

Livro Interativo

Baseado em Lenda Brasileira



Aluna

Jéssica Messias Goss

Orientadora

Prof^ª Dr^ª Laís Cristina Licheski



Introdução

Lendas

- Imaginário popular - explicações, conhecimentos, crenças...
- Documentação e catalogação das lendas populares
- Livros voltados para público infantil e infanto-juvenil



Objetivo

Desenvolver um livro que narre uma lenda brasileira de forma interativa e inusitada. É o primeiro exemplar de uma série com 5 volumes.



Justificativa

“...entretanto, ainda que não possua o objetivo de cumprir o currículo escolar, o livro infantil de literatura está de alguma forma, ligado ao ensino” (NECYK, 2007, p. 82).

- Instruir a criança de forma lúdica, interativa e atraente
- Promover a valorização da rica cultura e folclore brasileiro
- Incentivar e permitir uma leitura agradável ao público infantil
- Explorar técnicas da engenharia do papel



Plano de ação

- Levantar dados a respeito de Cultura e Lendas
- Delimitar público alvo e conhecer seu perfil
- Analisar semelhantes encontrados no mercado
- Definir lenda a ser narrada neste volume
- Realizar estudos de personagens e definir as ilustrações
- Desenvolver diretivas gráficas para a construção dos demais volumes da série
- Produzir o modelo do livro



Cultura

Alterações / Aculturação

Perda da diversidade cultural: povos “primitivos”, não ocidentais

(COHN, 2001)

Conservação:

-Respeito

-Troca de experiências - reinterpretação

(ONO, 2004)



Cultura popular e indígena

Diversidade

Incentivos governamentais

Censo 2010: 350 etnias indígenas

-Região sul: Guarani, Kaingang e Xetá



Lendas

- Fazem parte do Folclore
- Carregam um grande volume de cultura popular - imaginário
- Comunicação oral
- Interpretação do homem sobre o Universo
- Brasil: lendas de vários cantos do mundo



Livro Infantil e Interativo

“Uma criança hoje, urbana ou não, recebe uma carga de informação visual impensável há décadas atrás até para um adulto. E é para essa criança que os livros infantis são feitos” (LINS, 2003, p. 36).

Criatividade

Gosto pela leitura / fonte de lazer e prazer:

-divertida, atrativa e descompromissada

Veículo de comunicação / Instrumento pedagógico

Estímulo para a curiosidade e interesse pelo mundo

Livro Pop-up

-técnicas da engenharia do papel

-esculturas tridimensionais em papel e elementos móveis

interativos no seu interior: séc. XIII



Delimitação do público-alvo

Crianças: 7-9 anos (3º - 4º ano do Fundamental)

- Operações concretas e pensamento lógico formal
- Disciplina de história:
 - Relações sociais, políticas e culturais no tempo



Pesquisa

Pesquisa qualitativa:

- Entrevistas semiestruturada com 20 possíveis leitores
 - 10 sexo masculino
 - 10 sexo feminino
- Roteiro com 8 perguntas: gostos, escolhas e preferências
- Amostragem estratificada não proporcional

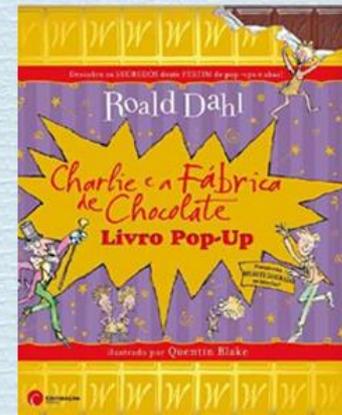
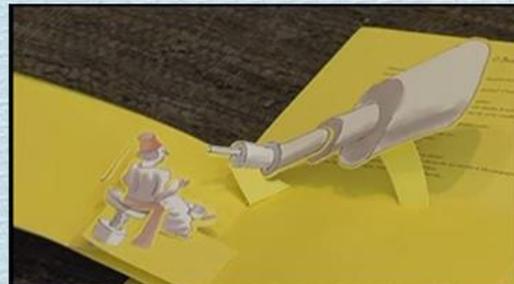


Resultados

- Leitor-alvo: crianças de 7-9 anos de ambos os sexos
- Temática:
 - Cultural brasileira: disciplina de história
 - Aventura e ação: programas de TV culturais
- Repúdio com relação às ilustrações de personagens indígenas
- Lenda do primeiro volume da série: Naipi e Tarobá
- Personagens e ilustrações: formas geométricas e peculiares
- Assimilação de conteúdo por meio da participação da criança

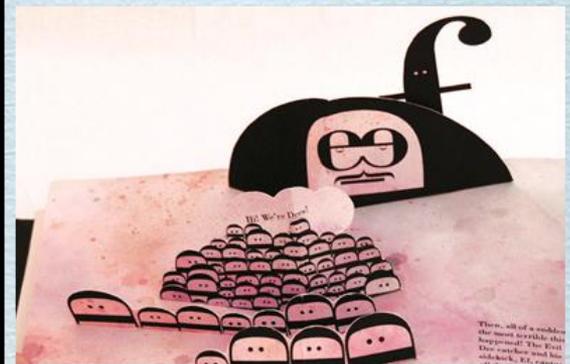
Similares

Até 10 anos; interação com elementos móveis; livros de imaginação, aventura, ação;



Similares - resultados

- Formato retrato; francês
- Sem repetição de elemento interativo no decorrer do livro
- Cor
- Técnicas variadas
- Mesmo elemento em livros diferentes:
Adaptação de uma mesma forma





Projeto Gráfico

-Livro Pop-up: 18 meses para produção. Do conceito à impressão e montagem de todos os exemplares.

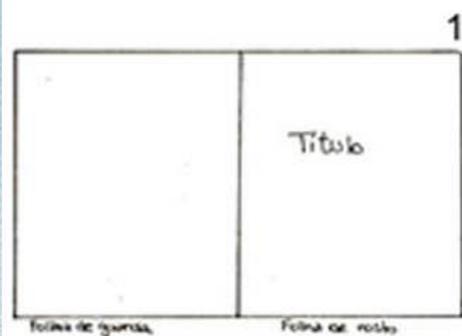
-Formato: A4 (210x297 mm)

Orientação: retrato/ francês

-Mancha gráfica: elementos interativos, ilustrações sangradas, texto dentro do espaço ilustrado

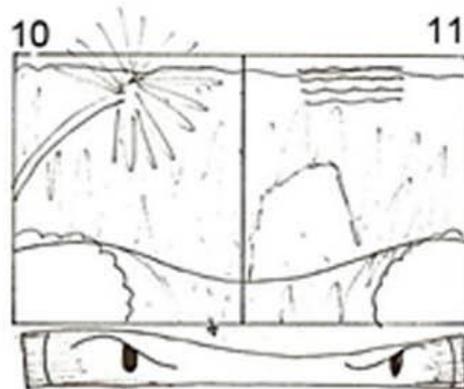
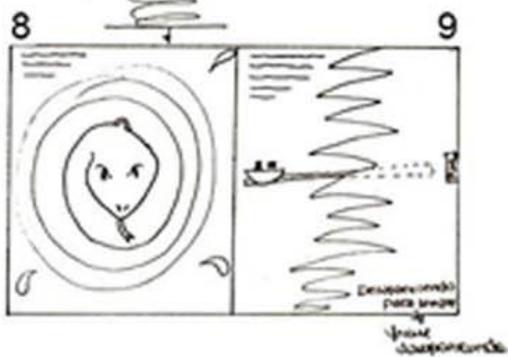
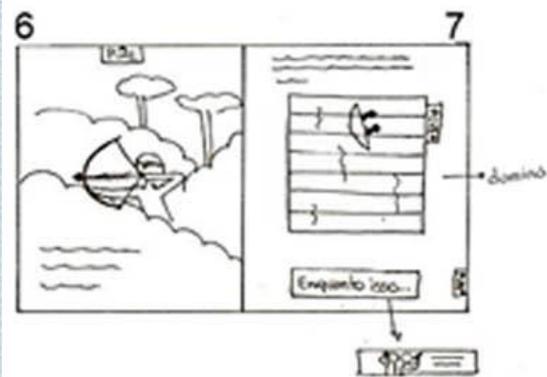
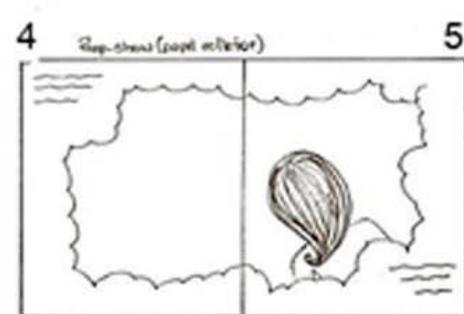
-Grid: retangular modificado - flexibilidade na distribuição do texto

-Layout: orientado pelo conteúdo do texto, elemento interativos, ilustrações. Storyboard.



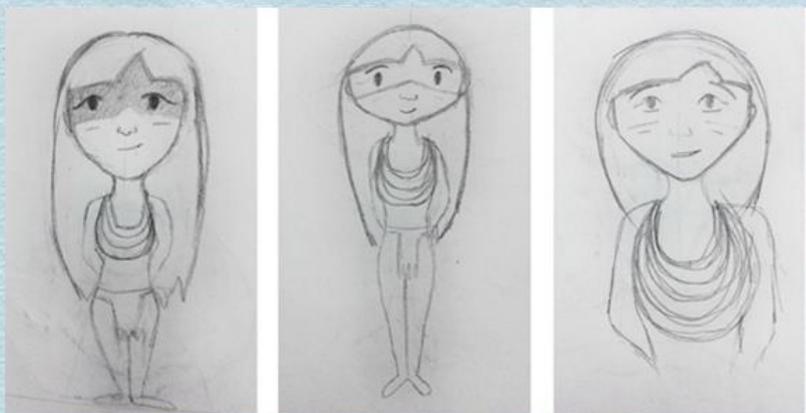
Folha de guarda

Folha de rosto

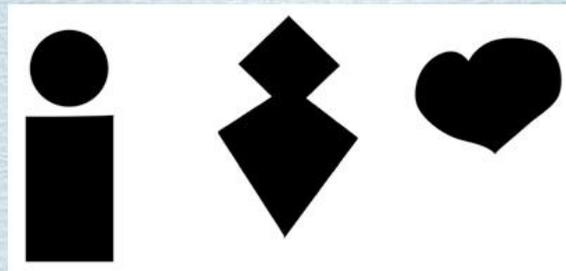
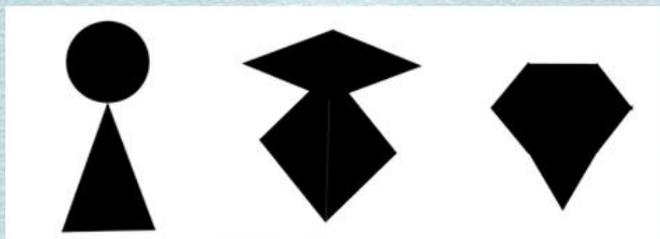


Criação dos personagens

Naipi



Tarobá

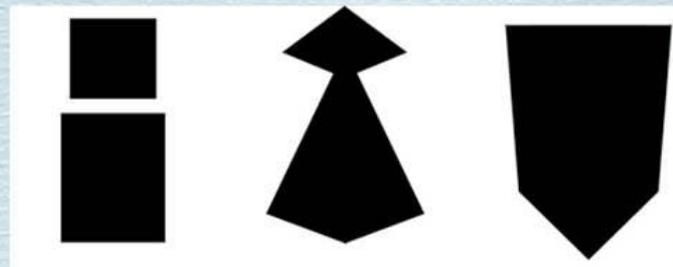
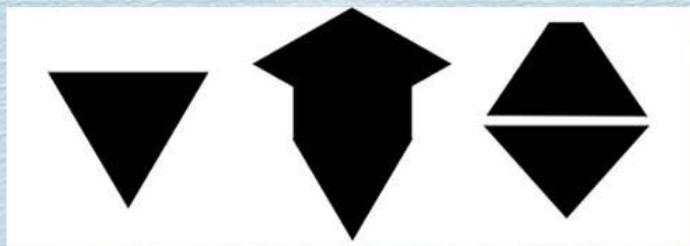
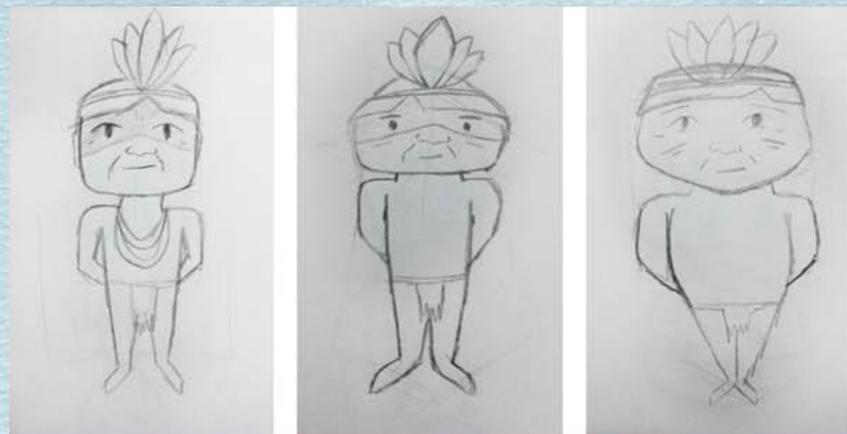


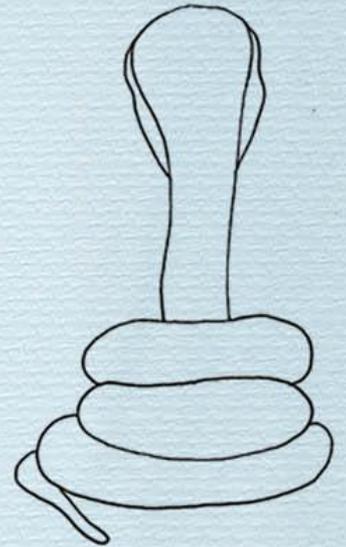
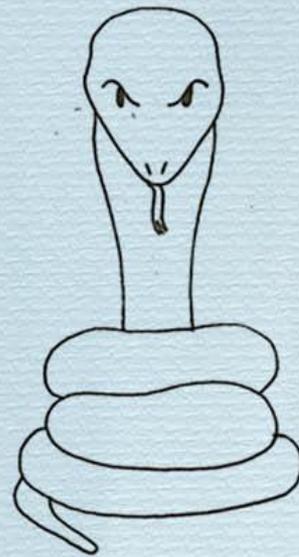
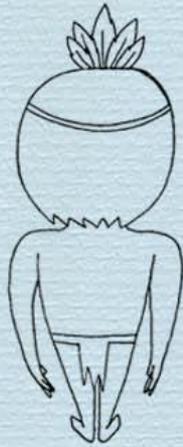
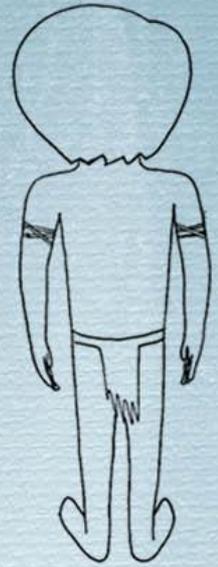
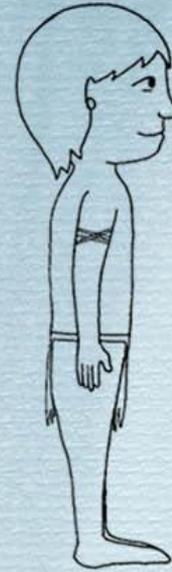
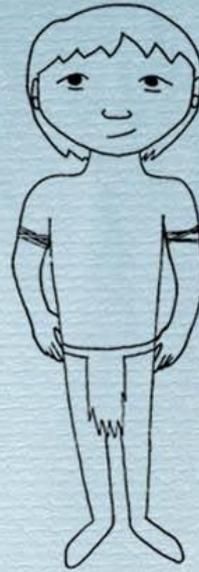
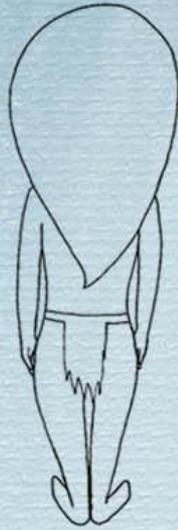
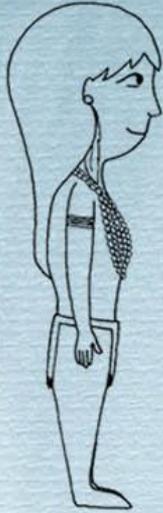
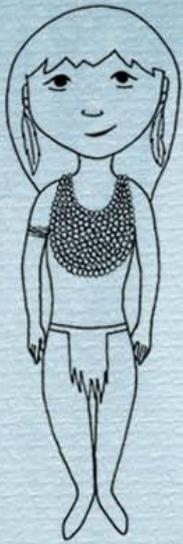
Criação dos personagens

M'Boi



Igobi







Tipografia

Andika-Basic:

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Odstemplik

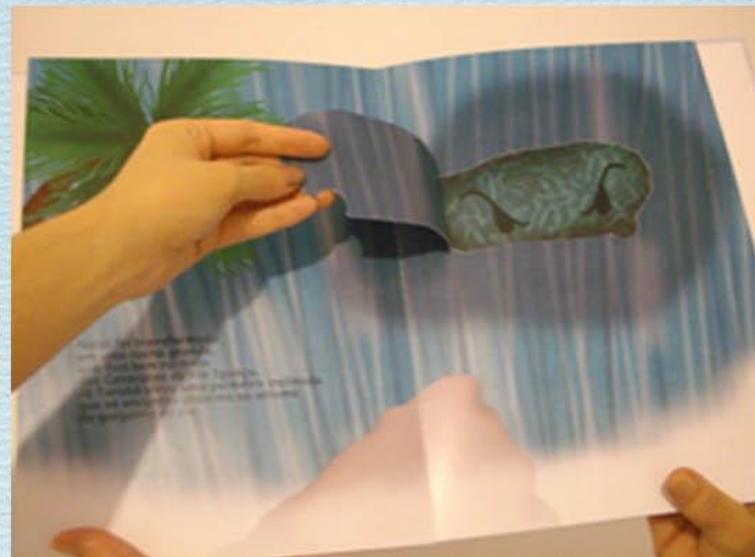
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



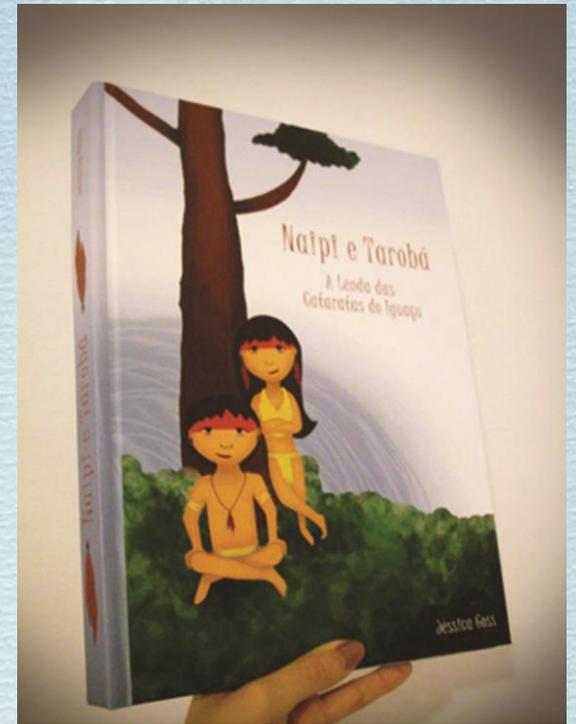
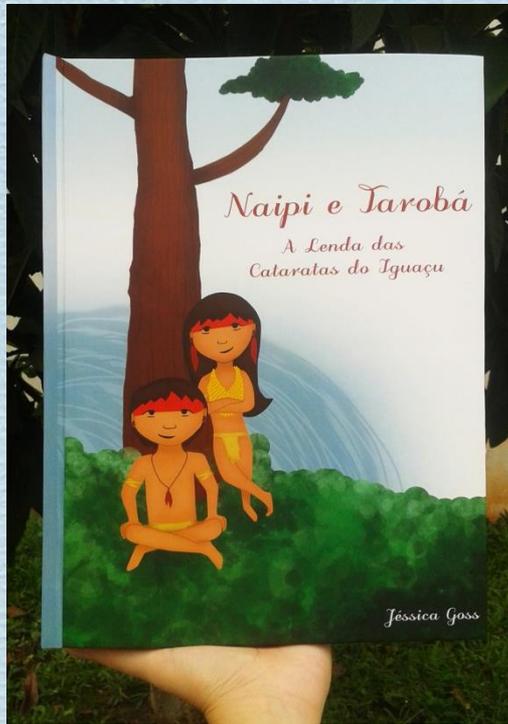
Ilustrações e Interações

- Harmonia entre texto, imagem e peças pop-up's
- Dialogar com temática e personagens
- Peças ilustradas frente e verso
- Cor





 *Capa*





Considerações finais

- Alternativa para desenvolver nas crianças de 7 a 9 anos mais apreço por sua própria herança histórica
- Facilitador no processo de assimilação de conteúdo escolar
- Parâmetros para demais volumes
- Explorar a engenharia do papel: livros interativos
- Livro de luxo: versão mais econômica
- Melhorias nos elementos móveis e acabamento
- Engenharia do papel no meio educacional

Obrigada pela atenção!

