



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA

VANESSA ROCHA SCHRIVER

MININAUTA: REVISTA DE ATIVIDADES INFANTIS

BRASÍLIA – DF

2016

VANESSA ROCHA SCHRIVER

MININAUTA: REVISTA DE ATIVIDADES INFANTIS

Trabalho de Conclusão do Curso Superior de
Tecnologia em Design Gráfico do UniCEUB -
Centro Universitário de Brasília.

Orientadora: Professora Aline Parada

BRASÍLIA – DF

2016

VANESSA ROCHA SCHRIVER

MININAUTA: REVISTA DE ATIVIDADES INFANTIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para conclusão do curso Superior
de Tecnologia em Design Gráfico do UniCEUB -
Centro Universitário de Brasília.

Orientadora: Professora Aline Parada

Brasília, DF, ___ de junho de 2016.

Banca Examinadora:

Profa. Esp.: Aline Parada
orientadora

Prof. Me.: André Ramos
examinador

Prof. Me.: Bruno Nalon
examinador

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha filha Liv e meus sobrinhos Eduardo e Heitor. A revistinha é para vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, que me deu o suporte necessário para a elaboração deste projeto. Agradeço também aos colegas de curso e professores, que foram fontes de inspiração e apoio durante todo o curso.

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA	4
AGRADECIMENTOS	5
SUMÁRIO	6
ÍNDICE DE FIGURAS	7
RESUMO	8
ABSTRACT	11
1 Introdução	12
1.1 Justificativa	12
1.2 Formulação do problema	13
1.3 Objetivo Geral	13
1.4 Objetivo Específico	13
1.5 Metodologia	13
2 DESENVOLVIMENTO TEÓRICO	15
2.1. Ilustração e design gráfico para o público infantil	15
2.2 Tipografia para o público infantil	17
2.3 Design gráfico editorial	18
2.4. Produção gráfica	19
3 Projeto	21
3.1 Análise	21
3.2. Exploração do design	22
3.3 Refinamento do design	26
Conclusão	31
Referências Bibliográficas	32
APÊNDICE A - Lista de páginas da revista Mininauta	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Uma das primeiras versões da logomarca Mininauta.....	22
Figura 2 - Logomarca final da revista Mininauta.....	23
Figura 3 - Esboço inicial do Mininauta.....	23
Figura 4 - Esboço inicial do Mininauta.....	24
Figura 5 - Esboço inicial da capa da revista Mininauta.....	24
Figura 6 - Desenhos produzidos na fase de exploração do design.....	25
Figura 7 - Especificação do leiaute da revista Mininauta.....	27
Figura 8 - Especificação das cores da logomarca.....	28
Figura 9 - Redução mínima da logomarca Mininauta.....	28
Figura 10 - Reserva de integridade da logomarca Mininauta.....	29
Figura 11 - logomarca Mininauta em preto e branco.....	29
Figura 12 - logomaarca Mininauta em fundos coloridos.....	30

RESUMO

O trabalho aqui proposto consiste na elaboração de uma revista de atividades infantis. Para isto, foi criada uma personagem, o Mininauta, um pequeno astronauta que viaja pelo espaço e que visita uma cidade diferente cada vez que vem à Terra. A revista se propõe a apresentar em seus passatempos elementos visuais referentes à cidade tema de cada edição, para trazer à criança um pouco da cultura do local. A edição elaborada neste trabalho tem como tema a cidade de Brasília. Como aporte teórico foi utilizado o livro de Rui de Oliveira, Pelos Jardins Boboli - Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens, no que se refere ao conceito de ilustração e como sua leitura pode ser significativa para o público infanto-juvenil. No desenvolvimento do trabalho, foram utilizados métodos e técnicas de design e produção gráfica, e seus fundamentos teóricos para embasar as escolhas apresentadas.

Palavras-chaves: Design gráfico. Revista infantil. Passatempo.

ABSTRACT

The project proposed in this work is to create an activity magazine for children. For that, we created a character, Mininauta, a little astronaut who travels through space and visits a different city each time he comes to Earth. The magazine aims to present in their activities visual aspects related to the theme, which is the city of each issue, in order to present to the child a bit of the local culture. The issue developed for this work has as its theme the city of Brasilia. As a theoretical framework, the work was based in the book by Rui de Oliveira, *Pelos Jardins Boboli - Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*, that regards the concept of illustration and how reading images can be significant for children and youth. This project involves using methods and design techniques as well as graphic production. The theoretical foundations to support the choices made are also presented here.

Keywords: Design. Magazine. Activity magazine.

1 INTRODUÇÃO

1.1 Justificativa

Entre as lembranças alegres que tenho da infância estão os dias em que ganhava dos meus pais revistinhas da banca. Os gibis da Turma da Mônica e as revistas de passatempo eram as minhas preferidas. Adorava colorir, ligar os pontos, resolver labirintos e caça-palavras. O hábito permaneceu e até hoje me divirto com palavras cruzadas e sudoku.

A ideia da revista Mininauta surgiu quando comecei a procurar nas bancas revistinhas para a minha filha de então quatro anos. Fiquei surpresa ao perceber que as revistas de passatempos infantis não mudaram muito da minha infância para cá, apesar de terem se passado trinta anos.

A maioria das revistas que encontrei nas bancas parecia reciclar os elementos gráficos criados há trinta anos e não pareciam condizer com o universo imagético da minha filha, que nasceu num mundo globalizado e altamente tecnológico.

Percebi também a predominância de revistas com personagens comerciais, por exemplo, Barbie, princesas da Disney, Angry Birds, Galinha Pintadinha etc. Não é objetivo deste trabalho avaliar a qualidade e relevância de tais revistas, mas como mãe, senti falta de uma opção contemporânea e interessante, que não estivesse atrelada tão diretamente ao consumo de produtos comerciais.

Foi pensando nisso que se idealizou a revista Mininauta, que pretende oferecer passatempos temáticos, onde a cada edição se explore elementos culturais de uma cidade diferente. O design gráfico e visual da revista almeja ser contemporâneo, inusitado e diversificado, com o intuito de enriquecer o repertório visual de seus pequenos consumidores.

1.2 Formulação do problema

Escassez de passatempos infantis com design visual contemporâneo e engajador, sem o apelo de personagens comerciais.

1.3 Objetivo Geral

Criar uma revista de atividades infantis.

1.4 Objetivo Específico

Desenvolver o design visual da revista Mininauta, sua logomarca, o personagem principal que dá nome à revista, bem como todas as ilustrações e aspectos de produção gráfica envolvidos. Para tanto, pretende-se utilizar técnicas e teorias do design gráfico, bem como os programas de edição Illustrator, Photoshop e InDesign. Ao final do projeto, será apresentada a primeira edição impressa da revista, contendo 28 páginas.

1.5 Metodologia

A metodologia escolhida para o desenvolvimento deste trabalho foi a definida por Verônica Nápoles, em seu livro “Corporate Identity Design”. Apesar de ter sido elaborada especificamente para a criação de identidade visual corporativa, a metodologia de Nápoles funcionou muito bem para estruturar a criação da revista Mininauta, especialmente devido a suas quatro etapas básicas: análise, exploração do design, refinamento do design e implementação.

O projeto foi subdividido conforme essas quatro etapas.

1.5.1 Análise

- Elaboração do briefing (objetivos de comunicação): levantamento de todas as informações preliminares necessárias à execução do projeto, tais como, objetivo da revista, tema, público alvo, estilo etc
- Pesquisa sobre o tema: análise das principais revistas de passatempos infantis já existentes, com o objetivo de analisar pontos positivos e negativos, bem como identificar características de mercado e tendências.
- Conceituação do design a ser elaborado: foi definido um estilo para a identidade visual, bem como o formato e o design visual da revista.

1.5.2. Exploração do design

Nesta etapa, foram produzidas as primeiras propostas para a logomarca, o personagem, as ilustrações e o layout da revista. Este período do projeto foi dinâmico e iterativo, até que se atingiu uma proposta inicial.

1.5.3. Refinamento do design

Nesta etapa foram feitos os ajustes necessários após o desenvolvimento das primeiras propostas. As ilustrações foram digitalizadas, as fotografias tratadas e todos os elementos visuais dimensionados de acordo com o tamanho da página da revista. O objetivo foi finalizar o design e começar a produzir os itens a serem utilizados na fase de implementação.

1.5.4. Implementação

Nesta etapa, fez-se a montagem final da revista, utilizando o material elaborado nas fases anteriores. Ao final deste período, concluiu-se a produção gráfica e impressão da primeira edição da revista Mininauta.

2 DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

O referencial teórico para este trabalho está dividido em quatro tópicos. O primeiro aborda a ilustração e o design gráfico para o público infantil e sua importância na construção de um repertório visual. O segundo trata da tipografia para o público infantil. O terceiro desenvolve conceitos de design gráfico editorial, que será utilizado para criação do layout da revista. O quarto aborda a produção gráfica e justifica as escolhas de formato, papel, processo de impressão e acabamento da revista.

2.1. Ilustração e design gráfico para o público infantil

Segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, a ilustração é uma imagem, desenho ou gravura que acompanha um texto de livro, jornal, revista ou outro tipo de publicação e tem por objetivo adorná-lo, elucidá-lo ou facilitar sua compreensão.

Toda ilustração, além de suas inter-relações com o texto escrito, possui qualidades estruturais e artísticas que precisam ser analisadas, considerando que as imagens dos livros são elementos importantes na criação da memória visual, em especial, na infância e adolescência. (Oliveira, 2008, p. 30)

Desde que abrimos os olhos pela primeira vez, as imagens estão presentes nas nossas vidas. No entanto, não nascemos com o referencial cultural e simbólico necessário para entender e interpretar essas imagens. Para isto, é preciso amadurecimento.

A alfabetização, enquanto leitura das palavras, é ensinada e priorizada em nosso sistema educacional. A mesma importância deve ser dada para o ensino da leitura de imagens, pois, assim como existe a sintaxe das palavras, existe também uma sintaxe das imagens. Não que haja uma metodologia rígida e formal para se “ler” uma imagem, mas há camadas de interpretações e filtros que pouco a pouco esclarecem o que se vê e isto é uma aptidão adquirida, que pode ser ensinada e cultivada desde a primeira infância.

Ilustrar para crianças não é simplesmente desenhar bonequinhos. Há muitos fatores que podem enriquecer uma ilustração além das imagens simplistas e repetitivas

aceitas por muito tempo como infantis. As crianças podem e devem ter acesso a uma diversidade de estilos visuais, para que possam construir um referencial imagético amplo e assim desenvolver a capacidade de melhor interpretar e interagir com o mundo tão rico de imagens e ícones que nos cerca.

As crianças de hoje têm acesso a muita informação visual. Da mesma forma, os ilustradores e designers têm um universo de referências e técnicas quase inesgotável. A diversidade no mundo que nos cerca deve permear as ilustrações para o público infantil, a fim de que se exercite o senso crítico e que percebam, desde pequenos, que há diversas possibilidades de imagens para uma mesma história. Por isso é importante que, ao produzir ilustrações para crianças, se leve em consideração o enriquecimento de seu repertório estético, já que “o aumento do repertório estético é caminho certo na ampliação da inteligência humana, pois permite a manipulação consciente dos dados imprimidos nas formas para uma utilidade multidisciplinar.” (Eslabão, 2012, p.23)

A ilustração no contexto dos passatempos infantis difere um pouco da pintura e da ilustração de livros literários, pois existe uma interação maior da criança com as imagens dos passatempos. Nos passatempos, a criança é muitas vezes levada a prestar atenção aos detalhes da imagem, para que consiga interpretar e resolver o problema proposto. Isto faz com que essas imagens percam um pouco da complexidade abstrata que vemos ao analisar uma obra de arte, pois estão ali com o objetivo específico de ilustrar um problema, o que simplifica a análise.

Isso não quer dizer que as imagens dos passatempos devam ser necessariamente simplistas e objetivas. Assim como as ilustrações de textos literários, as ilustrações dos passatempos podem sim extrapolar sua função literal e oferecer matéria para que a criança desenvolva seu senso estético e crítico.

Ao inserir nas imagens dos passatempos elementos culturais e artísticos, a criança tem a possibilidade de desenvolver sua criatividade e a capacidade de interpretação do mundo à sua volta.

A arte é importante na vida da criança, pois colabora para o seu desenvolvimento expressivo, para a construção de sua poética pessoal e para o desenvolvimento de sua criatividade, tornando-a um indivíduo mais sensível e que vê o mundo com outros olhos. (Coletto, 2010, p. 139)

2.2 Tipografia para o público infantil

Ribeiro (1998 apud FUNK; SANTOS, 2008, p. 183) definiu a tipografia como “a arte de produzir textos em tipos, isto é, caracteres. Ou ainda a arte de compor e imprimir em tipos”. A função principal de uma fonte tipográfica é oferecer maior eficiência à comunicação que se pretende transmitir com a palavra escrita. São levados em conta fatores como legibilidade e adequação ao estilo, mas o estudo da tipografia avançou muito nos últimos anos e existem outros fatores a serem considerados na criação e escolha de uma fonte tipográfica.

Quando pensamos na tipografia a ser utilizada em materiais para crianças, devemos levar em conta aspectos específicos deste público. Segundo CASARINI; FARIAS (2008, p.65), “a preocupação em relação às necessidades da criança no aprendizado e o que é possível fazer para ajudá-la nesse processo está em crescente expansão.” Uma dessas preocupações é o desenvolvimento de fontes tipográficas que atendem às necessidades do mundo das crianças.

Muitas das fontes tipográficas modernas tendem a encurtar as hastes ascendentes e descendentes das letras, com o objetivo de fazer caber o máximo de texto em espaços limitados. Para leitores maduros, isto não representa problema. No entanto, para crianças que ainda estão em processo de alfabetização, deve-se prezar pela facilidade na leitura, as letras devem ser facilmente reconhecidas e ter uma aparência fluida e amigável.

Existem caracteres criados especialmente para atender as necessidades das crianças. Walker (2005 apud Lourenço 2011, p.91) os definiu como caracteres infantis, sendo alguns redesenhados para parecer com a letra manuscrita e outros desenhados especificamente para se distinguir de outras letras similares.

Podemos encontrar na internet um projeto chamado “Typographic Design For Children”¹ (Design Tipográfico Para Crianças), que realizou alguns estudos nesta área. Foi levada em consideração a opinião de crianças, educadores e especialistas em design tipográfico, e eles chegaram a algumas conclusões interessantes.

Com relação ao uso ou não de serifa², a conclusão dos estudos deste projeto

1 The Typographic Design for Children project. Disponível em: <http://www.kidstypography.org>. Acessado em: 05 Jun 2016.

2 Na tipografia, as serifas são os pequenos traços e prolongamentos que ocorrem no fim das hastes das letras. As famílias tipográficas sem serifas são conhecidas como sans-serif. A classificação dos tipos em serifados e não-serifados é considerado o principal sistema de diferenciação de letras. (Dicionário de Português. Disponível em: <http://dicionarioportugues.org>. Acessado em: 05 Jun 2016)

apontaram que tal fator não influencia na leitura, as crianças são capazes de notar a diferença, mas nada que atrapalhe na leitura de uma ou outra forma. A opção mais comum dos educadores é pela fonte sem serifa, mas isso se deve simplesmente à simplicidade da forma da letra. Algumas fontes desenhadas especificamente para crianças, como a Sasson e a Fabula, não apresentam serifa no topo da letra, mas têm serifa na base das letras, que remetem à letra manuscrita. Isso ajuda a criança a agrupar as letras e melhor identificar cada palavra

Outra conclusão relevante deste projeto foi que os caracteres devem ser bem distintos uns dos outros, principalmente os das letras **a**, **g** e **o**. Isto ajuda a criança a não confundir as letras, aumentando a legibilidade do texto.

Outros fatores que influenciam a legibilidade para as crianças são os espaçamentos entre letras, palavras e linhas. Sassoon e Willians (2002 apud Lourenço 2011) chegaram à conclusão que espaçamentos maiores entre letras e linhas facilitam a leitura para as crianças, mas espaçamentos maiores ou inconsistentes entre as palavras dificultam. Por isso, deve-se evitar o texto justificado sempre que possível, uma vez que ajusta as margens laterais aumentando irregularmente o espaçamento entre as palavras.

Vale ressaltar que a escolha de uma fonte tipográfica para crianças não significa necessariamente escolher uma fonte com aspecto infantil. O que deve ser levado em conta é a clareza e legibilidade da fonte, a fim de auxiliar a criança em seu processo de aprendizado.

2.3 Design gráfico editorial

O design editorial é uma área importante do design gráfico e diz respeito à organização dos elementos em uma página. Todos os tipos de mídia impressa produzidos atualmente, sejam livros, revistas, jornais, necessitam de design editorial.

O designer gráfico que atua nesta área deve produzir diretrizes e regras estritas para a utilização de tipografia e disposição dos elementos visuais dentro do espaço da página, a fim de que o produto se apresente de forma consistente, e que o olhar do leitor seja direcionado para a área de interesse da mensagem. O objetivo é estruturar um layout que possibilite a máxima exibibilidade sem perder a continuidade da leitura, mantendo assim a atenção do leitor.

Como resultado do trabalho de design editorial, o designer deve fornecer ao cliente: largura do topo, margens laterais e inferiores, número de colunas de texto, imagens e regras para disposição das mesmas, número de páginas e estilo de formatação, se for o caso.

2.4. Produção gráfica

Para que um projeto gráfico seja produzido, há várias operações que precisam ser avaliadas, planejadas e executadas. A produção gráfica é a área responsável por todas essas etapas na materialização de um projeto.

É importante que o designer gráfico entenda como funcionam os processos gráficos. Afinal de contas, o objetivo final de seu trabalho é sempre a produção de conteúdo, seja ele material ou digital. O conhecimento dos processos gráficos é fundamental para que as escolhas do designer sejam viáveis tecnológica e financeiramente.

O primeiro passo na produção gráfica é escolher o sistema de impressão a ser utilizado. Existem cinco tipos principais utilizados atualmente:

1. Offset: o sistema de impressão offset é o mais adequado para impressão em grandes quantidades. Ele suporta vários tipos de papel e a impressão é muito homogênea quando consideramos a quantidade de peças. O custo para pequenas quantidades é alto, pois este sistema utiliza matrizes de impressão que precisam ser confeccionadas especificamente para cada trabalho. Este é o sistema mais utilizado por jornais, revistas, editoras etc.

2. Digital: a impressão digital é a mais indicada quando há diversidade de produtos e a quantidade de peças for pequena. Neste sistema, o custo de impressão por peça é homogêneo, pois não há utilização de matrizes de impressão. Por sua exibibilidade e a melhoria constante nas tecnologias, este é o segmento que mais cresce no mercado de impressão atualmente.

3. Flexografia: a flexografia utiliza-se de matrizes e suportes flexíveis. Por utilizar o alto relevo, a flexografia tem muitas similaridades com o carimbo. Como utiliza tintas a base de solventes e praticamente todos os tipos de suporte, este sistema é bastante utilizado na impressão de embalagens, etiquetas e rótulos.

4. Serigrafia: a serigrafia é um processo de impressão em que a tinta é vazada

através de uma tela previamente preparada. Por ser um sistema de certa forma artesanal, a serigrafia é mais utilizada atualmente para produção de obras de arte, camisetas e outros itens de pouca tiragem.

5. Prensa de tipos móveis (ou tipografia): é a impressão por meio de matrizes, geralmente tipos móveis, através da aplicação de tinta na superfície das matrizes e posterior pressão das mesmas sobre o papel. É o método mais antigo e, atualmente, muito pouco utilizado. Por ser trabalhoso de operar, a impressão por tipos móveis é mais utilizada atualmente em obras de arte.

Ao mesmo tempo em que se pensa no sistema de impressão, deve-se pensar na mídia a ser utilizada, geralmente o papel. Existem diversos tipos de papéis, cada um adequado a certos propósitos. A escolha correta garante o sucesso da comunicação a que se pretende.

Antes que uma peça comece a ser produzida, há o que se chama de pré-impressão. Esta é a fase em que os aspectos técnicos do design serão ajustados para maximizar a qualidade de impressão. É nesta fase que se cria o arquivo digital a ser utilizado e, se for o caso, a geração dos fotolitos a serem utilizados para fabricar as matrizes de impressão.

Após a impressão, vem o acabamento da peça. O designer gráfico precisa conhecer os principais tipos de acabamento disponíveis, que são: laminação verniz, vinco, dobra, bordas arredondadas, encadernação, brochura etc.

O mercado de produção gráfica é muito rico atualmente. A tecnologia avança a passos largos nesta área do conhecimento e o custo de produção está cada vez mais acessível. Graças a isso, somos expostos a uma grande quantidade de revistas, cartazes, panfletos, livros e outros materiais gráficos diariamente. Há uma infinidade de recursos disponíveis para que o designer enriqueça seu trabalho e a mensagem que o cliente deseja passar: papéis texturizados, tintas especiais, vernizes com perfume e outros tantos artifícios estão disponíveis para que o trabalho se destaque dos demais. Cabe ao designer gráfico se manter atualizado e consciente do impacto de suas escolhas.

3 PROJETO

Como mencionado anteriormente, o processo de criação da revista Mininauta passou por quatro estágios: análise, exploração do design, refinamento e implementação.

3.1 Análise

O primeiro passo no desenvolvimento da revista foi definir suas principais características e objetivos. Para isto, elaborou-se o briefing a seguir:

A revista chama-se Mininauta, que remete às palavras mini (pequeno) e nauta (navegante). Este nome foi escolhido para representar seu personagem principal, que é um pequeno astronauta.

O tema de cada edição é uma cidade diferente. A ideia é que o pequeno astronauta (Mininauta) viaje pelo espaço e, a cada vez que aterrisse na Terra, conheça uma cidade diferente.

O tema foi escolhido pensando na criança de hoje, do mundo globalizado. Apresentar a cada edição uma cidade diferente, com suas particularidades culturais e visuais, representa uma maneira de inserir a criança nesse universo e fazê-la entrar em contato com a diversidade cultural que existe em nosso mundo. É uma forma de acrescentar valor a um simples passatempo.

A revista foi desenvolvida pensando na criança. Porém, comercialmente, o público-alvo engloba também os adultos, que serão os compradores da revista. A revista foi idealizada com o objetivo de atrair pais e familiares que procuram apresentar às suas crianças opções divertidas de revistinhas, mas que tenham alguma relevância em seu desenvolvimento.

A ideia é que a revista seja disponibilizada em bancas de revistas, com preço equivalente, ou pouco maior do que as opções já disponíveis.

Com relação à periodicidade, inicialmente pensou-se em edições mensais, mas isto precisa ser estudado em termos de custo e viabilidade técnica, que não são objetos deste projeto.

No escopo deste trabalho, não foram considerados aspectos educativos e pedagógicos do passatempo. Foram levados em conta apenas aspectos visuais

e referências culturais relevantes. Por isso, nesta primeira edição, foram utilizados apenas passatempos comuns e disponíveis em outras revistas similares, tais como, ligar os pontos, encontrar os erros, caça-palavras etc.

Os competidores da revista Mininauta são outras revistinhas de passatempo vendidas em bancas de revista. Atualmente existe a revista *Recreio*, que tem periodicidade mensal, e inúmeras outras com os personagens em voga no momento (Peppa Pig, Galinha Pintadinha, Barbie, princesas da Disney, Angry Birds etc).

O diferencial da revista Mininauta é o design gráfico e visual contemporâneo. Referências de arte e da cultura da cidade tema do mês. Elementos divertidos e *non-sense*, que despertem na criança o senso crítico e a imaginação.

3.2. Exploração do design

Esta foi a etapa mais criativa e subjetiva do projeto. Foram feitos vários esboços de logomarca para a revista, desenhos do personagem principal e protótipos dos passatempos pretendidos.

Inicialmente, pensou-se em compor uma logomarca contendo símbolo e logotipo. O símbolo seria o rosto de uma criança com capacete de astronauta representando o Mininauta e o logotipo seria o nome da revista em fonte cursiva³. Para dar mais homogeneidade visual ao logotipo, foi escolhida a grafia da palavra em letras minúsculas. A imagem abaixo apresenta uma das primeiras versões propostas.

Figura 1 - Uma das primeiras versões da logomarca Mininauta



Fonte: Autoria própria

Posteriormente, considerando que a capa da revista deve sempre trazer uma imagem interessante, optou-se por deixar a logomarca apenas com o logotipo, a fim de

³ As fontes cursivas são aquelas que se aproximam da escrita humana.

evitar que o símbolo interfira na imagem apresentada na capa.

Com o objetivo de apresentar uma característica mais humanizada, com a qual a criança pudesse se identificar, ao invés de utilizar uma fonte tipográfica já existente, foi elaborado pela autora um logotipo totalmente manuscrito, como pode ser visto na imagem abaixo.

Figura 2 - Logomarca final da revista Mininauta



Fonte: Autoria própria

A cor principal escolhida para a logomarca foi o azul, pois remete à cor do céu, o espaço por onde o Mininauta viaja. Esta deve ser a cor utilizada em materiais promocionais e institucionais. No entanto, a cada edição, de acordo com o tema escolhido e a cor de fundo da capa, a logomarca pode ser apresentada em outras cores únicas (logotipo chapado⁴).

Para o personagem Mininauta, pensou-se em um desenho simples, que representasse uma criança vestida de astronauta. Ao invés de utilizar uma imagem com formas perfeitas e simétricas, preferiu-se mais uma vez utilizar um desenho manual, pois causa a impressão de que o personagem foi feito à mão, dando mais personalidade ao mesmo. Esta opção não foi a única explorada, mas foi a que se mostrou mais interessante para os objetivos da revista.

A seguir, algumas imagens do processo de criação e esboços do personagem Mininauta.

Figura 3 - Esboço inicial do Mininauta



Fonte: Autoria própria

⁴ No design gráfico, o termo chapado refere-se à área impressa totalmente em uma só cor, sem utilização de sombra, transparência ou degradê.

Figura 4 - Esboço inicial do Mininauta



Fonte: Autoria própria

Figura 5 - Esboço inicial da capa da revista Mininauta



Fonte: Autoria própria

Para ilustrar a revista e os passatempos, foram criadas nesta etapa inúmeras imagens digitais do Mininauta e dos elementos típicos de Brasília e do cerrado, a maioria dos quais foi utilizada na montagem da revista.

Como elementos de Brasília, foram escolhidos desenhos dos principais prédios e monumentos da cidade, tais como a Catedral, o Museu Nacional, o Congresso Nacional e a Bandeira Nacional.

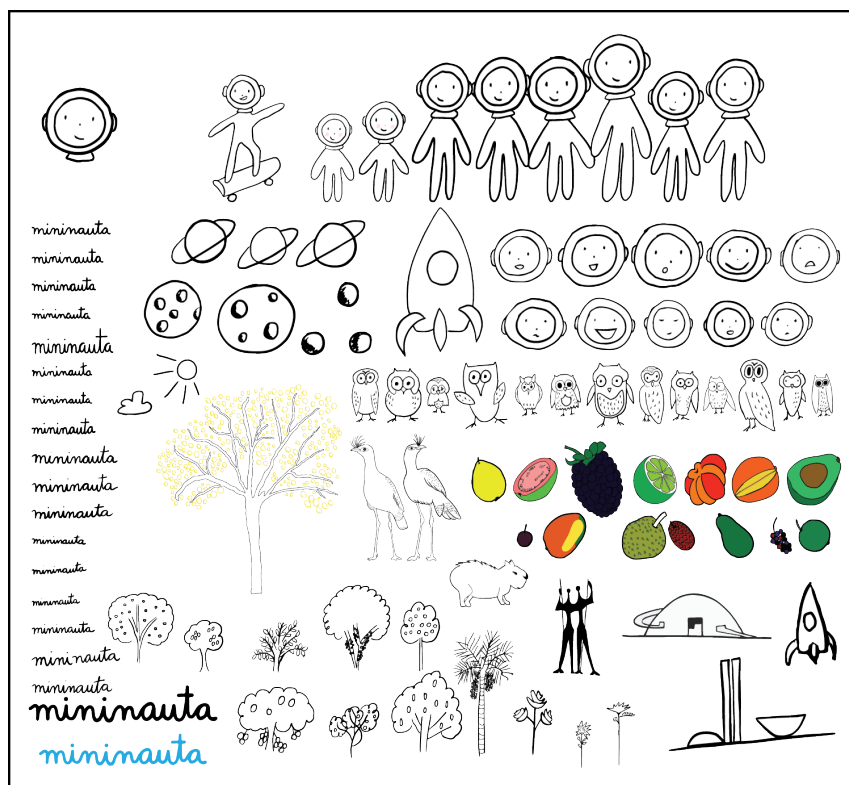
Com relação à flora e à fauna, foram utilizados nos passatempos o ipê amarelo - árvore típica do cerrado brasileiro - algumas flores também típicas do cerrado e as

frutas regionais. Entre os animais presentes na revista, temos o lobo-guará, a coruja-buraqueira, o tatu-canastra e o tamanduá-bandeira, para citar alguns.

Foram utilizados também alguns elementos visuais inspirados na arte de Athos Bulcão, artista criador de painéis de azulejos que decoram prédios importantes da cidade.

Todos esses elementos característicos da cidade foram utilizados a fim de agregar valor aos passatempos.

Figura 6 - Desenhos produzidos na fase de exploração do design



Fonte: Autoria própria

No final desta fase do projeto, vários passatempos foram montados e a primeira versão da revista ficou pronta, mas ainda sem os textos e a formatação adequada do leiaute.

Os passatempos escolhidos são de conhecimento popular e comuns na maioria das revistas desse tipo. São eles:

- Desenho para colorir;
- Siga a linha;
- Palavras cruzadas;
- Ligue os pontos;

- Labirinto;
- Máscara para recortar;
- Jogo da memória para recortar;
- Caça-palavras;
- Jogo dos sete erros;
- Encontre os pares;
- Sudoku.

Todas as páginas produzidas, em sua forma final, podem ser visualizadas no Apêndice A.

3.3 Refinamento do design

Nesta etapa, a partir das imagens já prontas e dos passatempos criados, começou-se a montar a revista em seu formato final.

Um dos passos dessa montagem foi a escolha das fontes tipográficas a serem utilizadas. Por se tratar de revista para crianças, a escolha da fonte levou em consideração os aspectos específicos apresentados anteriormente.

Para os textos dirigidos diretamente às crianças, por exemplo, as instruções dos passatempos, a fonte escolhida foi a *Sassoon*. Essa fonte foi desenvolvida especialmente para crianças e possui as seguintes características: fonte sem inclinação, sem serifa no topo das letras e com serifa na base, limpa, com comprimento levemente acentuado nas hastes ascendentes e descendentes.

Em algumas páginas, por questões de estilo, foi utilizada a fonte **Chelsea Market**, uma fonte decorativa sem serifa e que tem o aspecto de ter sido desenhada manualmente. Esta fonte foi escolhida por ser mais pesada do que a *Sassoon*, fator necessário para dar destaque ao texto em páginas cuja imagem de fundo for rica em cores e detalhes. No entanto, deve ser usada apenas em algumas páginas, pois não atende a todos os requisitos de uma fonte ideal para crianças. Nesta fonte, as letras **a**, **g** e **o** são bem parecidas, o que pode confundir a criança em fase de alfabetização, como foi dito anteriormente.

Para os textos mais técnicos, como os créditos das imagens utilizadas, foi escolhida a fonte *Myriad Pro*, que também é uma fonte sem serifa, porém mais tradicional.

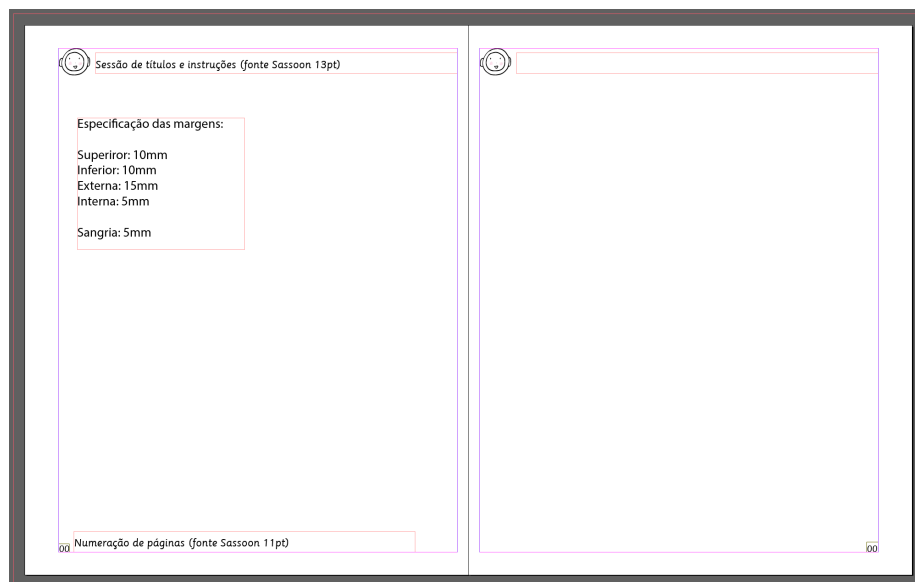
Cada página da revista *Mininauta* mede 19,4 x 24 cm. A escolha do tamanho

levou em consideração o tamanho da impressão em folha de papel A3 e a facilidade no manuseio da revista por parte das crianças.

Por se tratar de uma revista de passatempos, cujo conteúdo deve ser diversificado a cada página, não se estabeleceu um padrão rígido de leiaute, com grades e colunas fixas. A intenção é que as páginas sejam preenchidas em sua totalidade por imagens ou fundos coloridos, oferecendo ao designer total liberdade para utilizar a página de forma a chamar atenção da criança.

No entanto, criaram-se algumas diretrizes para dar uniformidade à revista: tamanho das margens, localização e padronização da barra de títulos, localização do número da página. Tais diretrizes devem ser seguidas, desde que não interfiram na idealização do passatempo. A imagem abaixo ilustra o leiaute padrão.

Figura 7 - Especificação do leiaute da revista Mininauta



Fonte: Autoria própria

3.4 Implementação

A fase de implementação foi a fase onde se escolheram os acabamentos, o papel a ser impresso e o tipo de impressão da revista. Foi nesta fase também que se imprimiram as primeiras versões de prova da revista, até se chegar no resultado pretendido.

Por se tratar de uma revista de passatempos, com a qual a criança interage, pinta, desenha, colore e resolve os passatempos, uma das características importantes na escolha do papel a ser utilizado foi o fato dele ser fosco, sem revestimento, para

dar um efeito mais natural. O papel com brilho poderia apresentar um empecilho para absorver as tintas dos lápis e canetinhas a serem utilizados pelas crianças. Optou-se também por um papel com maior gramatura, isto é, mais grosso. Após várias tentativas de se encontrar o papel ideal, ficou definido que o papel que mais valorizou o design da revista e proporcionou a melhor experiência tátil foi o papel *offset* fosco, com gramatura 150g.

Como a tiragem da revista foi pequena, a impressão foi feita em impressora a laser, que é a mais indicada quando se busca qualidade nas impressões em pouca quantidade.

Não foi um dos objetivos deste projeto produzir um manual de identidade visual para a revista. No entanto, seguem algumas considerações sobre a utilização da logomarca, tanto no contexto da revista, quanto em outros tipos de material promocional ou informativo.

Cor principal

A cor principal da logomarca Mininauta é o azul especificado abaixo, de acordo com as tabelas de cores RGB, CMYK e Pantone.

Figura 8 - Especificação das cores da logomarca



Fonte: Autoria própria

Tamanho mínimo

O tamanho mínimo ao se reduzir a logomarca deve ser de 20mm, tanto em meio impresso quanto digital. Essa medida irá garantir a integridade e o reconhecimento da marca.

Figura 9 - Redução mínima da logomarca Mininauta



Fonte: Autoria própria

Reserva de integridade

A reserva de integridade define as distâncias mínimas que devem separar a logomarca de outros elementos visuais. Isso assegura a visibilidade e legibilidade da marca. Como parâmetro de distância, foi definida a medida da última letra **a** da palavra mininauta.

Figura 10 - Reserva de integridade da logomarca Mininauta



Fonte: Autoria própria

Preto e branco

Quando houver restrição de cor e impressão, a logomarca pode ser escrita em preto ou branco, de acordo com o fundo aplicado.

Figura 11 - logomarca Mininauta em preto e branco



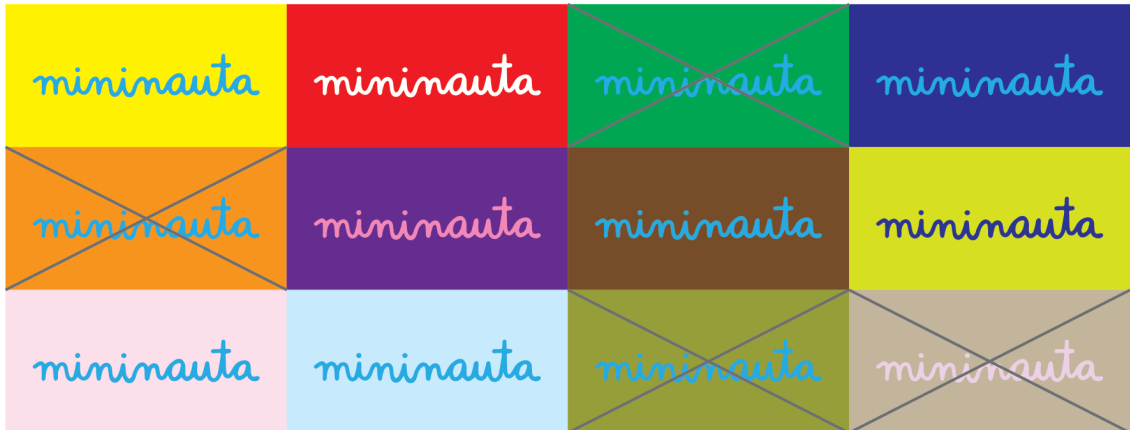
mininauta

Fonte: Autoria própria

Fundos coloridos

Ao ser utilizada sobre fundos coloridos, deve-se primar pela legibilidade da marca. Deve-se ajustar a cor da logomarca para que ofereça um bom contraste com a cor de fundo.

Figura 12 - aplicação da logomarca em fundo colorido



Fonte: Autoria própria

CONCLUSÃO

Ao final de todo o processo de concepção e produção da revista Mininauta, considero que o objetivo principal foi atingido. A revista impressa apresenta um design gráfico e visual contemporâneo e os passatempos, além de divertidos, apresentam elementos visuais referentes à cultura e à cidade de Brasília.

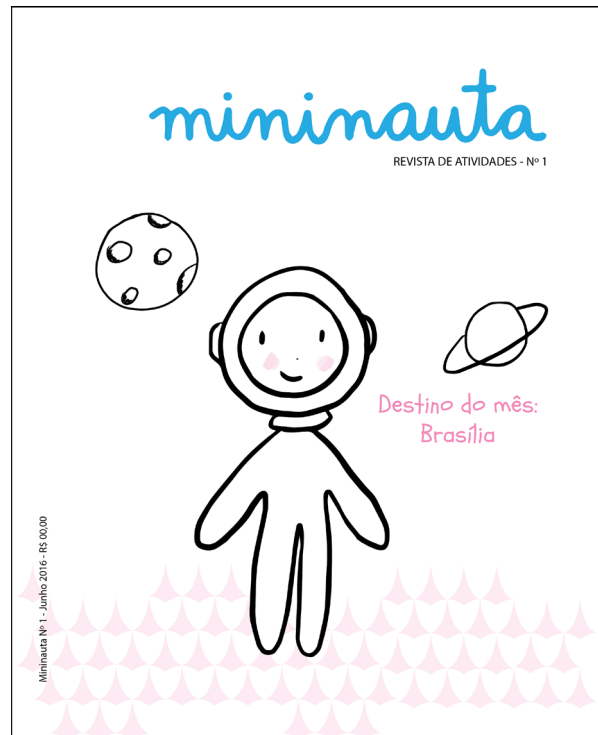
A versão impressa da revista foi apresentada a algumas crianças, que se mostraram interessadas e entretidas com os passatempos, o que demonstra que o apelo comercial dos personagens dos desenhos não é requisito essencial para reter a atenção da criança e que há espaço para opções alternativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

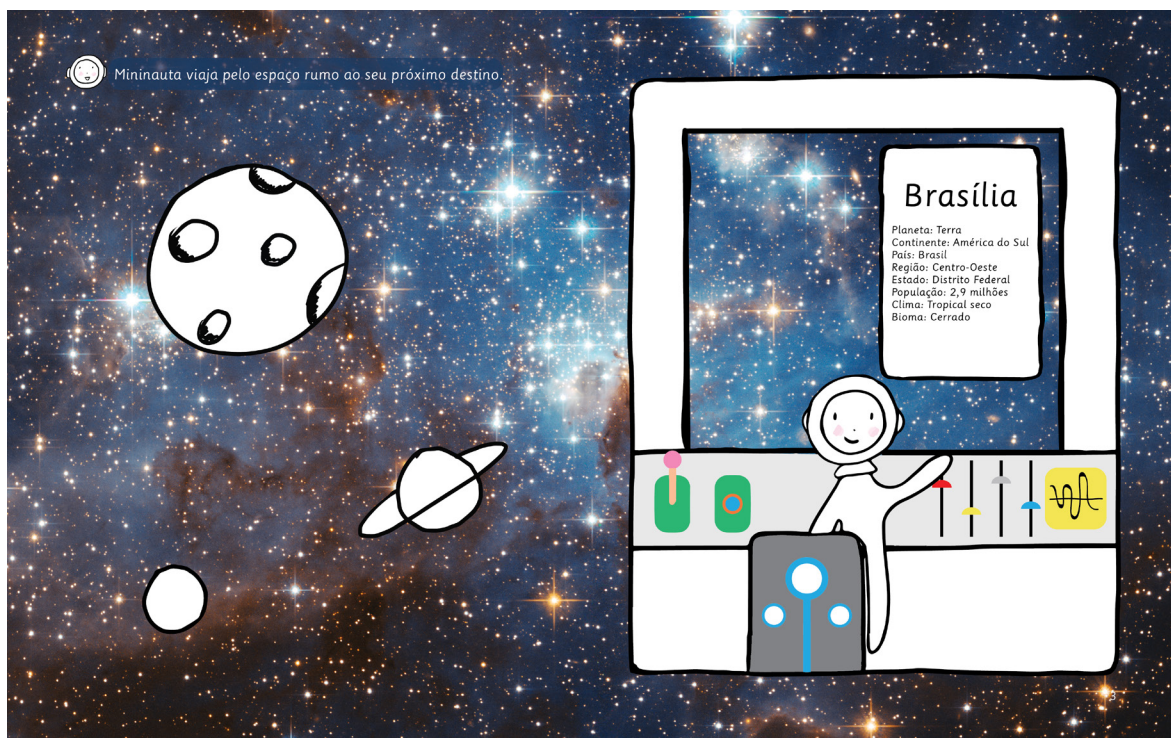
- NAPOLES, Veronica. Corporate Identity Design. 1 ed. Canada: Wiley, 1998.
- HOUAISS, A. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. 2012. Disponível em <http://houaiss.uol.com.br/>. Acessado em: 05 Jun 2016.
- OLIVEIRA, Rui de. Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros Para Crianças e Jovens. 1 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- ESLABÃO, Jorge Thiago Sais. O Repertório Visual e o Desenho nas Aulas de Arte: A Reflexão Sobre o Processo Criativo nas Aulas de Arte. Trabalho de conclusão do curso de pós-graduação em artes. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2012.
- COLETO, Daniela Cristina. A Importância da Arte Para a Formação da Criança. 2010. Revista Conteúdo, Capivari, v.1, n.3, jan./jul, p. 137-152, 2010.
- FUNK, Suzana ; SANTOS, Ana P. . A importância da tipografia na história e na comunicação. Actas de Diseño, v. 5, p. 125-135, 2008.
- CASARINI, Paula Cristina; FARIAS, Priscila Lena. Didactica – Tipografia para livros didáticos infantis. Revista Brasileira de Design da Informação v. 5 – 2 [2008], 63 - 71, 2008.
- LOURENÇO, Daniel Alvares. Tipografia Para Livro de Literatura Infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011.
- CREVIN, Chico. Imagens & Cores: da criação à produção. 1 ed. São Caetano do Sul, SP: Ed. do Autor, 2014.
- LINDEN, Sophie Van der. Para Ler o Livro Ilustrado. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

APÊNDICE A - LISTA DE PÁGINAS DA REVISTA MININAUTA

Página 1 (capa)



Páginas 2 e 3



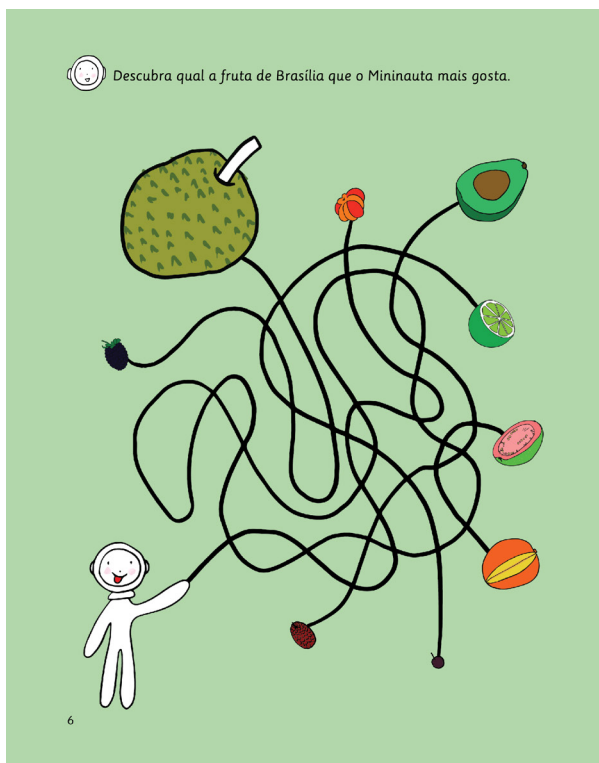
Páginas 4 e 5

Desenhe e pinte.

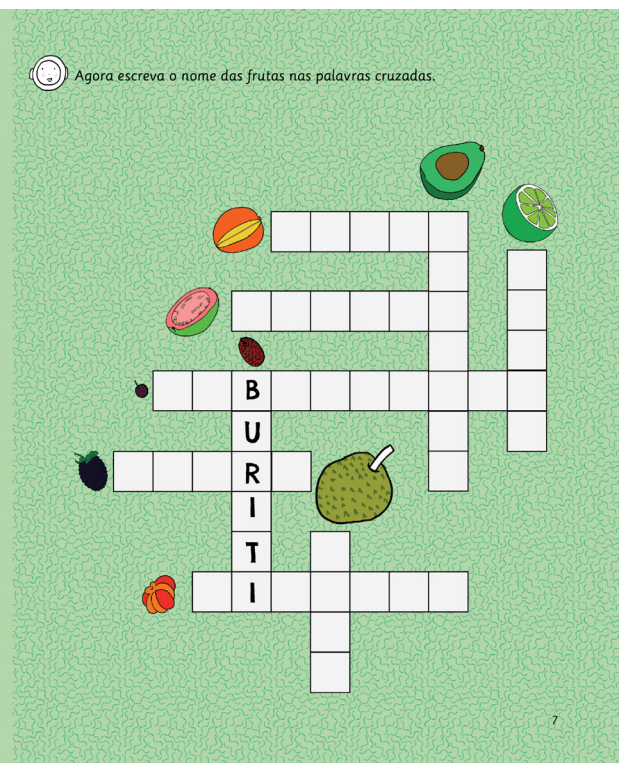


Páginas 6 e 7

Descubra qual a fruta de Brasília que o Mininauta mais gosta.



Agora escreva o nome das frutas nas palavras cruzadas.



Páginas 8 e 9

Ligue os pontos, desenhe e pinte.

8

9

Páginas 10 e 11


O ipê amarelo é uma das árvores que o Mininauta encontrou pelas ruas de Brasília. Quando floresce, ele perde todas as folhas e se enche de flores amarelinhas.

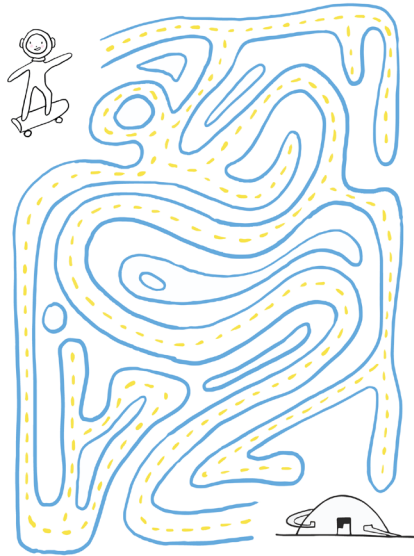
10

Enfeite os ipês abaixo com folhas e flores coloridas.

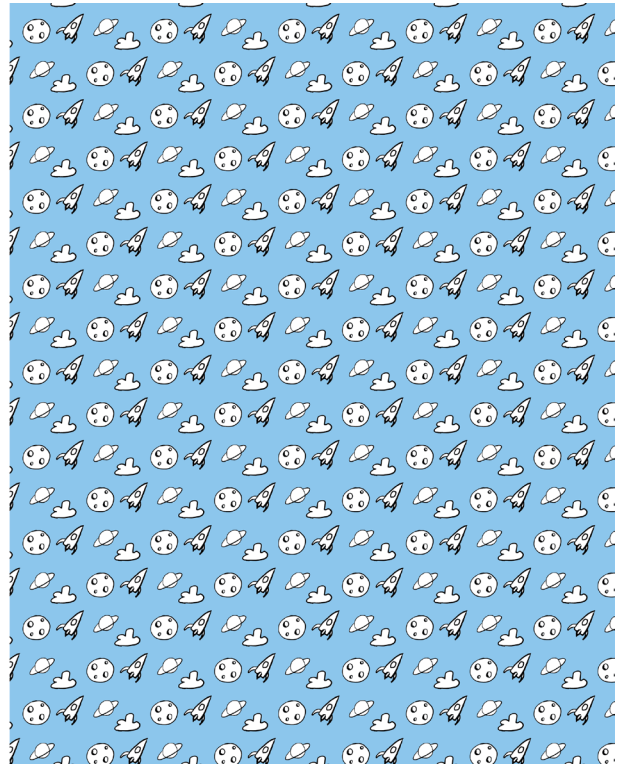
11

Páginas 12 e 13

 Ajude o Mininauta a manobrar de skate até o Museu Nacional.

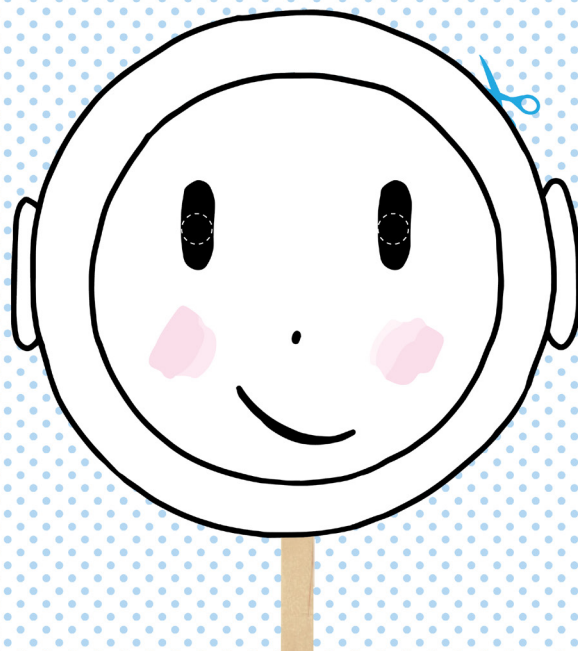


12



Páginas 14 e 15

 Recorte sua máscara de Mininauta e cole num palito de picolé.



 Recorte o jogo da memória e conheça as frutas do cerrado.



Páginas 16 e 17

Pinte os animais do cerrado e resolva o caça-palavras.

GAPIVARA TATU-CANASTRA
 JOÃO-DE-BARRO SERIEMA
 TAMANDUA-BANDEIRA ANTA
 CORUJA-BURAQUEIRA SARUÊ

JOAODEBARROAURPR
 CORUJABURAQUEIRA
 CAPIVARASERIEMA
 TAMANDUABANDEIRA
 SARUETNQUANCUEA
 UOATAOCARASIAEC
 UATARRANTATSAARN
 JCOTATUCANASTRAR

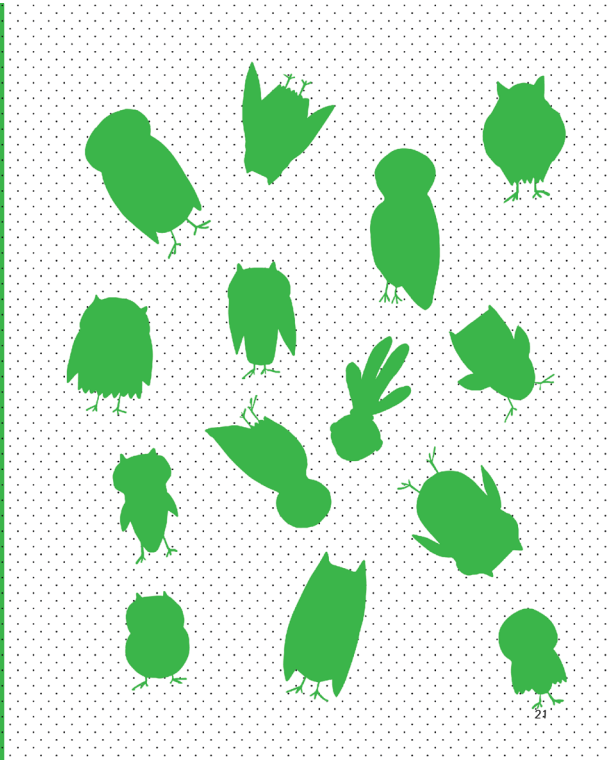
Páginas 18 e 19

Encontre os 7 diferenças.

18

19


Páginas 20 e 21

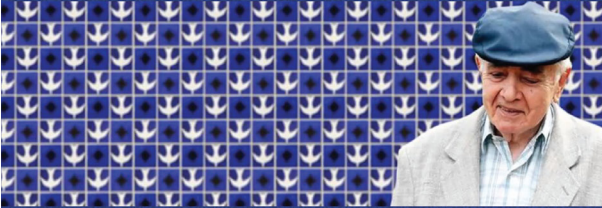


Páginas 22 e 23



















Páginas 24 e 25

 Athos Bulcão foi um artista carioca que se mudou para Brasília na época da construção da cidade. Ele criou painéis de azulejos que decoram vários prédios importantes da cidade. Inspire-se em sua arte e pinte o painel ao lado.

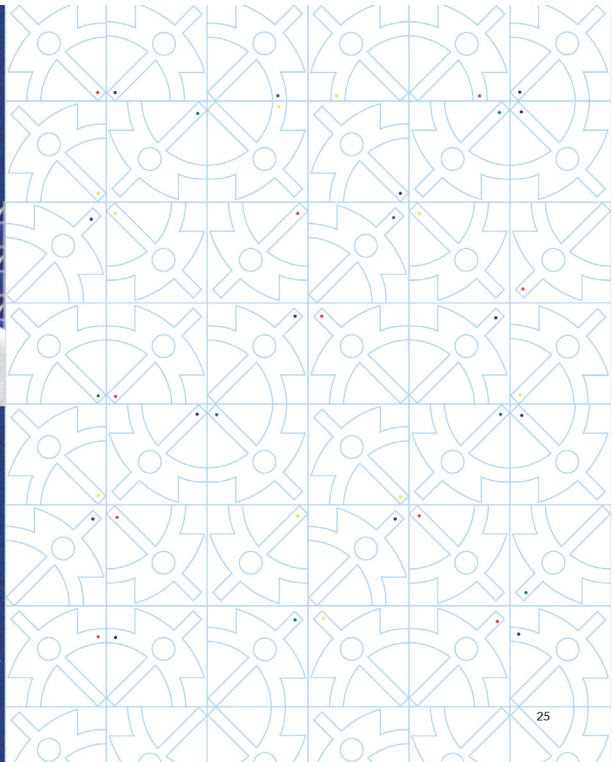


SUDOKU Complete o sudoku abaixo. Cada forma aparece apenas uma vez em cada linha e coluna.



24



Páginas 26 e 27

 Soluções

Página 6



Página 7



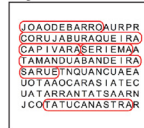
Página 8



Página 12



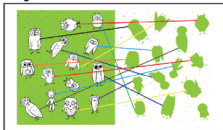
Página 17



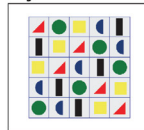
Páginas 18 e 19



Páginas 20 e 21



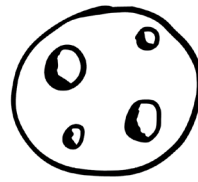
Página 24



Esta revista foi produzida para o projeto final do curso de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário de Brasília - UnICEUB e não tem fins comerciais.
Arte, ilustrações, edição de imagens, diagramação e produção gráfica: Vanessa Rocha Schriver (vanessa@schriver.com)
Professora orientadora: Aline Parada
 É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem autorização prévia da autora. Brasília DF, Junho, 2016.

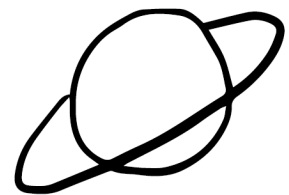
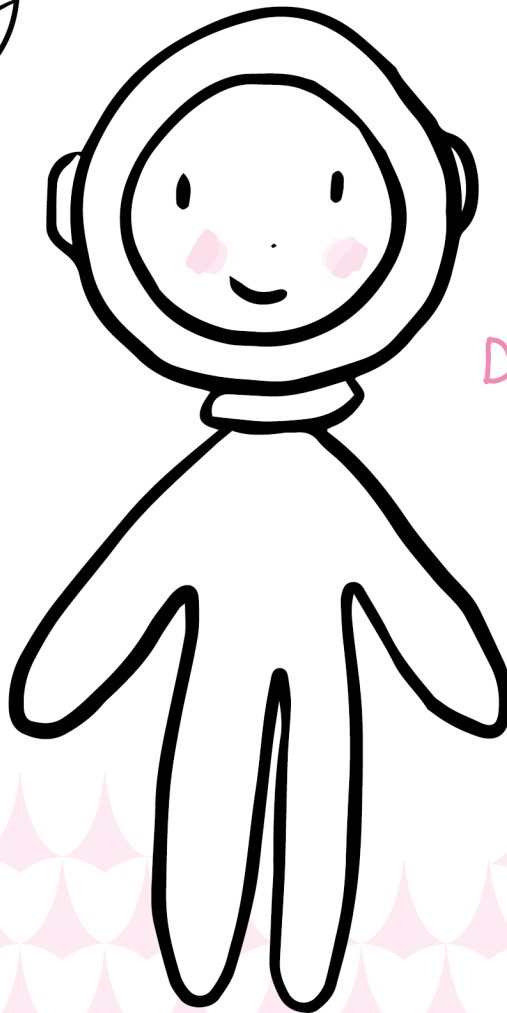
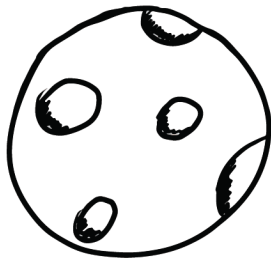


Página 28 (capa)



mininauta

REVISTA DE ATIVIDADES - Nº 1

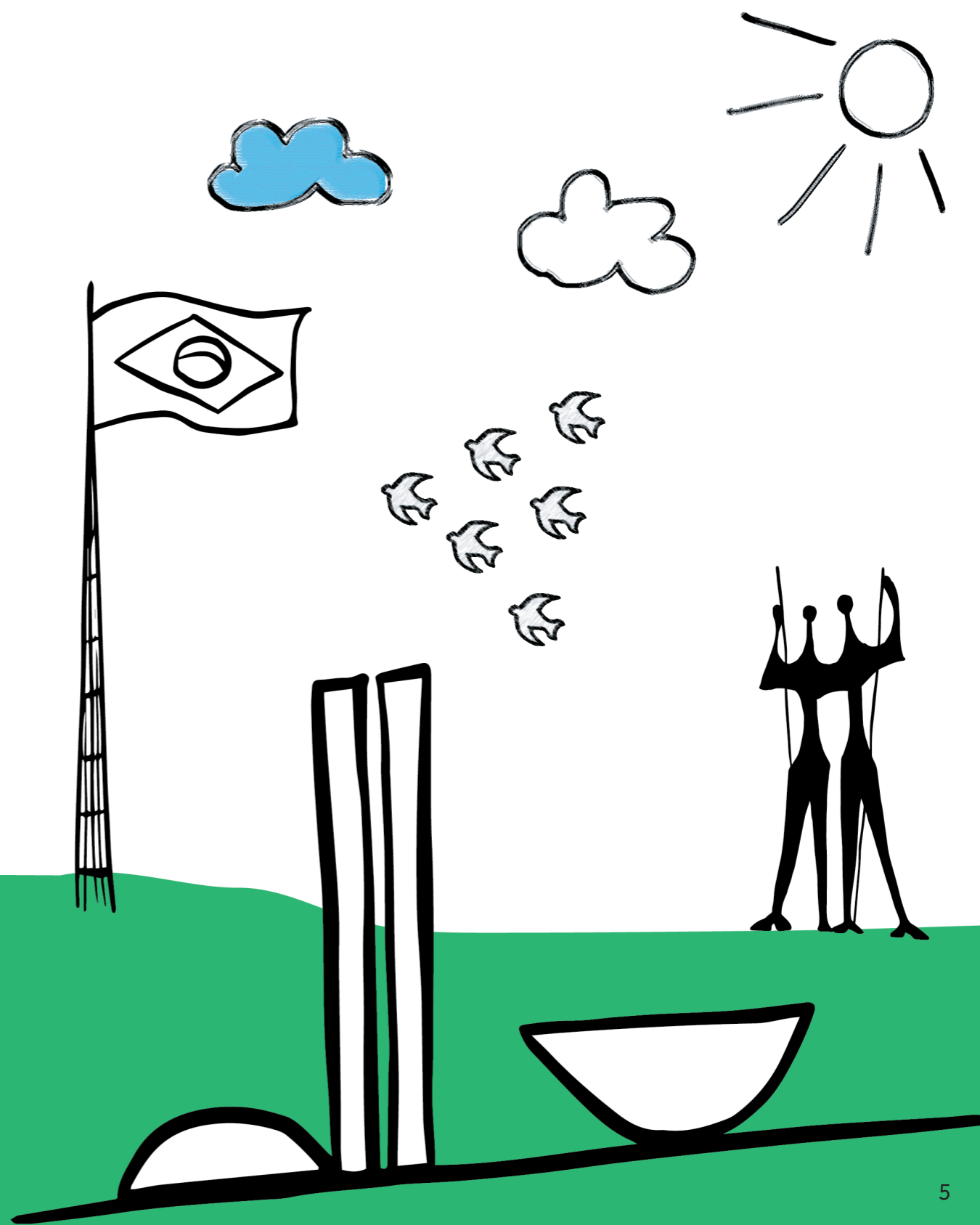
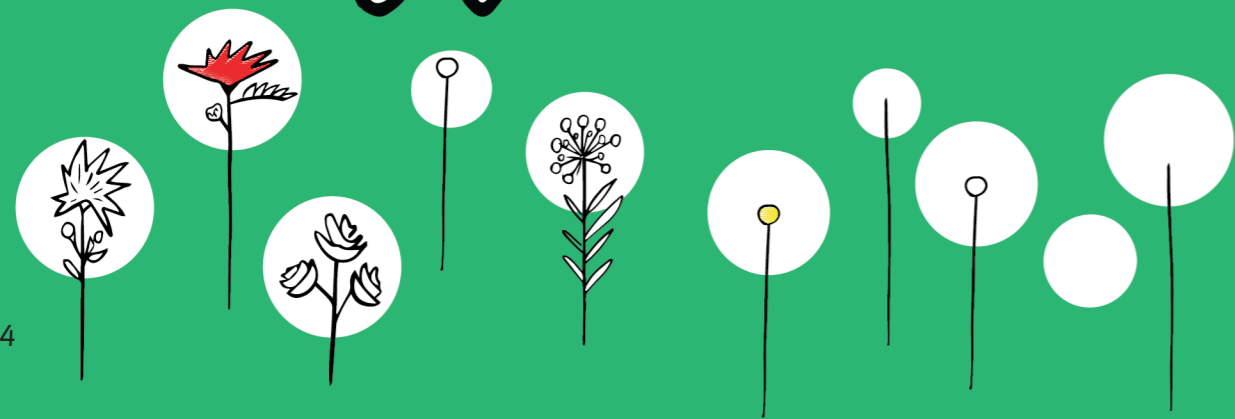
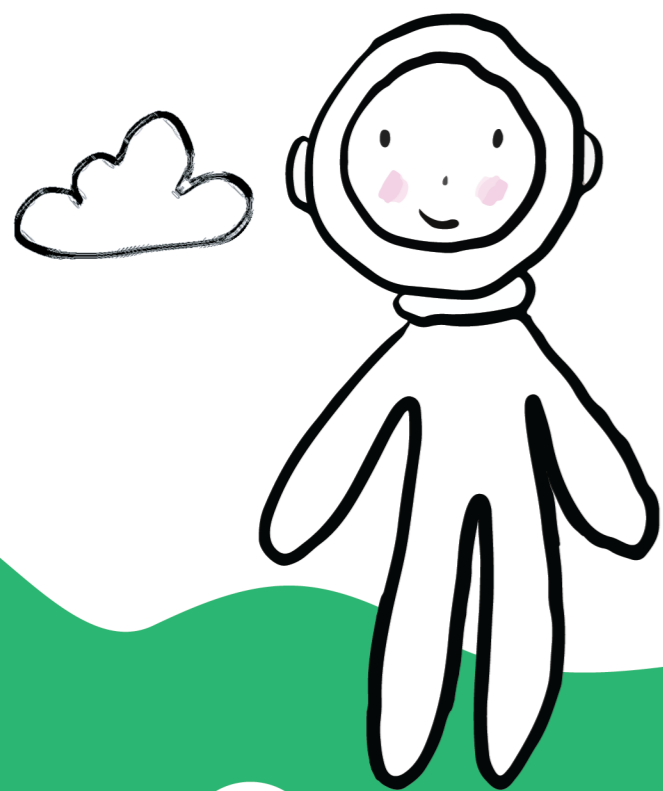


Destino do mês:
Brasília



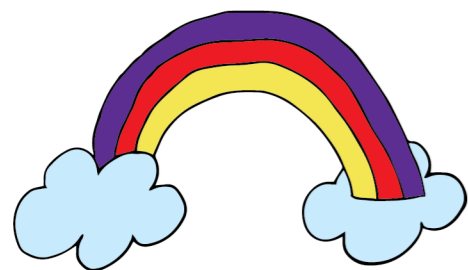
Mininauta viaja pelo espaço rumo ao seu próximo destino.







Ligue os pontos, desenhe e pinte.



6• 8• 10• 12• 14•

5• 7• 9• 11• 15

4• 31• 26• 24• 13• 16
20•

3• 32• 27

2• 33• 30• 28

23• 21• 19•

1• 34•

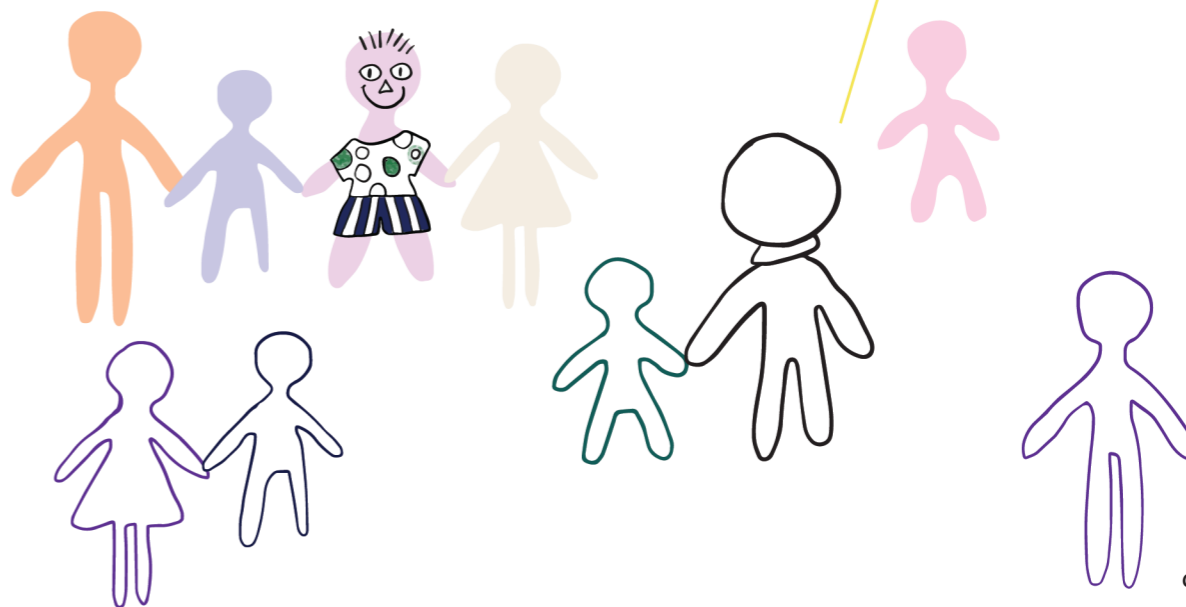
29•

25•

22•

18

17

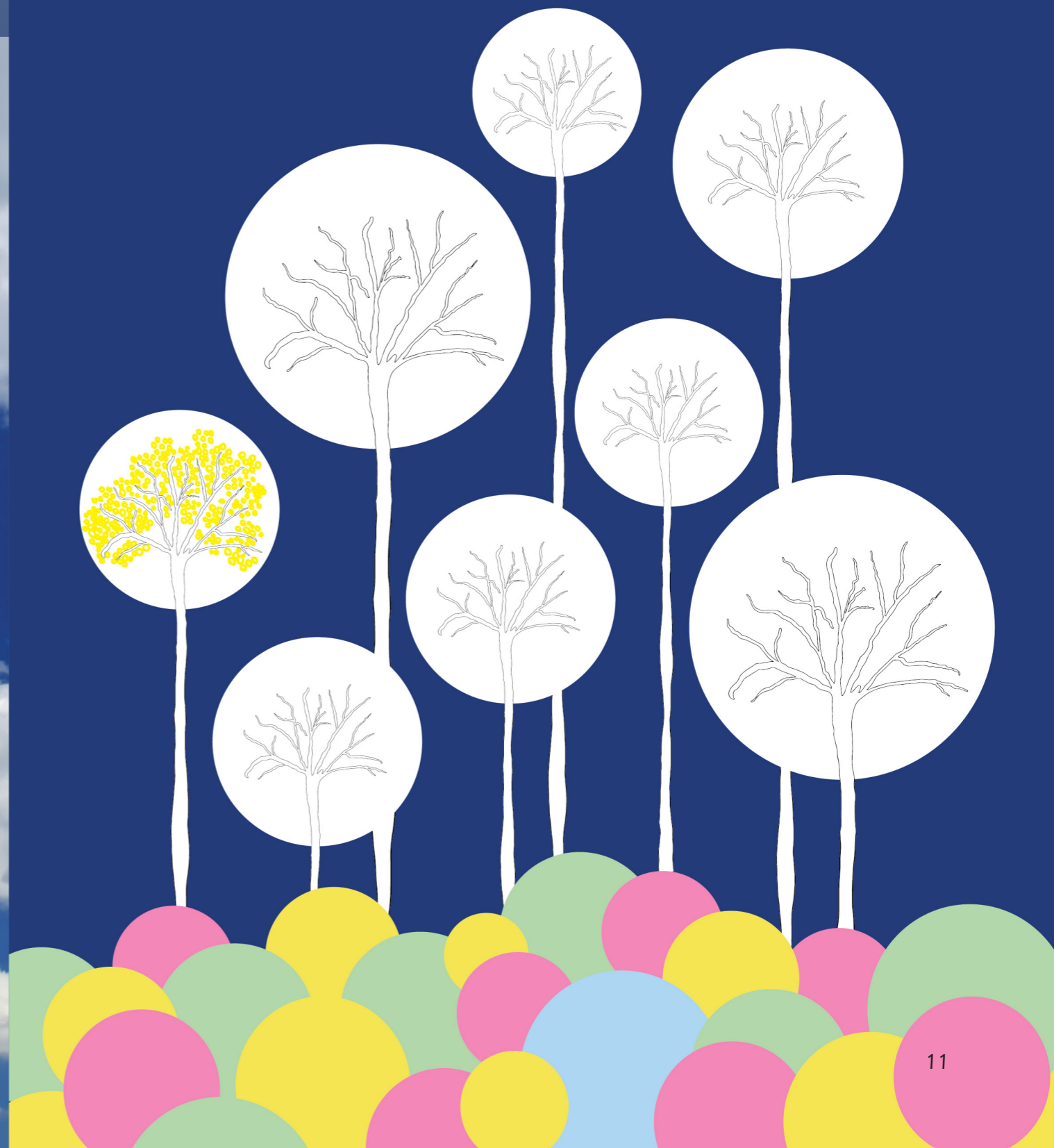




O ipê amarelo é uma das árvores que o Mininauta encontrou pelas ruas de Brasília. Quando floresce, ele perde todas as folhas e se enche de flores amarelinhas.

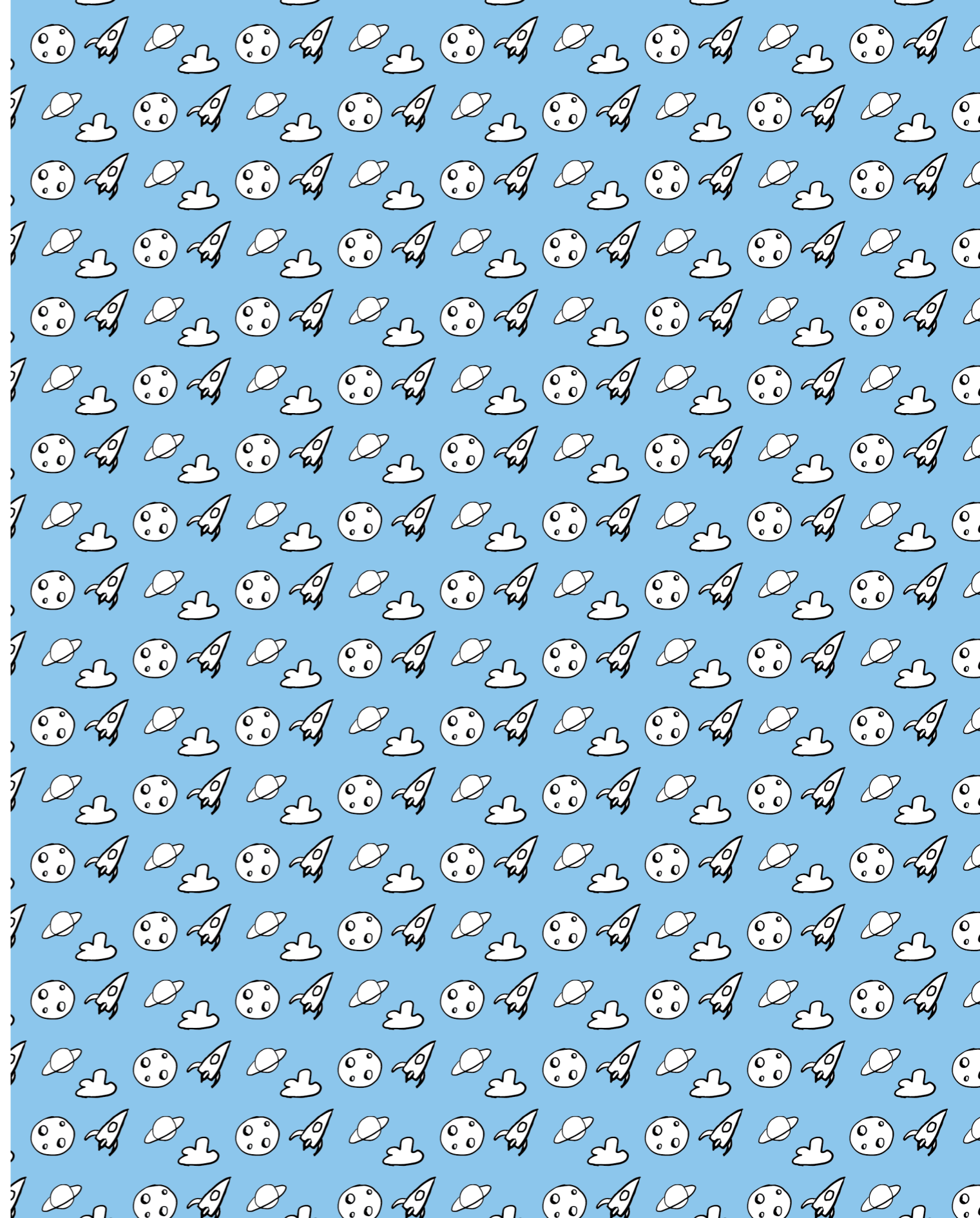
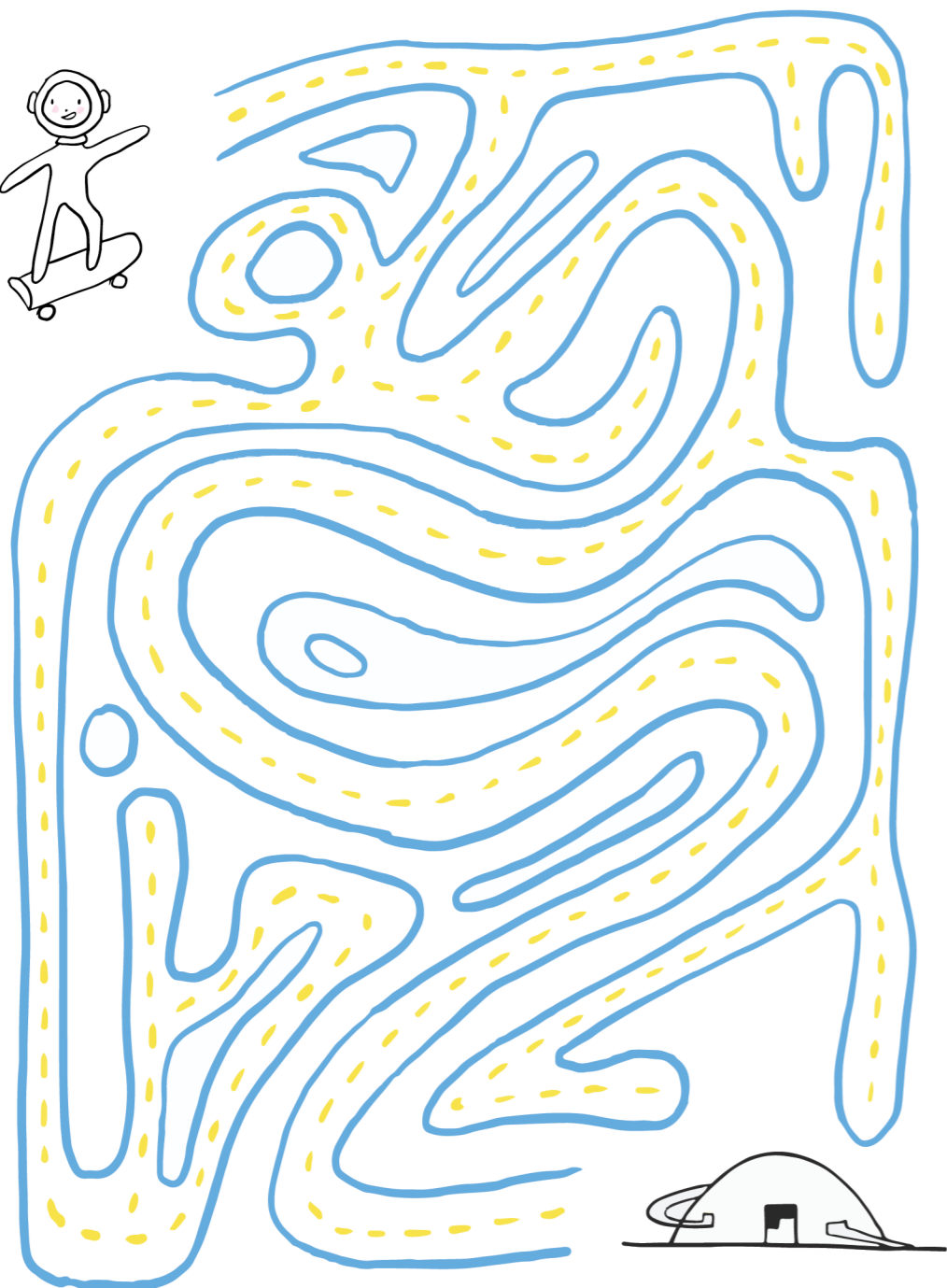


Enfeite os ipês abaixo com folhas e flores coloridas.



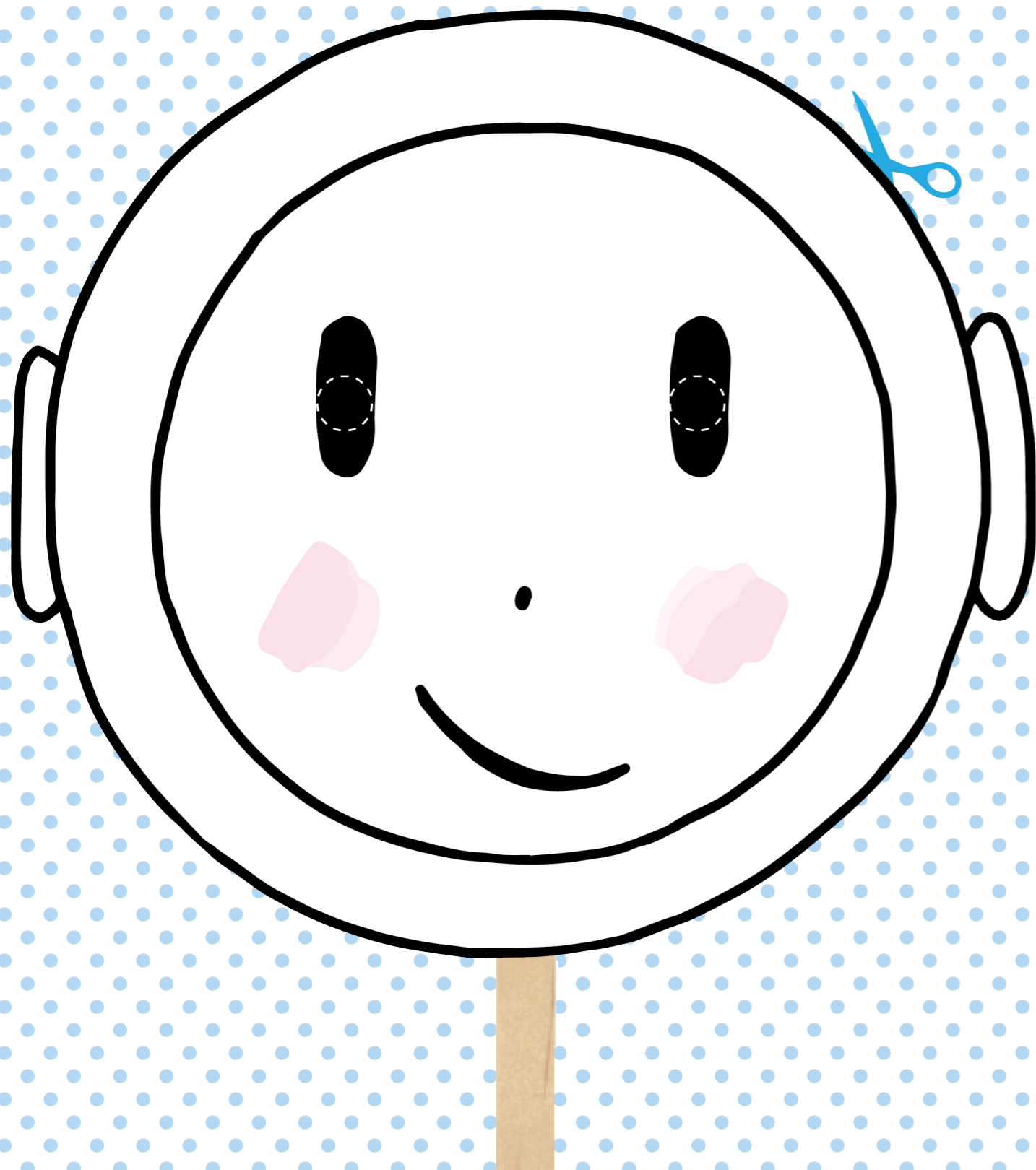


Ajude o Mininauta a manobrar de skate até o Museu Nacional.





Recorte sua máscara de Mininauta e cole num palito de picolé.



Recorte o jogo da memória e conheça as frutas do cerrado.





Pinte os animais do cerrado e resolva o caça-palavras.

- ~~CAPIVARA~~
- JOÃO-DE-BARRO
- TAMANDUÁ-BANDEIRA
- CORUJA-BURAQUEIRA
- TATU-CANASTRA
- SERIEMA
- ANTA
- SARUÊ

JOAODEBARROAURPR
 CORUJABURAUQUEIRA
CAPIVARASERIEMAA
 TAMANDUABANDEIRA
 SARUETNQUANCUEA
 UOTAAOCARASIA
 UATARRANTATSAARN
 JCOTATUCANASTRAR

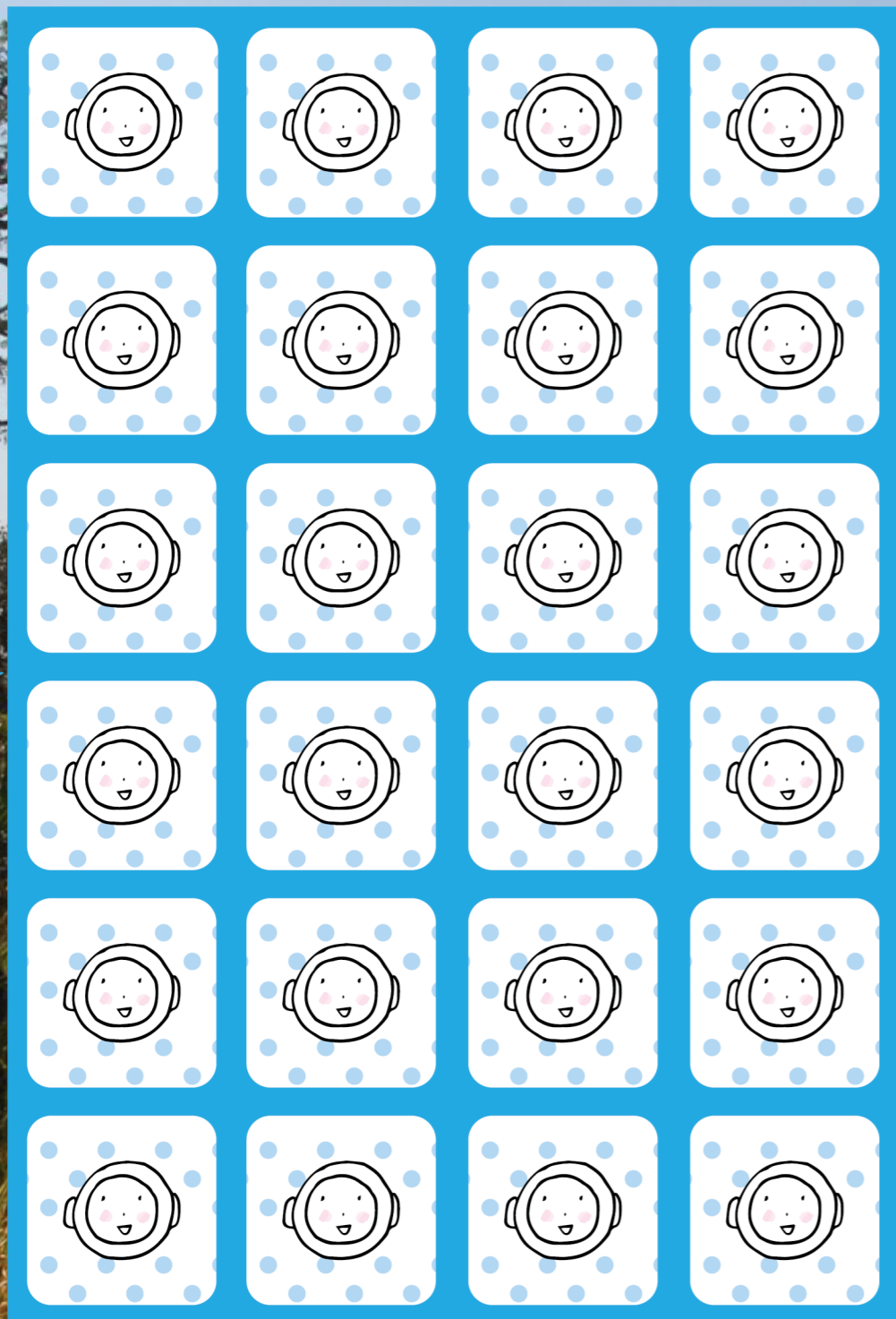
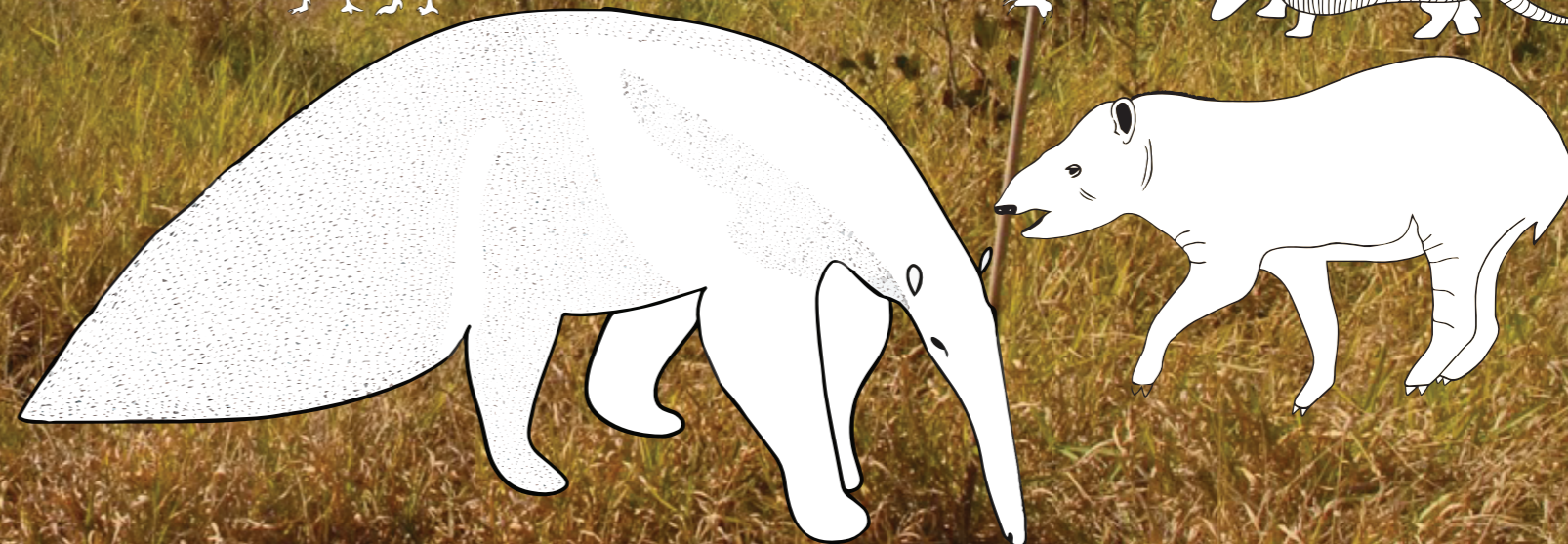
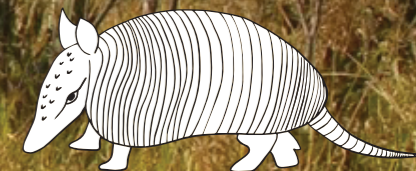


Foto:



Ligue os pares.





Lobo-guará, a fera do cerrado!



LOBO-GUARÁ
(Lalau e Laurabeatriz)

Olha lá
O lobo brasileiro
Diferente do mundo inteiro.

Olha lá
O lobo-guará.

Tem pelo ruivo,
Só anda sozinho,
Nem se ouve seu uivo,
Ele é tímido
E muito quietinho.

Ouçã a música:



<https://soundcloud.com/paulobira/lobo-guara>
Foto: Adriano Gambarini

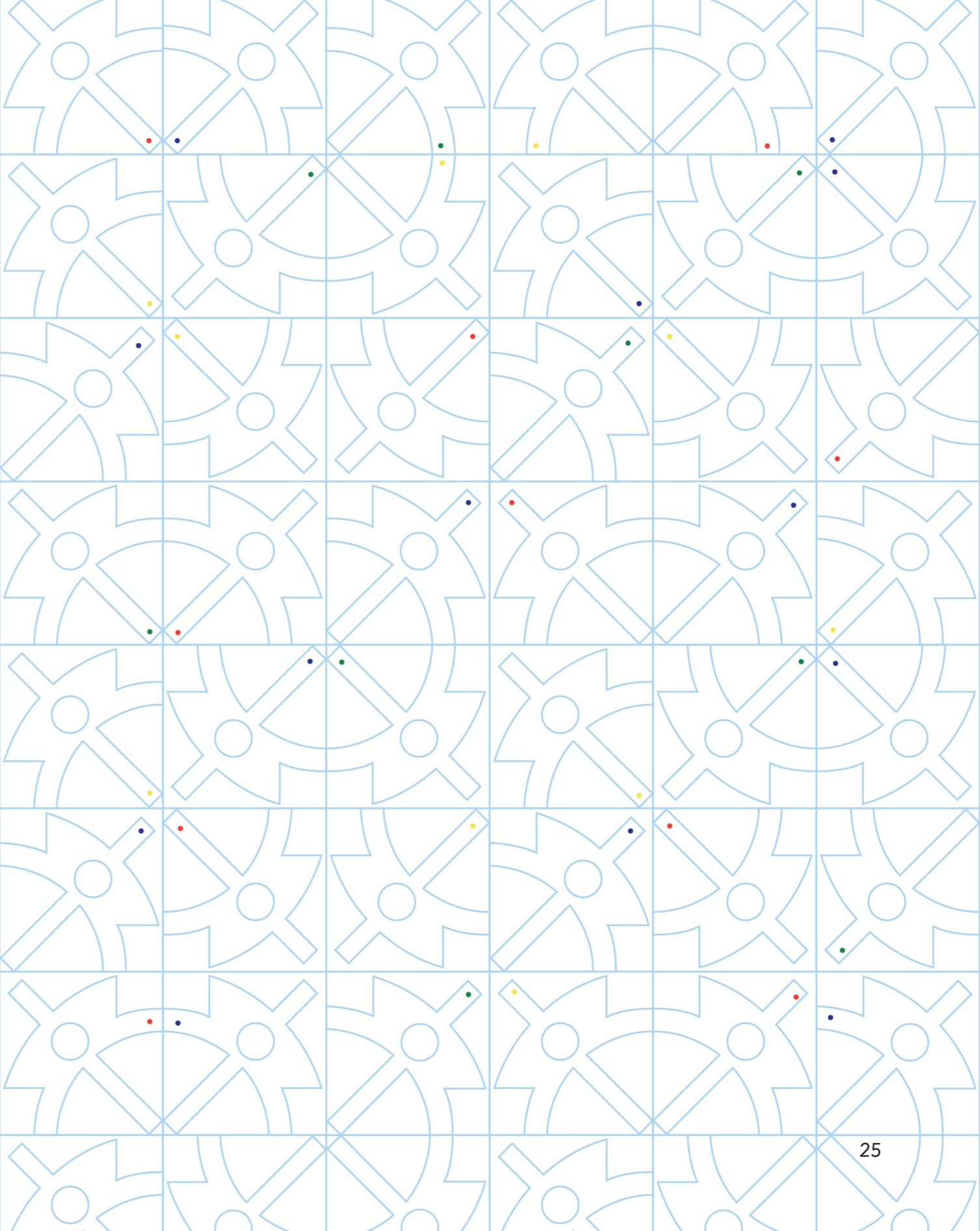
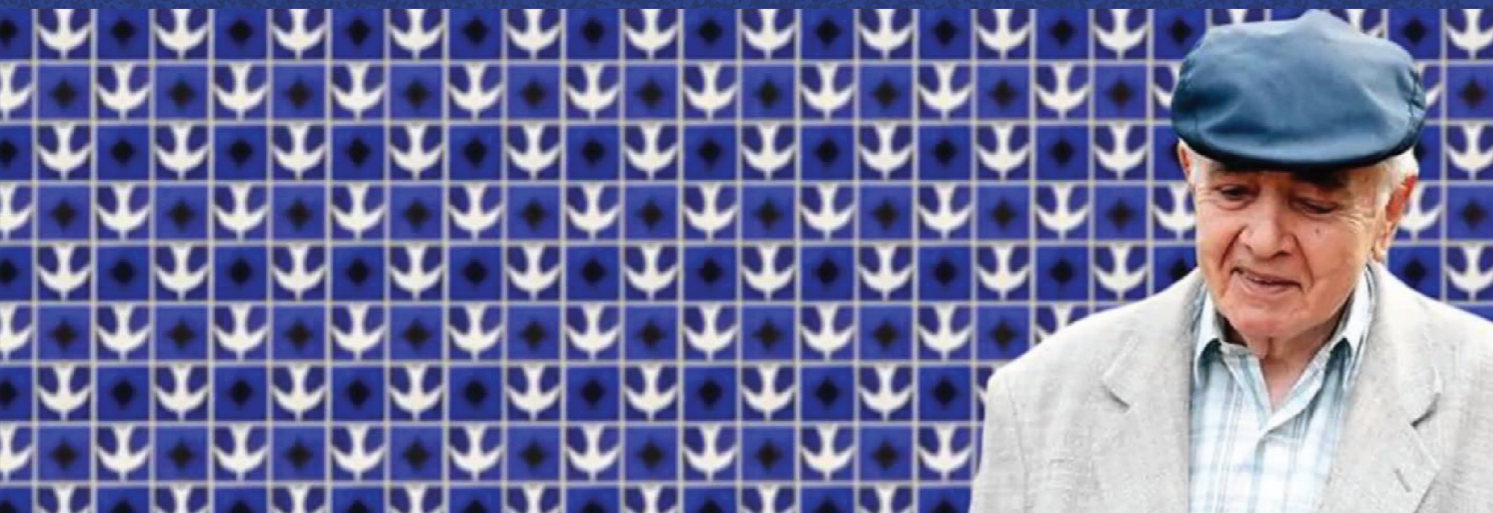
As aparências enganam, os lobos-guarás são feras bem tranquilas. Eles não vivem em matilhas, mas sozinhos, e só se encontram com outros da mesma espécie na época da reprodução. Além disso, enquanto seus “primos” lobos-cinzentos podem caçar grandes presas, os lobos-guarás preferem comer pequenos animais como roedores, e, acredite, muitas frutas!



Texto: Henrique Caldeira Costa
Foto: Wiki media Commons



Athos Bulcão foi um artista carioca que se mudou para Brasília na época da construção da cidade. Ele criou painéis de azulejos que decoram vários prédios importantes da cidade. Inspire-se em sua arte e pinte o painel ao lado.



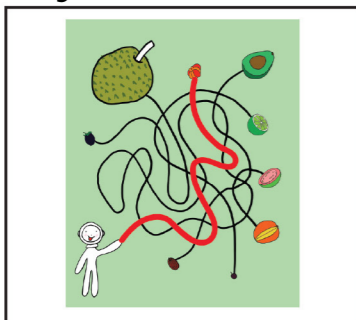
SUDOKU

Complete o sudoku abaixo.
Cada forma aparece apenas uma vez em cada linha e coluna.

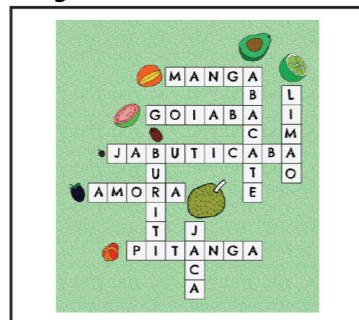


Foto: Fundação Athos Bulcão

Página 6



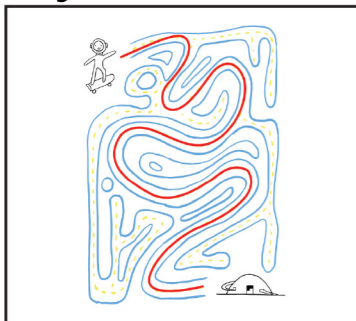
Página 7



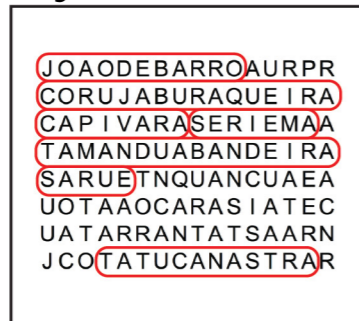
Página 8



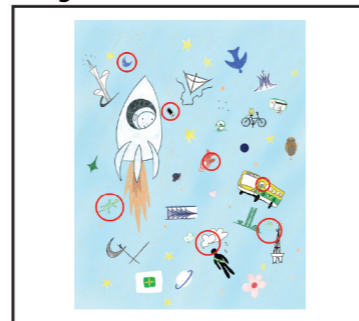
Página 12



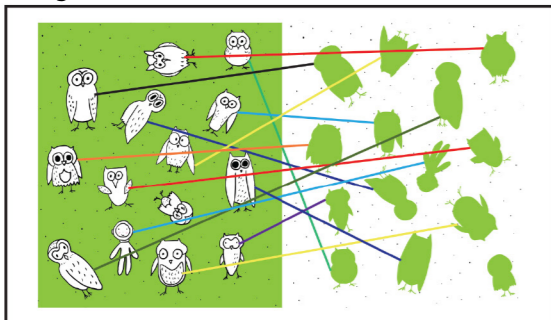
Página 17



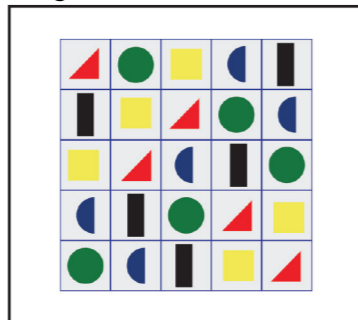
Páginas 18 e 19



Páginas 20 e 21



Página 24



Esta revista foi produzida para o projeto final do curso de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB e não tem fins comerciais.

Arte, ilustrações, edição de imagens, diagramação e produção gráfica: Vanessa Rocha Schriver (vanessa@schrivier.com)
Professora orientadora: Aline Parada

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem autorização prévia da autora. Brasília-DF, Junho, 2016.



Desenho: Eduardo Rocha Vieira - 7 anos
 Mande seu desenho pra gente: vanessa@schrivier.com

