoria as impressoras a jato de tinta, a laser, entre outros. São inúmeros os modelos oferecidos no mercado, sendo que cada um pode produzir em tamanhos, quantidades e qualidades diferentes (GOMES FILHO, 2006).

O processo de impressão com jato de tinta líquida é o empregado por impressoras pessoais. “Consiste em pequenos jatos de tinta disparados contra o

papel, em geral, com resolução e velocidade satisfatória para os trabalhos de prova, para uso durante o desenvolvimento do projeto ou mesmo para apresentações preliminares de etapas do trabalho aos clientes” (GOMES FILHO, 2006, p. 204).

O plotter trata-se de um equipamento para a impressão e reprodução de imagens em tamanhos grandes. Atualmente o termo abrange tanto os equipamentos que utilizam jato de tinta; como os de corte eletrônico (possui pequenas facas de precisão dedicadas à determinação de margens a partir do recorte do suporte); plotter eletroestático e plotter que utilizam transferência térmica (GOMES FILHO, 2006).

4.2.2.4. Acabamentos

Os acabamentos são responsáveis por dar um toque final aos projetos depois que o material foi já foi impresso, eles podem ser: corte especial, impressão em relevo seco, *hot stamping*, envernizamento, serigrafia, entre outros. Através de diversas técnicas eles transformam o projeto em algo muito mais interessante. Esses processos podem adicionar elementos decorativos, como o brilho de um *hot stamping*, ou qualidades de textura, como na aplicação do relevo seco. A seguir serão abordados os principais tipos de acabamentos disponíveis no mercado.

Vernizes: são compostos incolores aplicados a materiais impressos para proteger o suporte contra o desgaste, manipulação ou resíduos, ou para agregar valor visual a um projeto e seus elementos. Existem três tipos de acabamentos em verniz: o brilhante, o fosco e o acetinado, além desses, ainda existe o revestimento em UV (ultra-violeta), que também pode ser utilizado para embelezar o projeto. Além dos benefícios visuais, a aplicação do verniz aumenta a absorção da cor, acelerando o processo de secagem e ajudando a proteger a tinta de impressão evitando que ela borre (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Plastificação e laminação: é um revestimento aplicado sobre o papel já impresso através de pressão e calor. Trata-se de um filme, normalmente de polietileno que pode variar de opacidade, textura e espessura. Têm como principal função aumentar a resistência e durabilidade (GOMES FILHO, 2006).

Corte especial: é feito através de uma faca de aço que corta uma parte específica da arte do projeto, essa técnica é utilizada principalmente com fins decorativos, ajudando a realçar a apresentação visual de uma peça. Além de influenciar no formato final do projeto, os cortes especiais também são muito utilizados para criar janelas, que evidenciam alguma forma específica ou deixam aparecer o supor-

te que está embaixo (AMBROSE; HARRIS, 2006). A lâmina age por meio de pressão sobre o conjunto de peças impressas, executando o corte ao mesmo tempo sobre muitas unidades (GOMES FILHO, 2006).

Páginas desdobráveis: além de proporcionar um diferencial, elas são muito úteis ao se exibir elementos que sejam incompatíveis com o formato original da publicação. Se trata de uma folha dobrada de papel, que é encardendada a fim de produzir mais espaço, para abri-la, o painel extra é estendido horizontalmente ou verticalmente (AMBROSE; HARRIS, 2006). O principal requisito para a realização de dobras diz respeito à gramatura do papel. Em caso de dobras complexas, deve ser seguido o esquema de dobradura apropriado, de acordo com os equipamentos usados pelas gráficas e em função da gramatura, tipo e quantidade de dobras (GOMES FILHO, 2006).

Relevo seco, o baixo relevo e o alto relevo: são métodos que resultam em uma superfície tridimensional, elevada ou rebaixada, decorativa ou texturizada que evidencia alguns elementos de um projeto. Geralmente, suportes com uma gramatura maior de papel são melhores para a aplicação desta técnica do que os mais finos, pois garantem uma maior durabilidade e suporte. O relevo seco e o baixo relevo seco diferenciam-se dos outros por não utilizarem tinta ou laminado metálico, eles criam o efeito somente pela diferença de altura no suporte (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Hot stamping: é feito através de um laminado colorido que é pressionado sobre o papel (ou outro material) através de um molde aquecido, que faz a cor se separar de sua proteção. O laminado trata-se de um filme fino de poliéster que contém um pigmento seco. Esse método pode ser conhecido também como estampagem a quente, xilogravura e gravação metálica (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Guardas: como visto anteriormente, as guardas são as páginas em papel mais resistente, localizadas no início e no final de um livro de capa dura. Elas ficam presas com o miolo do livro através da encardenação. Elas também podem servir como elemento decorativo, utilizando imagens, padrões que remetem o conteúdo do livro, mapas ou simplesmente algum suporte colorido (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Picote: é um processo que cria um picote em alguma área do suporte, permitindo que essa seja destacada. Elas são feitos utilizando lâminas ou pentes metálicos que podem ser moldados em um dado padrão, de modo que somente a área de corte da lâmina recorte o papel (AMBROSE; HARRIS, 2006).

4.2.2.5. Encardenação

A encardenação pode ser feita através de diversos processos, ela nada mais é do que a ação de unir as páginas ou cadernos de uma publicação a fim de compor livros, revistas, brochuras ou outros formatos. As variadas técnicas de encardenação disponíveis no mercado permitem ao designer fazer a escolha pelas funcionalidades da publicação, além de suas qualidades visuais, durabilidade e custo. O tipo de encardenação tem influência direta na durabilidade do exemplar; as feitas com costura ou cola são muito mais duráveis que as sem costura, por exemplo (AMBROSE; HARRIS, 2006). A seguir, serão abordados os principais tipos de encardenação, assim como suas características, vantagens e desvantagens.

Encardenação com wire-o, espiral de metal e de plástico: a encardenação de wire-o se caracteriza por uma garra dupla metálica que atravessa perfurações especiais em uma das bordas da publicação. A principal vantagem desse método de encardenação é que ele permite que a publicação abra completamente, porém, se deve ter o cuidado para que imagens impressas além da margem interna do documento não sejam afetadas pelas perfurações. As espirais metálicas e de plástico são contínuas, e são inseridas da parte superior à inferior (ou o contrário) das perfurações, ao longo de uma das bordas. O processo é mais demorado que o do wire-o, mas garante que as páginas fiquem mais unidas de forma mais segura (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Encardenação capa dura: é o principal método utilizado na produção de livros, tem como característica principal sua durabilidade (figura 15).

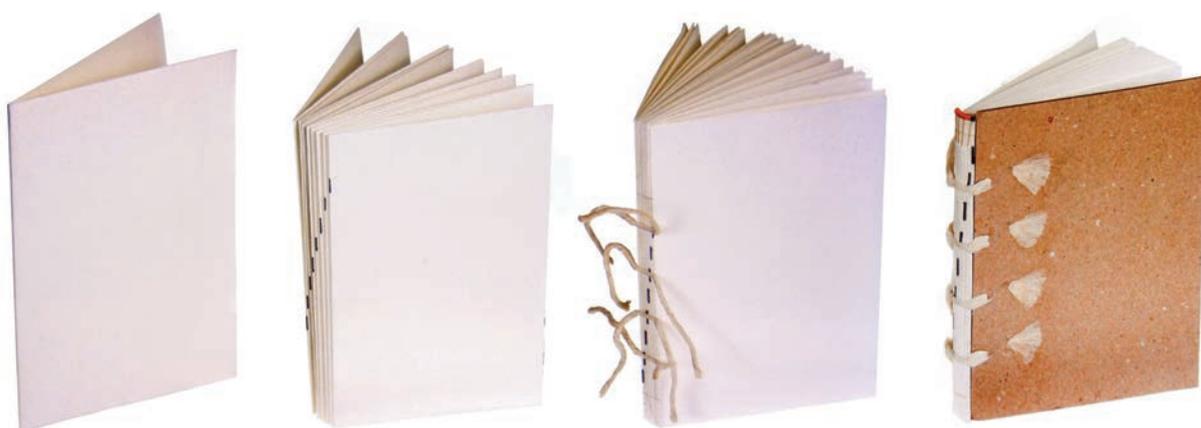


Figura 15: A encardenação do livro de capa dura.

Da esquerda para direita: dobra das folhas formando o caderno; alceamento dos cadernos; costura dos cadernos e por fim colagem.

Fonte: HASLAN, 2006.

Este processo de encardenação começa com a dobra das folhas de acordo com a imposição das páginas, formando os cadernos. Após, é feito o alceamento,

processo em que os cadernos são colocados na ordem correta com auxílio de marcas, que formam uma barra na lombada. Com o miolo montado, é feita a costura, que mantém os cadernos unidos entre si, então, é refilada a frente, o pé e a cabeça. A seguir ocorre a colagem da capa dura e a fixação das guardas na frente e no verso. Depois, é colada uma gaze ou entretela (malha de tecido engomado) para fixar o miolo à capa. A charmeneira e cabeceado são colados nas extremidades superior e inferior da lombada do livro ou do conjunto de cadernos costurados e funcionam como reforço ou adorno. Por fim, a capa dura é colada nas guardas (HASLAN, 2006).

Encardenação sem costura: nesse tipo de encardenação os cadernos são prensados juntos e a borda é unida por uma cola flexível, para colar o miolo e fixá-lo à capa sem o uso de costura. Essa encardenação é mais comumente utilizada em brochuras e revistas. A borda da encardenação pode ser cortada para que a cola tenha uma maior firmeza, por isso que esse tipo de método muitas vezes é chamado de encardenação cortada e colada. Nesse processo, a qualidade da cola determinará a durabilidade do exemplar (AMBROSE; HARRIS, 2006).

Encardenações alternativas: além dos métodos tradicionais, o mercado dispõe de variadas técnicas para manter unido o miolo da publicação, alguns com durabilidade maior e outras nem tanto, tudo depende do propósito do projeto. A encardenação sem capa deixa a costura visível, criando um aspecto interessante. A costura *singer* consiste em uma costura na borda do miolo, que fica a vista, dando um toque decorativo uma vez que há muitas espessuras e cores de linha disponíveis no mercado. Além dessas, ainda podem ser usados elásticos, cliques, fechos e outras peças, que permitem que a publicação seja montada e desmontada (AMBROSE; HARRIS, 2006).

4.3. FOTOGRAFIA

Registrar momentos interessantes do cotidiano e preservá-los para a posteridade é uma das principais intenções de quem tira uma fotografia. Fotos dos familiares, amigos, animais de estimação, viagens de férias, esportes e outros, são os principais assuntos da fotografia. Essa prática não é recente, começou com as pinturas rupestres, quando nossos ancestrais tiveram a preocupação de registrar cenas comuns do dia a dia nas paredes. Por isso a invenção da fotografia foi realmente um avanço (RAMALHO; PALACIN, 2004).

A fotografia é provavelmente a mais acessível e gratificante de todas as formas de arte. Pode registrar faces ou fatos, ou simplesmente contar uma história. Pode chocar, divertir, instruir. Pode captar e provocar emoções, e registrar detalhes com precisão e velocidade (HEDGE COE, 2006, p. 7).

Imagens fotográficas são influenciadas pela iluminação, a palavra “fotografia” significa desenhar com a luz. A qualidade da luz iluminando um objeto - afetada pelo tipo de fonte artificial ou hora do dia - tem o potencial de transformar uma foto comum em algo excepcional. John Hedgecoe (2006) diz que saber como a câmera funciona é importante, porém, não é decisivo. É mais importante “aprender a ver e a compreender do que simplesmente olhar” (p. 6). A melhor maneira de se desenvolver essa prática é fazendo uma abordagem temática, através de tarefas e assuntos.

Fotografar exige algumas habilidades tais como percepção de tempo e espaço, criatividade, técnica e sensibilidade. Ramalho e Palacin (2004) propõe uma reflexão sobre quantos momentos importantes deixaram de ser fotografados adequadamente por falta de conhecimento dos princípios básicos da fotografia. Os problemas vão desde fotos tremidas e mau enquadradas, a pessoas que parecem fantasmas e sombras indesejadas devido ao mau uso do *flash*. Entender as técnicas básicas da fotografia além de eliminar esses erros comuns, permite melhorar muito a qualidade estética das imagens.

O registro fotográfico pode ter diversos usos: fotos publicitárias tentam nos influenciar com um propósito de venda; jornais ilustram suas matérias com imagens para nos mostrar de algum acontecimento: compramos posters de artistas famosos para decorar nossas paredes; entre outros. Tirar fotografias nunca esteve tão fácil, as câmeras atuais são tão avançadas tecnicamente e ao mesmo tempo de tão fácil acesso que qualquer um pode tirar boas fotografias. Apesar disso, as imagens com certeza podem ficar melhores se o autor conhecer alguns conceitos básicos de fotografia e composição (EBERT; ABEND, 2011).

4.3.1. A fotografia digital

A fotografia analógica e os filmes eram usados como processo único até o final do último século. O filme precisava ser levado até um laboratório para revelação e a posterior produção das cópias impressas, o resultado final das imagens muitas vezes levava dias para ficar pronto. As primeiras câmeras digitais surgiram em torno do ano de 2000, hoje em dia, tudo é mais rápido e fácil. A tecnologia e os computadores substituíram os filmes, permitindo que as imagens possam ser vistas e exibidas instantaneamente, tudo isso com um custo muito menor (EBERT; ABEND, 2011).

A principal diferença entre as câmeras analógicas e as digitais é, obviamente, que estas últimas ao invés de usar filme formam as imagens na forma digital (figura 16).

A rota para se criar uma imagem em uma câmera digital é bastante diferente daquela em uma câmera de filme. O sensor sensível à luz toma o lugar do filme no plano focal da câmera. Cada pixel nesse sensor cria um sinal elétrico, que é processado eletronicamente e então convertido em sinal digital. Este é registrado na memória da câmera (geralmente um cartão removível (HEDEGECOE, 2005, p.26).



Figura 16: Da luz para o arquivo digital
Fonte: HEDGECOE, 2005, adaptado pela autora.

Porém, por mais que a tecnologia tenha tornado a fotografia mais fácil e acessível a todo tipo de usuário, ela não é um elemento determinante para que sejam obtidas boas imagens. Uma boa foto depende da capacidade do fotógrafo de observar o mundo ao seu redor e enquadrá-lo no espaço restrito de um quadro de

imagem. A perspicácia do fotógrafo em escolher o momento e o quadro adequados é que dão o cunho artístico a essa atividade (ACAUAN; COSTA, 2010).

4.3.1.1. As crianças e a Fotografia digital

Para as crianças, a fotografia digital traz dois benefícios principais em relação às fotografias analógicas: a visualização da imagem, que aparece momentos após o disparo, e a capacidade de se tirar muitas fotos sem ter a preocupação do gasto com revelação de filme. Além disso, ela ainda traz o advento de ser muito mais facilmente compartilhada entre os amigos e conhecidos através da internet (BIDNER, 2004).

Jenni Bidner (2004), em Guia da Fotografia Digital para crianças, traz um conceito simplificado do que seria fotografia digital:

Uma fotografia digital é simplesmente uma foto que foi convertida em “linguagem de computador” e salva como um arquivo. Uma câmera digital tira fotos sem a necessidade de filmes. Você ainda pode usar um scanner para converter impressos ou filmes em imagens digitais. (BIDNER, 2004, p. 8)

De modo simplificado, Bidner (2004), explica que a imagem digital é como um quebra cabeças com milhares de peças, mas ao invés de peças, cada parte é chamada de pixel (figura 17). Cada pixel traz uma pequena parte da imagem, quando estão todos alinhados e no lugar certo, é possível ver toda a foto. O número de pixels da imagem é chamado de resolução, fotografias em alta resolução tem mais pixels, enquanto as de baixa resolução, tem menos. Como as imagens em alta resolução tem mais pixels (mais partezinhas do quebra-cabeças), ela ocupa mais espaço (memória) da câmera ou do computador, em outras palavras, ela é mais “pesada”, tem um tamanho grande de arquivo (BIDNER, 2004).



Figura 17: Um grande quebra-cabeças
Fonte: BIDNER, 2004, adaptado pela autora.

4.3.1.2. Câmeras digitais

Hedgecoe (2006) diz que “entender como uma câmera funciona é essencial para tirar o máximo proveito de suas funções e criar fotografias que ultrapassem suas expectativas” (p.11). A câmera é um aparelho relativamente simples (figura 18), para manipulá-la em nível básico, a pessoa não precisa se preocupar com mais do que dois ou três controles. Atualmente o mercado oferece centenas de diferentes tipos de câmaras; em diversos modelos, níveis de sofisticação e características.



Figura 18: Esquema da câmera digital

Fonte: Adaptado de HEDGECOE, 2005.

Em “Photography for Kids”, Ebert e Abend (2011) conceituam a câmera como sendo simplesmente uma caixa pequena com uma lente no centro. As lentes fotográficas seriam como o “olho” da câmera, elas captam a imagem e enviam para dentro do aparelho. O sensor processa a fotografia, para que ela seja visualizada na parte de trás da máquina em tempo real. Quando o botão de disparo é acionado, a imagem é capturada e salva no cartão de memória, enquanto o *display* mostra o resultado do disparo.

Na hora da compra, é recomendado não escolher uma câmera muito difícil de usar, ela deve ser de fácil manejo para ser bem aproveitada. Uma máquina muito pequena pode ser mais fácil de carregar, mas seus botões podem ser difíceis de apertar, já as câmeras maiores se tornam pesadas demais para muitas pessoas. Ter um mínimo de controle criativo sobre a foto também é importante, no caso da maior parte das câmeras, você aponta para um objeto, aperta o botão do disparador e ela faz as calibrações necessárias. Porém, para se obter melhores resultados, é interessante fazer ajustes em relação ao zoom e a situação de luz desejada (HEDGE COE, 2006).

O fascínio que as câmeras geram nas crianças se deve, em grande parte, pela sensação de “envelhecimento” e responsabilidade que estas máquinas provocam nelas. Os pequenos adoram apertar os botões e a maioria adora ver as fotos batidas de si mesmo logo depois que elas são capturadas. O primeiro passo para ensinar as crianças a fotografar é dar a elas uma câmera e ver sua imaginação fluir. Naturalmente, não se deve optar por câmeras caras, e se deve instruí-las a sempre prender o tirante da câmera em seu pulso ou pescoço (MCKEE, 2010).

4.3.1.3. Resolução

Para Tom Ang (2007) “resolução é a capacidade de um sistema óptico de registrar ou separar detalhes em uma extensão “visualmente útil”, em outras palavras, de modo que haja contraste suficiente para distinguir um detalhe do outro” (p.14). A escolha da resolução adequada deve ser feita levando-se em conta a finalidade da fotografia, com base nisso, devem ser observados a nitidez, as cores e o contraste, fatores que geralmente são afetados quando uma fotografia é feita com resolução abaixo da ideal.

A maioria das máquinas digitais (talvez com exceção dos celulares) dão a opção sobre qual a resolução se deseja fotografar. Geralmente ela é dada em tamanho da imagem (grande, média, pequena) ou em pixels (480x640, 1280x1024, 1500x1200, etc.). As resoluções mais altas em geral são mais vantajosas, pois as fotografias ficam melhores se aumentadas e poderão ser impressas em tamanhos

maiores, porém, elas também ocupam mais espaço no cartão de memória e são mais pesadas para se enviar por email (figura 19). As fotografias em baixa resolução tem baixa qualidade quando impressas, mas são perfeitas para se enviar pela internet e ver no computador, com essa opção habilitada, também é possível se tirar uma maior quantidade de fotografias com um cartão de memória (BIDNER, 2004).



Figura 19: Baixa e alta resolução
Fonte: BIDNER, 2004.

John Hedgecoe (2006) também afirma que o número de pixels (medidos em milhões de pixels, ou megapixels) necessários em uma câmera vai depender do uso que se fará das fotografias. Ele classifica as fotos digitais em dois tipos principais: aquelas usadas para a internet, emails e apresentações em telas, que não precisam ter alta resolução; e aquelas usadas para impressoras, laboratórios fotográficos, ou editoras, que precisam de alta resolução. Geralmente, o ideal é selecionar a melhor resolução que se possa capturar, pois isso proporciona flexibilidade de se conseguir resultados superiores quando preciso ou baixar a resolução da fotografia no computador quando necessário.

4.3.1.4. O sistema digital

John Hedgecoe (2006), classifica as câmeras digitais como um elemento dentro de um sistema mais complexo (figura 20). Afinal de contas, elas podem ser consideradas como um espécie de periférico do computador, já que são ligadas a ele através de um plugue, assim como impressoras, *disk drivers* ou um escâner. Entretanto, o computador não seria um elemento essencial para o fotógrafo, pois este pode valer-se de um laboratório digital para imprimir suas imagens.

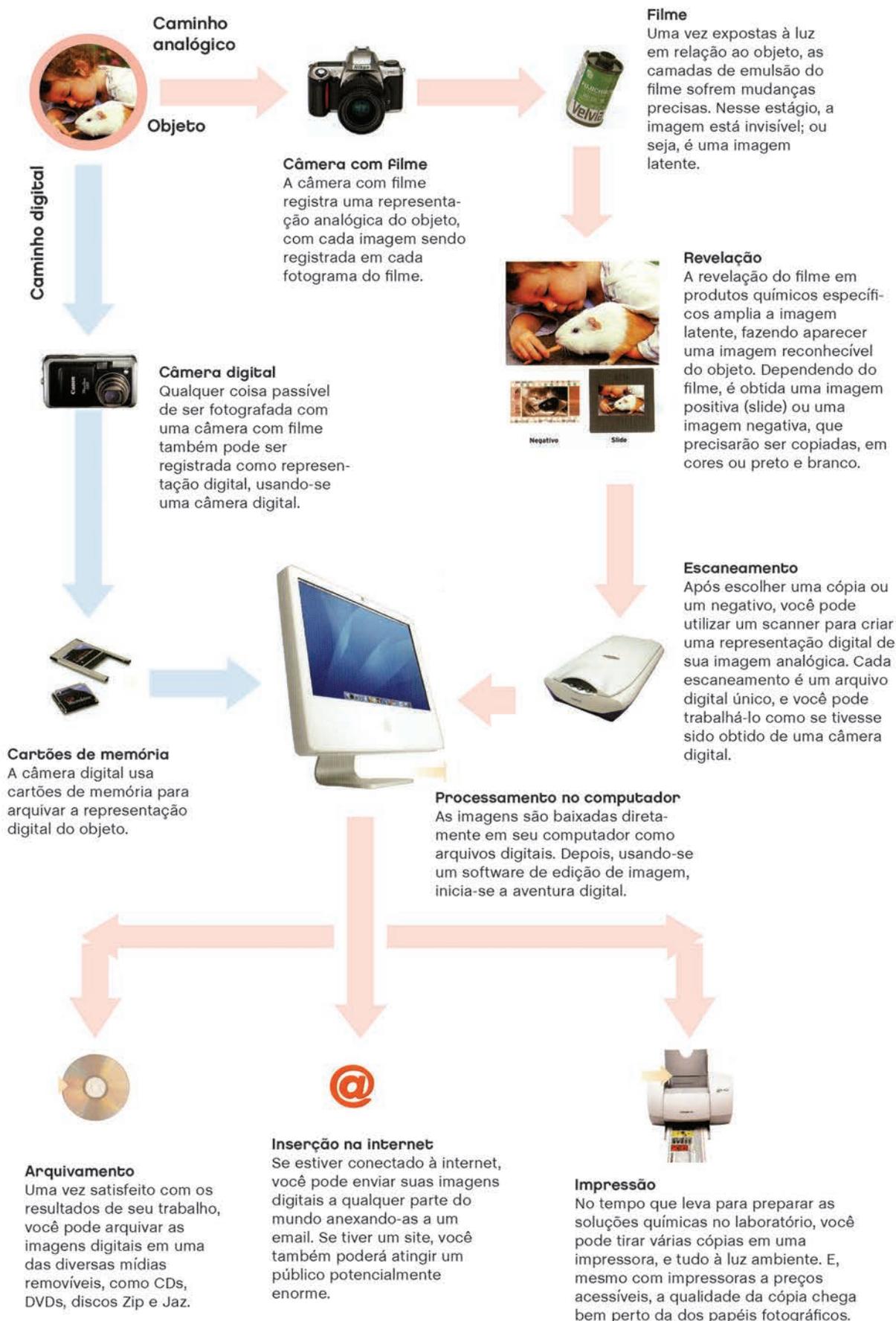


Figura 20: O sistema digital

Fonte: HEDGECOE, 2005, adaptado pela autora.

Os computadores são elementos diferenciadores na fotografia, pois abrem uma gama de possibilidades para o fotógrafo. Eles servem para armazenar as imagens, a partir de então elas podem ser usadas para diferentes fins: podem ser manipuladas em diferentes softwares, enviados pela internet, impressas, entre outros. Mas o mais importante é que o computador permite manipular as fotos a baixo custo e com pouca prática do usuário. Pode-se alterar completamente a aparência de uma fotografia, melhorando muito o resultado (HEDGE COE, 2006).

Para as crianças, é uma gratificação instantânea abrir as fotografias no computador para olhá-las maiores. Rever e editar as imagens permite à criança lembrar e gravar o que ela já aprendeu sobre fotografia. Assim como fotógrafos adultos, elas também podem se divertir muito manipulando as imagens através de programas especializados. Como parte final do processo, as imagens podem ser compartilhadas na internet entre os amigos, ser impressas em casa ou em algum laboratório especializado (MCKEE, 2010).

4.3.1.5. Começando a Fotografar

Com livros voltados a ensinar fotografia para crianças, Mckee (2010), Ebert e Abend (2011), mostram alguns passos e dicas que auxiliam na introdução da criança ao mundo fotográfico. Eles ainda sugerem cuidados que devem ser tomados e a melhor maneira de se ensinar alguns conceitos para os pequenos. Como o modo de funcionamento da maioria das câmeras atuais é parecido, é possível fazer um panorama de como elas trabalham e suas principais funções.

Como demonstrado no capítulo sobre “Câmeras digitais”, o processo fotográfico deve ser iniciado prendendo o tirante de segurança no braço ou pescoço da criança, e ensinando-a a segurar corretamente a máquina fotográfica. A câmera deve estar firme na mão direita, com o dedo indicador já posicionado suavemente sobre o botão de disparo. Somente depois que ela já estiver confortável com o objeto na mão (o ideal é deixá-la brincar um pouco, para que se sinta segura) se deve posicionar a mão esquerda no outro lado da câmara. Os braços devem estar juntos ao corpo, para aumentar a estabilidade. As câmeras com LCD devem ficar afastadas do rosto para que se possa visualizar a imagem, mas o ideal é ela ficar o mais junto ao corpo possível (MCKEE, 2010).

Se a criança tem dificuldades em manter a câmera estável, uma solução é posicioná-la contra uma parede ou outro objeto resistente. Esse é um bom momento para explicar as partes da câmera, o que cada botão faz e a importância de se tomar cuidado ao manejá-la. Mesmo quando mais velhas, elas devem ser lembradas

de que a máquina fotográfica não é um brinquedo. Algumas crianças não gostam de ser orientadas, nesse caso, é válido deixá-la tirar algumas fotos do seu jeito e depois analisar os resultados. Também é útil registrar algumas imagens corretamente para que depois os resultados sejam comparados e ela possa ver como o uso correto da câmera produz resultados mais satisfatórios (MCKEE, 2010).

Em primeiro lugar se deve ligar a câmera, o que pode ser feito colocando o botão de **ON/OFF** em **ON** ou se apertando o botão **POWER**. A seguir, as lentes da câmera vão se estender e o *display* de LCD vai mostrar a imagem para onde a máquina fotográfica estiver apontada. Certifique-se de que o modo fotográfico esteja ativado, não o de filmagem. Os botões de ajuste da câmera oferecem diferentes modos de fotografia, para começar, é indicado escolher o modo automático, indicado como **AUTO** ou simplesmente como um ícone verde com uma câmera (como mostra a figura 21). Com o modo automático selecionado, a câmera faz todos os ajustes de configuração pelo usuário (EBERT; ABEND, 2011).



Figura 21: Botões da câmera digital
 Fonte: HEDGE COE, 2006 , adaptado pela autora.

A maioria das câmeras digitais trazem o foco automático, por isso é fácil conseguir acertar, assim que se aprende como funciona. A chave está em se concentrar no elemento mais importante da composição, para que este saia em foco. Depois que o elemento foi escolhido, se deve enquadrar a cena e apertar o botão do disparo somente até o meio, para que a câmera consiga focar. As máquinas de fotografia tem diferentes formas de indicar que realizaram o foco, geralmente elas emitem um aviso sonoro, o importante é averiguar no display se o elemento princi-

pal não está borrado (MCKEE, 2010). Depois que o foco foi feito, deve-se continuar apertando o botão do disparador até o final (sem remover o dedo). O visor irá mostrar a fotografia capturada por alguns instantes, para vê-la novamente, se deve apertar no botão de reprodução (como mostrado na figura 18), assim se poderá ver todas as imagens gravadas no cartão de memória. Para se fazer mais fotos, deve-se voltar ao modo de fotografia, ou apertar levemente o botão de disparar (EBERT; ABEND, 2011).

Juntamente com o botão de disparo, ou na parte de trás da câmera é possível encontrar o zoom. Trata-se de um botão que, se movido para a direita, aproxima o objeto a ser fotografado, para a esquerda, ele amplia o plano da foto, mostrando mais elementos na cena. Quando isso é feito, as lentes da máquina se estendem e retraem (aproximam e afastam o plano, respectivamente) para fazer esse ajuste. Esta função é usada para auxiliar a compor a imagem (EBERT; ABEND, 2011).

Existem alguns botões de ajuste, próximo do visor, um deles é o do *flash*, que é marcado pelo ícone de um raio (figura 18). Ele permite acionar ou não o *flash*, uma pequena luz direcional que dura o suficiente para iluminar o objeto que está sendo fotografado. Geralmente existe mais de uma opção de configuração do *flash* que pode ser escolhida. Um ícone mostrando uma lua (figura 22) ou uma pessoa com uma estrela ao fundo indica o modo noturno, que oferece menos luz e um maior tempo de exposição. Esta opção também pode ser usada para criar efeitos interessantes. Um raio com uma tarja na frente indica que o *flash* foi desativado (EBERT; ABEND, 2011).



Figura 22: Ícones da câmera digital

Fonte: Entendendo..., 2010.

A maioria das câmeras ainda oferece uma variedade de outros modos de configuração que podem ser selecionados. A configuração para fotografias macro é representado por um ícone de uma flor (figura 19), ela ajusta a câmera para fazer o foco de objetos que estão muito perto, e é muito útil ao se fotografar assuntos pequenos, como uma joaninha por exemplo. O modo de ação, representado por um ícone de uma pessoa realizando algum esporte, consegue capturar o movimento, pois aumenta a velocidade do disparo, impedindo que a foto fique tremida. O modo

retrato, é ideal para se fotografar pessoas ou objetos que estão parados. O modo paisagem é o melhor para se fotografar grandes planos a céu aberto, com luz natural (MCKEE, 2010).

Apesar das imagens digitais poderem ser facilmente apagadas, se conseguir um resultado final muito melhor se alguns conhecimentos sobre composição e enquadramento forem passados para as crianças. A composição (como será visto a seguir) pode ser descrita como “todos os objetos que compõem a fotografia”. Para a melhor compreensão dos pequenos, é válido lhes fazer perguntas sobre as características principais e o que lhes atraem nos objetos fotografados. Se deve incentivá-los a conferir a imagem no visor de LCD, para ver se não estão “cortando” nenhuma parte importante ou se não tem nada “estranho” no fundo (MCKEE, 2010).

Deve-se aconselhar a criança a tirar fotos de diferentes ângulos e posições. Se ela for um pouco maior, pode ser útil ensiná-la a regra dos terços (como será explicado no capítulo “Composição fotográfica e enquadramento”), para isso, desenhar a cena em um papel pode ajudar. Por fim, dar uma quantidade limite de fotos que a criança pode fazer de um determinado objeto, pode fazer com que ela reflita sobre os ângulos mais interessantes, selecionando apenas alguns (MCKEE, 2010).

4.3.2. Iluminação

A luz é a essência da fotografia, por um lado cria a imagem, por outro, demonstra muito do estilo do fotógrafo. O sistema de exposição da câmera fotográfica garante que entre a quantidade certa de luz entre a lente e o obturador. As câmeras digitais permitem um maior controle da luz em relação a outros tipos de câmeras, principalmente por dois motivos: primeiramente, o sensor de imagem da câmera digital reaciona e se adapta melhor a luminosidade do que qualquer tipo de filme. Em segundo lugar, porque a informação sobre a luz contida na imagem é processada tanto na câmera quanto no computador, melhorando muito os resultados. Tudo isso permite captar os efeitos sutis da luz e cor tal como os vemos, e também como gostaríamos que eles fossem (FREEMAN, 2004).

O processo de fotografia digital se inicia nas minúsculas fotocélulas do sensor que capta a imagem da câmera. A luz que incide em cada uma dessas unidades é registrada conforme sua intensidade, em conjunto, todas elas formam a imagem. Para que esse registro fique bom, a câmera deve estar corretamente ajustada. A exposição e a abertura regulam a quantidade certa de luz que deve entrar pelo obturador e ser registrada pelo sensor para se obter uma boa imagem. A maioria das câmeras atuais regulam o obturador e a velocidade de forma automática, gerando

um bom resultado, porém, também se pode variar esses ajustes manualmente (FREEMAN, 2004).

Michael Freeman em “Fotografia digital: luz e iluminación” (2004), afirma que, por mais impressionantes que sejam, o fotógrafo não se deve deixar levar pelas maravilhas técnicas da fotografia digital. O uso da luz sempre depende da visão e imaginação do fotógrafo, saber utilizar a luz de modo interessante depende de sua capacidade de julgá-la e apreciá-la. Apesar de ser fácil de descrever alguns aspectos concretos de iluminação, como a ênfase que é dada às texturas dependendo do ângulo que a luz incide, ou como a névoa altera as cores, existem muitos outros que são mais difíceis de explicar mas que alteram muito a qualidade de uma imagem.

Hedgecoe (2006) define exposição como sendo a quantidade de luz necessária para se tirar uma fotografia.

Algumas cenas fotografadas são mais luminosas que outras, portanto, a câmera precisa controlar a quantidade de luz que atinge o sensor. Se a luz for demasiadamente pouca, a imagem ficará escura, se houver luz excessiva, ficará muito clara. A câmera controla o quanto a imagem fica exposta à luz por meio da abertura e da velocidade do obturador (HEDGECOE, 2006, p.76).

A câmera controla e limita a quantidade de luz incidente no sensor da imagem através da abertura e velocidade do obturador. O sistema funciona de forma semelhante a encher um copo com água da torneira (figura 23):

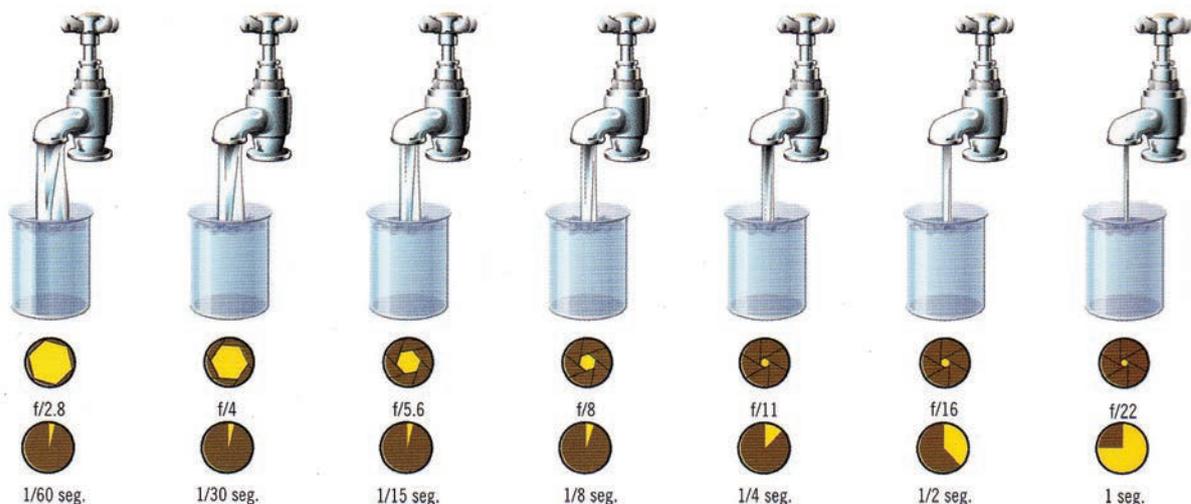


Figura 23: Analogia da exposição com encher um copo com água.

A analogia com a torneira acima se destina a demonstrar que o sensor digital (ou copo) receberá a mesma quantidade de luz (água) se cada mudança de abertura (o quanto a torneira é aberta) for acompanhada por uma correspondente mudança de velo-

cidade do obturador (o tempo que se deixa a água escorrer para o copo). Embora a sequência de velocidades do obturador seja autoexplicativa, os valores de abertura precisam ser aprendidos.

Fonte: adaptado de HEDGECOE, 2006.

Se você abrir a torneira de modo que saia um filete de água (usando uma pequena abertura), levará muito tempo para encher o copo (velocidade longa do obturador). Ao contrário, se você abrir a torneira até o máximo, o copo se encherá mais rapidamente (velocidade curta do obturador). O quanto você abrir a torneira vai afetar diretamente a velocidade com que o copo ficará cheio (HEDGECOE, 2006, p.76).

4.3.2.1. Direção da luz

Para Ramalho e Palacin (2004), a direção da luz diz respeito a sua trajetória desde que ela sai da fonte até alcançar o objeto. Ela pode ser mais facilmente identificada observando-se a sombra do objeto. Com uma única fonte de luz, um objeto pode ser iluminado de várias direções diferentes (figura 24), esse posicionamento afeta nas características que serão ressaltadas na fotografia, como volume, textura ou contorno.

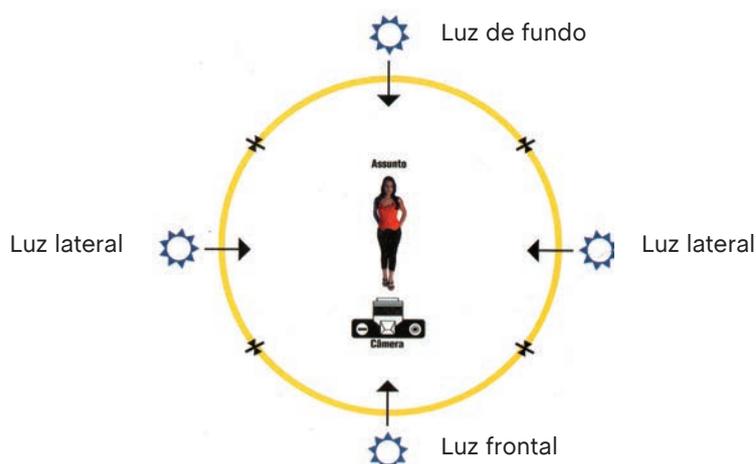


Figura 24: Direção da luz.

Alterando a posição da fonte de luz causamos profundas mudanças na foto.

Fonte: RAMALHO; PALACIN, 2004).

Hedgecoe (2006) diz que as sombras são vitais na fotografia, pois, são elas que mostram aspectos interessantes que, em uma fotografia “chapada” ficariam ocultos. O ângulo da fonte determina onde elas aparecerão, já sua intensidade, é determinada pela quantidade de difusão ou reflexão dos raios luminosos. Esses dois fatores influenciam nos elementos da fotografia que serão revelados: sua textura, seus contornos, suas formas tridimensionais e sua cor.

Luz Frontal

A iluminação frontal é aquela em que a fonte de luz e a câmera estão na mesma direção em relação ao objeto que será fotografado. Ela é caracterizada por valorizar a altura e a largura do motivo iluminado, porém, mostra pouco da profun-

didade (RAMALHO; PALACIN, 2004). Hedgecoe (2006) ressalta que, à luz do sol, esse tipo de iluminação produz poucas sombras visíveis, já que essas recaem atrás do objeto ou modelo. Isso resulta em uma aparência bidimensional, já que mostra poucas informações sobre a forma e a textura.

Entretanto, esse tipo de luz não cria problemas de exposição e cria cores e tons mais intensos e coloridos, que qualquer outra. Quando a luz é intensa, e incide diretamente desde a parte de trás da câmera (assim como com os *flashes* incorporados) a característica mais evidente das fotografias é a força das cores. Segundo Freeman (2004), isso pode ser notado principalmente em superfícies reflexivas, que tem um alto contraste de cores e tons (figura 25).



Figura 25: Reflexão da luz Frontal.
Fonte: FREEMAN, 2004.

Luz lateral

“A iluminação lateral geralmente produz as fotografias mais dramáticas, pois lança sombras definidas e visíveis que contrastam com altas-luzes fortes” (HEDGE-COE, 2006, p.160). É um dos melhores tipos de luz para ressaltar texturas e formas, as sombras dos pequenos relevos e detalhes ficam mais alongadas, criando contraste com as partes mais claras, evidenciando as cores e formas (figura 26).



Figura 26: Luz lateral.

À esquerda, a luz lateral define a textura, qualidade essencial nas fotografias gastronômicas. À direita, a iluminação deixa os perfis nítidos e as fotografias mais dramáticas.

Fonte: FREEMAN, 2004.

Freeman (2004) diz que as sombras são um dos aspectos mais interessantes na iluminação lateral pois são as que mostram o relevo das superfícies e objetos. Esse tipo de luz produz sombras mais pronunciadas e alongadas, que tem um efeito modelador (figura 23). Porém, quando ela vem de cima (mas ainda perpendicularmente ao ângulo de visão da câmera,) essas sombras diminuem e o chão acaba atuando como refletor, preenchendo as zonas escuras.

Iluminação baixa ou alta

Utilizar a fonte de luz posicionada bem abaixo ou bem acima do assunto causa a criação de sombras e contornos que podem gerar um ar de mistério ou ressaltar volumes e formas (RAMALHO; PALACIN, 2004).

4.3.2.2. Contraluz

A contraluz ocorre quando a iluminação principal ocorre por trás do assunto. Esse tipo de iluminação permite um recorte do assunto fotografado, ressaltando seu contorno. Esse tipo de iluminação é adequado para criar imagens da silhueta dos assuntos (RAMALHO; PALACIN, 2004).

A iluminação de contorno, ou contraluz, ocorre quando o sol, ou outra fonte de luz fica por trás do motivo, de modo que as áreas visíveis não fiquem diretamente iluminadas. Ela é caracterizada por destacar e dar brilho aos contornos do motivo. A fonte de luz pode se localizar exatamente atrás do assunto, ou um pouco acima, fora do enquadramento (HEDGE COE, 2006).



Figura 27: Efeitos de contraluz.
Fonte: Fotografias da autora.

Ao se fotografar em contraluz, há a possibilidade de se obter o efeito de *flare* na objetiva (figura 27). Flare é um fenômeno que ocorre devido à reflexão da luz no interior da lente, por isso quanto maior ela for, maior a chance de ocorrer. Ele geralmente aparece como círculos ou com características poligonais. Se evita esse

efeito posicionando o objeto diretamente na frente da fonte. Porém, deixar que a luz “escape” um pouco das bordas dos objetos pode ocasionar efeitos interessantes (ANG, 2007).

4.3.2.3. Qualidade da luz

A qualidade da luz diz respeito ao modo como ela vai atingir a superfície do objeto. Ela pode ser dura quando é direta, ou suave, quando atenuada por difusores ou fontes amplas de luz. Cada uma delas tem vantagens ou desvantagens (RAMALHO; PALACIN, 2004, p. 106).

Ao ar livre, um dos fatores mais determinantes para a qualidade da luz da fotografia, é a presença de nuvens. É comum dizer-se que elas tapam a luz solar, mas na verdade o que elas fazem é torná-la difusa (HEDGE COE, 2006). Uma fotografia com a iluminação direta do sol caracteriza-se por sombras fortes, com as áreas bem definidas em alto contraste com as áreas iluminadas (figura 28). Essa especificidade da luz dura traz a vantagem de intensificar o brilho, realçar as texturas e aumentar o contraste das cores do motivo fotografado. Por suas características, a luz direta também tem o efeito de acentuar as marcas de expressão das pessoas (RAMALHO; PALACIN, 2004).

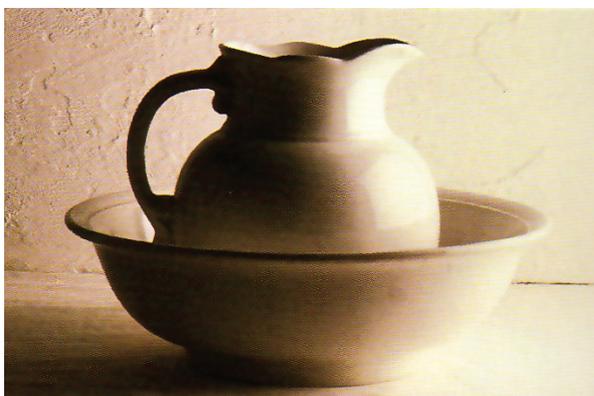


Figura 28: Luz dura e luz suave.

À esquerda o uso da luz direta, dura, à direita a luz difusa, mais suave.

Fonte: HEDGE COE, 2005.

A luz suave tende a produzir uma iluminação mais uniforme, com sombras menos marcantes (figura 28). Em um dia nublado, as sombras encontradas serão mais claras, causando imagens menos brilhantes, com pouco contraste de cores. Contudo, esse tipo de luz é ideal para fotografar pessoas, pois deixam os traços da pele mais suaves. Para cada situação fotográfica existe uma luz específica, apesar de nem sempre a luz natural encontrada seja a ideal, ela pode ser manipulada através de rebatedores, refletores, difusores, *flashes*, entre outros (RAMALHO; PALACIN, 2004).

4.3.2.4. Iluminação criativa

O sol é a única fonte natural de luz; além de generosa, essa fonte apresenta diferentes características. Um ambiente muda completamente de aparência dependendo de como e em que posição é iluminado. Observe a luz nos locais que você vive: casa, trabalho, ruas e perceba as diferenças em relação aos horários: manhã, tarde e noite, ou mesmo se o dia está ensolarado ou nublado. Perceba sombras e reflexos que são alterados dependendo da maneira como a luz incide (RAMALHO; PALACIN, 2004, p. 185).

Como visto anteriormente, a luz é uma das principais responsáveis pelo resultado final na fotografia. Por isso, é importante estudar o tipo de iluminação disponível para que se tire o máximo que ela oferece. Em casa, se pode fazer testes usando um abajur que tenha cúpula, que cause difusão na luz da lâmpada. Em um ambiente escuro, fotografe algum objeto sob a luz do abajur em diferentes posições. Depois, tire a cúpula e repita as fotografias utilizando a luz da lâmpada diretamente no assunto. Observe a diferença dos resultados, a luz difusa deixa os contornos do objeto mais suaves, a direta acentua mais os ângulos e sombras (RAMALHO; PALACIN, 2004).

Em fotos noturnas, principalmente feitas em exteriores, como ruas e praças, pode ser muito interessante se abster do uso do *flash* (figura 29). Nesse caso, se deve segurar a câmera firmemente ou fazer uso de tripé (RAMALHO; PALACIN, 2004). Para retratos noturnos, o melhor é selecionar a configuração da câmera que aciona o *flash* e aumenta o tempo de exposição, captando mais luz ambiente.



Figura 29: Vista noturna.

Temas noturnos podem ser repletos de cores, se souber aproveitá-los.

Fonte. Fotografia da autora.

Ebert e Abend (2011) sugerem escolher parques de diversões como tema para se treinar as fotografias noturnas. Parques e festivais são repletos de luzes coloridas, que os fazem brilhar no céu noturno (figura 30). As cores mudam cons-

tantemente por causa do movimento dos brinquedos e da alternância das luzes. Se pode fazer diversas experiências com a câmera configurada em modo noturno e sem o uso do *flash*, movimentar a câmera levemente enquanto de bate a fotografia, fará com que as luzes fiquem borradas, criando efeitos inusitados.



Figura 30: Parques de diversões podem ser ótimos temas. Captar o movimento de luzes, com um maior tempo de exposição pode gerar efeitos muito interessantes. Fonte: EBERT; ABEND, 2011.

4.3.2.5. *Flash*

Hoje em dia quase todas as câmeras digitais vem equipadas com *flash* eletrônico embutido, eles estão cada vez menores e “inteligentes”. A maioria dosa porções exatas de luz, com controle eletrônico, ajustando-se à quantidade de luz disponível, à iluminação natural e à distância do objeto na cena. Porém, ao mesmo tempo que é vantajoso ter uma fonte de luz embutida na câmera, com o uso dela pode-se perder muito em termos de sutileza de iluminação (ANG, 2007).

Ebert e Abend (2011) caracterizam o *flash* como sendo uma fonte de iluminação pequena e potente que ilumina o assunto pelo tempo necessário para a câmera capturar a imagem, assim como um raio em uma tempestade, por exemplo. Os autores recomendam que quando há pouca luz natural, ele seja usado em conjunto com a configuração da câmera para fotografia noturna, o que aumenta o tempo de exposição, permitindo captar mais luz ambiente. Usar a maior quantidade de luz natural possível geralmente deixa as fotografias com um melhor aspecto.

4.3.3. Composição fotográfica e enquadramento

Toda imagem encarna um modo de ver. Inclusive a fotografia, pois as fotos não são, como se costuma supor, um mero registro mecânico. A cada vez que olhamos uma foto, somos conscientes, mesmo que de maneira tênue, de que o fotógrafo escolheu aquela vista entre uma infinidade de outras possíveis (BERGER, 2007. p.16).

Hedgecoe (2006) explica composição como sendo a transferência do mundo real para uma tela estática, em somente duas dimensões. Tão importante quanto o que se escolhe para compor a fotografia, é o momento do disparo e o que se escolhe deixar de fora da foto. O fotógrafo deve decidir onde vai se posicionar e para onde irá apontar a câmera e, embora existam regras que possam ser seguidas, sempre existe mais de uma maneira de se enquadrar um objetivo de modo interessante.

Tom Ang (2007) diz que o modo mais efetivo de se compor uma imagem é levando em consideração os principais elementos da cena, deve-se posicionar a câmara, fazer todos os ajustes necessários e escolher quais elementos deverão estar em destaque. Para iniciantes, o ideal é se dedicar à estrutura geral da cena, ao invés de se concentrar em detalhes muito específicos, que frequentemente tem apenas papel secundário na composição geral.



Figura 31: Regra dos terços.

À esquerda, proporção áurea dando origem à regra dos terços. À direita, a grade divide a área em terças partes, o ponto chave do assunto principal deve ocupar algum dos quatro pontos de intersecção.

Fonte: Fotografias da autora, adaptado de ANG, 2007.

Assim como foi visto no desenvolvimento do projeto gráfico, a espiral progressiva que forma a proporção áurea também é utilizada na composição fotográfica. Na fotografia ela é conhecida como “regra dos terços”, trata-se de imaginar uma grade dividindo a área da foto em terças partes, como mostra a figura 31, e posicionar os pontos chave do assunto principal em alguma das áreas onde as divisões se encontram (ANG, 2007).

A orientação das imagens também deve ser pensada com cuidado, o uso de enquadramentos horizontais ou verticais produz ênfases distintas que podem alterar toda a dinâmica de uma foto:

O formato de uma fotografia deve normalmente ser ditado pela disposição natural dos elementos que compõem o objeto, em outras palavras, pela própria orientação implícita deste. Em retratos, por exemplo, o objeto geralmente está sentado ou em pé; assim a camera é frequentemente virada a fim de se obter um enquadramento vertical. Cenas de paisagem, no entanto, cuja orientação é geralmente horizontal, resultam em imagens com enquadramento horizontal (ANG, 2007, p.42).

Deve-se sempre ficar atento aos diversos pontos de vista que podem dar uma nova orientação ao trabalho (figura 32). Procurar ângulos inusitados (fotografar de cima de um prédio ou diretamente do chão) agrega valor e criatividade em uma fotografia. A escolha feita comunica mensagens sutis tanto a respeito do fotógrafo quanto do assunto. Tirar a fotografia de uma pessoa à distância, transmitirá a ideia de que o fotógrafo não a conhecia, assim como a imagem de um mercado ou feira, que fica bem diferente se fotografada do interior de alguma das bancas, capturando o ponto de vista do feirante (ANG, 2007).

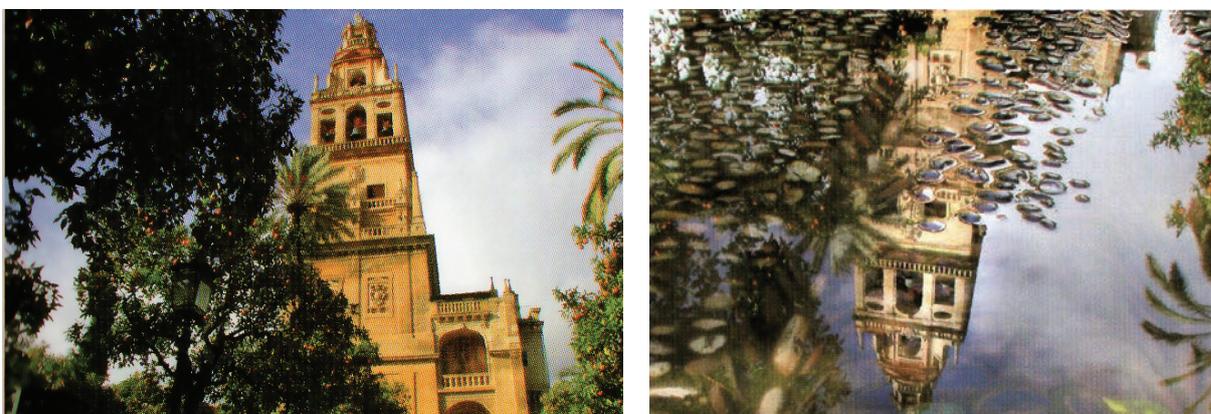


Figura 32: Regra dos terços.

À esquerda, proporção áurea dando origem à regra dos terços. À direita, a grade divide a área em terças partes, o ponto chave do assunto principal deve ocupar algum dos quatro pontos de intersecção.

Fonte: Fotografias da autora, adaptado de ANG, 2007.

De modo lúdico, Mckee (2010) explica que composição se refere ao arranjo e posicionamento artístico dos elementos visuais de uma fotografia, em resumo, tudo o que compõe uma imagem. Uma maneira de se ensinar uma criança a fazer uma boa composição, é orientando-a quanto aos principais componentes da imagem. Após ela decidir qual será o assunto principal, é interessante fazer perguntas sobre o assunto, porque ela gosta dele e quais seus pontos favoritos. Depois, vale questioná-la quanto ao fundo do objeto, pedir para ela conferir através do *display* se não existe nada fora de contexto. Ensiná-la a usar o *zoom*, e encorajá-la e explo-

rar diferentes ângulos e posições pode ajudar a expandir sua imaginação. Pode-se tentar instruí-la sobre a regra dos terços (desenhar pode ajudar nessa tarefa) e as diferentes orientações possíveis (vertical e horizontal).

4.3.4. E agora, o que fotografar?

Nada melhor para fixar o aprendizado, do que colocá-lo em prática, para isso, Ebert e Abend (2011) sugerem alguns temas comuns que são interessantes de fotografar. Muitos fotógrafos pensam que fotografar pessoas é um dos assuntos mais envolventes que se pode escolher. Uma das razões, é porque elas estão sempre se mexendo e fazendo coisas inusitadas, principalmente crianças; o fotógrafo tem que estar sempre atento (figura 33).



Figura 33: Crianças são imprevisíveis.

Fonte: Fotografia da autora.

Colocar pela primeira vez em prática alguma atividade aprendida pode gerar inquietação. Com o fotógrafo não é diferente, a escolha do assunto e como fazer os primeiros cliques com certeza irá gerar ansiedade. Por isso, pré-estabelecer um objetivo ajuda na tarefa, determinar um ou mais motivos e concentrar a atenção apenas neles: no melhor ângulo ou composição (RAMALHO; PALACIN, 2004).

No caso das crianças, o mais importante a se lembrar sobre a escolha do local onde será praticada a fotografia, é que tem de ser um local interessante para elas. Levá-las aos seus lugares favoritos pode inspirá-las a tirar fotografias muito mais criativas. Locais interessantes podem ser o zoológico, a pracinha com todas suas cores e brinquedos, a praia, etc. No início, pode ser mais proveitoso escolher locais com luz natural ou com diferentes tipos de iluminação (MCKEE, 2010).

Alguns gostam de tirar fotografias de bonitas paisagens, como montanhas e oceanos. Outros, se concentram em animais, pequenos ou grandes. De qualquer modo, nem sempre as fotografias poderão ser classificadas em alguma categoria específica, o ideal é não se apegar a detalhes, mas fotografar qualquer coisa que seja interessante (EBERT; ABEND, 2011).

4.3.4.1. Pessoas

Geralmente, as melhores memórias de uma pessoa são de momentos que ela gasta com amigos, a vida pode ser chata sem eles. Fotografias são uma ótima maneira de se lembrar dessas pessoas que realmente importam. Quando se fica mais velho, esse tipo de imagem se torna muito especial. Eventos como festas de final de ano, passeios da escola ou jogos escolares, são ótimas oportunidades para colocar em prática todos os conhecimentos aprendidos sobre fotografia (EBERT; ABEND, 2011).

Ramalho e Palacin (2004) afirmam que fotografar pessoas no geral, com certeza é um dos temas mais explorados dentro da fotografia. É o tipo de assunto que pode ser dividido em várias categorias, tais como crianças, idosos, amigos ou pessoas desconhecidas que se encontra na rua. Este tema, dependendo do ângulo, do contexto ou até mesmo de nossas experiências anteriores, pode gerar emoções e contar histórias (figura 34).



Figura 34: Fotografias contam histórias.
Fonte: EBERT; ABEND, 2011.

A intenção do fotógrafo ao fazer retratos geralmente é captar o melhor ângulo da pessoa fotografada, deixando-a com a melhor aparência possível. Mas ele

nem sempre consegue fazer isso, muitas vezes as pessoas se aborrecem ou começam a fazer graça, saindo com caretas. Nesse caso, o melhor é aproveitar a oportunidade para capturar um pouco dessa personalidade e conseguir fotos divertidas. Isso funciona especialmente com crianças, elas gostam da bagunça e, se deixadas à vontade, colaboram muito mais do que quando obrigadas a fazer fotos formais (HEDGECOE, 2006).

4.3.4.2. Autoretratos

A maneira mais fácil de fazer um autoretrato, é pegar a câmera com uma das mãos e apontá-la para si próprio (figura 35). É importante se assegurar de que a câmera esteja com o zoom no plano mais aberto, já que a distância entre você e a câmera será curta e se quer pegar o máximo do assunto o possível. Se pode segurar a câmera mais de cima, de baixo, na horizontal ou vertical. É divertido experimentar fazer diferentes expressões e caretas e depois ver como ficou (EBERT; ABEND, 2011).



Figura 35: Autoretratos
Fonte: EBERT; ABEND, 2011.

Outra maneira interessante de se conseguir um autoretrato é através de um reflexo. Superfícies reflexivas podem ser encontradas em uma janela, uma mesa de vidro, superfícies brilhantes de metal, um lago ou até mesmo um copo de água, basta usar a criatividade para utilizá-las. Espelhos de diferentes formatos e tamanhos também podem gerar efeitos surpreendentes, o único cuidado que se deve ter é com o *flash*, ele deve ser desligado para que não ofusque o reflexo (EBERT, ABEND, 2011).

4.3.4.3. Animais

Animais são um dos melhores temas para se fotografar e se obter bons resultados (figura 36). Eles são fascinantes e tem muitas qualidades interessantes: podem ser engraçados e fofos, excitantes e exóticos, e algumas vezes são selvagens e perigosos. Fotógrafos profissionais de animais viajam para as mais variadas partes do mundo a fim de conseguir imagens que serão utilizadas em jornais e livros (EBERT; ABEND, 2011).

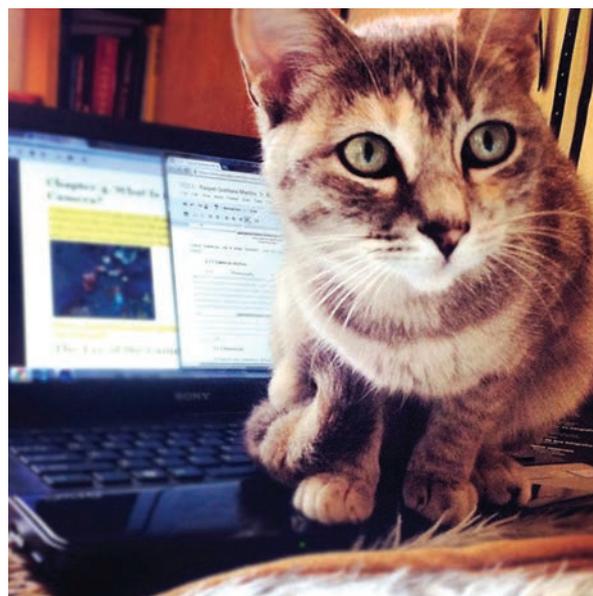


Figura 36: Animais são ótimos modelos.
Fonte: Fotografia da autora.

Existem alguns cuidados que bom lembrar ao se fazer esse tipo de fotografia. Alguns animais podem ser bravos ou perigosos, por isso, é bom sempre ter cuidado ao se aproximar de bichos desconhecidos ou silvestres. Nesses casos, o recomendado é usar o zoom para aproximar a imagem. Mas não é preciso viajar grandes distâncias para se obter boas fotografias, pode-se conseguir ótimos resultados com os animais de estimação, que geralmente são ótimos modelos (EBERT; ABEND, 2011).

Gatos são acrobatas naturais, conseguir fotografá-los pulando uma janela ou escalando uma árvore pode ser uma tarefa difícil. Eles também são fascinantes correndo atrás de algum bichinho menor ou brincando com uma bola. O ideal é usar o zoom para que eles não fujam e hajam naturalmente. Também pode ser válido experimentar ângulos diferentes, como de cima de uma cadeira ou de baixo, no nível dos olhos do animal (EBERT; ABEND, 2011).

Atrair pássaros para o jardim, com comida apropriada, também pode ser uma boa idéia. Pode-se tentar fazer com que eles fiquem perto de uma janela ou alpendre, para que se possa fotografá-los e ao mesmo tempo contar com um fundo complementar. Os pássaros costumam pousar sempre nos mesmo locais, assim, pode-se ficar atento e já deixar a câmera ajustada (HEDGECOE, 2006).

Com animais, é uma boa idéia tirar muitas fotos e selecioná-las somente depois, para não perder nenhuma pose. Eles tem muita energia, tendendo a se mover constantemente, então, muitas imagens podem sair fora de foco ou do enquadramento. Sempre é preciso ter paciência, deve-se esperar que eles cheguem ao lugar certo ou façam a pose que se espera deles. É útil ter alguma outra pessoa ajudando no momento das fotos, alguém que distraia o animal enquanto o fotógrafo fica concentrado na câmera, também ajuda ter à mão algumas guloseimas para suborná-los ou recompensá-los (EBERT; ABEND, 2011).

5. ANÁLISE DE SIMILARES

A análise de projetos similares ao que será desenvolvido pode ser útil como forma de se obter um panorama do mercado no qual se irá trabalhar. Fazer um levantamento sobre diversos elementos referentes a esses projetos pode ajudar ao designer a identificar suas qualidades e defeitos. Para esse processo, é interessante escolher projetos que tenham a mesma proposta, mas também outros que trabalhem com o mesmo tema de outras formas, a fim de expandir o horizonte do projetista.

No caso do trabalho em questão, não foram encontrados livros que abordassem o tema da fotografia com foco no público selecionado (crianças de 6 a 8 anos). Como solução, foram analisados títulos especializados em fotografia, que trouxessem tanto a questão técnica, como a perspectiva artística. Livros que ensinam fotografia, porém visando crianças mais velhas (maiores que 8 anos) e por fim livros direcionados a pais e professores que tem interesse em ensinar a atividade para seus filhos ou alunos.

5.1. LIVROS DE FOTOGRAFIA

Para a análise, foram escolhidos livros que trouxessem tanto a parte mais técnica da fotografia — como o funcionamento e configuração da câmera — quanto a parte mais artística — como iluminação e composição. O livro “Escola de fotografia” faz um panorama geral dos assuntos de forma clara e descomplicada; “Fotografia digital: Uma introdução” aborda a fotografia digital em seus diferentes aspectos e processos, já o “O novo manual de fotografia”, de John Hedgecoe, aborda os mais diversos assuntos dentro da fotografia, se tornando um manual bem completo.

5.1.1. Escola de fotografia

Forma



Figura 37: Escola de Fotografia
 À esquerda amostra da parte interna, à direita, a capa.
 Fonte: RAMALHO, PALACIN, 2004

O livro “Escola de Fotografia” (figura 37) foi escrito voltado tanto para quem se interessa pela fotografia como *hobby*, quanto como profissão. Ele é completo, ricamente ilustrado e didático, trazendo um pouco de cada assunto do mundo da fotografia de maneira clara e bem explicada.

Tabela 06: Escola de Fotografia.

Dados técnicos e atributos	
Título original	Escola de Fotografia
Autor	José Antonio Ramalho e Vitchê Palacin
Editora / ano	Futura / 2004
Idade	não especificado
País / Linguagem	Brasil / português
Preço Médio	R\$ 63,00
Formato (Fechado)	22cm x 22cm (altura x largura)
Número de páginas	207 páginas
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa flexível

Fonte: Elaborado pela autora.

Conteúdo

O livro *Escola de fotografia* foi escrito com o objetivo de auxiliar os leitores a manusear uma câmera fotográfica da melhor maneira possível para obter fotos de qualidade. O livro apresenta dicas e ensinamentos sobre iluminação, tipos de equipamento, filme etc. Inclui, ainda, uma introdução à fotografia digital, na qual o leitor saberá quais são as vantagens e as desvantagens utilizadas neste novo ambiente de trabalho. Entre os muitos assuntos abordados, “Escola de fotografia” procura auxiliar os leitores a ajustar os controles da câmera para obter os resultados desejados, usar o sol para melhorar as fotos em exteriores e criar *books* fotográficos.

Tabela 07: Sumário Escola de Fotografia.

Sumário “Escola de Fotografia”	
1. Registrando a vida	8. <i>Flash</i>
2. Câmeras	9. Acessórios
3. Objetivas	10. Fotografia digital
4. Diafragma	11. Composição
5. Obturador	12. Olhar fotográfico
6. Filmes	13. Temas
7. Luz	14. Books

Fonte: RAMALHO, PALACIN, 2004.

Os autores fazem uso de linguagem acessível e de muitas fotografias que ajudam a ilustrar o conteúdo, tornando o livro de fácil compreensão. O formato quadrado chama a atenção e o design é coeso e arrojado, apesar da grande quantidade de informação do conteúdo. A diagramação interna é feita com duas e três colunas, as imagens são grandes, ocupando grande parte das páginas. Também são utilizados esquemas e infográficos que ajudam na explicação.

5.1.2. Fotografia digital: Uma introdução

Forma

Este guia (figura 38), desenvolvido por Tom Ang explica os princípios da fotografia digital em linguagem acessível a todos os públicos.

Tabela 08: Fotografia digital: Uma introdução.

Dados técnicos e atributos	
Título original	Fotografia digital: Uma introdução.
Autor	Tom Ang
Editora / ano	Editora Senac / 2007

Dados técnicos e atributos	
Idade	não especificado
País / Linguagem	Brasil / português
Preço Médio	R\$ 78,90
Formato (Fechado)	21cm x 15cm (altura x largura)
Número de páginas	224 páginas
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa dura

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 38: Fotografia digital: Uma introdução. À esquerda amostra da parte interna, à direita, a capa.

Fonte: ANG, 2007.

Conteúdo

O livro é repleto de dicas que esclarecem desde os tipos de câmeras adequados a uma determinada situação, até como transferir as imagens para o computador e depois na internet. Ele mostra as principais características das câmeras digitais, dos acessórios e softwares; explica os elementos básicos de edição de imagem e apresenta idéias que permitem explorar várias possibilidades nas imagens digitais.

Tabela 09: Sumário Fotografia digital: Uma introdução.

Sumário “Fotografia digital: Uma introdução”	
1. Fotografia total	4. Tudo sobre edição de imagem
2. Fotografia na era digital	5. A aventura final
3. Conversões radicais	

Fonte: ANG, 2007.

A diagramação do livro é densa, faz o uso de imagens fotográficas reduzidas, intercaladas com o texto em um mancha gráfica de quatro colunas. Apesar da ausência de espaços em branco, o espaçamento entrelinhas é grande, gerando o equilíbrio. O formato é pequeno em relação a outros livros que tratam do mesmo tema, sendo mais fácil de manusear.

5.1.3. O novo manual de fotografia

Forma

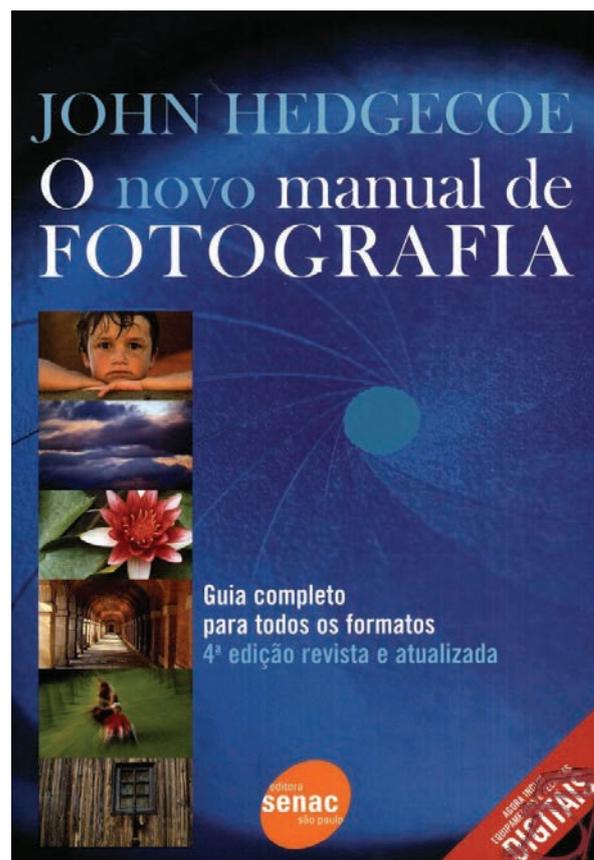


Figura 39: O novo manual da Fotografia.
À esquerda amostra da parte interna, à direita, a capa.

Fonte: HEDGECOE, 2005.

“O novo manual de fotografia” (figura 39) é um guia completo sobre fotografia voltado tanto para fotógrafos profissionais quanto para amadores. Ele faz um

panorama geral dos equipamentos, das técnicas fotográficas e da fotografia como arte.

Tabela 10: O novo manual da Fotografia.

Dados técnicos e atributos	
Título original	O novo manual de fotografia
Autor	John Hedgecoe
Editora / ano	Editora Senac / 2006
Idade	não especificado
País / Linguagem	Brasil / português
Preço Médio	R\$ 109,90
Formato (Fechado)	19cm x 26cm (altura x largura)
Número de páginas	416 páginas
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa dura, sobrecapa e folhas em papel couché.

Fonte: Elaborado pela autora.

Conteúdo

John Hedgecoe fez um manual detalhado e completo, em que explica como uma câmera fotográfica funciona, compara as características disponíveis nos diferentes modelos oferecidas pelo mercado — das compactas e descartáveis às monoflex e câmeras digitais. Ele dá dicas criativas sobre composição, cor, perspectiva e iluminação. Também aborda elementos técnicos tais como lentes ou objetivas, exposições e profundidade de campo, e ajuda a produzir os mais diversos tipos de fotografia.

Tabela 11: Sumário O novo manual de Fotografia.

Sumário “O novo manual de Fotografia”	
1. A câmera	4. Projetos especiais
2. Elementos da fotografia	5. Fotografia avançada
3. A arte da boa fotografia	6. Pós-produção

Fonte: HEDGECOE, 2006.

O manual usa diagramação de seis colunas, preenchendo quase completamente os espaços em branco. Ele faz muito uso de imagens e esquemas explicativos para ajudar à compreensão. O design remete ao usado em enciclopédias ilustradas.

5.2. LIVROS DE FOTOGRAFIA VOLTADOS AO PÚBLICO INFANTIL

No Brasil, não foram encontrados títulos que abordassem a fotografia voltada para crianças, mesmo buscando em outros países, somente se encontrou livros para idades acima de oito anos. Para a análise se utilizou dois livros: o “Photography for kids!, que é mais recente, faz uma pequena introdução técnica e explora mais os vários temas que se pode abordar na fotografia. E o “The kid’s guide to digital photography” que é mais antigo, voltado para idades a partir de onze anos e se aprofunda mais na parte técnica.

5.2.1. Photography for Kids!: A Fun Guide to Digital Photography

Forma

“Photography for Kids” (figura 40) introduz crianças de 8 a 14 anos

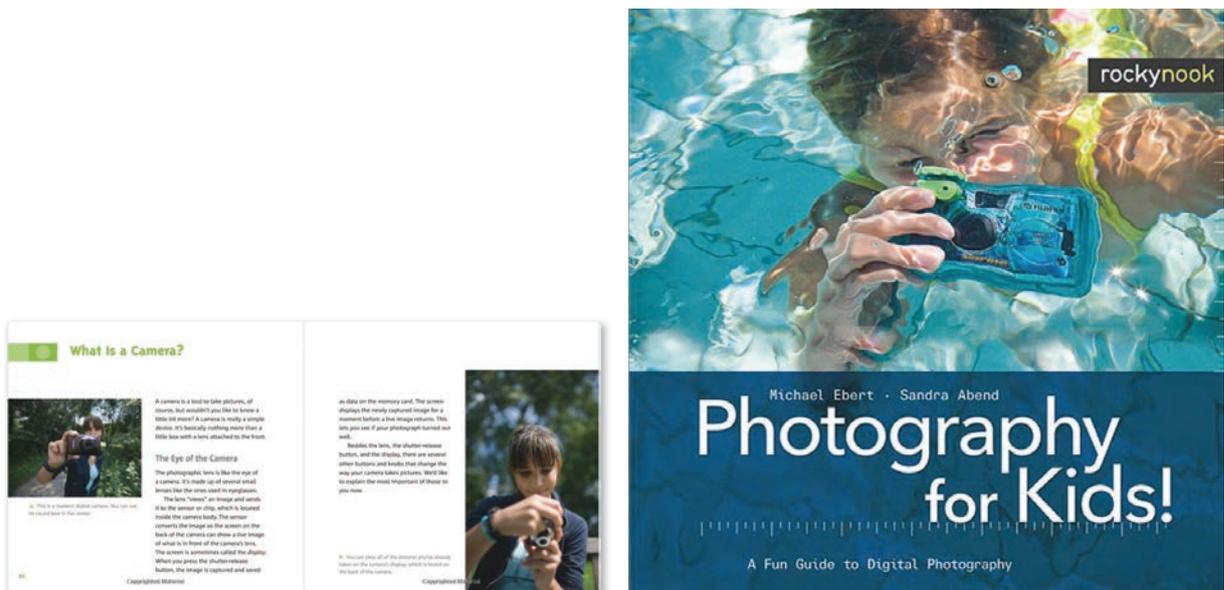


Figura 40: Photography For Kids!
À esquerda amostra da parte interna, à direita, a capa.

Fonte: EBERT; ABEND, 2011

ao mundo da fotografia digital. Ele aborda fundamentos e técnicas - como o funcionamento das câmeras digitais, por exemplo - de maneira fácil e simplificada, de modo a facilitar o entendimento das crianças.

Tabela 12: Photography For Kids!

Dados técnicos e atributos	
Título original	Photography for Kids!: A Fun Guide to Digital Photography
Autor	Michael Ebert e Sandra Abend
Editora / ano	Rocky Nook / 2011
Idade	de 8 a 14 anos
País / Linguagem	Estados Unidos / Inglês
Preço Médio	\$ 25,00 (dólares)
Formato (Fechado)	15cm x 25cm (altura x largura)
Número de páginas	160 páginas
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa dura

Fonte: Elaborado pela autora.

Conteúdo

Os autores começam fazendo um panorama geral da fotografia, sua história e como se desenvolveu. Após, explicam um pouco da câmera digital e do processo fotográfico. Dão um passo-a-passo de como fotografar, os diferentes modos de configurar e usar a câmera e como transferir e compartilhar as fotos no computador. Da metade para o final do livro, Ebert e Abend abordam a fotografia através de tarefas, sugerindo temas que as crianças podem explorar. No final, é oferecido um glossário com os termos utilizados no livro.

Tabela 13: Sumário de Photography For Kids!

Sumário “Photography For Kids!”	
1. Prefácio	7. Um mundo cheio de assuntos para você
2. Como tudo começou	8. Tire uma foto minha!
3. A fotografia	9. Todo mundo gosta de animais
4. O que é uma câmera? O olho da máquina	10. Pelo mundo em uma tarde
5. Agora é hora de começar!	11. Fotos sem cor? Preto e branco
6. Olhe, dispare e revise	12. Fazendo pequenos objetos parecerem maiores
- Zoom	- <i>Flash</i>
- Em foco e fora de foco	- Para coisas pequenas
- Claro e escuro	- Como transferir as fotos para o computador
- Movimento	13. Férias: tempo livre para fazer imagens legais, nem todo mundo gosta de fazer fotografias somente em casa
	14. Traga sua câmera para dar uma nadada
	15. Um oceano de luzes

Fonte: EBERT; ABEND, 2011

A narrativa é voltada para as crianças, de modo a ensiná-las. Por se tratar de um público um pouco mais velho (já está habituado com a leitura), o livro faz bastante uso de textos. As imagens são inteiramente fotográficas e o design é conciso e limpo, faz bastante uso de espaços em branco. As margens são grandes

e a grade é composta por quatro colunas, sendo que uma ou mais geralmente é reservada às imagens.

5.2.2. The Kids' Guide to Digital Photography: How to shoot, save, play with and print your digital photos.

Forma

Trata-se de um guia para crianças de iniciação à fotografia e a todo siste-

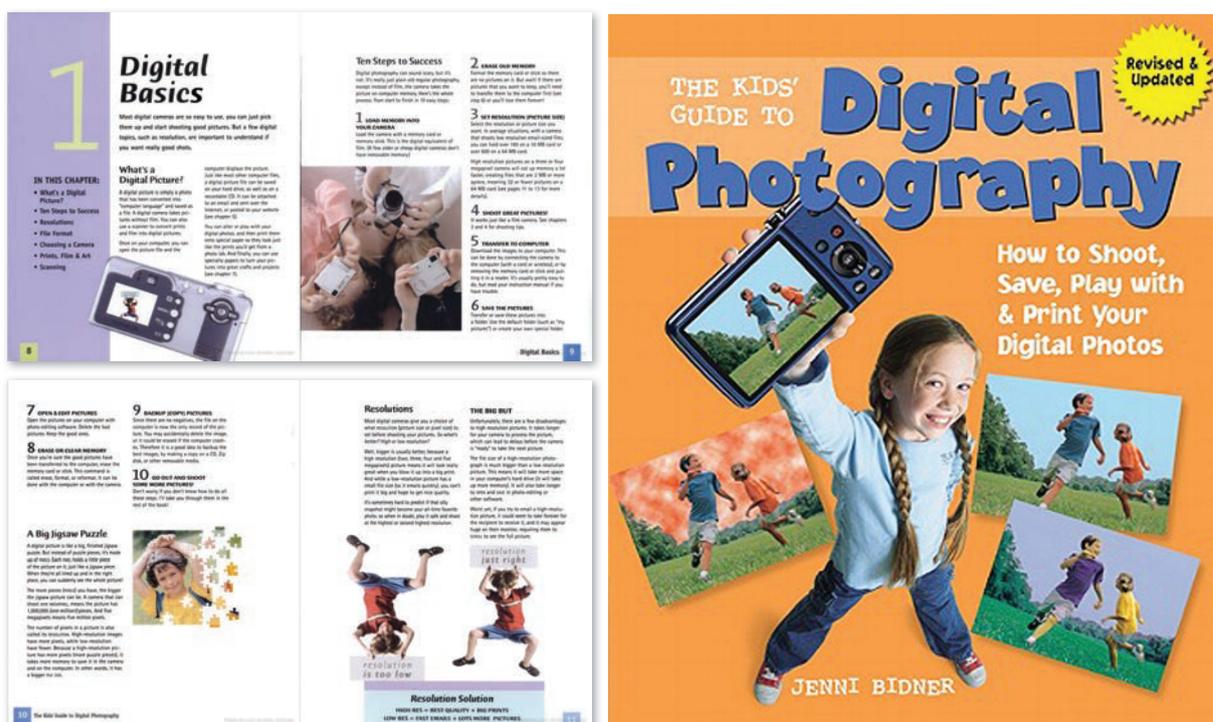


Figura 41: The Kids' guide to digital photography
À esquerda amostra da parte interna, à direita, a capa.

Fonte: BIDNER, 2004

ma digital (figura 41). Traz todos os processos explicados, desde a escolha entre as diferentes câmeras disponíveis no mercado, a transferência das fotos para o computador, manipulação dessas e posterior impressão.

Tabela 14: The Kids' guide to digital photography

Dados técnicos e atributos	
Título original	The Kids' guide to digital photography: How to shoot, save, play with & print your digital photos.
Autor	Jenni Bidner
Editora / ano	Lark Books / 2004
Idade	de 9 até 11 anos.
País / Linguagem	Estados Unidos / Inglês

Dados técnicos e atributos	
Preço Médio	R\$ 28,50
Formato (Fechado)	26 cm x 22,2 cm (altura x largura)
Número de páginas	96 páginas
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa flexível

Fonte: Elaborado pela autora.

Conteúdo

Bidner traz explicações bem lúdicas sobre os principais conceitos da fotografia digital, sempre com auxílio de fotos ilustrativas. Um exemplo é sua comparação dos pixels com peças de um grande quebra-cabeças (figura 32). Ela faz uma introdução à máquina digital, e aos conceitos básicos de fotografia, depois, dá bastante ênfase ao tratamento das imagens no computador, como montar álbuns e compartilhar na internet. Termina sugerindo projetos fotográficos e com um glossário dos principais termos abordados no livro.

Tabela 15: Sumário The Kids' guide to digital photography

Sumário “The Kids’ guide to digital photography”	
1. Fotografia digital	5. Você e a internet
2. Conhecendo a câmera	6. Imprimindo as fotografias
3. Tirando boas fotografias	7. Ideias divertidas e projetos
4. A mágica dos softwares	Glossário

Fonte: BIDNER, 2004.

Assim como Ebert e Abend (2011), Bidner traz sua narrativa voltada para as crianças, de modo a ensiná-las. As explicações são sempre ilustradas com imagens fotográficas e esquemas, que auxiliam no entendimento. O design é bastante colorido e cheio de elementos, por vezes, causando certo ruído. A diagramação é feita através de uma mancha de cinco colunas.

5.3. LIVROS VOLTADOS A ENSINAR FOTOGRAFIA PARA CRIANÇAS

Apesar da falta de um projeto similar, que esteja nos mesmos parâmetros do que será desenvolvido, foram encontrados muitos trabalhos que tratavam da fotografia como ferramenta auxiliar no processo de alfabetização. Para a análise em questão, escolheu-se o “Photography for kids: The video guide” e “I wanna take me a picture: Teaching photography and writing to children”. O primeiro título trata-se de um conjunto de videoaulas voltadas a pais que querem ensinar fotografia a seus filhos pequenos, porém, somente se conseguiu acesso à versão escrita das

mesmas. O segundo, é um livro escrito por uma mãe e educadora que relata suas experiências inserindo a fotografia na alfabetização.

5.3.1. Photography for Kids: The video guide [Kindle Edition With Audio/Video]

Forma

“Photography for kids: The video guide” (figura 42) é um DVD com videos

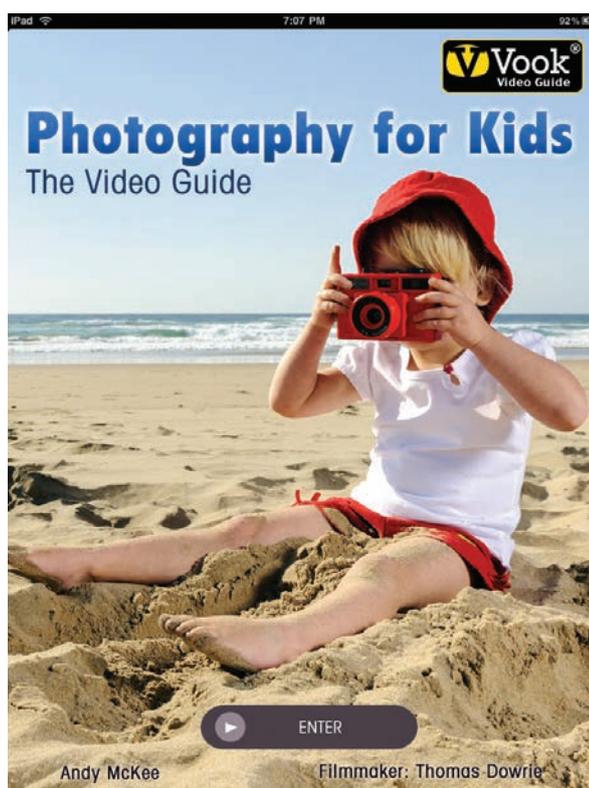


Figura 42: Photography For Kids: The Video Guide
Fonte: MCKEE, 2011

explicativos voltados a pais que querem ensinar seus filhos pequenos a fotografar. Neste trabalho foi usada a versão e-book escrita da Amazon, sem as video aulas. O autor explica os fundamentos da fotografia de forma lúdica, trazendo dicas de como passar essas informações para as crianças.

Tabela 16: Photography For Kids: The Video Guide.

Dados técnicos e atributos	
Título original	Photography for Kids: The Video Guide.
Autor	Andy McKee
Editora / ano	Vook / 2011
Idade	não especificado
País / Linguagem	Estados Unidos / Inglês

Dados técnicos e atributos	
Preço Médio	\$ 0,99 (dólares)
Formato (Fechado)	-----
Número de páginas	256 slides no e-book
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa flexível

Fonte: Elaborado pela autora.

Conteúdo

Em seu trabalho, McKee explica como ensinar as crianças sobre os diferentes tipos de câmeras e modos de configuração, ele também faz uma breve introdução sobre composição e iluminação. Assim como os outros autores, ele propõe lugares e temas de interesse para criança a tirar fotos. Por fim, traz a edição, a manipulação e o compartilhamento de fotos explicados de melhor modo para que as crianças entendam.

Tabela 17: Sumário Photography For Kids: The Video Guide.

Sumário “The Kids’ guide to digital photography”	
1. As melhores câmeras para crianças	5. O básico sobre iluminação e como usar o <i>flash</i>
2. Como segurar a câmera	6. Bons lugares para as crianças praticarem
3. Ensinando composição para crianças	7. Edição e manipulação de imagens para crianças
4. Ensinando sobre o foco e os modos da máquina	8. Compartilhando fotos e criando álbuns

Fonte: MCKEE, 2011.

Apesar da narrativa de McKee ser voltada para adultos, ele passa as informações de maneira simples e clara, já visando o público infantil. Ele primeiro transmite os assuntos de maneira mais completa, depois, através de dicas, ele explica qual a melhor maneira de ensinar aquele determinado assunto às crianças.

5.3.2. I wanna take me a picture: Teaching photography and writing to children

Forma

“I wanna take me a picture: Teaching photography and writing to children” (figura 43) é um guia escrito para pais e professores, que tem como função auxiliar na introdução da criança ao mundo fotográfico. Além de ensinar sobre fotografia, as autoras tem como objetivo introduzir a atividade durante o processo de alfabetização, de modo a incentivar as crianças a se expressarem. O livro inclui histórias sobre a autora dentro da sala de aula e suas experiências ao introduzir a fotografia ao método de alfabetização. Ela demonstra como as atividades com fotos podem

auxiliar no autoconhecimento da criança e no desenvolvimento da sua percepção do mundo ao seu redor.

Tabela 18: I Wanna take me a picture.

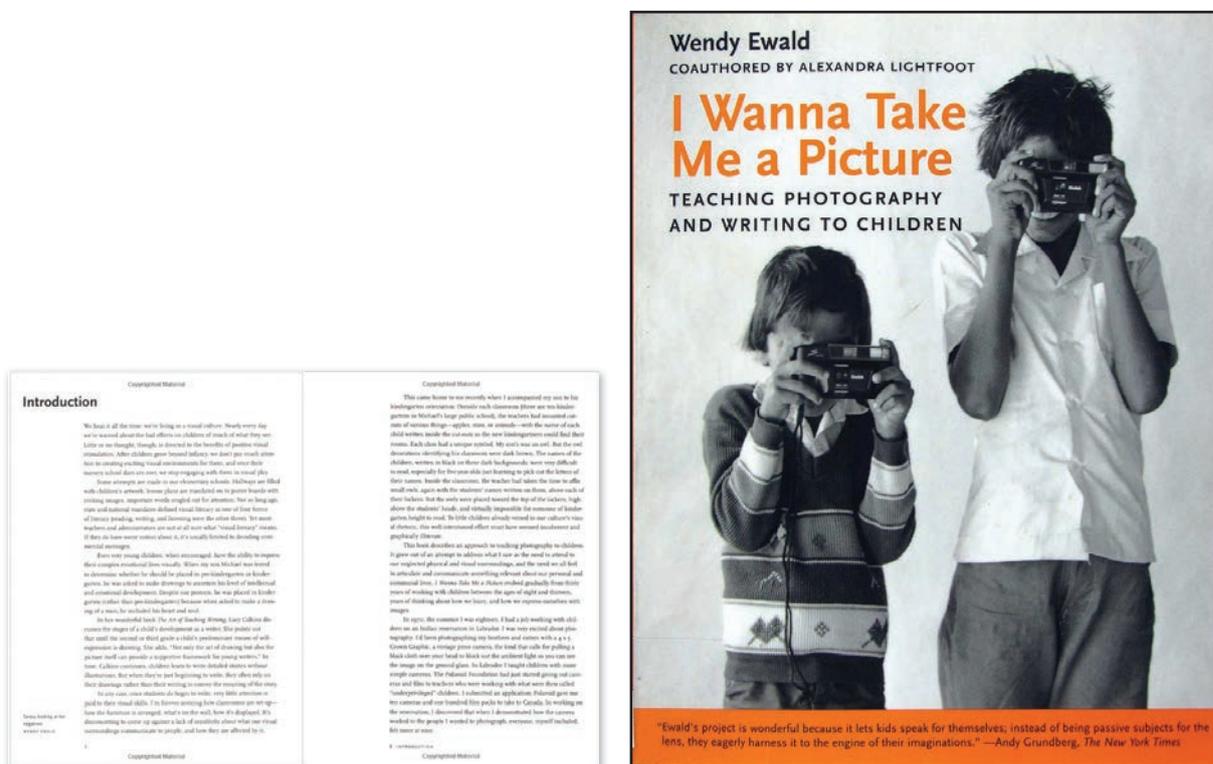


Figura 43: I wanna take me a picture
À esquerda amostra da parte interna, à direita, a capa.

Fonte: EWALD; LIGHTFOOT, 2002

Dados técnicos e atributos	
Título original	I wanna take me a picture: Teaching photography and writing to children
Autor	Wendy Ewald e Alexandra Lightfoot
Editora / ano	Beacon Press / 2001
Idade	Público adulto
País / Linguagem	Estados Unidos / Inglês
Preço Médio	R\$ 68,50
Formato (Fechado)	22,9 cm x 17,8 cm (altura x largura)
Número de páginas	176 páginas
Estilo de Ilustração	Fotografias
Acabamentos	Capa dura

Fonte: Elaborado pela autora.

Conteúdo

As autoras fazem um panorama da história da fotografia e de suas experiências introduzindo a atividade no ensino. Demonstram as diferentes formas de se interpretar as imagens e descrevem como a alfabetização visual pode auxiliar no desenvolvimento da criança. Depois, elas explicam um pouco da técnica da fotografia analógica e do método de revelação, para a seguir, descrever atividades de ensino na escola e em comunidades.

Tabela 19: Sumário I Wanna take me a picture.

Sumário “I Wanna take me a picture.”	
1. Introdução	5. Usando a fotografia na sala de aula
2. Aprendendo a interpretar fotografias	6. Usando a fotografia em comunidades
3. Alfabetização através da fotografia	7. Recursos e leituras
4. Aprendendo a técnica	8. Agradecimentos

Fonte: EWALD; LIGHTFOOT, 2001.

O livro é bem teórico, voltado ao público adulto, traz bastante conteúdo textual e poucas imagens. A diagramação é limpa e arrojada, com grade de uma coluna e grandes margens.

6. DESENVOLVIMENTO DO LIVRO

Através da fundamentação teórica da etapa inicial de pesquisa bibliográfica e da análise de similares com os profissionais da área de design gráfico e fotografia, foi possível se obter o embasamento necessário para o desenvolvimento do projeto de um livro infantil que desperte o interesse pela fotografia. A fundamentação permitiu o estabelecimento de aspectos teóricos e práticos que envolvem a produção de um livro infantil sobre fotografia, que atenda as necessidades do público infantil e compreenda suas restrições. Estes aspectos nortearão o desenvolvimento do conteúdo, do projeto editorial e realização das fotografias e serão revisados conforme o projeto for sendo construído.

6.1. CONTEÚDO

O processo de desenvolvimento do projeto teve início com a determinação da parte textual do livro. A partir da pesquisa teórica realizada na primeira fase do trabalho, foi escolhido que seriam abordados os seguintes tópicos, tendo em vista a capacidade de compreensão das crianças na faixa etária escolhida (seis a oito anos):

1. A Fotografia

A câmera, uma pequena caixa com uma lente

2. Começando a fotografar

Em foco e fora de foco

Zoom

Claro e escuro

Modos da câmera

3. Composição

4. Ideias e projetos

Autorretratos

Os animais estão por toda parte

Coisas pequenas

Filtros

Após os capítulos e subcapítulos serem determinados, o conteúdo foi desenvolvido com base na pesquisa teórica realizada na primeira fase deste trabalho e usando como referência os livros de conteúdo similar voltados para crianças já citados no capítulo cinco.

O texto consequente desse processo resultou em uma linguagem muito formal e era muito extenso para o público alvo (apêndice A), por isso, a seguinte etapa foi a de adaptação à faixa etária visada. A adequação da linguagem foi feita a partir dos parâmetros propostos por Piaget (1967, apud FILIPOUSKY; ZILBERMAN, 1982), demonstrados no subcapítulo “Faixa etária”, tais como o uso de voz ativa, a ordem direta, linguagem simples e frases curtas. Após essa adequação, o texto ainda foi revisado por uma professora de séries primárias, até chegar à versão final (apêndice B).

Com texto pronto e separado em capítulos, foi possível fazer uma estimativa de quantas páginas seriam necessárias para compor o livro. Esta estimativa permitiu montar um *storyboard* bem simples, em que o texto foi disposto nas páginas juntamente com as ideias dos elementos que iriam ilustrá-lo (figura 44). A visualização do *storyboard* possibilitou fazer uma melhor distribuição do conteúdo, assim como visualizar partes em que o texto teria que ser cortado ou complementado. Ele também viabilizou a previsão de elementos interativos, como *pop-ups* e abas, que tanto auxiliam a criança a compreender o texto, como tornam o livro mais interessante no ponto de venda.

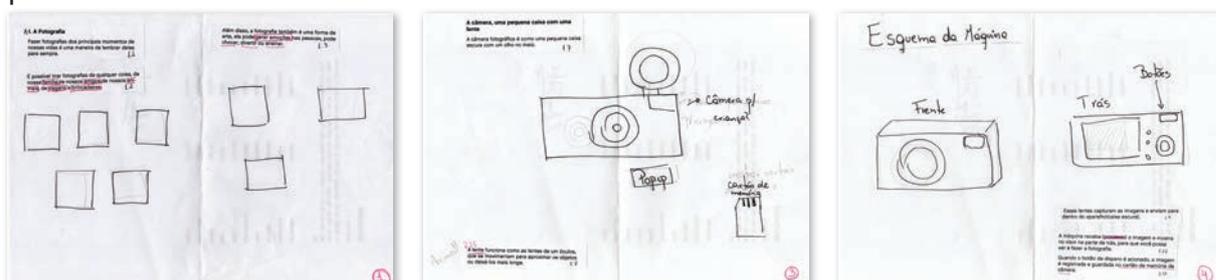


Figura 44: Storyboard simplificado.

Fonte: Autora

A pretensão é a de que o livro possa ser visto como uma espécie de manual técnico para crianças, podendo ser consultado conforme a necessidade, por isso, os assuntos podem ser vistos em separado. Os temas são desenvolvidos em diferentes graus de dificuldade, mostrando o básico, para crianças mais novas (seis anos), mas explicando também alguns tópicos mais avançados (como é o caso dos modos) que são de interesse tanto para crianças maiores, quanto para adultos.

Dicas especiais

Ao longo da formulação do conteúdo foram desenvolvidas algumas dicas especiais que auxiliam as crianças a fazer boas fotografias. São conselhos como não fotografar contra a luz do sol ou a distância ideal para se ficar do assunto fotografado quando se for usar o *flash*. Para dar destaque a essas dicas pensou-se em usar caixas de texto que seguem a mesma linguagem gráfica dos outros elementos do livro.

6.2 PROJETO GRÁFICO

O projeto gráfico foi elaborado a partir dos parâmetros pesquisados na fundamentação teórica, respeitando as necessidades e restrições do público infantil. Nessa etapa foram definidos o formato e a mancha gráfica; a grade estrutural; a tipografia; a diagramação; o padrão cromático; os elementos gráficos e a capa, guardas e quarta capa.

Formato e mancha gráfica

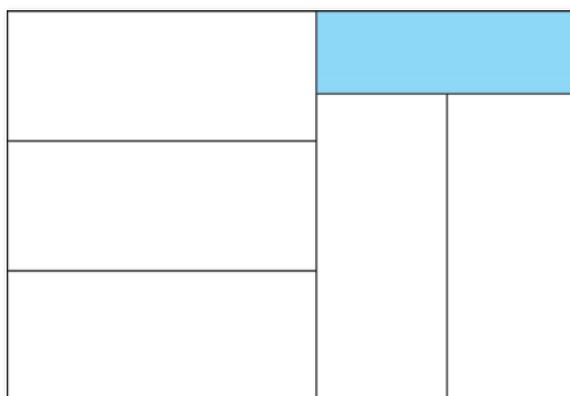


Figura 45: Padrão 66 cm x 96 cm dividido em 10 partes.

Fonte: Autora.

Conforme a pesquisa bibliográfica, livros muito grandes se tornam de difícil manuseio para as crianças e um tamanho pequeno tampouco comportaria de forma satisfatória o conteúdo e as ilustrações. Formatos muito retangulares, em que as medidas de altura e largura distam muito entre si, também se tornam descon-

fortáveis ao se manusear, desse modo, a partir dessa constatação e levando em conta um melhor aproveitamento de papel (conforme o padrão ISO 66 cm x 96 cm), foi escolhido o formato de 21 cm x 25 cm. O padrão 66 cm x 96 cm comporta uma divisão em 10 partes exatas de 22 cm x 26 cm (figura 45), com uma área de 1 cm extra para o refilamento. A dimensão final ficaria em 21 cm x 25 cm fechado e 21 cm x 50 cm aberto.

Uma vez que o formato foi definido, o desenvolvimento do projeto pôde ser transferido para o computador. A definição das proporções internas são de fundamental importância para o projeto, visto que se trata de um livro fotográfico repleto de imagens, e que por isso, precisam de um espaço generoso ao seu redor para que o leitor possa “descansar” o olhar. Assim, a mancha gráfica foi criada de acordo com o layout de Honnecourt, descrito no subcapítulo “Grade e mancha gráfica” deste trabalho. Foram traçadas as diagonais nas páginas simples e espelhadas, seguidas por uma grade horizontal com divisões de 18 avos da altura da página, determinando assim a mancha gráfica (figura 46).

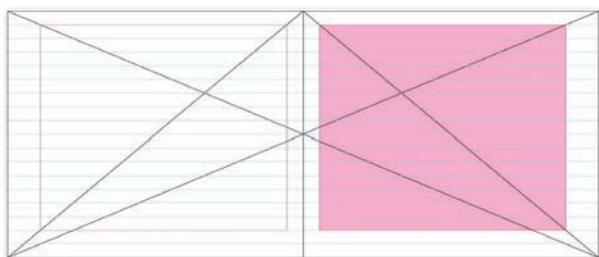


Figura 46: Mancha gráfica.

Fonte: Autora.

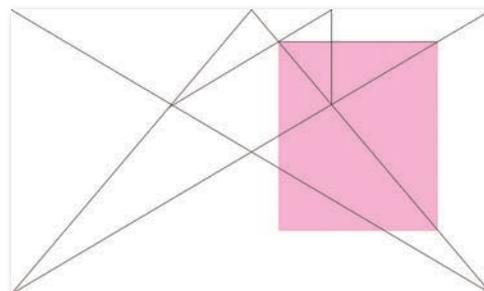


Figura 47: Mancha gráfica vertical de teste.

Fonte: Autora.

Nessa etapa também foram feitos testes para se averiguar qual formato seria mais adequado, se o paisagem ou o vertical. Foi determinada a mancha gráfica para cada um dos formatos e simulado o conteúdo escrito (figura 47). Assim, se observou que o formato paisagem teria um melhor aproveitamento de espaço, principalmente tendo em conta a grande quantidade de fotografias e o tamanho avantajado do corpo do texto.

Grade estrutural

A definição da grade foi feita primordialmente a partir dos aspectos levantados no capítulo sobre tipografia da fundamentação teórica. Conforme os parâmetros tipográficos recomendados por Burt (1959, apud COUTINHO e SILVA, 2007), a largura máxima de coluna recomendada para crianças da faixa etária entre seis e oito anos é de 10 cm a 13 cm. Assim, para se adequar a essa medida, foi criado

uma grade estrutural de seis colunas, com um espaçamento de 8 mm entre elas (figura 48), possibilitando o uso do módulo de uma, duas, três e de quatro colunas (esta última com 13 cm de largura) para o texto. A grade de seis colunas, devida sua versatilidade em ser trabalhada em diferentes conformações, também permite uma maior flexibilidade na hora de dispor as fotografias, dando mais fluidez ao projeto.

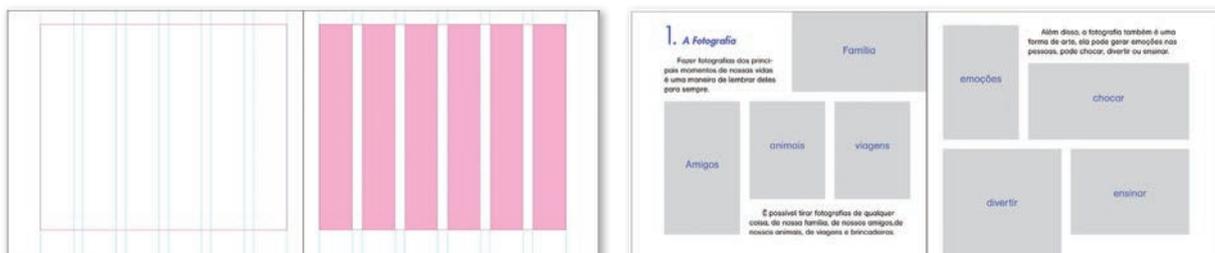


Figura 48: Módulo de 6 colunas.

Fonte: Autora.

O projeto prevê uma quantidade considerável de caixas de textos e fotografias, por esse motivo, como ferramenta de auxílio ao layout e à diagramação do texto, ainda foi prevista uma grade de linhas base, estipulando o corpo de texto em 18 pontos e a entrelinha em 23 pontos (seguindo as recomendações tipográficas da pesquisa bibliográfica). As linhas base evitarão desalinhamentos verticais, conferindo mais consistência ao projeto, ainda, para melhor aproveitamento da mancha gráfica, a margem inferior foi diminuída para concordar com essa grade, fechando um número inteiro de linhas.

Tipografia

Assim como o corpo de letra, a coluna e a entrelinha, a família tipográfica também deveria estar de acordo com os formatos de tipos recomendados ao público infantil e elencados no capítulo de tipografia, da fundamentação teórica. Assim, de acordo com o que a maioria dos autores consultados indica para crianças de seis a oito anos, procurou-se por uma fonte sem serifa, com boa diferenciação ente os caracteres, que utilizasse a letra “a” e a letra “g” na forma simplificada (como a manuscrita), já que essa característica auxilia a legibilidade. Seguindo essas especificações se chegou a seguinte seleção de fontes tipográficas como opção para serem utilizadas: AGSchoolbook, Akzent schoolbook e Sassoon Primary (figura 49).

Destas, a que se mostrou mais de acordo com os parâmetros analisados na presente sessão, com maior espaçamento entre letras e que apresentava maior similaridade em seu desenho com a linguagem visual do projeto foi a AGSchoolbook, sendo então a escolhida. Como tipografia auxiliar, para uso nos títulos e subtítulos, foi selecionada a família Triplex Serif (figura 50). Essa família apresenta um desenho marcante, lúdico, e produz um contraste interessante em oposição à tipografia principal, acrescentando estilo à composição tipográfica.

AGSchoolbook
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Sassoon Primary
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Akzent Schoolbook
 ABCDEFGHJJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Figura 49: Pré-seleção de Fontes tipográficas.

Fonte: Autora.

TriplexSerif
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

A Fotografia

Fotografar os principais momentos de nossas vidas é uma maneira de lembrar deles para sempre.

Figura 50: Tipografia auxiliar aplicação.

Fonte: Autora.

Diagramação

Conforme visto na fundamentação teórica, o *layout* ou diagramação do livro envolve todas as decisões sobre o posicionamento exato dos elementos nas páginas. A partir do texto já configurado na tipografia escolhida e distribuído nas páginas correspondentes, foi possível fazer a previsão de onde estariam dispostas as imagens e demais elementos do livro. Para iniciar o processo de diagramação, foram alocados quadrados cinza com a legenda de qual fotografia seria mais adequada para aquele tema (figura 51) ao longo do livro.

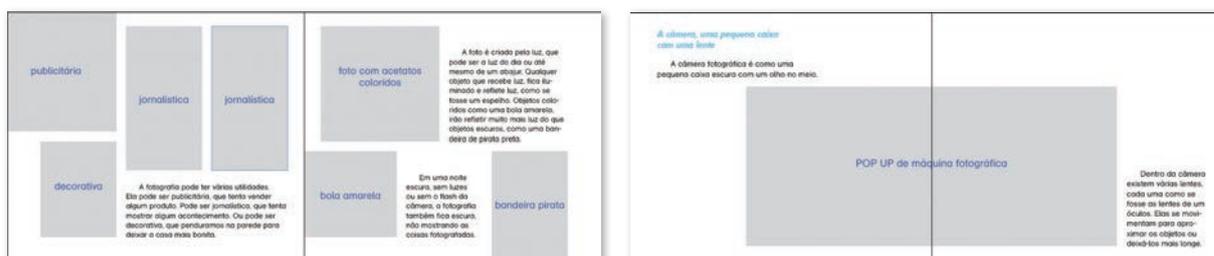


Figura 51: Diagramação com quadrados cinza.

Fonte: Autora.

A partir de então, os elementos interativos também puderam ser pensados, já com a previsão de seu espaço correspondente. A presença do grande número de fotografias de diferentes tipos e cores exigiu o uso rígido da grade, de modo a não gerar ruído. Porém, se procurou distribuir as fotografias nas mais diversas conformações das colunas (uso de número variado de módulos e imagens que “sangram” a página), dando fluidez ao projeto.

Padrão cromático

Conforme a pesquisa bibliográfica, as cores mais saturadas e vibrantes são mais atraentes ao público alvo, assim como o uso diversificado de tons. Dessa maneira, foi desenvolvido um padrão cromático que estivesse de acordo com esses requisitos.

A paleta de cores foi composta por oito cores principais, sendo duas para cada capítulo, uma de tonalidade mais saturada e outra auxiliar, mais clara. As cores são o amarelo, azul, verde e roxo, elas foram escolhidas devido seu caráter vibrante, principalmente quando vistas em conjunto (figura 52).

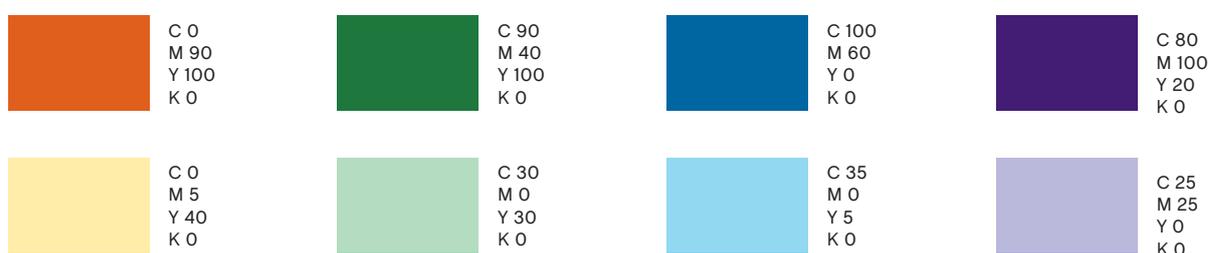


Figura 52: Padrão cromático.

Fonte: Autora.

A caracterização do capítulo por cor torna mais fácil a identificação do mesmo. Foram utilizados fundos de página colorido em cada abertura de capítulo e em cada página que possui algum elemento interativo, como um *pop-up* ou uma aba.

Elementos Gráficos

Além das cores vibrantes, buscando atender os requisitos de um livro que trouxesse o caráter lúdico e fosse atrativo ao público infantil, foram elaborados elementos gráficos que são usados nas aberturas de capítulo e outros locais específicos. Depois do desenvolvimento de alternativas, se chegou a elementos que remetem a etiquetas adesivas, com bordas pontilhadas (figura 53). São utilizados formatos diferentes para capítulos e subcapítulos, sendo estes últimos, mais simples. Os elementos seguem o padrão cromático do livro, variando conforme o assunto, são usadas as duas tonalidades do capítulo em contraste com o branco.

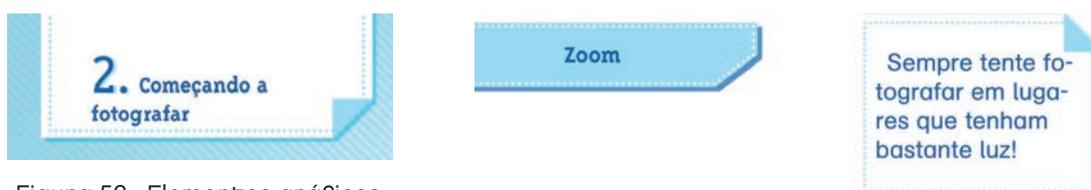


Figura 53: Elementos gráficos.

Fonte: Autora.

Ainda explorando o universo infantil, foram desenvolvidos fundos coloridos listrados (ao invés de lisos) para serem aplicados nas aberturas de capítulos e nas páginas com elementos interativos. A utilização de texturas vivas em conjunto com

o texto e fotografias, que possuem cores mais neutras, cria um contraste interessante do ponto de vista lúdico. Foram utilizadas listras diagonais em tom um pouco mais claro que o fundo e, para complementar, foi inserido um leve degradê elíptico que deixa a opacidade mais clara no centro e mais escura nas bordas das páginas, dando sensação de profundidade (figura 54).



Figura 54: Cores caracterizando os capítulos.

Fonte: Autora.

Capa, guardas e quarta capa

Desde o princípio, adotou-se a ideia de utilizar algum padrão decorativo nas guardas do livro utilizando a imagem de máquinas fotográficas. O uso de ilustrações ou outros elementos gráficos foi previamente descartado, já que não estaria de acordo com a linguagem visual do projeto. Desta maneira, foram coletadas imagens de diferentes câmeras digitais, em vários tamanhos, marcas e tipos. Usou-se essas imagens em diversas distribuições e cores, desta forma, gerando algumas alternativas (figura 55). Por fim, foi eleito um padrão com algumas câmeras coloridas maiores, em conjunto com outras menores em preto e branco (figura 56).



Figura 55: Alternativas do padrão decorativo.

Fonte: Autora.



Figura 56: Padrão Final utilizado nas guardas.

Fonte: Autora.

A capa também teria que ser marcada por imagens fotográficas, assim como o restante do livro. Por isso, se optou por utilizar uma única fotografia sangrada ao fundo, com o restante das informações necessárias em destaque à frente. Em

conjunto com a fotografia escolhida, o título teria que estar destacado de alguma forma, desse modo, foram acrescentadas mais duas cores ao padrão cromático, o vermelho claro e outra tonalidade mais escura, utilizadas sozinhas e com o fundo listrado (figura 57). Para teste, lançou-se mão de diferentes fotografias de crianças segurando máquinas e assim, foram desenvolvidas algumas alternativas (figura 58).

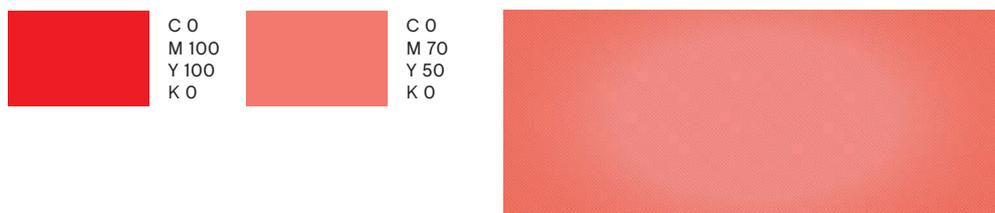


Figura 57: Novas cores e Fundo listrado.

Fonte: Autora.



Figura 58: Alternativas para capa.

Fonte: Autora.

A alternativa 1 (à direita), com os elementos gráficos seguindo o padrão dos elementos internos do livro, mostrou-se mais interessante, porém, o ângulo da fotografia escolhida foi o da opção 2 (central). A quarta capa também foi testada em diferentes alternativas, com o padrão decorativo e com o fundo listrado em vermelho, sendo escolhido este último, por gerar menos ruído. A quarta capa ainda irá conter uma sinopse do livro (apêndice C), ressaltando suas qualidades e atributos, destinada aos compradores finais, adultos.

Para conferir um carácter mais lúdico, ainda foram desenvolvidas alternativas de lettering para o título utilizado na capa, lombada e folha de rosto. A família tipográfica Triplex Serif, destinada aos títulos, foi usada em suas diferentes conformações. Também foram aproveitadas as texturas listradas destinadas aos fundos de página, nas cinco cores principais do padrão cromático. As texturas foram testadas de diferentes formas, sendo escolhida a alternativa em que “fotografia para” fica em vermelho e “crianças” fica com uma letra em cada cor. Por fim, se optou por desalinhar as letras de “crianças” e simular o mesmo efeito de “sombra” utilizado nos elementos gráficos do interior do livro, como mostrado à direita na figura 59.

Fotografia para crianças Fotografia para crianças Descobrimo a fotografia

Figura 59: Desenvolvimento do lettering

Fonte: Autora.

Para garantir uma maior proteção para a encardenação e para os elementos interativos internos, foi proposto em um fechamento lateral para o projeto. Esse mecanismo teria que ser resistente, já que o livro foi feito para ser muito manuseado. Dessa forma, se optou por uma aba lateral que seria uma continuação da quarta capa (com toda a altura do livro), presa na capa através de um imã. A aba cobre aproximadamente um quarto da capa, reproduzindo a imagem impressa (figura 60).

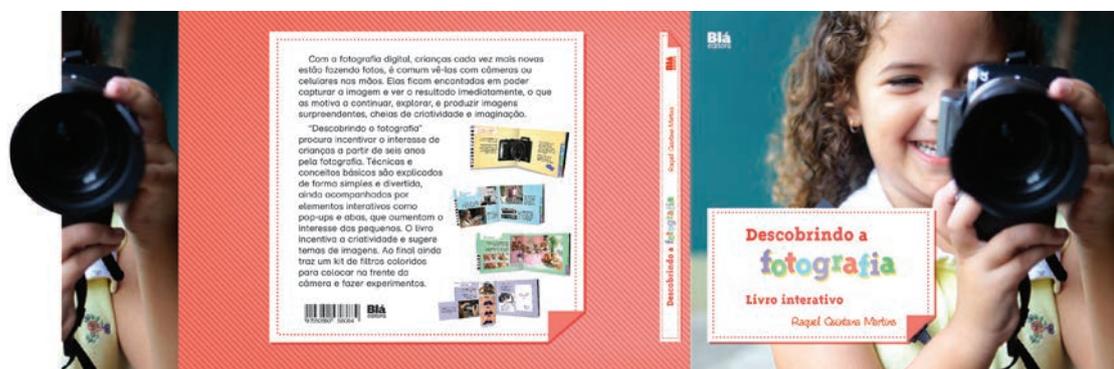


Figura 60: Alternativa Final da capa aberta, com a aba lateral de fechamento

Fonte: Autora.

6.2.1 Adequação do conteúdo

Com a família tipográfica estipulada, foi possível visualizar o conteúdo inserido no livro. Constatou-se que, devido o tamanho do corpo da letra, seria necessário cortar algumas partes para se chegar a um número razoável de páginas. Inicialmente, o livro foi pensado com 36 páginas, um miolo de 32 e mais 4 para capa, guardas e contracapa. Esse número não poderia ser aumentado muito por causa dos elementos interativos, com *pop-ups* e abas, que exigem uma gramatura de papel mais elevada. Porém, a partir da análise de similares e do conteúdo desenvolvido, constatou-se que esse número de páginas poderia ser aumentado, passando para um total de 44 páginas.

Ainda assim, o texto teve que sofrer alguns cortes de modo a se adequar ao espaço disponível. Desse modo, se chegou a seguinte composição de capítulos e subcapítulos:

1. A Fotografia - 4 páginas

A câmera, uma pequena caixa com uma lente - 2 páginas

- A máquina fotográfica - 2 páginas
- 2. Começando a fotografar - 4 páginas
 - Em foco e fora de foco - 4 páginas
 - Zoom - 2 páginas
 - Claro e escuro - 4 páginas;
 - Modos da câmera - 2 páginas
- 3. Composição - 6 páginas
- 4. Ideias e projetos - 2 páginas
 - Autorretratos - 2 páginas
 - Os animais estão por toda parte - 2 páginas
 - Filtros - 2 páginas

Até chegar à versão final (apêndice D), o texto ainda sofreu constantes ajustes de modo a se adequar melhor ao público infantil, principalmente ao se trocar palavras, encurtar frases e simplificar tempos verbais e expressões. Com estas alterações, a diagramação também foi revista diversas vezes, principalmente para que o tamanho do texto se adequasse ao espaço conferido, para que não ficasse uma única palavra ao final dos capítulos ou, para que os ícones aos que algumas frases remetem, não ficassem desalinhados com os parágrafos correspondentes.

Abas de sumário

Foi observado que os livros para crianças dessa faixa etária, geralmente são bem simples, muitas vezes não apresentando introdução, sumário, bibliografia, entre outros. Assim, para não aumentar o número de páginas e tornar o acesso aos capítulos mais fácil para o público, se optou em desenvolver quatro abas laterais, uma para cada capítulo (figura 61).



Figura 61: Abas laterais.

Fonte: Autora.

As abas, com o auxílio do padrão cromático, permitem que a criança visualize diretamente o assunto que quer abordar. Além desse fator, elas ainda são elementos que agregam interatividade ao livro, tornando-o mais interessante.

Para adequar as abas e o formato do livro de melhor forma possível foi aumentado um pouco a medida lateral do livro. Ao invés de 25 cm de comprimento, ele passou a ter 25,5cm, ainda dentro da medida 22 cm x 26 cm que proporciona um melhor aproveitamento de papel. A mancha gráfica e as margens internas ficaram inalteradas. Ao final, as abas ficaram com 1,5cm de largura, comportando perfeitamente os títulos dos capítulos.

Elementos interativos

Conforme a pesquisa bibliográfica, qualquer diferencial em um livro infantil ajuda a captar a atenção do público alvo e prolongar seu interesse no assunto, assim, essa característica seria muito apreciada no projeto em questão, já que se trata de um livro de caráter técnico. Por esse motivo foi desenvolvido uma série de elementos interativos ao longo do livro, assim como *pop-ups* e abas, que estimulam a curiosidade da criança.

O primeiro elemento interativo a ser pensado foi o *pop-up* de uma máquina fotográfica, logo no início do livro. Ele foi imaginado de uma forma que, quando a criança abrisse as páginas, as lentes de papel se estendessem para fora do livro, como se fossem as de uma câmera de verdade. A elaboração deste elemento foi complexa e necessitou vários testes. A partir de pesquisas realizadas em similares, se chegou a um tutorial que explicava como fazer um cartão comemorativo que continha um *pop-up* de bolo de aniversário no centro. A partir desse tutorial e adaptações, alcançou-se o efeito desejado para as lentes da câmera (figura 62).



Figura 62: Pop-up das lentes e da câmera completa.

Fonte: Autora.

Com as lentes definidas, era necessário projetar como se comportaria o *pop-up* com o restante da máquina. Após alguns testes, se optou por não reproduzir a parte da “pega” da câmera, mais arredondada, já que esta ficaria com ângulos retos e assim, destoaria muito das formas reais. O corpo da máquina foi reproduzido seguindo a silhueta da vista frontal do modelo de verdade, incluindo a forma

do *flash* e dos botões. Para se adequar ao fechamento do *pop-up* das lentes, foi necessário fazer um ajuste nessas, de forma que elas começassem mais acima do que a original.

O uso dos acetatos especiais (figura 63) para o subcapítulo de foco, além de ser mais um elemento de interesse para as crianças, auxilia a explicar os efeitos de fotos fora de foco e fotos tremidas. A janela com o acetato que simula fotos “borradas” pode ser deslocado até a metade da fotografia, assim, é possível fazer a comparação de uma imagem com foco e outra sem. Já a janela para a foto tremida é feita com um acetato impresso com a mesma imagem demonstrada no fundo, desse modo, quando deslocada um pouco para baixo, reproduz o efeito tremido.



Figura 63: Acetatos especiais simulando Foco e Foto tremida.

Fonte: Autora.

Outro elemento interativo interessante são os espaços para que as crianças encaixem as fotos que vierem a tirar. O intuito desses espaços é incentivar a criança a fazer fotos cada vez melhores, e assim, passar um pouco de responsabilidade sobre seus clics, já que ela terá que escolher a melhor imagem para colocar ali, como se fosse um portfólio. Esses espaços vêm com a legenda explicativa sobre a foto e picotes no papel, próximos aos cantos para encaixar a fotografia (figura 64).



Figura 64: Espaços para encaixar Fotografias.

Fonte: Autora.

Após uma pesquisa de campo em livrarias e outras lojas especializadas, em que se pôde visualizar livros similares que também exploram os elementos interativos em papel (figura 65), se chegou à conclusão que poderiam ser incluídas mais “janelas com abas” ao longo do livro. Assim, surgiu a ideia de utilizar abas para mostrar fotografias e abaixo, o modo como foram tiradas, mostrando o fotógrafo e explicando a técnica (figura 66). Com isso, aumentou o espaço para textos no livro e foi possível acrescentar alguns tópicos que tinham sido cortados, por falta de espaço, na hora da diagramação.



Figura 65: Janelas com abas.

Fonte: Autora.



Figura 66: Abas que são “puxadas”.

Fonte: Autora.

Além das janelas com abas que se “levantam”, também foram elaboradas abas que são “puxadas” para baixo, desse modo, mostrando a fotografia que existe atrás e permitindo fazer a comparação entre elas, já que ficam dispostas lado a lado (figura 67).



Figura 67: Livros similares com elementos interativos.

Fonte: Autora.

Fotografias

Para o processo inicial de construção e visualização do livro, o texto foi complementado com fotografias da internet ou com caixas cinza e legendas. A seguir, antes da realização do primeiro boneco, foi feita uma busca no acervo pessoal de imagens da autora para identificar as fotografias que já poderiam ser utilizadas no projeto final, desse modo, se obtendo cerca de 60% do total de imagens finais.

Em alguns casos específicos foram utilizadas fotografias de outros autores, aos quais se dará os créditos na última página.

O restante das fotografias teria que ser produzido ao longo do semestre. Esse seria o caso principalmente de imagens que envolvem crianças de 6 a 8 anos tirando fotografias ou em alguma outra situação específica. A busca por essas crianças foi feita através de indicações de amigos, assim, se entrou em contato com os familiares dos futuros modelos explicando o projeto e pedindo autorização para fazer as imagens.

O aumento das abas e conseqüentemente do conteúdo, realizado depois da visualização de similares em livrarias, também gerou um aumento grande no número de imagens necessárias. Para auxiliar a produção dessas fotografias, foi construída uma tabela que explicava o tipo de foto necessária, os elementos envolvidos, o formato e a página correspondente no livro (apêndice E).

Procurou-se variar o local em que essas imagens seriam produzidas, de modo a enriquecer mais o conteúdo. Também se procurou utilizar diferentes tipos de iluminação, em alguns casos foi usada luz natural, em outros, foi utilizado *flash* lateral. Estas fotografias produzidas especificamente para o livro foram todas feitas com uma câmera Canon 5D MarkII e objetiva 24-70mm. Os encontros com as crianças tiveram duração de uma média de 40 min., foram fotografadas três crianças, uma de seis anos e duas de sete anos. Conforme foi possível, se produziu todos os itens da tabela com cada uma das crianças, desse modo, ao final, foram geradas três opções de imagens para cada caso. Essa logística também permitiu o aprimoramento ao longo do processo, principalmente no quesito de melhor ângulo para se tomar a fotografia.

Em todo o conjunto de fotografias, se buscou imagens que trouxessem crianças, remetessem a elas, ou fossem de fácil entendimento para elas. Também se procurou ter uma variação de temas, de modo a enriquecer mais o conteúdo do livro. Foram utilizadas imagens de diversos modelos e marcas de câmera, assim, há mais chance do leitor se identificar com as câmeras e não há a impressão de que a autora está recomendando um ou outro tipo.

Filtros

Procurando agregar mais um diferencial ao volume, que incentive o interesse das crianças pela fotografia e pelo conteúdo, foi desenvolvido um kit de filtros em acetato para serem distribuídos em conjunto com a publicação. Este kit, além chamar a atenção no ponto de venda, ainda tem a vantagem de incitar o usuário a fazer mais fotos e assim explorar mais o livro.

Os filtros remetem aos antigos filtros utilizados em máquinas analógicas, que eram acoplados na frente da lente. Assim como aqueles, se pensou em desenvolver filtros coloridos em acetato, que o usuário poderia segurar na frente da lente para gerar efeitos nas fotografias. A vantagem desse tipo de material são as possibilidades de fazer diferentes experimentos, elas podem utilizar um ou mais filtros, e verificar como ficam as fotografias. É um modo de gerar manualmente o mesmo resultado que muitos *softwares* e aplicativos fazem digitalmente, porém de uma maneira muito mais divertida, já que envolve a criança diretamente na criação.

Para o projeto, se optou por desenvolver cinco opções de filtros, diferentes entre si. Primeiramente se pensou em trabalhar com acetatos coloridos lisos, presos em suportes, porém, depois de uma pesquisa feita nos antigos filtros analógicos e nos atuais efeitos conseguidos através de *softwares* e aplicativos de manipulação de imagem, se optou por usar acetatos impressos com diferentes cores e desenhos, conseguindo efeitos visualmente mais ricos nas fotografias (figura 68).

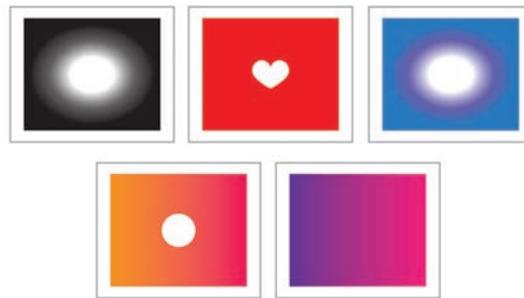


Figura 68: Impressão nos acetatos dos Filtros.
Fonte: Autora.

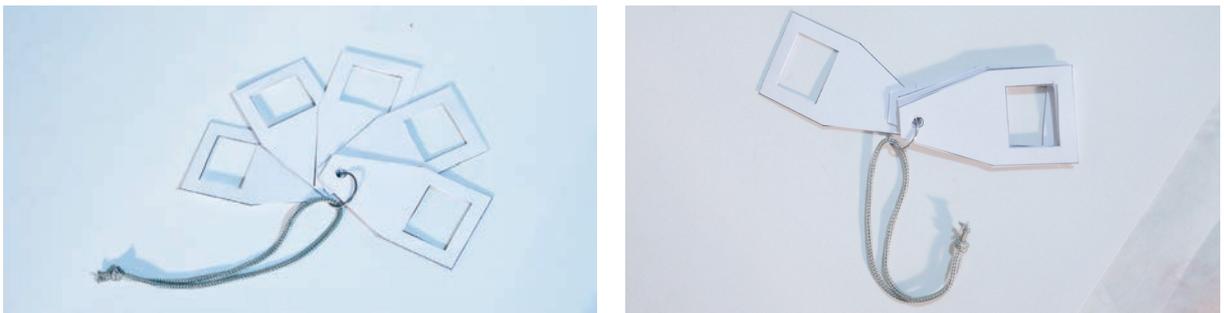


Figura 69: Conjunto de Filtros presos por anel.
Fonte: Autora.

O suporte será confeccionado em papel duplex 200g/m², revestido por um acabamento de Prolan fosco, para dar mais resistência e durabilidade. A parte que possui a janela recortada para o acetato é retangular, um pouco maior que uma lente de máquina digital padrão. Abaixo segue uma alça também em papel, para a criança segurar o filtro na frente da máquina e facilitar a ação de fotografar (figura 69). Esta alça tem um orifício na ponta por onde o conjunto de filtros fica unido através de um anel. Por fim, este anel fica preso em uma corda, que o usuário pode prender no pulso para facilitar o transporte.

Para acompanhar a linguagem visual do projeto, os suportes dos filtros ainda serão impressos com os padrões listrados utilizados na parte interna no livro. O título ficará na alça, identificando a publicação.

6.3 BONECOS DE TESTES

A confecção de um protótipo, ou boneco de testes, é essencial para a visualização do livro como um todo e como projeto tridimensional, principalmente por ele conter os elementos interativos. O primeiro boneco a ser construído foi em tamanho real, com papel couché 250 g/m² (figura 70). Seu propósito era testar o tamanho e a gramatura de papel, por isso ainda não continha os elementos interativos, a capa e a maioria das fotografias. Com ele foi possível averiguar que as medidas estão adequadas, ele é confortável ao se manusear e tem um bom tamanho em relação aos concorrentes no ponto de venda. Também se constatou que a gramatura do papel poderia ser menor, principalmente o papel que será utilizado no *pop-up*, já que folha de 250 g/m² se mostrou muito rígida.



Figura 70: Primeiro boneco
Fonte: Autora.



Figura 71: Segundo boneco
Fonte: Autora.

O segundo boneco teve o propósito de testar os elementos interativos e verificar como se comportariam visualmente as novas fotografias feitas, foi construído em escala reduzida e com papel sulfite 90 g/m² (figura 71). Com ele, foi possível

testar como as diferentes abas funcionariam, tanto as que tem a aba colada em cima da página, como as que tem a aba presa por dentro do livro, ficando invisível. Também se testou os elementos que funcionam como uma tira, que são puxados e assim permitem a visualização de novas fotografias.

Por fim, houve a necessidade de se construir um terceiro boneco, o mais realista possível, para realizar a validação com as crianças. Este boneco foi produzido com papel sulfite 180 g/m², em tamanho real, com todos os elementos que ainda não tinham sido testados (figura 72). Com ele, foi possível verificar se os elementos interativos com acetatos, o *pop-up* e a capa funcionariam bem. A partir dele também se ajustou o tamanho da lombada. Este modelo foi muito relevante para a visualização do resultado do livro como um todo, com a capa, também serviu como uma revisão final para o projeto.



Figura 72: Terceiro boneco
Fonte: Autora.

Papel e gramatura

A escolha do papel adequado deve ser feita de forma cuidadosa, já que ele que dará a estrutura para a encadernação, para a parte física do livro e, principalmente, será o suporte para a impressão. No caso do livro em desenvolvimento, os elementos interativos exigem uma encadernação com páginas dupladas para dar rigidez e acomodar as abas que ficam escondidas, assim, eles fazem necessário o uso de um papel com uma gramatura maior.

Após a construção do primeiro boneco, feito em tamanho real com papel couché 250g/m², se observou que o projeto final poderia ser feito com uma gramatura menor, mais leve e maleável. Conforme foi testado no terceiro protótipo, um papel 180g/m² já seria espesso suficiente. Assim, o papel escolhido foi o Duplex 180 g/m², que tem a vantagem de apresentar uma camada de revestimento, que confere mais qualidade à impressão e ajuda a proteger a publicação. A gramatura

exigida para o livro foi um dos fatores decisivos para a determinação do número de páginas, já que um livro com mais folhas se tornaria muito pesado para o manuseio de crianças pequenas.

Por ficar mais exposta e ser mais manuseada, a capa exige uma gramatura maior de papel, por isso, se escolheu trabalhar com papelão revestido por papel couché fosco 180 g/m². Ainda será utilizado um acabamento de Prolan fosco, que aumenta a resistência e durabilidade. A publicação ainda irá necessitar de facas de corte especial e montagem manual para produzir as abas, janelas e *pop-up*.

6.4 VALIDAÇÃO

A validação de um projeto de design é de suma importância para que seja comprovado que os objetivos almejados por este trabalho tenham sido atingidos. No caso do projeto em questão, buscou-se a validação através de profissionais na área de design, da fotografia e da educação. Além disso, ainda se testou como crianças da faixa etária escolhida interagem com o livro.

6.4.1 Profissionais da área de design gráfico e fotografia

A construção dos bonecos para teste, o primeiro na escala real do projeto e o segundo menor, mas já com os elementos interativos, permitiu que fosse feita uma validação do projeto com profissionais da área do design e fotografia. Foram selecionados quatro profissionais, três especializados em design e com grande conhecimento na área da fotografia e um fotógrafo profissional. Essa validação tem o intuito de verificar o livro como um todo e principalmente questões específicas como diagramação, adequação do conteúdo e gramatura do papel.

Observações feitas e respectivas justificativas:

- O tamanho do conteúdo, se não estaria muito extenso para o público alvo.

O livro foi pensado de modo a abranger vários tópicos básicos na área da fotografia, como se fosse um manual técnico para crianças. Ele é separado por capítulos com assuntos específicos, que não precisam necessariamente ser lidos na ordem ou de uma vez só, assim, a criança tem a liberdade de ler os conteúdos conforme tem necessidade de aplicá-los. Os similares encontrados no mercado estrangeiro, apesar de visarem uma faixa etária maior, também são muito mais extensos. O livro foi criado com o propósito de ser utilizado muitas vezes e por muito tempo. Ele apresenta o conteúdo básico e os elementos interativos, que vão pren-

der a atenção da criança em curto prazo, mas também apresenta um conteúdo um pouco mais específico, que pode ser consultado conforme houver a necessidade.

- A diagramação do livro e a disposição das imagens, se não estariam muito formais para a faixa etária.

A diagramação foi pensada de modo a dar fluidez ao projeto, mas ao mesmo tempo não gerar ruído, principalmente devido a grande quantidade de imagens de diferentes tipos e cores presentes no livro. Para contrastar com essa característica ortogonal e caracterizar o lado lúdico do trabalho, foram utilizadas as cores e os elementos gráficos.

Procurou-se não “infantilizar” demais o projeto para que fosse mantida a imagem técnica e “adulta” que a máquina fotográfica remete. Buscou-se a imagem de um manual técnico, que gera interesse na criança justamente por ser destinado a um público mais velho, mas que ao mesmo tempo apresenta o conteúdo adequado a sua faixa etária.

De modo a buscar um pouco mais esse caráter infantil, se optou por utilizar mais uma família tipográfica, no projeto, dentro das caixas de “dicas” e em outros locais pontuais. Foi escolhida uma fonte manuscrita, a *Journal*, que remete à letra que aprendemos na escola, e assim, diretamente às crianças. Além disso, a tipografia se torna interessante devido o grande contraste que gera em oposição à família dos textos e dos títulos (figura 73).

Journal
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

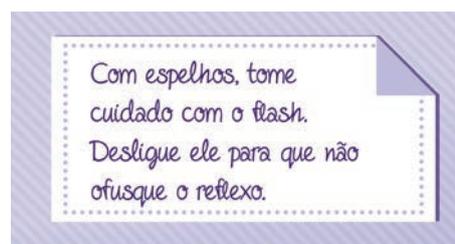


Figura 73: Fonte Journal

Fonte: Autora.

- A parte de composição e da regra dos terços, se não estaria “inibindo” a criatividade e a liberdade do olhar infantil.

Esta foi uma colocação muito relevante, que passou totalmente despercebida ao se adequar o conteúdo de outros livros similares voltados tanto ao público infantil, quanto ao adulto. O interessante no olhar de uma criança é justamente a liberdade que ele tem de retratar as coisas sem nenhuma restrição ou conceito pré-concebido. Os pequenos ainda não foram “moldados” pelo senso comum ou por regras específicas, e é essa característica que pode gerar resultados fotográficos surpreendentes e completamente diferentes do que estamos acostumados.

Por essa razão, a parte sobre a “regra dos terços” foi retirada e o conteúdo sobre composição foi alterado. O texto nessa parte foi construído de modo a instruir a criança a ter o cuidado de verificar se realmente está fotografando o que tem o intuito de fotografar, sem cortar nenhuma parte importante, cabendo a ela estipular o que é importante ou não.

- Se não seria mais adequado trabalhar sem hifenização, já que é um texto destinado a crianças recém-alfabetizadas e se existe a necessidade de recuo no início do parágrafo, já que se trabalha com uma largura pequena de coluna.

Nos testes iniciais, a utilização da hifenização evitava a ocorrência de grandes “buracos” no corpo do texto, principalmente devido à largura pequena da coluna em algumas páginas. A eliminação do recuo do parágrafo na primeira linha, além de evitar a sensação de que o texto estaria centralizado, equilibrou a questão dos “buracos” no texto, permitindo a retirada da hifenização.

Com essa alteração, foi necessário fazer toda uma revisão para verificar se as manchas de texto estariam equilibradas, ou se os ícones ilustrativos não teriam ficado desalinhados em relação ao conteúdo. Em alguns casos, foi necessário diminuir o tamanho da coluna para que uma palavra não ficasse sozinha na última linha do parágrafo, se tomou o cuidado de sempre realizar essa alteração no lado oposto da fotografia a que o texto se refere.

- Se o alinhamento do texto não deveria acompanhar as imagens a que ele remete.

Como na maioria dos casos as fotografias nas páginas remetem a algum trecho no texto, essa modificação realmente iria auxiliar a compreensão do conteúdo. Além desse fator, a variação do alinhamento conforme a disposição da imagem a que ele se refere, gera mais movimento ao projeto e ajuda a reforçar a característica de texto legenda.

Nos casos em que era usada uma fotografia grande com duas colunas de texto abaixo, lado a lado, a coluna à esquerda foi alinhada à direita e a coluna à direita, alinhada à esquerda, gerando uma unidade. Essas mudanças foram realizadas, mas só foram possíveis devido à retirada dos recuos dos parágrafos, já que evidenciou o alinhamento do texto (anulando a sensação de texto “centralizado” que havia anteriormente).

6.4.2 Profissionais da área de educação

A validação com profissionais da educação de séries primárias é de suma importância, dada a inexperiência da autora em escrever para este público. Apesar da pesquisa bibliográfica e da análise de similares, a visão de um profissional acostumado a lidar com crianças pode trazer vários pontos que passam despercebidos por outras pessoas, tanto no conteúdo como no projeto gráfico. Para avaliar, foram selecionadas duas professoras experientes, que já lecionaram para séries iniciais, entre outras séries e também já foram gestoras em escolas, orientando outras educadoras. Além dessas, o projeto também foi revisado por uma educadora de ensino fundamental, especificamente.

O resultado dessa validação foi muito positivo, de modo geral elas afirmaram que a linguagem estava adequada, assim como o conteúdo. Também observaram que as imagens reforçando os textos ajudam muito no entendimento e que o livro pode abranger um público maior que oito anos, já que traz informações básicas e outras mais avançadas.

A única ressalva feita, inclusive por mais de uma avaliadora, foi a questão da página em que são explicados os diferentes botões da câmera. Neste trecho, são utilizados termos como “*flash*” e “modos da câmera”, que são explicados detalhadamente depois, mas que até então se tornam uma incógnita. Para resolver esse problema, foram acrescentadas legendas explicando os termos mais complicados ou indicando as páginas em que são explicados, também foi acrescentado um trecho no corpo do texto esclarecendo que todos os itens ali citados serão mais explanados posteriormente.

6.4.3 Crianças na faixa etária escolhida

O interessante da validação com as crianças era verificar a reação delas ao folhear e interagir com o livro, por esse motivo, cada encontro foi filmado de modo a facilitar a percepção de suas reações. Assim, foram avaliadas as reações de quatro crianças individualmente, uma de oito, uma de sete e duas de seis anos.

De uma forma geral, o livro gerou grande interesse nas crianças, elas se mostraram ansiosas por manuseá-lo. O primeiro elemento a chamar bastante atenção foi o *pop-up* da câmera, que provocava que elas abrissem e fechassem a página para observá-lo. As fotografias também se mostraram interessantes, atraindo seu olhar. Posteriormente, as abas com os acetatos geraram reações diversas, algumas olharam e não fizeram nada, outras tentaram mexer, mas sem ler o texto, não

compreenderam muito bem sua função. As abas foram compreendidas de imediato, depois de abrir a primeira, as crianças se sentiam compelidas a ficar procurando outras no restante das páginas. As abas de “puxar” também foram imediatamente compreendidas, mas duas das crianças tiveram mais cuidado em colocá-las no local de origem, enquanto as outras duas nem tanto. O papel do projeto final vai fazer com que essas abas deslizem mais facilmente e exijam menos cuidado. De uma forma geral, essa validação foi positiva.

6.5 RESULTADO FINAL

Esta etapa expõe o resultado final do projeto desenvolvido, através de fotografias do terceiro boneco construído e manipulação digital, também mostra os filtros que virão em conjunto com o livro.



Figura 74: Resultado final da capa do livro e dos filtros

Fonte: Autora.

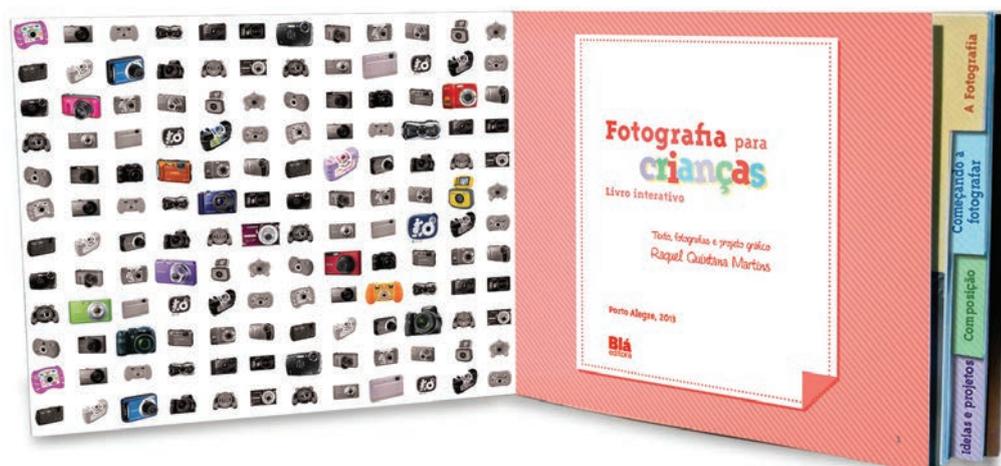


Figura 75: Guarda e Polha de rosto

Fonte: Autora.

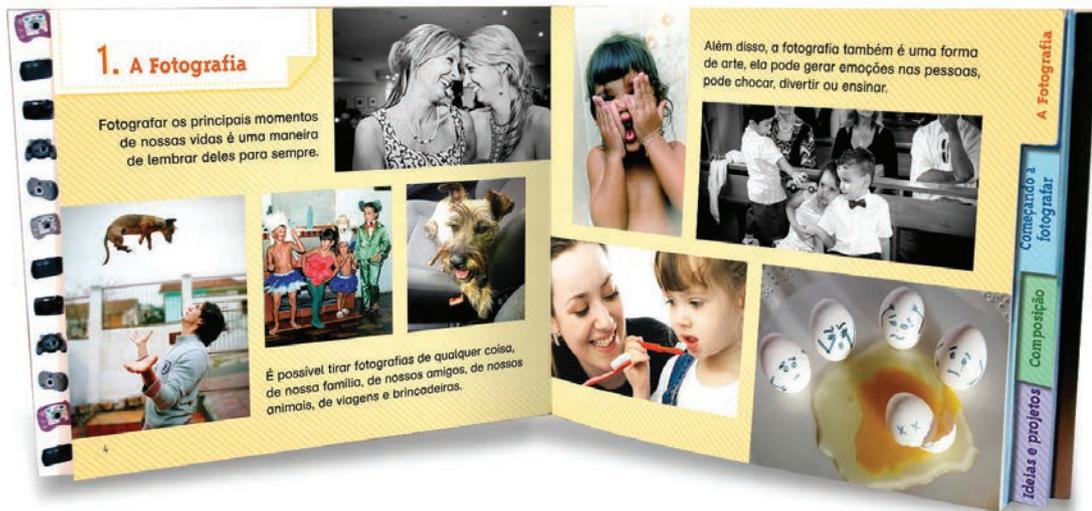


Figura 76: Páginas 4 e 5 - Introdução à Fotografia
Fonte: Autora.



Figura 77: Páginas 6 e 7 - Introdução à Fotografia
Fonte: Autora.

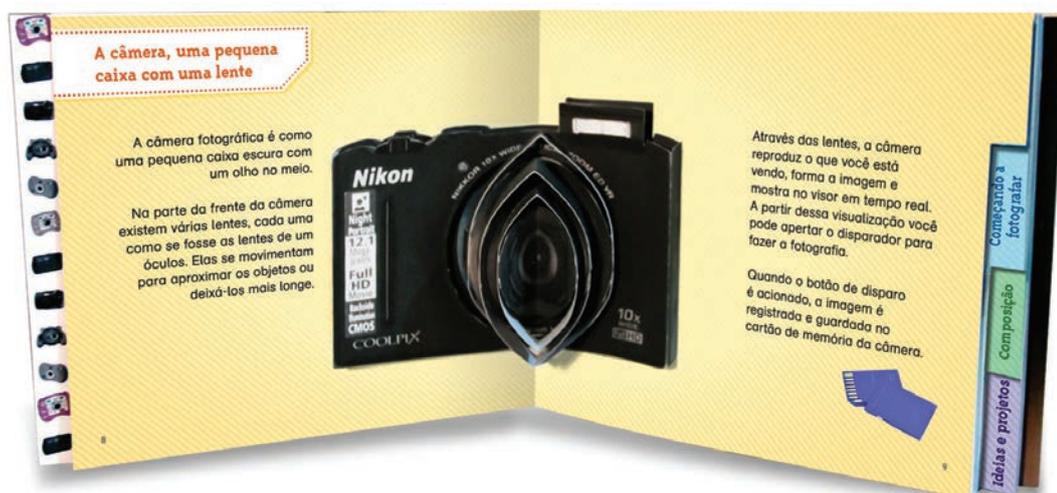


Figura 78: Páginas 8 e 9 - Pop-up da câmera
Fonte: Autora.



Figura 79: Páginas 10 e 11 - Explicação sobre a câmera

Fonte: Autora.



Figura 80: Páginas 12 e 13 - Começando a Fotografar

Fonte: Autora.



Figura 81: Páginas 14 e 15 - Começando a Fotografar 2

Fonte: Autora.



Figura 82: Páginas 16 e 17 - Em Foco e Fora de Foco
Fonte: Autora.



Figura 83: Páginas 18 e 19 - Fotos tremidas
Fonte: Autora.

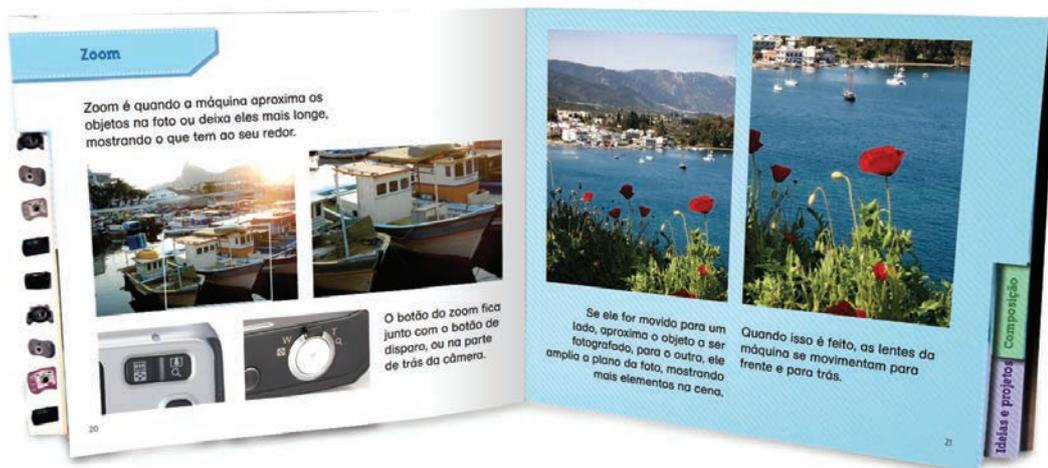


Figura 84: Páginas 20 e 21 - Zoom
Fonte: Autora.



Figura 85: Páginas 22 e 23 - Claro e escuro com abas Fechadas
Fonte: Autora.



Figura 86: Páginas 24 e 25 - Claro e escuro com abas abertas
Fonte: Autora.

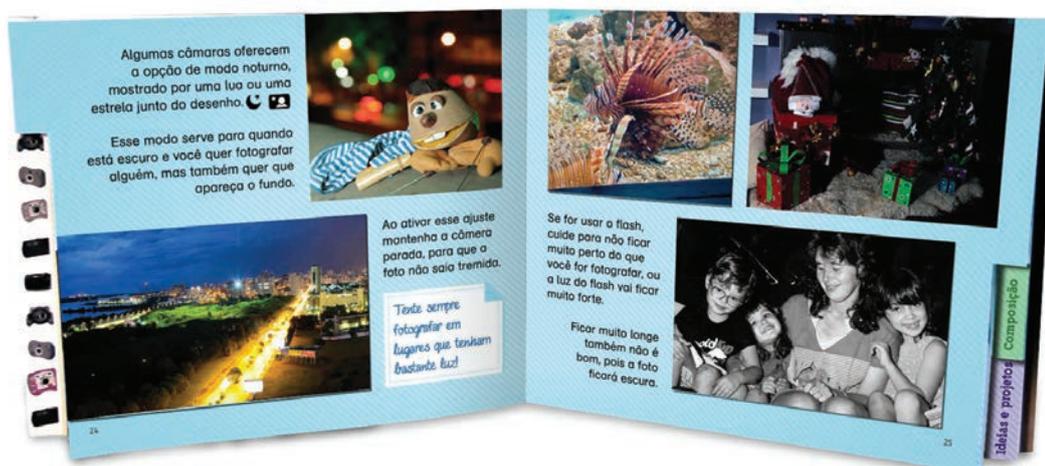


Figura 87: Páginas 22 e 23 - Claro e escuro 2 com abas Fechadas
Fonte: Autora.



Figura 88: Páginas 24 e 25 - Claro e escuro 2 com abas abertas
Fonte: Autora.



Figura 89: Páginas 26 e 27 - Modos da câmera com abas Fechadas
Fonte: Autora.



Figura 90: Páginas 26 e 27 - Modos da câmera com abas abertas
Fonte: Autora.



Figura 91: Páginas 28 e 29 - Composição 1
Fonte: Autora.



Figura 92: Páginas 30 e 31 - Composição 2
Fonte: Autora.



Figura 93: Páginas 32 e 33 - Composição 3 com abas Fechadas
Fonte: Autora.



Figura 94: Páginas 32 e 33 - Composição 3 com abas abertas
Fonte: Autora.



Figura 95: Páginas 34 e 35 - Ideias e projetos
Fonte: Autora.



Figura 96: Páginas 36 e 37 - Autorretratos com abas Fechadas
Fonte: Autora.



Figura 97: Páginas 36 e 37 - Autorretratos com abas abertas
Fonte: Autora.

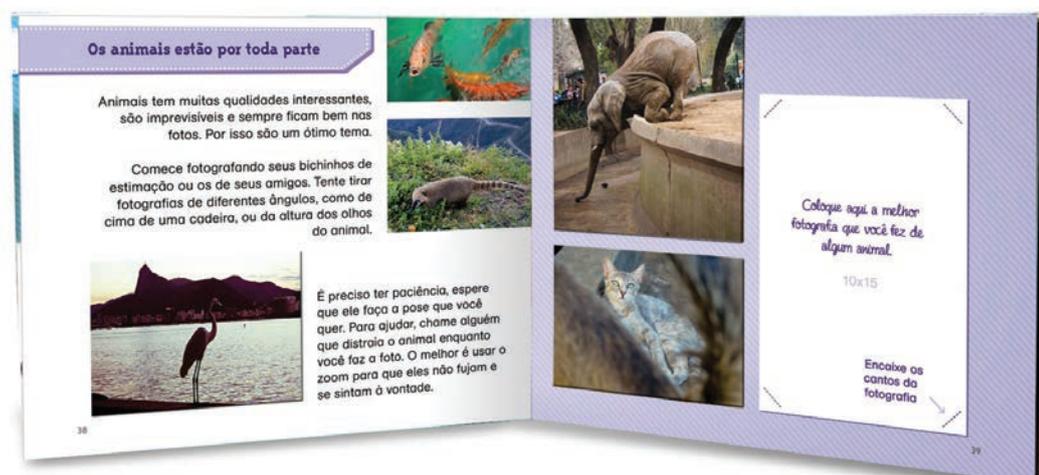


Figura 98: Páginas 38 e 39 - Os animais estão por toda parte com abas fechadas
Fonte: Autora.



Figura 99: Páginas 38 e 39 - Os animais estão por toda parte com as abas abertas
Fonte: Autora.

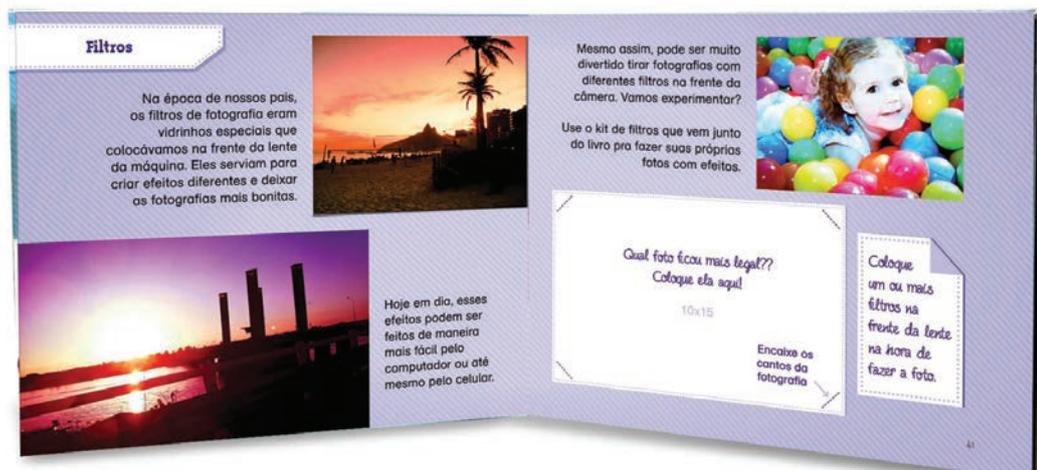


Figura 100: Páginas 40 e 41 - Filtros

Fonte: Autora.



Figura 101: Páginas 42 e 43 - Folha de créditos, Ficha catalográfica, guardas e aba lateral de Pechamento

Fonte: Autora.



Figura 102: Lombada e contracapa do livro

Fonte: Autora.

6.5.1 Facas de corte e dobra

Para produção, o projeto irá necessitar de facas de corte especial e montagem manual, devido a natureza dos elementos interativos. De uma forma geral, se pode determinar as facas de corte da capa, das últimas páginas (que ficam coladas com a contracapa e assim, com a aba lateral) e das páginas por capítulo, devido às abas laterais.

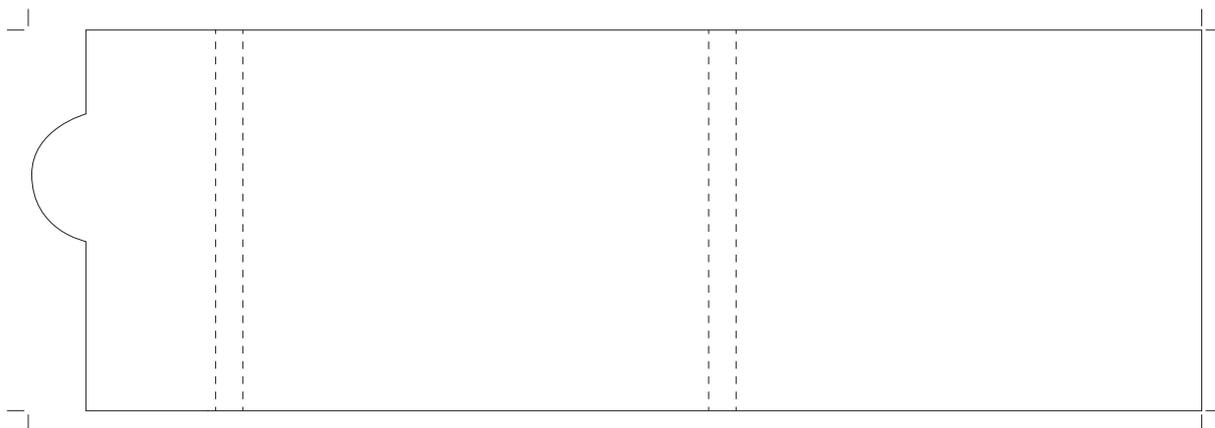


Figura 103: Faca de corte da capa

Fonte: Autora.

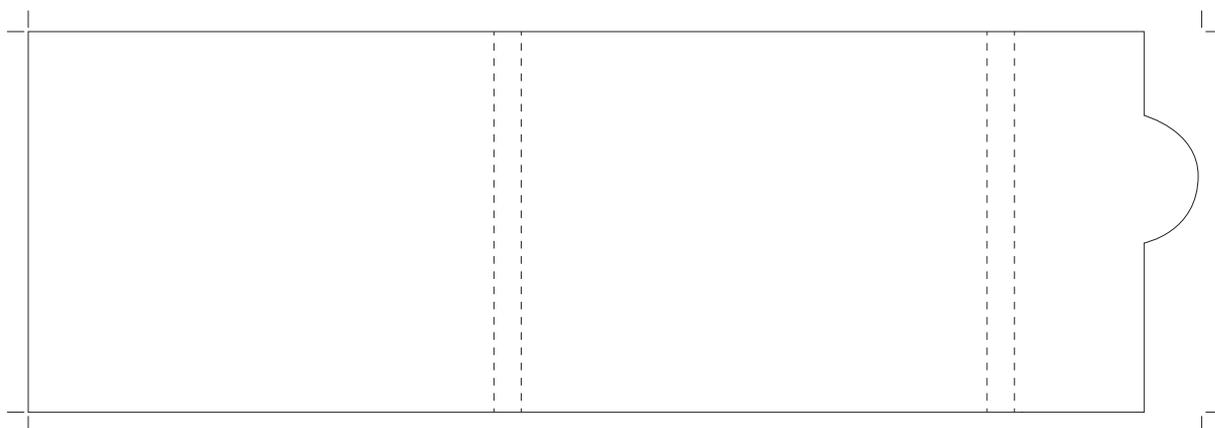


Figura 104: Faca de corte da Folha de créditos, guardas e aba

Fonte: Autora.

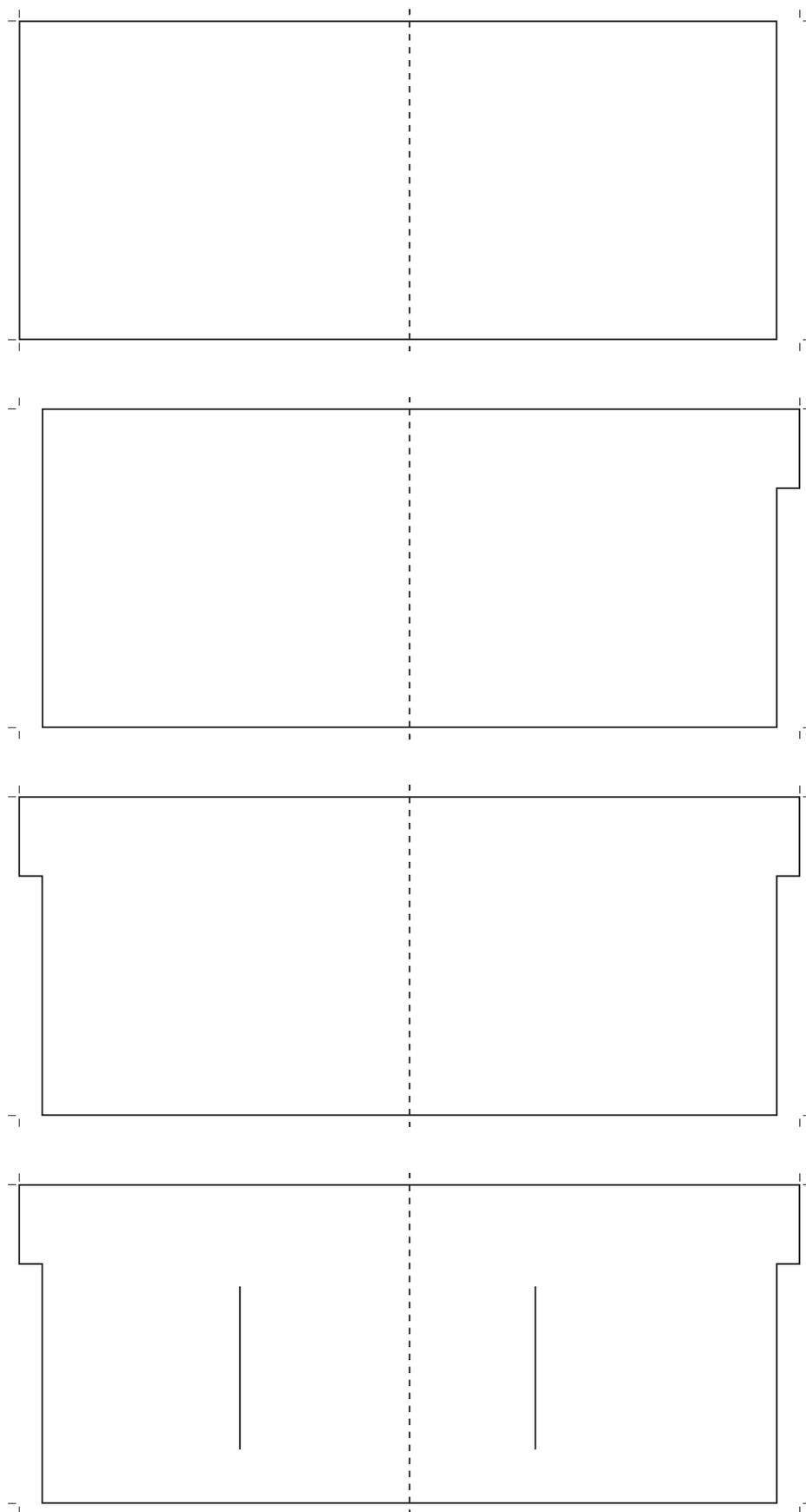


Figura 105: Faca de corte das pag 2 e 3, 4 e 5, 6 e 7 e 8 e 9

Fonte: Autora.

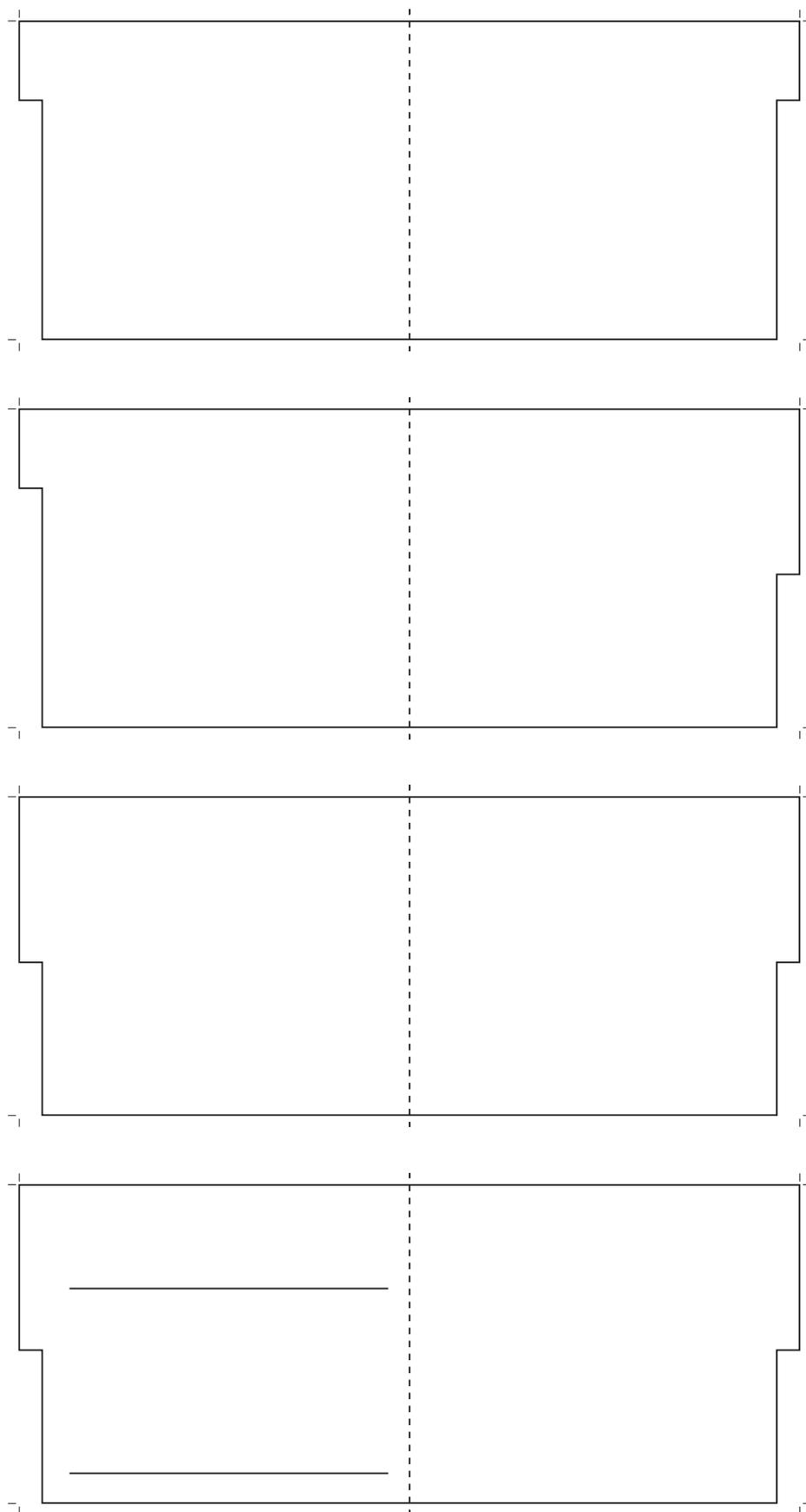


Figura 106: Faca de corte das pag 10 e 11, 12 e 13, 14 e 15 e 16 e 17

Fonte: Autora.

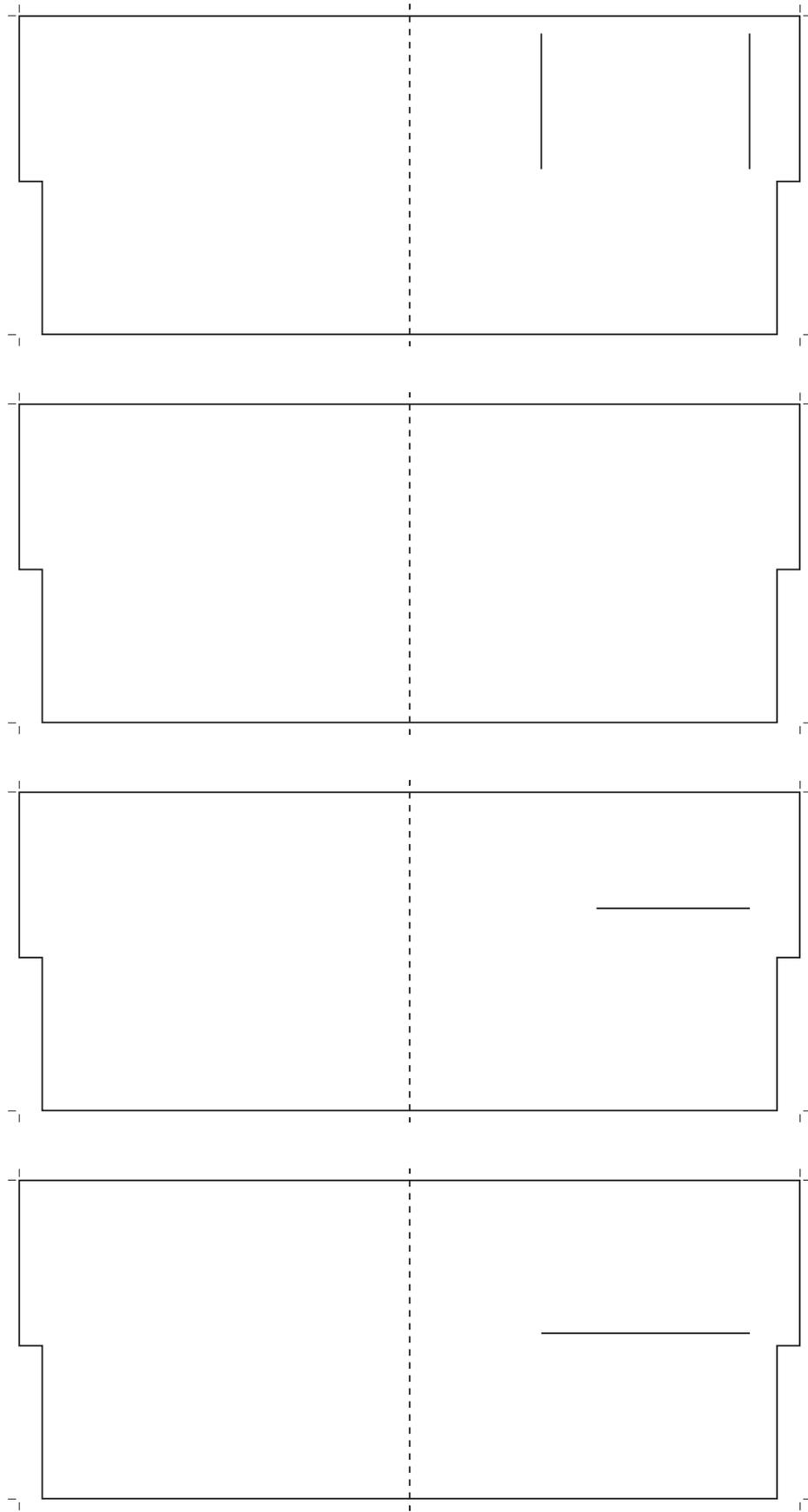


Figura 107: Faca de corte das pag 18 e 19, 20 e 21, 22 e 23 e 24 e 25
Fonte: Autora.

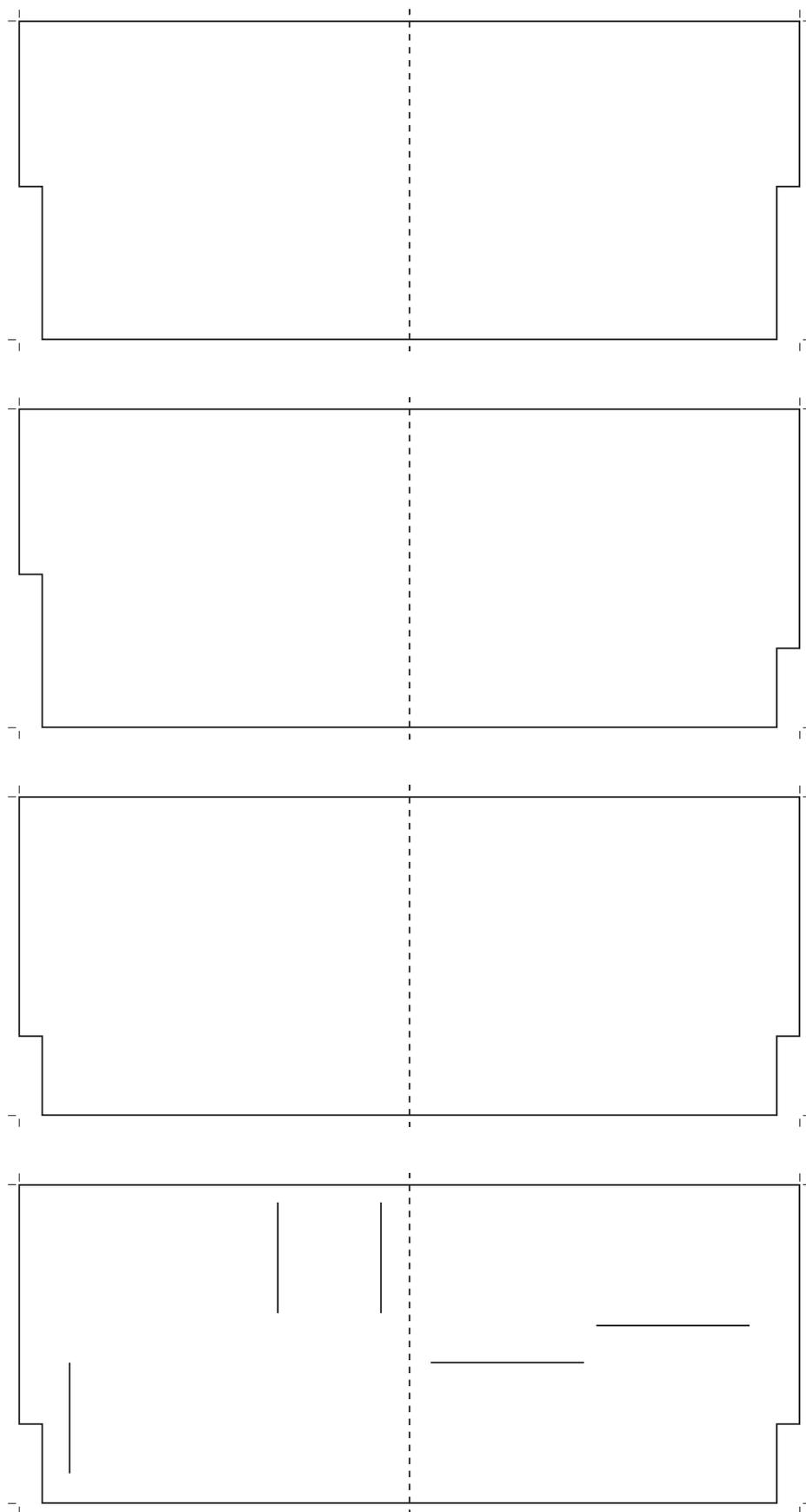


Figura 108: Faca de corte das pag 26 e 27, 28 e 29, 30 e 31 e 32 e 33

Fonte: Autora.

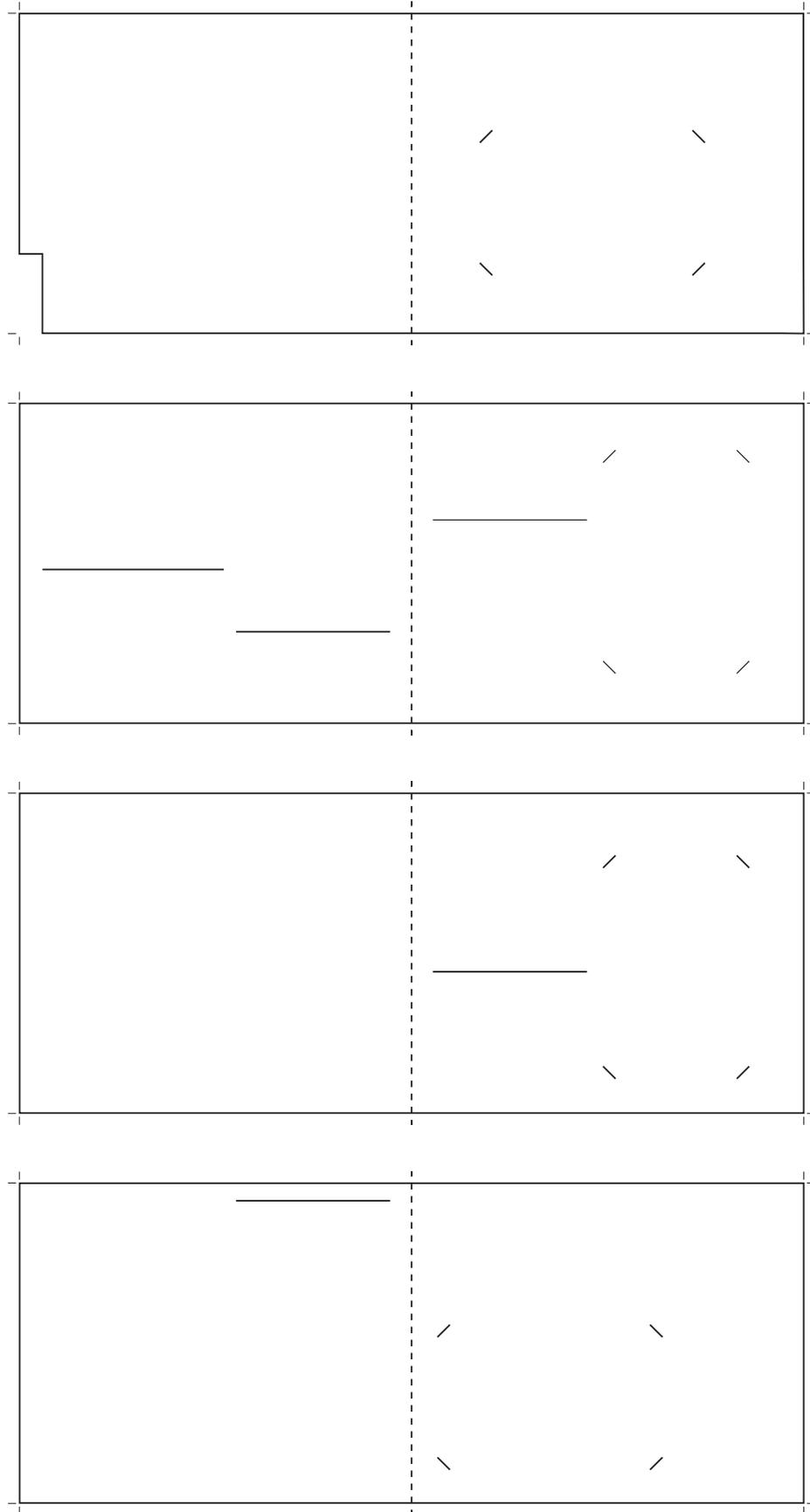


Figura 109: Faca de corte das pag 34 e 35, 36 e 37, 38 e 39 e 40 e 41

Fonte: Autora.

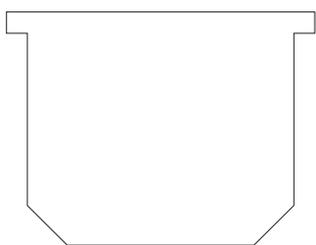


Figura 110: Faca de corte da aba das pag 22-23

Fonte: Autora.

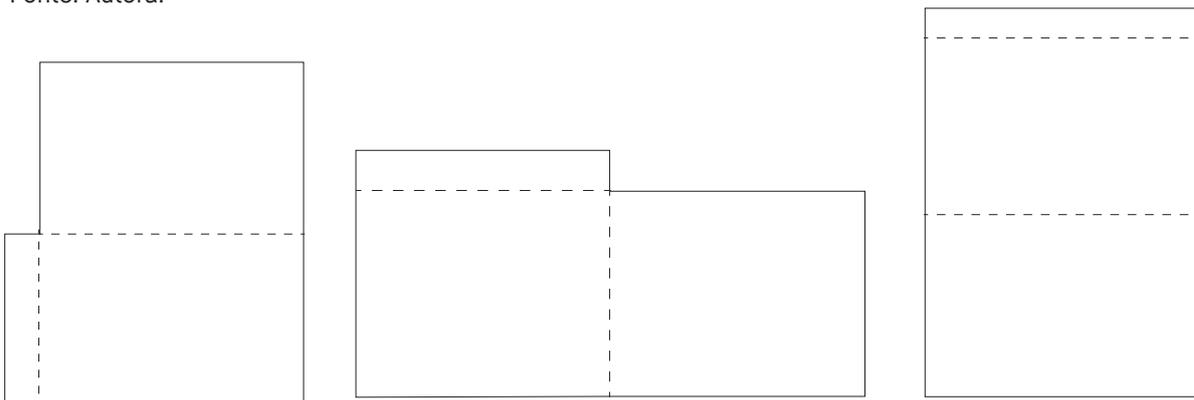


Figura 111: Facas de corte das abas das pag 24-25

Fonte: Autora.

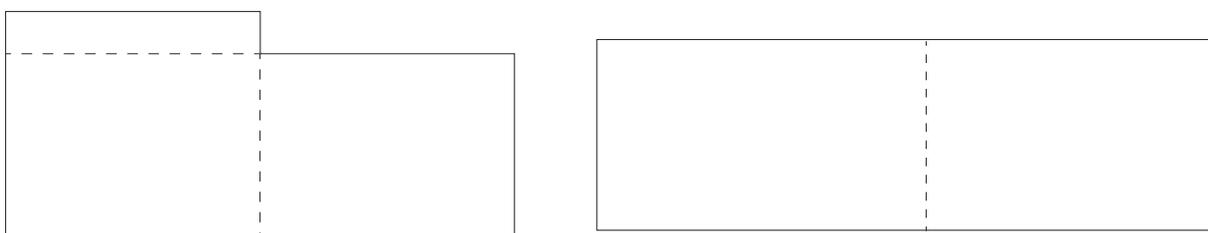


Figura 112: Facas de corte das abas das pag 26-27

Fonte: Autora.

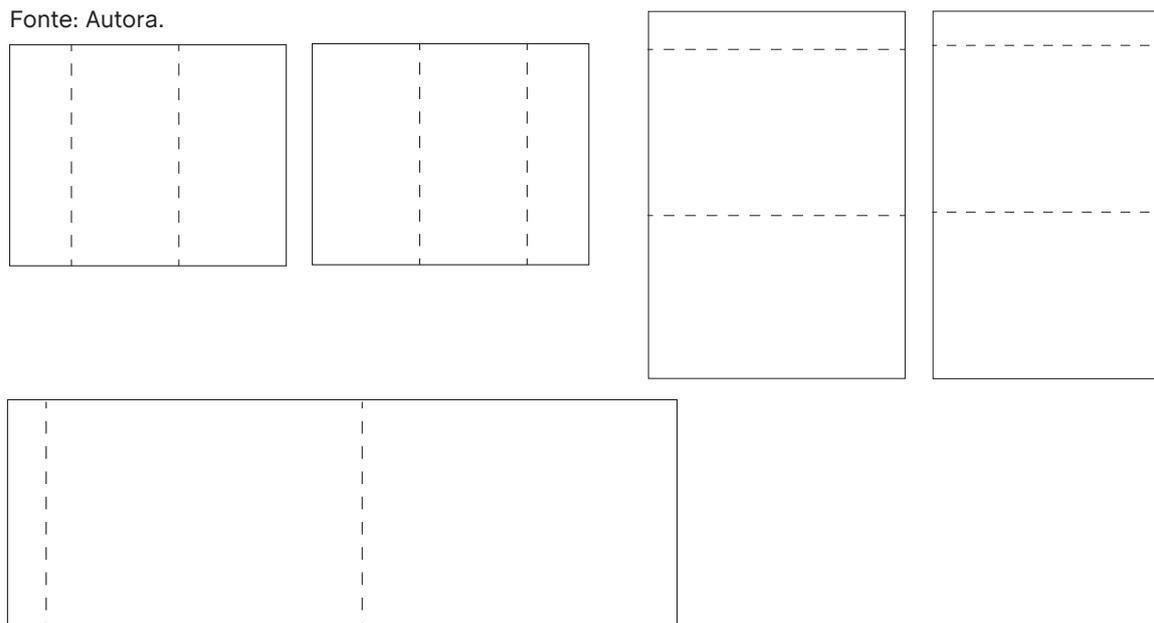


Figura 113: Facas de corte das abas das pag 32-33

Fonte: Autora.

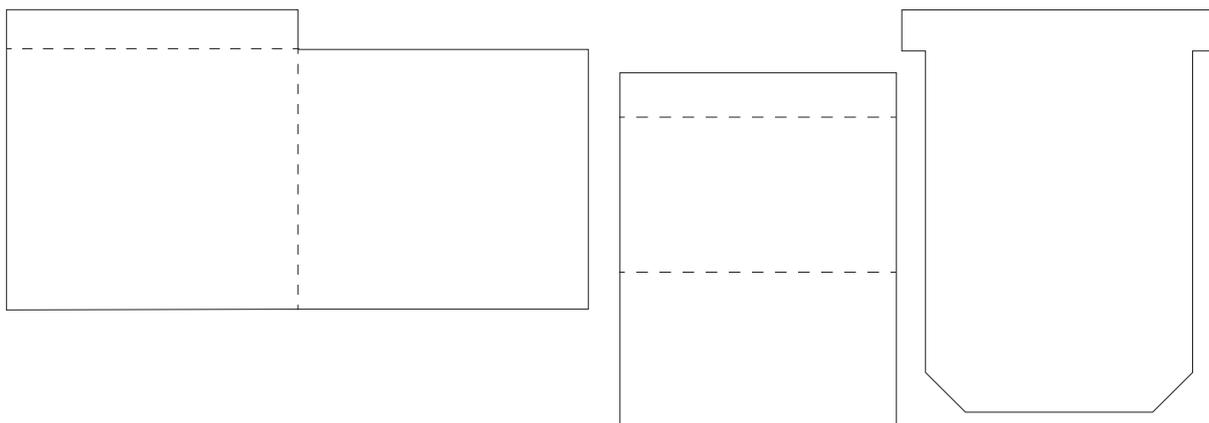


Figura 114: Facas de corte das abas das pag 36-37

Fonte: Autora.

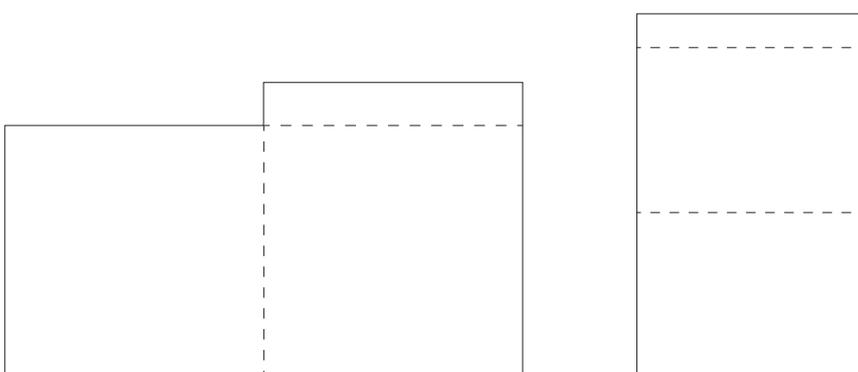


Figura 115: Facas de corte das abas das pag 38-39

Fonte: Autora.

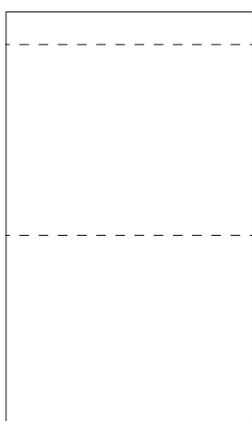


Figura 116: Faca de corte da abas da pag 40-41

Fonte: Autora.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Crianças cada vez mais jovens estão tendo contato com câmeras fotográficas, assim, surgiu a percepção da importância de se trabalhar em um projeto editorial voltado para esse assunto. O lúdico no projeto em questão teria que ser um fator preponderante, já que proporciona o encantamento do leitor e incentiva a releitura. Sob essa perspectiva, trabalhar com elementos interativos possibilita ampliar as experiências da criança com relação ao livro e à fotografia. Explorar os diversos espaços da leitura por meio de manipulação, faz do leitor uma parte ativa da narrativa.

Deste modo, para compreender adequadamente o público infantil, suas demandas e restrições, foram pesquisados diversos aspectos teóricos sobre a definição do público alvo, suas características, necessidades e desejos; sobre o design editorial voltado para crianças; sobre questões de cor, de seleção tipográfica, de diagramação de livros infantis; questões sobre fotografia digital; câmeras; técnicas de composição; iluminação na fotografia; entre outros. Essa pesquisa bibliográfica propiciou a obtenção de uma base consistente para o desenvolvimento do projeto, resultando em uma proposta coesa e pertinente que atingiu os requisitos estabelecidos no início do trabalho.

Ainda, para conhecer o mercado, foi feita uma análise de similares com livros que tinham a mesma proposta, mas também outros que trabalhavam o tema de outras formas, enriquecendo o comparativo. Foram selecionados títulos que abordassem o tema da fotografia com foco no público infantil, títulos especializados na técnica fotográfica e livros direcionados a pais e professores que querem ensinar sobre esse tema. Por meio dessa análise se obteve um ponto de partida para a seleção dos conteúdos que o livro apresentaria.

A determinação do conteúdo foi um processo cuidadoso, já que deveria se adequar às restrições do público alvo. Inicialmente foram determinados os principais tópicos tendo como referência os similares e as questões levantadas na fundamentação teórica. A partir desses temas, o restante do texto foi desenvolvido, adequado e revisado por profissionais da área da educação infantil.

O suporte da fundamentação teórica realizada foi de suma importância na posterior etapa da construção do projeto gráfico. Pôde-se notar vários aspectos específicos para o público infantil que diferem muito do normalmente utilizados para o público adulto, exigindo uma consulta constante na pesquisa e assim proporcionando um resultado diferenciado. Os elementos interativos constituíram um elemento a parte do projeto já que foram construídos a partir da visualização de similares e por tentativa e erro, até se alcançar o resultado almejado.

Em relação às fotografias, se acredita ter sido uma oportunidade única de expor o trabalho já realizado durante toda uma vida. Em contrapartida, muitas fotos tiveram que ser produzidas, principalmente as que envolviam crianças de seis a oito anos, acarretaram muitas horas a mais de trabalho, exigindo planejamento e paciência.

A etapa de validação com profissionais da área de design, de fotografia, da educação e com crianças da faixa etária escolhida foi essencial como uma revisão final do projeto. Através dele foi possível detectar partes que tinham alguma falha, que estavam confusas ou inconsistentes, permitindo que fossem corrigidas antes do resultado final do trabalho. Assim, se pôde observar que os objetivos almejados inicialmente pelo trabalho foram alcançados, resultando em um livro consistente, fluído e atrativo, que realmente incentiva o interesse das crianças pela fotografia e que tem plenas condições de ser publicado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACAUAN, Eloah Maria Oliveira e COSTA, Fernanda Pozza da. Desenvolvimento de material informacional para a prática fotográfica. In: 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo. Disponível em: <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/69856.pdf>. Acesso em: 19/06/2012.

ALVARADO, María del Mar Ramírez. Fotografia criativa para crianças: a alfabetização audiovisual através da fotografia. **Comunicação e Educação**: revista do curso de Gestão da Comunicação. São Paulo, ano XV n.3, p. 67-80, set/dez 2010

AMBROSE, Gavin e HARRIS, Paul. **Design Thinking**: Design Básico. São Paulo: Bookman, 2010.

AMBROSE, Gavin e HARRIS, Paul. **Formato**: Design Básico. São Paulo: Bookman, 2005a.

AMBROSE, Gavin e HARRIS, Paul. **Layout**: Design Básico. São Paulo: Bookman, 2005b.

AMBROSE, Gavin e HARRIS, Paul. **Impressão e acabamento**: Design Básico. São Paulo: Bookman, 2006.

ANG, Tom. **Fotografia Digital**: uma introdução. São Paulo: Editora Senac, 2007.

AZEVEDO, Ricardo. Aspectos da literatura infantil no Brasil, hoje. In I SALÃO DO LIVRO - ENCONTRO INTERNACIONAL DE LITERATURAS EM LÍNGUA PORTUGUESA, 2000, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos...** Belo Horizonte: Biblioteca infantil de Belo Horizonte. Disponível em: <http://www.ricardoazevedo.com.br/Artigo03.htm>. Acesso em: 30 de abril de 2012.

AZEVEDO, Ricardo. Livros para crianças e literatura infantil: convergências e disso-

nâncias. **Boletim Informativo da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil**. Rio de Janeiro, v. 20, n. 4, p.1-4, abr. 1999. Disponível em: <http://www.ricardoazevedo.com.br/Artigo01.htm>. Acesso em 05/05/2012.

BERGER, J. **Modos de ver**. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

BERNS, Roberta N. **O desenvolvimento da criança**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

BIDNER, Jenni. **The Kids' guide to digital photography**: How to shoot, save, play with & print your digital photos. New York: Lark Books, 2004.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. 3ª edição. Cosac Naify. 2005.

BORN into Brothels: Calcuta's red light kids. Zana Briski e Ross Kauffman. Calcutá: Zana Briski e Ross Kauffman, 2004. 1 DVD (85min), son., color.

CONHEÇA os livros infantis mais vendidos na Livraria da Folha em outubro. **Folha online**. São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/livraria-dafolha/ult10082u646269.shtml>. Acessado em: 18/05/2012.

COUTINHO, Solange Galvão e SILVA, José Fabio Luna da. Linguagem visual em livros didáticos infantis. In: 15 ANPAP - Encontro Nacional da ANPAP - Arte: Limites e Contaminações II, 2007, Salvador. **Anais do 15 Encontro Nacional da ANPAP**. Salvador: 2007. p. 255-265.

EBERT, Michael e ABEND, Sandra. **Photography for kids!**: A fun guide do digital photography. California: Rocky Nook, 2011.

ENTENDENDO como funciona sua câmera: Parte 1, 2010. Disponível em: <http://www.fotografiaecasamento.com.br/entendendo-como-funciona-sua-camera-simbolos-%E2%80%93-parte-1/>. Acesso em 21/06/2012.

EWALD, Wendy e LIGHTFOOT, Alexandra. **I Wanna take me a picture**: Teaching photography and writing to children. Boston: Beacon Press, 2001.

FILIPOUSKI, Ana Mariza; ZILBERMAN, Regina. **Verissimo e a Literatura infantil**. Porto Alegre: Universidade/UFRGS, 1982.

FRASER, Tom e BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

FREEMAN, Michael. **Fotografía digital**: luz e iluminación. Barcelona: Taschen, 2004.

GOMES FILHO, João Gomes. **Design do objeto**: bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

GOULART, Nathalia. Hábito de leitura cai no Brasil, revela pesquisa. **Revista Veja**. São Paulo, 2012. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/habito-de-leitura-no-brasil-cai-ate-entre-criancas>. Acesso em 05/05/2012.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II**: como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2006.

HEDGECOE, John. **O novo manual de fotografia**. Ed. 4. São Paulo: Senac, 2006.

HELLER, Steven, GUARNACCIA, Steven. **Designing for children**. New York: Watson-Guption Publications, 1994.

KATER, Augusto. Venda de livros infanto juvenis cresce e segmento ganha destaque no país. **Globo Educação**. 2011. Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globo-educacao/noticia/2011/05/venda-de-livros-infanto-juvenis-cresce-e-segmento-ganha-destaque-no-pais.html>. Acessado em: 18/05/2012.

KEPLER, Selene Ribeiro. **A criança de 6 e 7 anos na 1**. Rio de Janeiro: INEP, 1973.

KIDS with cameras. Disponível em: <http://www.kids-with-cameras.org/mission/>. Acesso em: 17/05/2012.

KINDERSLEY, Dorling. **Pop-up, Pull-out, Animal Atlas**. 2009. Disponível em: <http://fionagowen.prosite.com/63195/546879/design/dk-pop-up-pull-out-animal-atlas>. Acesso em: 18/06/2012.

LINS, Guto. **Livro infantil?** projeto gráfico, metodologia, subjetividade. São Paulo: Rosari, 2004.

LOURENÇO, Daniel Alvares. Livro Infantil: Análise sobre a Diagramação e o uso da Tipografia. In: 5 Congresso internacional de pesquisa em design, Bauru, 2009. **Anais...** Bauru: CIPED, 2009. p. 824-830.

MENEZES, Marizilda S.; PASCHOARELLI, Luis Carlos. **Design e planejamento**: Aspectos tecnológicos. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2009.

MOREIRA, Mário. Mercado de livros infantis exhibe vigor, apesar de games e internet. **Folha.com**. São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/988919-mercado-de-livros-infantis-exibe-vigor-apesar-de-games-e-internet.shtml>. Acessada em 18/05/2012.

NODELMAN, Perry. **Words about images**. The narrative art of childrens picture books. 1998.

MCKEE, Andy. **Photography for kids**: The Video guide. New York: Vook, 2010.

RAMALHO, José Antônio e PALACIN, Vitché. **Escola de fotografia**. São Paulo: Editora Futura, 2004.

RAZA, Claudio. A força do público infantil no mercado de consumo. **Revista Contábil e Empresarial**. Aracajú, 2012. Disponível em: <http://www.netlegis.com.br/indexRC.jsp?arquivo=detalhesArtigosPublicados.jsp&co>

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. 10º Ed. Brasília: LGE Editora, 2007.

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial**. Porto Alegre: Grupo A, 2005.

SANTOMAURO, Antonio Carlos. Lúdicos em alta. **Portal negócios da comunicação**. 2009. Disponível em: <http://portaldacomunicacao.uol.com.br/graficas-livros/31/artigo204747-1.asp>. Acesso em: 17/05/2012.

UNDERHILL, Paco. **Vamos às compras: a ciência do consumo**. 20º Ed. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

VINNIK, Irina. **The World of dolls: Stories and Legends**. Disponível em: <http://www.readactor.com/artist-of-the-week-irina-vinnik/>. Acesso em 18/06/2012.

BUARQUE, Chico. **Chapeuzinho Amarelo**. Editora José Olympio: São Paulo, 2005.

WHITE, Jan V. **Edição e Design**. São Paulo: JNS Editora, 2006.

WITTER, Geraldina Porto e 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 (ABRAPEE)**. São Paulo, v. 12, n. 1, p. 37-50, Janeiro/Junho 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v12n1/v12n1a04.pdf>. Acesso em: 04/06/2012.

APÊNDICE A: Primeiro texto gerado para conteúdo

1. A Fotografia

Registrar momentos interessantes do cotidiano e preservá-los para a posteridade é uma das principais intenções de quem tira uma fotografia. Fotos dos familiares, amigos, animais de estimação, viagens de férias, esportes e outros, são os principais assuntos da fotografia. Essa prática não é recente, começou com as pinturas rupestres, quando nossos ancestrais tiveram a preocupação de registrar cenas comuns do dia a dia nas paredes. Por isso a invenção da fotografia, há poucos séculos atrás, foi realmente um avanço (RAMALHO; PALACIN, 2004).

A fotografia é provavelmente a mais acessível e gratificante de todas as formas de arte. Pode registrar faces ou fatos, ou simplesmente contar uma história. Pode chocar, divertir, instruir. Pode captar e provocar emoções, e registrar detalhes com precisão e velocidade (HEDGECOE, 2005, p. 7).

O registro fotográfico pode ter diversos usos: fotos publicitárias tentam nos influenciar com um propósito de venda; jornais ilustram suas matérias com imagens para nos mostrar de algum acontecimento: compramos posters de artistas famosos para decorar nossas paredes; entre outros. Tirar fotografias nunca esteve tão fácil, as câmeras atuais são tão avançadas tecnicamente e ao mesmo tempo de tão fácil acesso que qualquer um pode tirar boas fotografias. Apesar disso, as imagens com certeza podem ficar melhores se o autor conhecer alguns conceitos básicos de fotografia e composição (EBERT; ABEND, 2011).

2. A câmera, uma pequena caixa com uma lente

Em “Photography for Kids”, Ebert e Abend (2011) conceituam a câmera como sendo simplesmente uma caixa pequena com uma lente no centro. As lentes fotográficas seriam como o “olho” da câmera, elas são compostas de várias lentes menores, assim como as lentes de óculos, elas captam a imagem e enviam para dentro do aparelho. O sensor processa a fotografia, para que ela seja visualizada na parte de trás da máquina em tempo real. Quando o botão de disparo é acionado, a imagem é capturada e salva no cartão de memória, enquanto o display mostra o resultado do disparo.

Resolução?!?

A maioria das máquinas digitais (talvez com exceção dos celulares) dão a opção sobre qual a resolução se deseja fotografar. Geralmente ela é dada em tamanho da imagem (grande, média, pequena) ou em pixels (480x640, 1280x1024,

1500x1200, etc.). As resoluções mais altas em geral são mais vantajosas, pois as fotografias ficam melhores se aumentadas e poderão ser impressas em tamanhos maiores, porém, elas também ocupam mais espaço no cartão de memória e são mais pesadas para se enviar por email (figura 19). As fotografias em baixa resolução tem baixa qualidade quando impressas, mas são perfeitas para se enviar pela internet e ver no computador, com essa opção habilitada, também é possível se tirar uma maior quantidade de fotografias com um cartão de memória (BIDNER, 2004).

2. Começando a fotografar

O processo fotográfico deve ser iniciado prendendo o tirante de segurança no braço ou pescoço da criança, e ensinando-a a segurar corretamente a máquina fotográfica. A câmera deve estar firme na mão direita, com o dedo indicador já posicionado suavemente sobre o botão de disparo. Somente depois que ela já estiver confortável com o objeto na mão (o ideal é deixá-la brincar um pouco, para que se sinta segura) se deve posicionar a mão esquerda no outro lado da câmara. Os braços devem estar juntos ao corpo, para aumentar a estabilidade. As câmeras com LCD devem ficar afastadas do rosto para que se possa visualizar a imagem, mas o ideal é ela ficar o mais junto ao corpo possível (MCKEE, 2010).

Se a criança tem dificuldades em manter a câmera estável, uma solução é posicioná-la contra uma parede ou outro objeto resistente. Esse é um bom momento para explicar as partes da câmera, o que cada botão faz e a importância de se tomar cuidado ao manejá-la. Mesmo quando mais velhas, elas devem ser lembradas de que a máquina fotográfica não é um brinquedo.

Em primeiro lugar se deve ligar a câmera, o que pode ser feito colocando o botão de ON/OFF em ON ou se apertando o botão POWER. A seguir, as lentes da câmera vão se estender e o display de LCD vai mostrar a imagem para onde a máquina fotográfica estiver apontada. Certifique-se de que o modo fotográfico esteja ativado, não o de filmagem. Os botões de ajuste da câmera oferecem diferentes modos de fotografia, para começar, é indicado escolher o modo automático, indicado como AUTO ou simplesmente como um ícone verde com uma câmera (como mostra a figura 21). Com o modo automático selecionado, a câmera faz todos os ajustes de configuração pelo usuário (EBERT; ABEND, 2011).

Em foco e fora de foco

A maioria das câmeras digitais trazem o foco automático, por isso é fácil conseguir acertar, assim que se aprende como funciona. A chave está em se concentrar no elemento mais importante da composição, para que este saia em foco. Depois que o elemento foi escolhido, se deve enquadrar a cena e apertar o botão

do disparo somente até o meio, para que a câmera consiga focar. As máquinas de fotografia tem diferentes formas de indicar que realizaram o foco, geralmente elas emitem um aviso sonoro, o importante é averiguar no display se o elemento principal não está borrado (MCKEE, 2010). Depois que o foco foi feito, deve-se continuar apertando o botão do disparador até o final (sem remover o dedo). O visor irá mostrar a fotografia capturada por alguns instantes, para vê-la novamente, se deve apertar no botão de reprodução (como mostrado na figura 18), assim se poderá ver todas as imagens gravadas no cartão de memória. Para se fazer mais fotos, deve-se voltar ao modo de fotografia, ou apertar levemente o botão de disparar (EBERT; ABEND, 2011).

Zoom

Juntamente com o botão de disparo, ou na parte de trás da câmera é possível encontrar o zoom. Trata-se de um botão que, se movido para a direita, aproxima o objeto a ser fotografado, para a esquerda, ele amplia o plano da foto, mostrando mais elementos na cena. Quando isso é feito, as lentes da máquina se estendem e retraem (aproximam e afastam o plano, respectivamente) para fazer esse ajuste. Esta função é usada para auxiliar a compor a imagem (EBERT; ABEND, 2011).

Claro e escuro

Existem alguns botões de ajuste, próximo do visor, um deles é o do *flash*, que é marcado pelo ícone de um raio (figura 18). Ele permite acionar ou não o *flash*, uma pequena luz direcional que dura o suficiente para iluminar o objeto que está sendo fotografado. Geralmente existe mais de uma opção de configuração do *flash* que pode ser escolhida. Um ícone mostrando uma lua (figura 22) ou uma pessoa com uma estrela ao fundo indica o modo noturno, que oferece menos luz e um maior tempo de exposição. Esta opção também pode ser usada para criar efeitos interessantes. Um raio com uma tarja na frente indica que o *flash* foi desativado (EBERT; ABEND, 2011).

Ebert e Abend (2011) caracterizam o *flash* como sendo uma fonte de iluminação pequena e potente que ilumina o assunto pelo tempo necessário para a câmera capturar a imagem, assim como um raio em uma tempestade, por exemplo. Os autores recomendam que quando há pouca luz natural, ele seja usado em conjunto com a configuração da câmera para fotografia noturna, o que aumenta o tempo de exposição, permitindo captar mais luz ambiente. Usar a maior quantidade de luz natural possível geralmente deixa as fotografias com um melhor aspecto.

Modos da câmera

A maioria das câmeras ainda oferece uma variedade de outros modos de

configuração que podem ser selecionados. A configuração para fotografias macro é representado por um ícone de uma flor (figura 19), ela ajusta a câmera para fazer o foco de objetos que estão muito perto, e é muito útil ao se fotografar assuntos pequenos, como uma joaninha por exemplo. O modo de ação, representado por um ícone de uma pessoa realizando algum esporte, consegue capturar o movimento, pois aumenta a velocidade do disparo, impedindo que a foto fique tremida. O modo retrato, é ideal para se fotografar pessoas ou objetos que estão parados. O modo paisagem é o melhor para se fotografar grandes planos a céu aberto, com luz natural (MCKEE, 2010).

3. Composição

Apesar das imagens digitais poderem ser facilmente apagadas, se consegue um resultado final muito melhor se alguns conhecimentos sobre composição e enquadramento forem passados para as crianças. A composição (como será visto a seguir) pode ser descrita como “todos os objetos que compõem a fotografia”. Para a melhor compreensão dos pequenos, é válido lhes fazer perguntas sobre as características principais e o que lhes atraem nos objetos fotografados. Se deve incentivá-los a conferir a imagem no visor de LCD, para ver se não estão “cortando” nenhuma parte importante ou se não tem nada “estranho” no fundo (MCKEE, 2010).

Deve-se aconselhar a criança a tirar fotos de diferentes ângulos e posições. Se ela for um pouco maior, pode ser útil ensiná-la a regra dos terços (como será explicado no capítulo “Composição fotográfica e enquadramento”), para isso, desenhar a cena em um papel pode ajudar. Por fim, dar uma quantidade limite de fotos que a criança pode fazer de um determinado objeto, pode fazer com que ela reflita sobre os ângulos mais interessantes, selecionando apenas alguns (MCKEE, 2010).

Tom Ang (2007) diz que o modo mais efetivo de se compor uma imagem é levando em consideração os principais elementos da cena, deve-se posicionar a câmara, fazer todos os ajustes necessários e escolher quais elementos deverão estar em destaque. Para iniciantes, o ideal é se dedicar à estrutura geral da cena, ao invés de se concentrar em detalhes muito específicos, que frequentemente tem apenas papel secundário na composição geral.

Assim como foi visto no desenvolvimento do projeto gráfico, a espiral progressiva que forma a proporção áurea também é utilizada na composição fotográfica. Na fotografia ela é conhecida como “regra dos terços”, trata-se de imaginar uma grade dividindo a área da foto em terças partes, como mostra a figura 31, e posicionar os pontos chave do assunto principal em alguma das áreas onde as divisões se encontram (ANG, 2007).

De modo lúdico, Mckee (2010) explica que composição se refere ao arranjo e posicionamento artístico dos elementos visuais de uma fotografia, em resumo, tudo o que compõe uma imagem. Uma maneira de se ensinar uma criança a fazer uma boa composição, é orientando-a quanto aos principais componentes da imagem. Após ela decidir qual será o assunto principal, é interessante fazer perguntas sobre o assunto, porque ela gosta dele e quais seus pontos favoritos. Depois, vale questioná-la quanto ao fundo do objeto, pedir para ela conferir através do display se não existe nada fora de contexto. Ensiná-la a usar o zoom, e encorajá-la e explorar diferentes ângulos e posições pode ajudar a expandir sua imaginação. Pode-se tentar instruí-la sobre a regra dos terços (desenhar pode ajudar nessa tarefa) e as diferentes orientações possíveis (vertical e horizontal).

4. Ideias e projetos divertidos

Nada melhor para fixar o aprendizado, do que colocá-lo em prática, para isso, Ebert e Abend (2011) sugerem alguns temas comuns que são interessantes de fotografar. Muitos fotógrafos pensam que fotografar pessoas é um dos assuntos mais envolventes que se pode escolher. Uma das razões, é porque elas estão sempre se mexendo e fazendo coisas inusitadas, principalmente crianças; o fotógrafo tem que estar sempre atento (figura 33).

Colocar pela primeira vez em prática alguma atividade aprendida pode gerar inquietação. Com o fotógrafo não é diferente, a escolha do assunto e como fazer os primeiros cliques com certeza irá gerar ansiedade. Por isso, pré-estabelecer um objetivo ajuda na tarefa, determinar um ou mais motivos e concentrar a atenção apenas neles: no melhor ângulo ou composição (RAMALHO; PALACIN, 2004).

No caso das crianças, o mais importante a se lembrar sobre a escolha do local onde será praticada a fotografia, é que tem de ser um local interessante para elas. Levá-las aos seus lugares favoritos pode inspirá-las a tirar fotografias muito mais criativas. Locais interessantes podem ser o zoológico, a pracinha com todas suas cores e brinquedos, a praia, etc. No início, pode ser mais proveitoso escolher locais com luz natural ou com diferentes tipos de iluminação (MCKEE, 2010).

Filtros

Autoretratos

A maneira mais fácil de fazer um autorretrato, é pegar a câmera com uma das mãos e apontá-la para si próprio (figura 35). É importante se assegurar de a câmera esteja com o zoom no plano mais aberto, já que a distância você a câmera será curta e se quer pegar o máximo do assunto o possível. Se pode segurar a câmera mais de cima, de baixo, na horizontal ou vertical. É divertido experimentar

fazer diferentes expressões e caretas e depois ver como ficou (EBERT; ABEND, 2011).

Outra maneira interessante de se conseguir um autorretrato é através de um reflexo. Superfícies reflexivas podem ser encontradas em uma janela, uma mesa de vidro, superfícies brilhantes de metal, um lago ou até mesmo um copo de água, basta usar a criatividade para utilizá-las. Espelhos de diferentes formatos e tamanhos também podem gerar efeitos surpreendentes, o único cuidado que se deve ter é com o *flash*, ele deve ser desligado para que não ofusque o reflexo (EBERT, ABEND, 2011).

Os animais estão por toda parte

Animais são um dos melhores temas para se fotografar e se obter bons resultados (figura 36). Eles são fascinantes e tem muitas qualidades interessantes: podem ser engraçados e fofos, excitantes e exóticos, e algumas vezes são selvagens e perigosos. Fotógrafos profissionais de animais viajam para as mais variadas partes do mundo a fim de conseguir imagens que serão utilizadas em jornais e livros (EBERT; ABEND, 2011).

Existem alguns cuidados que bom lembrar ao se fazer esse tipo de fotografia. Alguns animais podem ser bravos ou perigosos, por isso, é bom sempre ter cuidado ao se aproximar de bichos desconhecidos ou silvestres. Nesses casos, o recomendado é usar o zoom para aproximar a imagem. Mas não é preciso viajar grandes distâncias para se obter boas fotografias, pode-se conseguir ótimos resultados com os animais de estimação, que geralmente são ótimos modelos (EBERT; ABEND, 2011).

Gatos são acrobatas naturais, conseguir fotografá-los pulando uma janela ou escalando uma árvore pode ser uma tarefa difícil. Eles também são fascinantes correndo atrás de algum bichinho menor ou brincando com uma bola. O ideal é usar o zoom para que eles não fujam e hajam naturalmente. Também pode ser válido experimentar ângulos diferentes, como de cima de uma cadeira ou de baixo, no nível dos olhos do animal (EBERT; ABEND, 2011).

Com animais, é uma boa idéia tirar muitas fotos e selecioná-las somente depois, para não perder nenhuma pose. Eles tem muita energia, tendendo a se mover constantemente, então, muitas imagens podem sair fora de foco ou do enquadramento. Sempre é preciso ter paciência, deve-se esperar que eles cheguem ao lugar certo ou façam a pose que se espera deles. É útil ter alguma outra pessoa ajudando no momento das fotos, alguém que distraia o animal enquanto o fotógrafo fica concentrado na câmera, também ajuda ter à mão algumas guloseimas para suborná-los ou recompensá-los (EBERT; ABEND, 2011).

APÊNDICE B: Primeira versão final do texto.

CAPA

Guarda

Folha de Rosto

PAG 4-5

1. A Fotografia

Fotografar os principais momentos de nossas vidas é uma maneira de lembrar deles para sempre.

É possível tirar fotografias de qualquer coisa, de nossa família, de nossos amigos, de nossos animais, de viagens e brincadeiras.

Além disso, a fotografia também é uma forma de arte, ela pode gerar emoções nas pessoas, pode chocar, divertir ou ensinar.

PAG 6-7

Existem vários tipos de fotografias. Elas podem ser publicitárias, que vemos nas propagandas das revistas e tentam vender algum produto. Podem ser jornalísticas, que mostram algum acontecimento. Ou podem ser decorativas, que penduramos na parede para deixar a casa mais bonita.

A foto é criada pela luz, que pode ser a luz do sol ou até mesmo de um abajur. Qualquer objeto que recebe luz, fica iluminado e reflete luz, como se fosse um espelho. Objetos coloridos como uma bola amarela, irão refletir muito mais luz do que objetos escuros, como uma bandeira de pirata preta.

Em uma noite escura, sem luzes ou sem o *flash* da câmera, a fotografia também fica escura, não mostrando as coisas fotografadas.

PAG 8-9

A câmera, uma pequena caixa com uma lente

A câmera fotográfica é como uma pequena caixa escura com um olho no meio.

Na parte da frente da câmera existem várias lentes, cada uma como se fosse as lentes de um óculos. Elas se movimentam para aproximar os objetos ou deixá-los mais longe.

Através das lentes, a câmera reproduz o que você está vendo, forma a ima-

gem e mostra no visor em tempo real. A partir dessa visualização você pode apertar o disparador para fazer a fotografia..

Quando o botão de disparo é acionado, a imagem é registrada e guardada no cartão de memória da câmera.

PAG 10-11

Esquema da máquina

PAG 12-13

2. Começando a fotografar

A primeira coisa a se fazer antes de começar a fotografar é prender o tirante da câmera em seu punho ou seu pescoço.

A seguir, segure a câmera com as duas mãos. Coloque o dedo indicador em cima do botão de disparo, mas sem apertá-lo!

Fique com os braços junto ao corpo e a câmera próxima do seu rosto, para ter mais firmeza e tirar melhores fotografias.

Depois de estar segurando a máquina corretamente, você pode ligar a câmera. Coloque o botão de ON/OFF em ON, ou aperte o botão POWER.

PAG 14-15

Em seguida, as lentes da câmera vão se estender e o visor vai mostrar a imagem para onde a máquina fotográfica estiver apontada.

Veja se a câmera está no modo fotográfico, não o de filmagem. Este botão varia de lugar conforme a câmera

Para começar, vamos utilizar o modo automático para bater as fotografias.

Com ele, a máquina se regula sozinha de acordo com a quantidade de luz e distância do objeto fotografado.

O modo automático vai estar indicado como AUTO, ou simplesmente como um desenho de uma câmera em verde.

PAG 16-17

Em foco e fora de foco

Fazer o foco é deixar a foto nítida, isto é, sem estar tremida ou borrada.

A maioria das câmeras digitais fazem o foco automaticamente, por isso é

fácil conseguir acertar.

O segredo do foco é cuidar para que a pessoa ou o objeto mais importante da composição não fique borrado.

Para fazer o foco se deve olhar a cena e apertar o botão do disparo somente até o meio, até a câmera emitir um som ou as lentes pararem de se mexer. Após o foco ser ajustado é só continuar apertando o disparador até bater a foto.

A foto aparecerá no visor. Para vê-la novamente, se deve apertar no botão de reprodução, assim se poderá ver todas as imagens gravadas no cartão de memória.

Para se fazer mais fotos, deve-se voltar ao modo de fotografia, ou apertar levemente o botão de disparar.

Zoom

Zoom é quando a máquina aproxima os objetos da foto ou deixar eles mais longe, mostrando o que tem ao seu redor.

O botão do zoom fica junto com o botão de disparo, ou na parte de trás da câmera.

Se ele for movido para um lado, aproxima o objeto a ser fotografado, para o outro, ele amplia o plano da foto, mostrando mais elementos na cena.

Quando isso é feito, as lentes da máquina se movimentam para frente e para atrás. Esta função é usada para auxiliar a compor a imagem.

Claro e escuro

Aquela luz que a câmera emite na hora da fotografia é chamada de *flash*.

Ele gera uma luz forte que dura poucos instantes, como se fosse um relâmpago em uma tempestade.

Ele ilumina o objeto fotografado para que a câmera possa “enxergá-lo”.

O *flash* pode ser acionado através de um botão com um desenho de um raio. Geralmente existe a opção de desligá-lo, colocar em modo automático ou deixá-lo sempre ativado.

Algumas câmaras também tem o modo noturno, mostrado por uma lua junto do desenho. Esse modo serve para quando existe pouca luz ambiente. Ele faz com que a câmera fique mais tempo capturando a luz existente.

Dica: Sempre procure fotografar em lugares que tenham bastante luz!

Se estiver escuro tome uma distancia de no máximo seis passos do que irá fotografar.

Modos da câmera

As máquinas tem diferentes configurações que se chamam modos.

Para fotografar coisas pequenas como uma joaninha ou uma formiga, usamos a máquina no modo macro que é representado por uma flor .

O modo de ação é representado por um desenho de uma pessoa realizando algum esporte. Com ele se pode capturar o movimento, como um jogo de futebol ou sua irmãzinha dançando. Ele aumenta a velocidade do disparo, impedindo que a foto fique tremida.

O modo retrato é ideal para se fotografar pessoas ou objetos que estão parados.

O modo paisagem é o melhor para se fotografar grandes planos a céu aberto, com luz natural .

3. Composição

Composição é o nome que se dá ao modo como posicionamos todas as coisas ou pessoas dentro da fotografia.

Qual é o elemento principal da fotografia? Veja se você não está cortando nenhuma parte importante dele. Como o rabo do gato ou a cabeça do amigo.

Veja também se não existe nada estranho ou feio no fundo ou nas outras coisas que estão junto com o objeto principal.

Experimente bater a fotografia de diferentes posições.

Tente fotografar de baixo pra cima ou o contrário, de cima para baixo. Experimente bater 4 fotografias completamente diferentes de um objeto. Fotografe alguma parte do objeto e depois ele inteiro.

A fotografia fica mais bonita se a pessoa ou objeto fotografado não estiver bem no meio da foto, tente colocá-lo mais próximo aos cantos!

4. Ideias e projetos divertidos

Sem ideias de o que fotografar? O mundo está cheio de assuntos interessantes e divertidos para começar.

Fotografar pessoas pode gerar muitas surpresas. Elas estão sempre se mexendo e fazendo coisas que não se espera, principalmente as crianças.

O fotógrafo tem que estar sempre atento. Tente começar a fotografar sua família e o que eles fazem durante o dia!

Fotografar seus amigos também pode ser muito divertido. Invente poses divertidas ou simplesmente bata a fotografia deles brincando.

Autoretratos

Autoretrato é o nome que se dá a fotografia que você bate de si mesmo.

A maneira mais fácil de fazer um autorretrato é pegar a câmera com uma mão e apontá-la para você.

É importante assegurar-se que a câmera esteja com o zoom no plano mais aberto, ou seja, que esteja distanciando mais os objetos.

Experimente segurar a câmera de cima, de baixo, na horizontal e na vertical.

É divertido fazer diferentes expressões e caretas e ver como ficou.

A outra maneira de se conseguir autorretratos é através de reflexos. Se pode encontrar superfícies reflexivas em janelas, mesas, coisas de metal, um lago ou até mesmo uma poça d'água. Basta usar a criatividade e estar atento.

Espelhos de diferentes formatos e tamanhos também podem gerar efeitos interessantes.

Dica: O único cuidado que se deve ter é com o *flash*, ele deve ser desligado para que não ofusque o reflexo.

Os animais estão por toda parte

Animais são um dos melhores assuntos para se fotografar e se obter bons resultados

Eles são fascinantes e tem muitas qualidades interessantes: podem ser engraçados e fofos, excitantes e exóticos, e algumas vezes são selvagens e perigosos.

Você pode começar fotografando seus bichinhos de estimação ou os de seus amigos. Tente tirar fotografias de diferentes ângulos, como de cima de uma cadeira, ou da altura dos olhos do animal.

Alguns animais podem ser bravos ou perigosos. Tenha cuidado ao se aproximar de bichos desconhecidos ou silvestres. Nesses casos, o recomendado é usar o zoom para aproximar a imagem.

Visitar o zoológico também pode ser muito divertido! Se der sorte, pode fotografar eles comendo ou fazendo alguma coisa diferente.

Gatos são malabaristas naturais, conseguir fotografá-los pulando uma janela ou escalando uma árvore pode ser uma tarefa difícil. Eles também são fascinantes correndo atrás de algum bichinho menor ou brincando com uma bola.

O ideal é usar o zoom para que eles não fujam e se sintam a vontade.

Sempre é preciso ter paciência, deve-se esperar que eles cheguem ao lugar certo ou façam a pose que você quer.

Dica: Tente chamar alguém para te ajudar. Alguém que distraia o animal enquanto você faz a foto.

Coisas pequenas

Outro motivo interessante a se fotografar são pequenas coisas, assim como insetos, flores e bonecos.

A melhor maneira de se fazer isso é colocando o modo macro da câmera. Ele pode ser identificado pelo desenho de uma flor.

Com ele é possível ficar com a lente da câmera bem perto de uma joaninha, por exemplo e a câmera irá fazer o foco.

Se a máquina demorar muito tempo para se ajustar (as lentes ficarem indo e voltando) tente se afastar um pouco e espere a câmera emitir o beep do foco. Não esqueça de aproximar o assunto com o zoom também!

Só não se esqueça de sair do modo macro quando tiver terminado.

Ao se fotografar coisas pequenas, elas parecem maiores no visor da câmera. Assim é possível observar pequenos detalhes, como o tecido de sua calça jeans, ou os detalhes das asas de uma borboleta.

Também podemos fotografar somente uma determinada parte do animal, pessoa ou coisa.

Filtros

Créditos, bibliografia

Guarda

CONTRA CAPA

APÊNDICE C: Sinopse do livro

Com a fotografia digital, crianças cada vez mais novas estão fazendo fotos, é comum vê-las com câmeras ou celulares nas mãos. Elas ficam encantadas em poder capturar a imagem e ver o resultado imediatamente, o que as motiva a continuar, explorar, e produzir imagens surpreendentes, cheias de criatividade e imaginação.

“Descobrimo o fotografia” procura incentivar o interesse de crianças a partir de seis anos pela fotografia. Técnicas e conceitos básicos são explicados de forma simples e divertida, ainda acompanhados por elementos interativos como pop-ups e abas, que aumentam o interesse dos pequenos. O livro incentiva a criatividade e sugere temas de imagens. Ao final ainda traz um kit de filtros coloridos para colocar na frente da câmera e fazer experimentos.

APÊNDICE D: Versão final do conteúdo textual do livro.**Pag 4-5 - Cap 1. A Fotografia**

Fotografar os principais momentos de nossas vidas é uma maneira de lembrar deles para sempre.

É possível tirar fotografias de qualquer coisa, de nossa família, de nossos amigos, de nossos animais, de viagens e brincadeiras.

Além disso, a fotografia também é uma forma de arte, ela pode gerar emoções nas pessoas, pode chocar, divertir ou ensinar.

Pag 6-7

Existem vários tipos de fotografias. Elas podem ser publicitárias, que vemos nas propagandas das revistas e tentam vender algum produto. Podem ser jornalísticas, que mostram algum acontecimento. Ou podem ser decorativas, que penduramos na parede para deixar a casa mais bonita.

A foto é criada pela luz, que pode ser a luz do sol ou de um abajur. Qualquer objeto que recebe luz, fica iluminado e reflete luz, como se fosse um espelho.

Objetos coloridos como um guarda chuva vermelho, irão refletir muito mais luz do que objetos escuros, como uma bandeira de pirata preta.

Em uma noite escura, sem luzes ou sem o *flash* da câmera, a fotografia também fica escura.

Pag 8-9 - A câmera, uma pequena caixa com uma lente

A câmera fotográfica é como uma pequena caixa escura com um olho no meio.

Na parte da frente da câmera existem várias lentes, cada uma como se fosse as lentes de um óculos. Elas se movimentam para aproximar os objetos ou deixá-los mais longe.

Através das lentes, a câmera reproduz o que você está vendo, forma a imagem e mostra no visor em tempo real. A partir dessa visualização você pode apertar o disparador para fazer a fotografia.

Quando o botão de disparo é acionado, a imagem é registrada e guardada no cartão de memória da câmera.

Pag 10-11 - A máquina fotográfica

Existem câmeras fotográficas de diferentes tipos, tamanhos e cores.

Algumas são mais simples de mexer e outras mais complicadas. Mas geralmente elas apresentam as mesmas funções básicas.

Os botões também variam de lugar conforme a marca e o tipo da câmera. Apesar disso, os desenhos das funções na maioria das vezes são os mesmos.

Veja esses exemplos de botões e tente achar os similares em sua máquina! Não se preocupe em entender o que cada um faz, eles vão ser explicados mais tarde.

Pag 12-13 - Cap 2. Começando a Fotografar

A primeira coisa a se fazer antes de começar a fotografar é prender o tirante da câmera em seu punho ou seu pescoço.

A seguir, segure a câmera com as duas mãos. Coloque o dedo indicador em cima do botão de disparo, mas sem apertá-lo!

Fique com os braços junto ao corpo e a câmera próxima do seu rosto, para ter mais firmeza e tirar melhores fotografias.

Depois de estar segurando a máquina corretamente, você pode ligar a câmera. Coloque o botão de ON/OFF em ON, ou aperte o botão POWER que geralmente se encontra na parte de cima da máquina.

Pag 14-15

Com a câmera ligada, as lentes vão se estender e o visor vai mostrar a imagem para onde a máquina fotográfica estiver apontada.

Veja se a câmera está no modo fotográfico, não o de filmagem. Esse botão varia de lugar de câmera para câmera.

Para começar, vamos utilizar o modo automático para bater as fotografias.

Com ele, a máquina se regula sozinha de acordo com a quantidade de luz e a distância do objeto fotografado.

O modo automático vai estar indicado como ou simplesmente como um desenho de uma câmera em verde.

Pag 16-17 - Em Foco e Fora de Foco

Fazer o foco é deixar a foto nítida, isto é, sem estar tremida ou borrada.

A maioria das câmeras digitais faz o foco automaticamente, por isso é fácil conseguir acertar.

O segredo do foco é cuidar para que a pessoa ou o objeto mais importante da composição não fique borrado.

Para fazer o foco se deve olhar a cena e apertar o botão do disparo somente até o meio, até a câmera emitir um som ou as lentes pararem de se mexer.

Após o foco ser ajustado você pode continuar apertando o disparador até bater a foto.

Pag 18-19

Depois de fazer a fotografia, ela aparecerá no visor atrás da câmera. Para vê-la novamente, se deve apertar no botão de reprodução assim se poderá ver todas as imagens gravadas no cartão de memória.

Se você quiser fazer mais fotos, volte ao modo de fotografia, ou aperte levemente o botão de disparar.

A foto também perde a nitidez quando fica tremida. Ela pode ficar assim quando fotografamos movimentos de ação, como um jogo de futebol ou nossos amigos correndo.

Para evitar que isso ocorra, ajuste a máquina no modo de esportes (símbolo de uma pessoa fazendo algum esporte).

A imagem também pode ficar tremida quando há pouca luz ambiente e fotografamos sem o *flash*. Nesse caso se deve segurar a câmera bem firme, para que a máquina não trema em suas mãos. Apoiar a câmera em algum suporte também pode ajudar.

Pag 20-21 - Zoom

Zoom é quando a máquina aproxima os objetos na foto ou deixa eles mais longe, mostrando o que tem ao seu redor.

O botão do zoom fica junto com o botão de disparo, ou na parte de trás da câmera.

Se ele for movido para um lado, aproxima o objeto a ser fotografado, para o outro, ele amplia o plano da foto, mostrando mais elementos na cena.

Quando isso é feito, as lentes da máquina se movimentam para frente e para trás.

Pag 22-23 - Claro e escuro

Aquela luz que a câmera emite na hora da fotografia é chamada de *flash*. Ele

ilumina o objeto fotografado para que a câmera possa “enxergá-lo”.

O *flash* gera uma luz forte que dura poucos instantes, como se fosse um relâmpago em uma tempestade.

O *flash* pode ser acionado através de um botão com um desenho de um raio.

Geralmente existe a opção de desligar o *flash* , colocar em modo automático ou deixar sempre ativado . Para não errar, ajuste sempre em modo automático e troque se sentir necessidade.

Quando for fotografar, tente ficar de costas para o sol ou outro tipo de luz. Assim, o que você for fotografar fica iluminado.

Se precisar fotografar contra a luz, ative o *Flash* para que as pessoas não fiquem escuras.

Se você quiser fazer um efeito diferente, fotografar contra a luz sem *flash* pode ser interessante. Desse jeito, as pessoas ficam escuras e a luz ilumina suas formas.

Pag 24-25

Algumas câmaras oferecem a opção de modo noturno, mostrado por uma lua ou uma estrela junto do desenho.

Esse modo serve para quando está escuro e você quer fotografar alguém, mas também quer que apareça o fundo.

Ao ativar esse ajuste mantenha a câmera parada, para que a foto não saia tremida.

Se for usar o *flash*, cuide para não ficar muito perto do que você for fotografar, ou a luz do *flash* vai ficar muito forte.

Ficar muito longe também não é bom, pois a foto ficará escura.

Pag 26-27 - Modos da câmera

As máquinas geralmente possuem configurações prontas para serem usadas em determinadas situações. Essas diferentes configurações são chamadas de modos.

O modo retrato é ideal para se fotografar pessoas ou objetos que estão parados.

Para fotografar coisas pequenas como uma joaninha ou uma formiga, usamos a máquina no modo macro que é representado por uma flor.

O modo de ação é representado por um desenho de uma pessoa realizando algum esporte. Com ele se pode capturar o movimento, como um jogo de futebol ou sua irmãzinha dançando. Ele aumenta a velocidade do disparo, impedindo que a foto fique tremida.

O modo paisagem é o melhor para se fotografar grandes planos a céu aberto, com luz natural.

Pag 28-29 - Cap. 3 Composição

Composição é o nome que se dá ao modo como posicionamos todas as coisas ou pessoas dentro da fotografia.

Um único cenário pode gerar várias imagens, veja quantas fotos diferentes podemos fazer de um mesmo lugar!

Pag 30-31

Antes de fotografar, observe o quadro da imagem. Qual é o elemento principal da fotografia? Veja se você não está cortando nenhuma parte importante dele, como o rabo do gato ou a cabeça do amigo.

A fotografia fica mais interessante se a pessoa ou objeto não estiver bem no meio da foto.

Tente colocar ele mais próximo aos cantos ou de outro modo que fique bonito.

Pag 32-33

Veja também se não existe nada estranho ou feio atrás, ou junto com o que está sendo fotografado. Se for preciso, tire a bagunça de trás, ou faça a foto em um lugar mais bonito.

Tente bater várias fotografias completamente diferentes de um objeto.

Pag 34-35 - Cap 4. Ideias e projetos

Sem ideias de o que fotografar? O mundo está cheio de assuntos interessantes e divertidos para começar.

Fotografar pessoas pode gerar muitas surpresas. Elas estão sempre se mexendo e fazendo coisas que não se espera, principalmente as crianças.

O fotógrafo tem que estar sempre atento. Tente começar a fotografar sua família e o que eles fazem durante o dia!

Fotografar seus amigos também pode ser muito divertido. Invente poses divertidas ou simplesmente bata a fotografia deles brincando.

Pag 36-37 - Autorretratos

Autorretrato é o nome que se dá a fotografia que você bate de si mesmo.

A maneira mais fácil de fazer um autorretrato é pegar a câmera com uma mão e apontá-la para você.

É divertido fazer diferentes expressões e caretas e ver como ficou.

A outra maneira de se conseguir autorretratos é através de reflexos. Podem-se encontrar superfícies reflexivas em janelas, coisas de metal, um lago ou até mesmo uma poça d'água. Basta usar a criatividade e estar atento.

Pag 38-39 - Os animais estão por toda parte

Animais tem muitas qualidades interessantes, são imprevisíveis e sempre ficam bem nas fotos. Por isso são um ótimo tema.

Comece fotografando seus bichinhos de estimação ou os de seus amigos. Tente tirar fotografias de diferentes ângulos, como de cima de uma cadeira, ou da altura dos olhos do animal.

É preciso ter paciência, espere que ele faça a pose que você quer. Para ajudar, chame alguém que distraia o animal enquanto você faz a foto. O melhor é usar o zoom para que eles não fujam e se sintam à vontade.

Pag 40-41 - Filtros

Na época de nossos pais, os filtros de fotografia eram vidrinhos especiais que colocávamos na frente da lente da máquina. Eles serviam para criar efeitos diferentes e deixar as fotografias mais bonitas.

Hoje em dia, esses efeitos podem ser feitos de maneira mais fácil pelo computador ou até mesmo pelo celular.

Mesmo assim, pode ser muito divertido tirar fotografias com diferentes filtros na frente da câmera. Vamos experimentar?

Use o kit de filtros que vem junto do livro pra fazer suas próprias fotos com efeitos.

APÊNDICE E: Tabela de controle das fotografias

Assunto	Especificação	Crianças	Noite	Form	Pag
temas	animais de estimação			V	4
	amigos			V	4
	ensinar (pessoa pedindo silencio?)			H	5
	chocar			H	5
	publicitária			V	6
câmera	CAPA E CONTRACAPA				
	tirante no pescoço ou punho			V	12
	dedo em cima do disparador			H	12
	braços junto ao corpo e câmera junto do rosto			H	13
	visor mostrando imagem com mãos			H	14
	visor, pessoa apertando botão de reprodução			Q	13
	momento do flash disparando			V	22
	Esquema sol fotógrafo objeto			H	23
	Fotógrafo com câmera apoiada na janela noite			H	24
	Fotógrafo seis passos objeto noite			H	25
	Fotógrafo de ação, esperando			H	27
	Fotógrafo de macro			H	26
	Fotógrafo deitado, de baixo pra cima, e outro			H	32
	Mão no botão de distanciar do zoom			V	36
	Auto retrato 1 e 2			QH	36
	Autoretrao careta 1, 2, 3			H	36
	Foto frente espelho normal			H	37
	Foto com espelho pequeno			H	37
	Foto segurando o filtro			H	40
Crianças	Foto tremida movimento			H	18
	Foto tremida movimento vertical com aba			H	18
	Esportes ou ação			QV	27
	Fotos regra dos terços			H	31
	Foto com armário aberto/fechado no fundo			H	32
	Crianças fazendo coisas inesperadas 1			V	34
	Crianças fazendo coisas inesperadas 2			H	34
Noite	noite escura			H	7
	modo automático livre			Q	15
	Foto tremida noite			H	19
	Retrato com Flash em baixa velocidade noite			QV	24
	Clarão do flash no vidro/aquário			Q	25
	Foto escura			QH	25
	Foto noite com flash (6 passos)			H	25
	Fotografia macro			H	26
	Objeto posição A, B e C			H	33
	Parte do objeto e ele inteiro			H	33
	Gato 1			H	39
	Gato 2			H	39
	Animal zoo 2			V	39
	Foto filtro			H	41