

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

VALDEMIR KLAMT

FUTEBOL DE FANTASMA:  
O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS PARA INFÂNCIA

FLORIANÓPOLIS

2019

VALDEMIR KLAMT

FUTEBOL DE FANTASMA:  
O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS PARA INFÂNCIA

Relatório de pesquisa de Criação Midiática apresentado o Curso de Pós-Graduação em Linguagens e Educação a Distância, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina – Polo de São José.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr. José Ernesto de Vargas  
(*In memoriam*)

Coorientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Thais Fernandes

FLORIANÓPOLIS

2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Klamt, Valdemir  
FUTEBOL DE FANTASMA : o processo de produção de histórias  
para a infância / Valdemir Klamt ; orientador, José Ernesto  
de Vargas, coorientador, Thais Fernandes, 2019.  
45 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de  
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Curso de  
Pós-Graduação em Linguagens e Educação a Distância,  
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Educação a distância. 3. Linguagens. 4. Literatura para  
infância. I. de Vargas, José Ernesto . II. Fernandes,  
Thais. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Pós  
Graduação em Linguagens e Educação a Distância. IV. Título.

Valdemir Klamt

**Futebol de fantasma:** o processo de produção de histórias para infância

O presente trabalho em nível de especialização foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.a Isabela Melim Borges, M.Sc.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.a Marina Siqueira Drey, M.Sc.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de especialista em Linguagens e Educação a Distância.

---

Prof. Dr. Celdon Frizen  
Coordenador do Programa

---

Prof. Dr. José Ernesto de Vargas (*In memoriam*)  
Orientador

---

Prof.a Dr.a Thaís Fernandes  
Coorientadora

Florianópolis, 24 de outubro de 2019.

Dedico a pesquisa àquele que está sempre à espreita.

## **AGRADECIMENTOS**

À família e aos professores.

“Ninguém ignora tudo.  
Ninguém sabe tudo.  
Todos nós sabemos alguma coisa.  
Todos nós ignoramos alguma coisa.  
Por isso aprendemos sempre.”

Paulo Freire, educador.

## **RESUMO**

A presente investigação tem por objetivo a criação de um livro para crianças (6 a 10 anos), em formato de papel e em formato digital. O processo inicia com a elaboração da ideia da narrativa (o conteúdo a ser explorado) e inclui todas as etapas de criação até a fase de protótipo do livro. O resultado são três produtos: o protótipo do livro a ser impresso, o protótipo do livro digital e o Relatório da Pesquisa.

Palavras-chave: Literatura para crianças. *Design* de livro. Criação de narrativa.

## **ABSTRACT**

This research aims to create a book for children (6 to 10 years old), in paper format and in digital format. The process begins with the elaboration of the narrative idea (the content to be explored) and includes all the stages from creation to the prototype phase of the book. The result are three products: the prototype of the book to be printed, the prototype of the digital book and the Research Report.

Keywords: Literature for children. Book Design. Narrative creation process.



## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Estudo de personagens .....	17
FIGURA 2 – Divisão do texto no livro .....	18
FIGURA 3 – Storyboard “a” (página dupla) .....	19
FIGURA 4 – Storyboard “b” (página dupla) .....	19
FIGURA 5 – Storyboard “c” (página dupla) .....	20
FIGURA 6 – Storyboard “d” (página dupla) .....	20
FIGURA 7 – Storyboard “e” (página dupla) .....	20
FIGURA 8 – Imagem do livro “Lá e Aqui” de Carolina Moreyra .....	21
FIGURA 9 – Storyboard “f” (página dupla) .....	21
FIGURA 10 – Storyboard “g” (página dupla) .....	22
FIGURA 11 – Storyboard “h” (página dupla) .....	22
FIGURA 12 – Storyboard “i” (página dupla) .....	22
FIGURA 13 – Imagens de Albrecht Dürer .....	23
FIGURA 14 – Storyboard “j” (página dupla) .....	24
FIGURA 15 – Storyboard “l” (página dupla) .....	24
FIGURA 16 – Ilustração da capa da obra <i>Uma Chapeuzinho Vermelho</i> .....	26
FIGURA 17 – Ilustração da contracapa da obra <i>Uma Chapeuzinho Vermelho</i> .....	26
FIGURA 18 – Ilustração da capa e contracapa da obra <i>Futebol de Fantasma</i> .....	27
FIGURA 19 – Storyboard “m” (página dupla) .....	27
FIGURA 20 – Storyboard “o” (página dupla) .....	28
FIGURA 21 – Storyboard “p” (página dupla) .....	28

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>7</b>
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>11</b>
3.1 Equipe de trabalho .....	11
<b>4. DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>13</b>
4.1 Livros para crianças como objetos de arte.....	15
4.2 A voz da infância.....	16
4.3 Uma primeira leitora crítica.....	17
4.4 O estudo dos personagens.....	17
4.5 O planejamento da massa textual .....	18
4.6 A etapa do <i>Storyboard</i> .....	18
4.7 A interferência de Dürer .....	23
4.8 A capa e o formato do livro .....	24
4.9 A entrada no prédio (e do livro) .....	25
4.10 O papel do editor e da <i>designer</i> gráfica.....	27
4.11 A versão final do livro .....	28
4.12 O <i>e-book</i> .....	29
4.13 Mercado do livro para crianças .....	29
4.14 <i>Startup</i> de literatura para a infância.....	29
4.15 Arcabouço jurídico .....	30
4.16 Rabeludo Edições .....	30
4.17 Próximos Passos .....	31
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>31</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>33</b>
Apêndice A - Futebol de fantasma .....	34
Apêndice B – Versão diagramada do Livro Futebol de fantasma.....	35
Anexo A - Percepção do leitor crítico .....	43
Anexo B - Ajustes do Editor .....	44

## 1. INTRODUÇÃO

O objeto da criação midiática, requisito para a conclusão do Curso de Especialização em Linguagens e Educação a Distância, é a elaboração de história que estimule a aproximação do leitor ao livro, o desenvolvimento de ilustração, a elaboração de projeto gráfico, a realização de diagramação e a criação de versão em livro digital e protótipo de versão impressa. O propósito é observar e entender as várias fases da feitura de livros para crianças, considerando as melhores experiências relatadas em artigos científicos, teses e publicações especializados na área. As boas práticas serão aplicadas na obra produzida, relatando-se o seu funcionamento.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um possível início das publicações para crianças, em solo brasileiro, foi a adaptação de Arnaldo de Oliveira Barreto (1869-1925) da obra *O patinho feio*, primeiro volume da coleção Biblioteca Infantil em 1915, destinada a estudantes (a tese de doutorado de Girlene Marques Formiga, "Adaptação de clássicos literários: uma história de leitura no Brasil", aponta para 1894, com a publicação de Contos da carochinha de Figueiredo Pimentel (1869-1914) com contos populares de variadas origens como o início da literatura a partir de uma coletânea de histórias). Três aspectos são importantes sobre a obra. Sob o viés editorial, depois da primeira obra publicada sucedeu-se uma centena de títulos que espalhou milhões de exemplares pelo país. A literatura para crianças, no princípio, se alicerçou em um projeto de educação que envolvia a escola e a religião. Os escritores da época escreviam as suas obras para a escola, que era o meio de distribuição do período. O segundo viés, do ponto de vista gráfico, diz respeito ao tamanho e ao peso dos livros, que eram menores do que as edições europeias. O terceiro viés é a qualidade artística das ilustrações coloridas do pintor e ilustrador tcheco Franz Richter (1872-1943), radicado em São Paulo a partir de 1913. Ou seja, desde o começo das publicações, a literatura para crianças nasce com projeto gráfico esmerado, trata-se do selo de batismo da literatura para crianças brasileiras. O conteúdo, no entanto, herdou o moralismo religioso português. Na obra supracitada, a pata (paradigma da boa educação) assume a voz divina, aconselha os filhos sobre os preceitos a seguir na vida e dá a lição de moral. O sagrado, portanto, foi a base de um modelo de comportamento que foi disse-

minado na escola no final do século XIX e início do século XX.

Na modernidade brasileira, principalmente a partir de 1920, Monteiro Lobato (1882-1948) e outros artistas brasileiros começaram a subverter o sagrado na literatura para crianças. Essa é a época, também, da Nova Escola, que propunha o ensino científico e pragmático em oposição ao ensino religioso e tradicional. A professora e pesquisadora Eliane Santana Dias Debus (2004) afirma que Monteiro Lobato chegou a ser considerado ameaça ao ensino católico. A acusação era a de produzir discurso anticlerical e amoral, divulgar exemplos de maus costumes e disseminar ideias permissivas por meio de seus personagens.

Os ideais da época passam a conceber o sagrado de outra forma em decorrência das descobertas científicas, da proposta educacional da Nova Escola e das tendências modernas. No texto “Tendências atuais da literatura infantil brasileira”, a professora de literatura Maria Zaira Turchi (2008, p. 1), ao analisar a história da literatura, afirma que os termos “literatura infantil” e “juvenil” são de difícil conceituação, porque há obras nas quais é possível definir, pelas características, o território do infantil e do juvenil, mas “[...] em outras há um espaço de intersecção que faz desaparecer as linhas fronteiriças e englobar a obra num ambíguo infanto-juvenil, denominação também legitimada pela crítica, pela história e pela teoria”. Se a conceituação é tarefa árdua (e até infrutífera), quais são as nuances estéticas e de materialidade que caracterizam a literatura para crianças?

Para a pesquisadora, a obra literária feita para crianças possui qualidade gráfica e editorial, mas muitas vezes descuida do texto. As obras produzidas a partir da década de 1970, por exemplo, se esmeram na ilustração, nos aspectos gráficos e no diálogo entre textos:

As narrativas se caracterizam pela presença do humor e da irreverência, da aventura, do suspense e da temática do cotidiano. Há um aprofundamento estético do texto literário, seja na construção da voz narrativa que procura estabelecer pontes entre a perspectiva do adulto e a da criança; manifesta-se também nas obras um apelo à imaginação e um incentivo à construção de um leitor crítico. (TURCHI, 2008, p. 2).

Outra questão importante é que na década de 1970 os escritores se qualificam, os livros são criados em cadeia de produção, e os lançamentos passam a ser regulares. Nasce, assim, o sistema editorial brasileiro de livros para crianças. As obras que antes eram destinadas para atender à demanda escolar dão ênfase à arte da ilustração e ao acabamento gráfico. O discurso didático-pedagógico cede lugar ao lúdico e ao trabalho

maior com a linguagem. Nesse cenário, o padrão de comportamento e de virtude antes propagado perde espaço. Essa mudança altera a forma de o adulto perceber a criança, que volta a ter pureza e direito a atividades lúdicas, não imitando meramente os instrumentos dos adultos. Essa mudança de enfoque está em sintonia com o pensamento de Walter Benjamin (2009, p. 96), quando propõe que cabe à criança “[...] o jogo e nada mais, que dá a luz a todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica [...]”. Ou seja, assim como as crianças na condição de personagens ganham espaço na ilustração dessa época, elas também auferem lugar social e cultural.

Quando se trata especificamente da literatura infantil atual, Turchi (2008, p. 4) salienta que há “[...] forte presença de imagens poéticas na narrativa, aliada aos processos de simbolização, constitui uma expressão artística recorrente na contemporaneidade, amplamente valorizada pela crítica”. Além da presença da poesia, evidencia-se o cruzamento de linguagens, de códigos e de gêneros textuais. Nesse sentido, ainda, Turchi (2008, p. 5) esclarece que “[...] a aposta do mercado editorial num projeto gráfico e numa ilustração de qualidade transforma esse produto cultural que é a literatura infantil, dá a ela novas configurações e novas dimensões”. No entanto, a nova configuração, quando privilegia apenas a ilustração, pode em muitos casos descuidar do texto verbal, tornar a narrativa sem préstimo. Nesse sentido, a pesquisadora conclui que

A perda da cena performática, que traz a inscrição da voz no texto escrito, torna as narrativas enfadonhas, artificiais, distantes de sua marca primordial da oralidade. Na era do virtual e da imagem é no apelo visual que o mercado editorial aposta. Nem por isso, contudo, a literatura infantil pode esquecer a sua natureza literária. (TURCHI, 2008, p. 5).

Ou seja, o apelo visual sem o texto de qualidade funciona como um obstáculo para a fruição estética. A literatura infantil é usualmente compreendida como a obra estética destinada ao público infantil. O destinatário da obra, portanto, não tem a condição de aprovar ou negar a condição literária, mas autores como Ricardo Azevedo (2005) entendem que a literatura infantil contemporânea não é necessariamente só lida pelas crianças, há muitos adultos leitores de literatura infantil. Assim, é difícil afirmar que existe um tratamento de linguagem, de escolha de temas e de conteúdos, de acabamento gráfico e estético apenas para crianças. Exemplo importante nesse sentido é a proposta dos franceses Christian Dubuis Santini e Olivier Douzon, que fundaram a editora *L’Ampoule*, que publica exclusivamente livros com ilustração para público adulto. *Les*

*Oiseaux de passage* e *Drozophile* são casas editoriais que seguem projeto editorial semelhante. Elas são editoras que possuem catálogos com livros ilustrados para crianças, mas também para adultos.

A literatura infantil, portanto, não é uniforme em sua produção e em seus destinatários. Há três tipos de literatura infantil: a) a produção que não nasceu como literatura para crianças, mas foi adaptada para elas, como é o caso da obra de Charles Perrault; b) a literatura escrita para as crianças (que tenta amalgamar a condição da criança de dado momento histórico), como *As aventuras de Pinóquio*, de Carlo Collodi; e c) os livros instrumentais que são mais obras para crianças do que literatura infantil, nos quais prevalece o intuito didático. Sobre este último tipo, o escritor Ricardo Azevedo, no artigo “Livros para crianças e literatura infantil: convergência e dissonância”, afirma que obras para crianças e a literatura infantil muitas vezes têm pouca coisa em comum. Azevedo (1999, p. 5, grifo do autor) explica que “[...] talvez seja possível afirmar que os livros *didáticos* e *paradidáticos* são escritos por alguém que, em graus diferentes, pretende ensinar o leitor. São, portanto, comprometidos com a ‘lição’”. E acrescenta que, “[...] em oposição, 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”.

A literatura infantil, portanto, possui vasto leque de abordagens (e de definições), nem todas convergentes. Há expressivo número de conceitos associados a obras paradidáticas (apoiar conteúdos de uso escolar), outros a questões pedagógicas (comunicar valores e comportamentos) e uma parcela crescente que valoriza a arte da palavra e a imagem (a que dá valor à fruição estética e à aprendizagem lúdica).

As obras paradidáticas quase nunca são literatura, mesmo que tenham altas cifras de vendagem, não são aceitas por prêmios literários ou compras públicas por meio de editais de literatura e da constituição de acervos de bibliotecas. A sua criação parte usualmente do conteúdo a ser disseminado, adornando-o com personagens e enredo para atrair o leitor. A estrutura da literatura, neste caso, é apenas mecanismo transmissor de conteúdo. As obras pedagógicas, por sua vez, limitam o olhar das crianças com valores que delas se esperam (bondade, colaboração, obediência). Entretanto, mesmo a divisão entre obras paradidáticas ou pedagógicas é complexa porque depende do modo de feitura da criação artística do autor.

Quando se adentra nas encruzilhadas das definições, uma questão importante é lembrar a premência da palavra “literatura” ante o adjetivo “infantil”. É literatura, mas

literatura endereçada a crianças com o intuito de prepará-la a lidar com os universos estéticos, existenciais, sociais e psicológicos.

O que afasta os leitores, no ponto de vista do escritor Ricardo Azevedo, é a confusão que os editores, os professores (aqueles que não têm o hábito da leitura) e os críticos fazem entre a arte (da ficção) e o didatismo utilitário, trabalhando usualmente a utilidade da literatura (na escola) em vez da fruição estética. Sem esmiuçar as características do cosmos da arte e da literatura, o conteúdo literário se torna massa amorfa, e a leitura traduz-se em tarefa árdua, da qual as crianças se afastam porque apresenta apenas lições a aprender.

Nesse sentido, Nelly Novaes Coelho (2000, p. 46) salienta que as grandes obras consideradas como literatura infantil no percurso da história são inscritas como arte e pedagogia: “[...] como objeto que provoca emoções, dá prazer ou diverte e, acima de tudo, modifica a consciência de mundo de seu leitor, a literatura infantil é arte. [...] como instrumento manipulado por uma intenção educativa, ela se inscreve na área da pedagogia”. Para a autora, cada época dita suas regras, e os escritores não têm a opção de se dissociarem da mentalidade de cada momento histórico. Assim, em momentos de transformações, prevalece o viés da intenção literária; em épocas de consolidação, a intenção pedagógica prepondera.

A literatura para crianças objetiva tornar sensível a razão, estender a aptidão e o desejo de ler o mundo. Na contemporaneidade o leitor, cada vez mais, completa a escritura com o ato de ler, em uma espécie de jogo no qual o leitor faz sua criação na partilha do texto.

### **3. METODOLOGIA**

O intuito do presente segmento é descrever o método, ou seja, o procedimento intelectual e técnico que o pesquisador escolheu para ampliar o conhecimento de um fenômeno, fato ou objeto da investigação, indagação teórica ou prática, que procura com diligência respostas para problemas com o objetivo de produzir conhecimento.

#### **3.1 Equipe de trabalho**

A equipe de trabalho foi composta pelos seguintes profissionais:

- **Texto:** Valdemir Klamt;
- **Editor:** Dennis Radünz;

- **Ilustrador e diagramador:** Leandro Cogo;
- **Leitor crítico:** Fábio Brüggemann e Margarida Fonseca Santos;
- **Bibliotecário (ficha catalográfica):** Claudia Manfredini;
- **Designer gráfico e Arte final:** Vanessa Schultz;

Apresenta-se, a seguir, o currículo resumido dos profissionais:

MARGARIDA FONSECA SANTOS é escritora, formadora e dramaturga portuguesa. Escreveu já mais de uma centena de livros em língua portuguesa, entre ficção, literatura infantojuvenil e não-ficção. Orienta oficinas de escrita para crianças, adultos e professores (Escrita Criativa e Escrever para Crianças e Jovens). Orienta cursos sobre Escrever para Crianças na Escrita Criativa Online (vários cursos) e atua na Pós-Graduação em Livro Infantil (Universidade Católica Portuguesa).

DENNIS RADÜNZ é escritor, editor, graduado em Letras/Língua e Literaturas de Expressão Portuguesa (Universidade Federal de Santa Catarina) e mestrando em Literatura (UFSC), em fase de conclusão de dissertação sobre o livro “Roça barroca” (2011), de Josely Vianna Baptista. Ministrou dezenas de oficinas literárias no Circuito SESC/SC (de 2004 a 2008) e no “Arte da Palavra: Circuito Sesc de Leituras” (de 2014 a 2018), em Belém/PA, Cuiabá/MT, Garanhuns/PE, Londrina/PR, Maceió/AL, Palmas/TO, Paraty/RJ, Porto Alegre/RS, Rio Branco/AC e Vitória/ES, em cursos de extensão na Universidade Federal do Rio Grande e na Universidade Federal de Santa Catarina. Dirige, em Florianópolis, a Editora Nave, especializada em literatura e artes, e é assessor e docente do projeto “Escola Escritora” (Sesc/SC, 2019).

FÁBIO BRÜGGEMANN é editor, diretor cinematográfico, roteirista, escritor e dramaturgo, publicou mais de uma dezena de livros, entre ensaios, crônicas e novelas. Como editor, publicou mais de 200 títulos à frente da editora Letras Contemporâneas. Foi colunista dos três principais jornais impressos de Santa Catarina: O Estado, A Notícia e Diário Catarinense, sendo que, no último, durante dez anos, de 2003 a 2013. Recebeu, em 2002, o Prêmio Cruz e Sousa, com o livro de contos *Fabulário dos ilustres desconhecidos*, com apresentação de Moacyr Seliar.

LEANDRO BOLSAN COGO é artista, oficineiro e ilustrador em Brusque/SC. “Futebol de Fantasma” é uma das primeiras experiências de ilustração de livro para crianças.

CLAUDIA MANFREDINI é bibliotecária e atua na rede Sesc de Bibliotecas que possui 29 bibliotecas instaladas fixas em Santa Catarina e dois caminhões itinerantes do Projeto BiblioSesc.

VANESSA SCHULTZ é curadora e diretora de arte especializada em publicações de artista. Acredita que um espaço de exposição pode ser o suporte que o artista escolher usar. No mestrado em artes visuais (pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais



da Universidade do Estado de Santa Catarina) pesquisou a publicação como forma de espaço expositivo alternativo. Nas publicações trabalhou com a obra de diversos artistas: Schwanke, Paulo Bruscky, Jorge Menna Barreto, Meyer Filho, Rodrigo de Haro, Fernando Lindote, Vera Sabino, Franklin Cascaes, Rubens Oestroem, Eli Heil, Tereza Martorano, Tercília dos Santos, Lela Martorano, Debora Santiago, dentre muitos outros. Como curadora, desenvolve projetos que contam com o entendimento da experiência artística como obra, especialmente os desenvolvidos para o público infantil, como Papel-mundo (projeto de criação narrativa) e Era uma vez, a casa (exposição de arte contemporânea para crianças).

VALDEMIR KLAMT é Ceo e founder da Rabeludo Edições e Inovação em Arte e Cultura (Startup de produção de conteúdo para a primeira infância). Atuou como gestor de cultura e foi parecerista do Ministério da Cultura (Fundação Biblioteca Nacional e Secretaria do Audiovisual). Doutor em Teoria Literária pelo Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (Ufsc). A tese intitulada “Tridente de papel: o diabo na literatura contemporânea para crianças” foi defendida em abril de 2016. Mestre em Literatura pela Ufsc (2003), com a dissertação “O Intelectual Mário de Andrade e suas políticas culturais”. Graduado em Letras Português e Inglês (2000) e Administração Pública (2013). Possui especialização em Direito e Negócios Internacionais (2002), Administração Tributária (2007), Gestão e Política Cultural (2010); Arte, História e Cultura (2013); Gestão Escolar (2019). É autor de Entardecer (Editora da Ufsc), Pequeno Gafanhoto Biografado (Escrituras Editora), Espantosa História de Ruffus (Lábias Edições). O último com financiamento do edital Prêmio Elisabete Anderle (Fundação Catarinense de Cultura).

#### **4. DESENVOLVIMENTO**

O produto da conclusão do curso de Pós-Graduação em Linguagens e Educação a Distância da Universidade Federal de Santa Catarina é a escrita, o desenvolvimento e a prototipagem da obra infanto-juvenil denominada “Futebol de Fantasma”, de autoria de Valdemir Klamt. Desde o início da concepção da obra, esteve presente a preocupação de se criar um livro que provocasse o riso nas crianças, que trabalhasse a comicidade e o insólito. Então, a questão preliminar é a da temática da comicidade e do riso para a infância. Que fosse um livro para rir (e medrar). Acredita-se que histórias de fantasmas funcionam como um lugar para medrar, um lugar de escuridão que prepara para entrar no universo dos adultos. Nesse sentido, o livro “Futebol de Fantasma” é um armário que esconde um esqueleto, um objeto de medrar. A provocação começa na capa “Abra se você tem coragem”. A frase funciona como um gatilho para a assombração, o desconhecido, o medo.

O humor está presente no título, na capa e no percurso da narrativa. O futebol é jogado com os fantasmas, o menino avança com a bola e é seguido por uma turma de fantasmas (de olhos acessos) e bocarras abertas. É uma cena inusitada. O humor é um gatilho para redobrar a imaginação.

A criança, na contemporaneidade, apresenta resistência ao que não é lúdico e prazeroso. “Futebol de Fantasma”, nesse sentido, almeja ser uma obra-ferramenta para explorar a criatividade. Trata-se, portanto, de uma obra para desenvolver a memória, o raciocínio, a autonomia, a criatividade e a percepção. Esse jogo com os fantasmas que é o futebol, é também o jogo da interação com o desconhecido, é a forma de fazer parte de um processo, de se sentir parte de um grupo e de se fortalecer.

O pertencimento a uma patota é uma característica importante na atual literatura para crianças. A ensaísta e crítica literária Nelly Novaes Coelho (2000) apresenta os conceitos e padrões de pensamento e dos modos de comportar-se dos valores tradicionais e dos novos valores. No panorama desses valores, de dados extraliterários, o espírito individualista tradicional é caracterizado por personagens românticos ou heróis que são exemplos a serem imitados, transformados em modelo a ser seguido. Nessa literatura estão presentes os heróis aventureiros, corajosos, invencíveis. Na sociedade contemporânea esse valor é substituído pelo espírito solidário, do herói coletivo representado pelo grupo, pela patota, composto por crianças normais (e com dificuldades e deficiências) que questionam a verdade do mundo adulto (ou o mundo que não aceita a imaginação, o convívio com a fantasia e o estranhamento).

Em “Futebol de Fantasma”, é um vulto que ensina o menino, que mora no Condomínio dos que são excluídos, a jogar futebol. O intuito é que o leitor também se identifique com os fantasmas e os compreenda como a sua patota. É uma aposta que se ganha ou se perde. Mas, perder faz parte do jogo.

As pesquisadoras Leila Mury Bergmann e Renata Gonçalves Sassi (2007, p. 201) ao analisarem a presença da comicidade e do riso na literatura para crianças afirmam que “[...] ao explorar o humor pode-se, além de aumentar os conhecimentos linguísticos e comunicativos das crianças, promover cooperação e socialização e, conseqüentemente, humanizar”. O riso, nesse sentido, é elemento que torna a fruição estética ou a experiência de aprender (e ler) prazerosa, há um sabor no aprender, há um gosto na narrativa, há aroma nas ilustrações. “Futebol de Fantasma” se pretende uma narrativa que provoque o riso no leitor, um riso-nervoso, um sorriso amedrontado.

O humor na literatura para crianças pode ser alcançado com o brincar com as palavras. Se nos séculos passados o bobo da corte transmitia o humor falando sutilmente dos modos dos adultos, pela oralidade hoje é possível utilizá-lo para mostrar o inesperado. Bergmann e Sassi (2007, p. 203) salientam que as narrativas contemporâneas “[...] mostram, com bastante humor, por exemplo, um novo jeito de ser das princesas – que passam a ser corajosas, rebeldes e espertas. Enfim, elas agora são apresentadas com características contrárias àquelas dos contos de fadas tradicionais”. Fumaça, o protagonista, do “Futebol de Fantasmas”, é um menino que mora em um prédio das pessoas que são excêntricas do ponto de vista da sociedade. Ele, também, parece não ter amigos e não sabe jogar futebol. Este cenário, para um menino de periferia, é quase uma catástrofe. O inusitado da situação é que ele aprenderá a jogar futebol com um fantasma e terá amigos fantasmas. Ou seja, uma ação cotidiana do personagem, bastante fantasiosa, é transformada em humor. Quando a realidade e a fantasia se encontram é possível colocar à mesa o riso.

#### **4.1 Livros para crianças como objetos de arte**

Outro ponto importante para a criação e desenvolvimento de “Futebol de Fantasma” foi considerar que os livros infantis, principalmente a partir da década de 1990, têm incorporado ampla gama de experiências gráficas. A percepção do leitor é estimulada de diferentes formas. O livro infantil começa a se configurar como um objeto de arte. O próprio papel do livro é materialidade para explorar o lúdico como é o caso do *pop-up*, do *lift-up* e do *flap*.

Durante o processo de leitura, no álbum (ou *picture book*, em inglês) o leitor faz a confluência da ilustração com o texto. A ponte entre as imagens e o texto é feita pelo leitor. Um aspecto importante na feitura do livro é exatamente o equilíbrio entre texto e imagem para que a obra cause prazer estético e compreensão da obra, pela recepção. Neste sentido, em “Futebol de Fantasma” optou-se por trabalhar com pequena massa de texto em cada página.

Elizabeth Romani (2011, p.19) explicita que “Quando uma criança lê um livro, ela aprende não apenas com o significado das palavras, mas incorpora os valores estéticos”. Isto significa que a ilustração e a forma como é ordenada são estímulos para a reação do leitor. E, se incorpora materialidade estética, não opera apenas para determinado momento da vida, na primeira infância, por exemplo. O mesmo livro pode ser revisitado

e relido em diferentes fases da vida. O livro pode ser objeto de prazer e desejo; atrativo, agradável, amigável, fonte de aprendizado e de inspiração.

Hendel (2003, p.1) explica que “Se o design de um livro irá chamar a atenção ou não para si mesmo, isso vai depender do grau de consciência do leitor acerca tanto do design em geral quanto do design de um livro particular”. É usual se afirmar que o bom projeto gráfico é despercebido pelo leitor, mas quando é ineficiente atrapalha a leitura e facilmente é percebida a fragilidade.

## **4.2 A voz da infância**

Antes de adentrar especificação no processo de criação do livro cabe, ainda, falar sobre a necessidade de o texto possuir uma “voz de infância”. O escritor Bartolomeu Campos de Queirós (2005, p. 170) explicita: “Persigo um texto capaz de ativar a capacidade criativa que existe em todo indivíduo. [...] Quero um texto que tanto permita a entrada da criança, como também acorde a infância que mora em todo adulto”. Isto significa que o escritor precisa construir a difícil ponte entre a sua infância revisitada e a infância do leitor (se criança, se adulto, se idoso). O diálogo com a infância é um trabalho que tem em sua conjuntura aspectos como o transcurso do tempo, o repertório artístico e cultural da audiência, a empatia pela infância proposta pelo escritor, a disponibilidade de aceitar a infância em oferta pelo outro, o grau de amadurecimento do leitor, o impermanente contexto histórico e social.

A literatura para a infância, no ponto de vista de Klix e Zimmermann (2018, p. 141), precisa valorizar a voz da criança, o seu pensamento artístico, compreender que a literatura para criança atravessa todos os gêneros literários, lida com leitores de todas as idades. Nesse sentido, o leitor de livros para a infância são todos os leitores: a criança e o leitor adulto. As autoras (2018, p. 143) acrescentam que é o livro ilustrado a materialidade, a fonte de experiências que ativa a imaginação e cria combinações novas, fantasia, matéria de criar, de transformar: “A capacidade de imaginar se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade de experiências acumuladas pelo indivíduo, bem como com os estímulos ao processo imaginativo”. Nessa equação, a cada livro lido (ou visitado) o repertório e a capacidade de imaginar é multiplicada.

### 4.3 Uma primeira leitora crítica

Iniciando a reflexão sobre a criação da obra “Futebol de Fantasma” coloca-se em evidência a narrativa. O texto foi escrito em pouco tempo, menos de uma semana. A primeira leitora foi Margarida Fonseca Santos que sugeriu ajustes, mas considerou que o texto possuía qualidade. De posse da primeira versão ajustada, pensou-se em ilustrador e optou-se pelo jovem ilustrador brusquense Leandro Cogo que possui uma linguagem que trabalha com seres fantásticos e inusitados. Após contato por e-mail, realizou-se uma conversa por vídeo. As etapas seguintes foram a definição de preço pelo trabalho de ilustração e a definição da proposta de execução. O trabalho com o ilustrador foi estipulado em sete etapas: criação dos personagens, aprovação do esboço dos personagens, rascunho de todas as páginas, aprovação dos rascunhos, arte final dos desenhos, montagem e diagramação final do livro e entrega do material digital.

### 4.4 O estudo dos personagens

Apresenta-se, a seguir, o estudo dos dois personagens mais importantes presentes na narrativa: o menino Fumaça e o Fantasma (o vulto) com quem o menino interage e aprende a arte futebolística.

Figura 1 – Estudo de personagens



Fonte: Arquivo do autor.

Para o personagem Fumaça foram criadas duas versões, optando-se pela versão de número “dois” para ser desenvolvida. Das várias versões de vultos, optou-se pela versão de número “um” para o desenvolvimento no livro.

#### 4.5 O planejamento da massa textual

Ainda, na fase inicial e em paralelo ao estudo dos personagens a narrativa “Futebol de Fantasma” teve o seu texto dividido para a criação do *storyboard*. Dessa forma, foi possível definir o número de imagens que o ilustrador produziria e o número total de páginas do livro. Alinhada à escolha da massa de texto, foi necessário definir a tipografia. O título da obra foi desenhado pelo ilustrador Leandro Cogo, ou seja, a tipografia foi feita exclusivamente para a obra. No miolo, por sua vez, optou-se por utilizar a fonte Adobe Caslon Pro.

A seguir, exemplo da divisão das páginas.

Figura 2 – Divisão do texto no livro

FICHA CATALOGRAFICA	FOLHA DE ROSTO	o gato do senhor do 101, assiste com atenção o vai e vem.	Fumaça não é esquisito. O menino adora jogar bola no cemitério, lá nos fundos do condomínio.
Fumaça mora no condomínio dos excêntricos.	No apartamento 302, vive a velhinha que passa o dia brincando com marionetes.	Ela quica nas sepulturas, derruba flores de plástico, cai em cova. Fumaça não tinha medo de esqueleto nem de morto.	Até que resgatou a bola da cova, olhou para trás e viu o vulto.

Fonte: Arquivo do autor.

#### 4.6 A etapa do *Storyboard*

Na etapa de *storyboard*, após a definição dos personagens e a distribuição da massa de texto pelas páginas, houve uma mudança significativa na produção das ilustrações. A ideia inicial era o preenchimento total das páginas, com grande massa de informação. Mas, depois da elaboração do esboço das ilustrações se optou por menos infor-

mação e ilustrações sem o fundo com o intuito de simular uma atemporalidade nas imagens porque uma história de fantasma pode acontecer em qualquer lugar, a qualquer tempo. No momento da elaboração, o autor propôs o seguinte para o ilustrador: “*Me ocorreu agora, revisitando os esboços que você fez, que talvez a ilustração pudesse ser em fundo branco (segue exemplo, em anexo). Diz-se que em fundo branco cria-se uma atemporalidade para a história, não se situa ela em um tempo específico (acho que “Futebol de Fantasma” é uma história atemporal, ela poderia ter acontecido a qualquer tempo e espaço).*”. Apresenta-se, a seguir os primeiros esboços de *storyboard* (com muita informação de fundo de cena).

Figura 3 – Storyboard “a” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 4 – Storyboard “b” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.

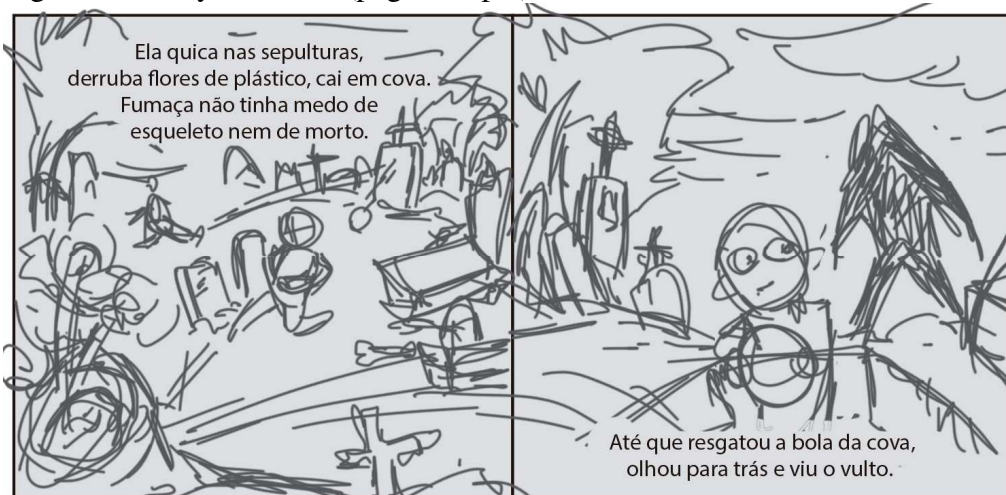


Figura 5 – Storyboard “c” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 6 – Storyboard “d” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 7 – Storyboard “e” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.



Para adequar-se a ilustração para um fundo mais neutro e atemporal utilizou-se como exemplo o livro “Lá e Aqui” de Carolina Moreyra e ilustrado por Odilon Moraes.

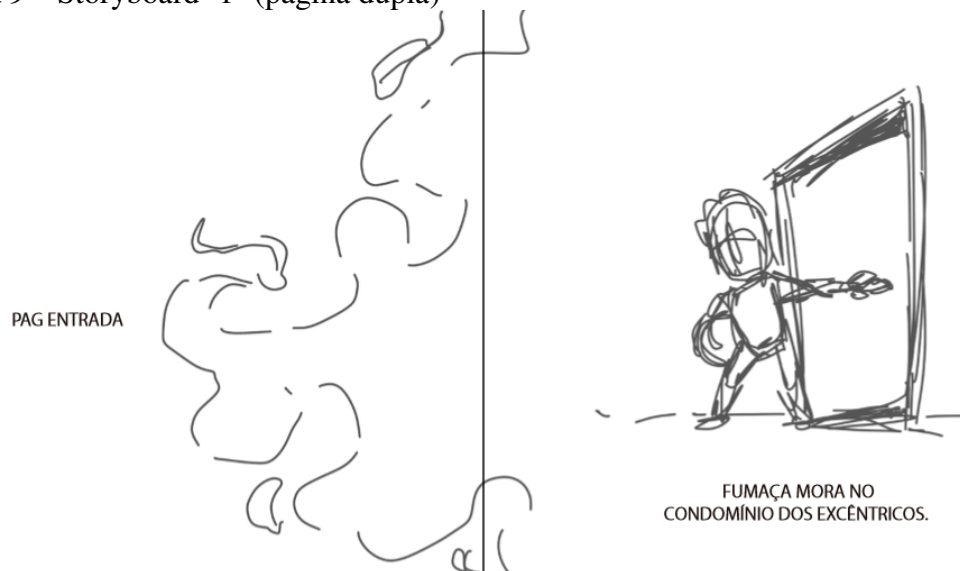
Figura 8 – Imagem do livro “Lá e Aqui” de Carolina Moreyra



**Fonte:** Arquivo do autor.

Esse livro apresenta os elementos em fundo atemporal. Uma nova versão de *storyboard* foi criada com fundo indefinido e com menos informação visual.

Figura 9 – Storyboard “f” (página dupla)



**Fonte:** Arquivo do autor.

Figura 10 – Storyboard “g” (página dupla)

NO APARTAMENTO 302,  
VIVE A VELHINHA  
QUE PASSA O DIA  
BRINCANDO COM  
MARIONETES.



NO BANHEIRO DO  
APARTAMENTO 201,  
MORA O PROJETISTA DE  
CASAS PARA PEIXES.

Fonte: Arquivo do autor.

Figura 11 – Storyboard “h” (página dupla)



NO CÔMODO DO 203,  
A VOVÓ COSTURA  
ASAS QUEBRADAS DE  
PASSARINHOS.

MIMIS, O GATO DO  
SENHOR DO 101,  
ASTSISTE COM ATENÇÃO  
O VAI E VEM.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 12 – Storyboard “i” (página dupla)

FUMAÇA  
NÃO É ESQUISITO.



ELA QUICA NAS  
SEPULTURAS,



DERRUBA FLORES  
DE PLÁSTICO.



O MENINO ADORA JOGAR BOLA  
NO CEMITÉRIO, LÁ NOS FUNDOS  
DO CONDOMÍNIO.



CAI EM COVA.

Fonte: Arquivo do autor.

Assim, resolvia-se a questão da ilustração, mas os elementos ainda não eram os suficientemente assombrosos. Após a realização de pesquisas chegou-se ao artista alemão Albrecht Dürer (1471-1528) que já havia ajudado a escritora Ângela Lago a ilustrar a obra “De morte”.

#### 4.7 A interferência de Dürer

Em *e-mail* ao ilustrador propunha-se:

[...] Sobre a ilustração: encaminho, em anexo, um ppt no qual proponho alguns ajustes e três imagens do Dürer (artista da Idade Média). Acho que as ilustrações, em algumas partes estão, ainda, literais (a ilustração mostra exatamente o que o texto escrito diz). Seria melhor se a ilustração ultrapassasse o texto e mostrasse coisas que não estão no texto. Exemplo: na parte das duas sepulturas que fazem a trave é possível mostrar todo um universo subterrâneo. O Albrecht Dürer nos mostra esses universos paralelos que conversam com a imagem principal (há objetos nos cantos etc., anjos assistindo, ratos nos subterrâneos). Talvez pudessem ser incluídos seres mitológicos e até os próprios seres do Dürer na ilustração.

Figura 13 – Imagens de Albrecht Dürer



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki>

Após visitar Dürer, novo *storyboard* foi criado como apresentado a seguir (exemplos).

Figura 14 – Storyboard “j” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 15 – Storyboard “l” (página dupla)



Fonte: Arquivo do autor.

Quando o *storyboard* fica pronto surge a pergunta: e a capa?

#### 4.8 A capa e o formato do livro

Quando a criança recebe um presente muitas vezes a embalagem é o que mais impacta. Há um prazer imenso em abrir o pacote do presente (rasgar o papel da embalagem traz contentamento) e, não muitas vezes, a criança brinca com a embalagem mais do que com o presente. A capa, o formato e a embalagem dos livros para crianças tam-

bém criam expectativa no leitor. Trata-se de uma espécie de antevir, de prévia, de preliminar da narrativa.

Romani (2011, p. 28) explica que “[...] o formato do livro expressa ação: dos livros pequenos se espera uma narrativa mais sutil e meiga, formatos menores transmitem charme e delicadeza, ao contrário dos formatos maiores”. Os formatos maiores expressam mais intensidade de ação. Romani (2011, p. 10), ainda, afirma que o formato do livro “[...] tem o poder de incentivar a fantasia, porque é a primeira impressão que o leitor terá do objeto. O formato associado ao tamanho tem a capacidade de expressar sensibilidade, por exemplo: livros menores expressam sutileza e delicadeza”. A pesquisadora acredita que o formato auxilia na leitura e na manipulação.

O formato do livro precisa atender ao seu manuseio: quando é um livro de bolso precisa caber em um bolso, um atlas de mesa precisa ser suficientemente grande para este fim ou ser um livro para ser segurado por uma das mãos ou por ambas as mãos.

Em “Futebol de Fantasma” optou-se pelo formato aberto de 44 cm x 22 cm (formato quadrado). O intuito foi o de o livro simular a proporcionalidade do campo de futebol. A Fifa adota a medida padrão de 105m x 68m, similar ao adotado pelo livro. Dessa forma, quando o livro está aberto é como se a criança possuísse um campo de futebol em suas mãos. Para reforçar essa ideia, a capa, a contracapa e verso de capa possuem a cor pantone verde, simulando o gramado. Ou seja, o leitor tem um campo de futebol nas mãos e é convidado a entrar em campo junto com Fumaça e os demais personagens. E se instiga isto: “Abra se tem coragem”. Entre em campo para jogar com os fantasmas se você é corajoso.

#### **4.9 A entrada no prédio (e do livro)**

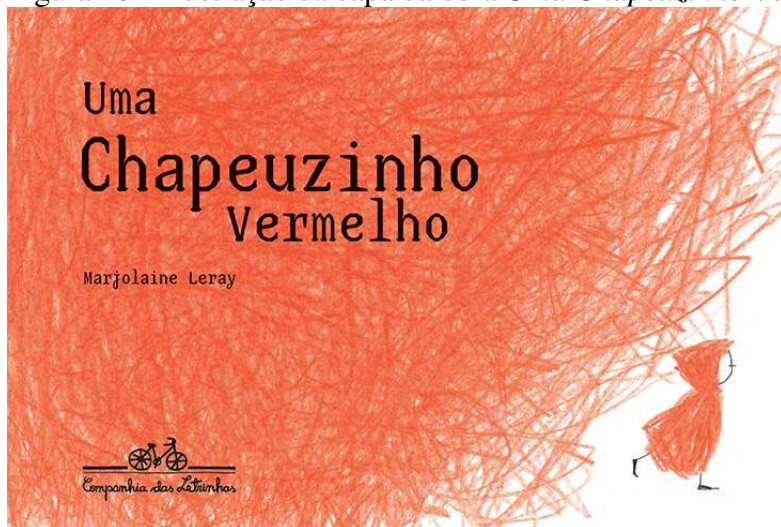
Desde o início era intuito que as capas dois e três (a parte interna da capa e a contracapa) dialogassem com o livro. O exemplo advém do livro “Uma Chapeuzinho Vermelho” de Marjolaine Leray.

A ilustração da capa de Leray apresenta o riscado de lápis de cor (que também poderiam ser as raias e os riscos dos palitos de fósforos ou do líquido espesso que flui pelas artérias e veias e conduz sangue arterial, sangue venoso). Sophie Van der Linden (2011, p.8-9) explica:

Ler um livro ilustrado é também apreciar o uso de um formato, de enquadramentos, da relação entre a capa e guardas com seu conteúdo; é também asso-

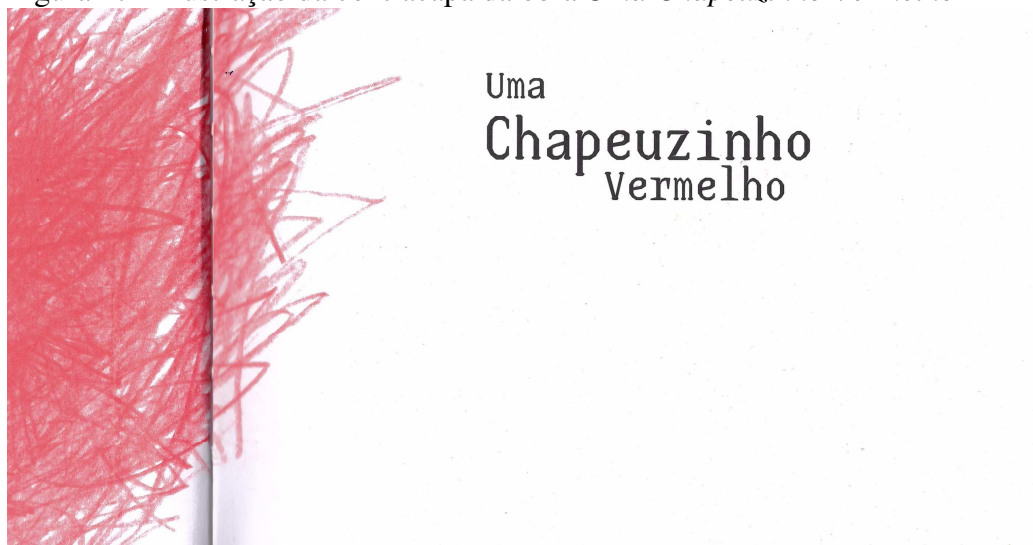
ciar representações, optar por uma ordem de leitura no espaço da página, afinar a poesia do texto com a poesia da imagem, apreciar silêncios de uma em relação à outra...

Figura 16 – Ilustração da capa da obra *Uma Chapeuzinho Vermelho*



**Fonte:** (LERAY, 2012). Arquivo particular do autor.

Figura 17 – Ilustração da contracapa da obra *Uma Chapeuzinho Vermelho*

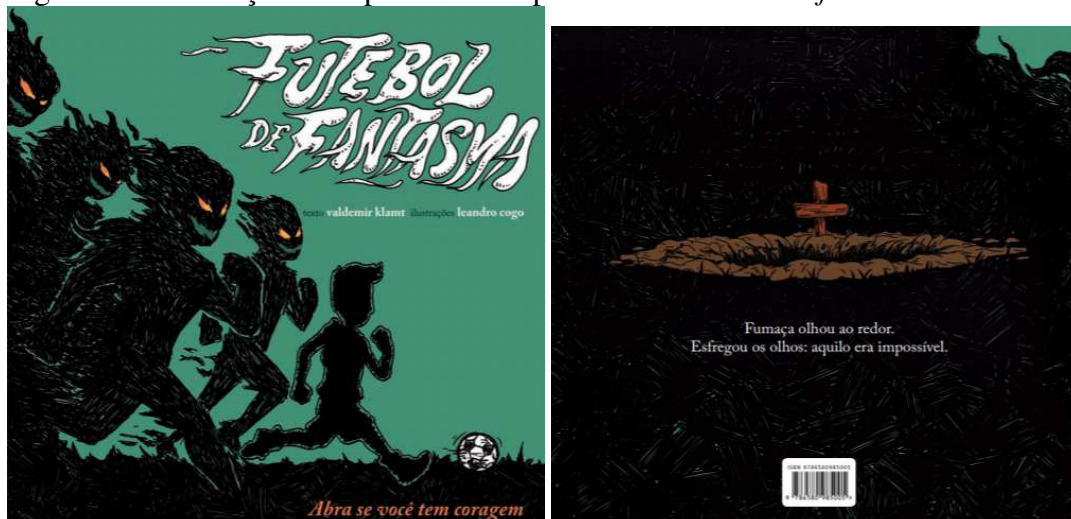


**Fonte:** (LERAY, 2012). Arquivo particular do autor.

A partir dessa inspiração, criou-se uma proposta para “Futebol de Fantasma”; uma “patota de fantasmas” que correm atrás do Fumaça. E, quando os espectros chegam no verso da folha de rosto há uma nuvem amorfa de fantasmas pronta para entrar no condomínio. E, no final do livro, ao término da narrativa e antes das informações paratextuais de autor e ilustrador e dedicatória, há a mesma nuvem. Está lá a visão quimérica.

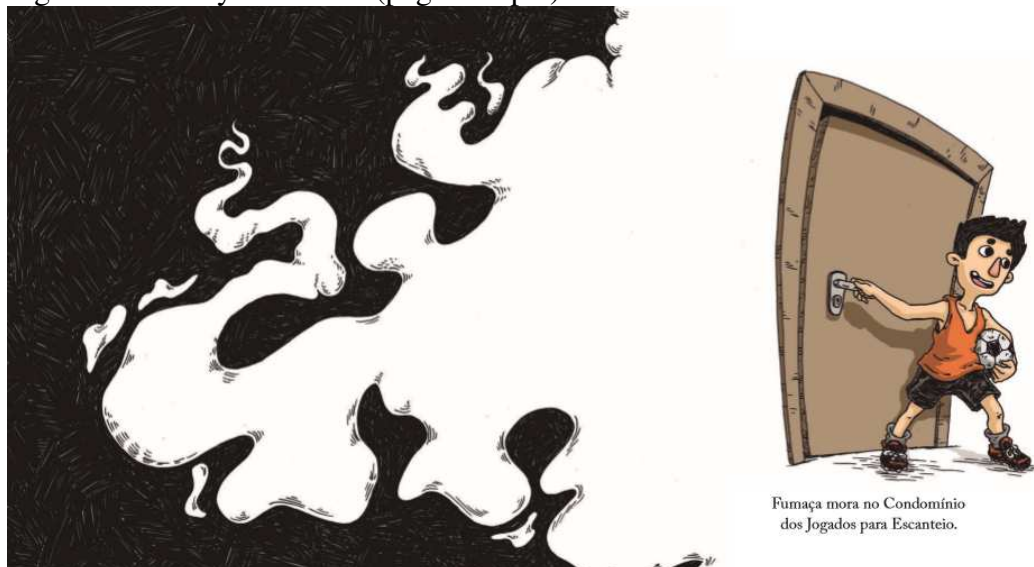


Figura 18 – Ilustração da capa e contracapa da obra *Futebol de fantasia*



Fonte: (KLAMT, 2019). Arquivo particular do autor.

Figura 19 – Storyboard “m” (página dupla)



Fonte: (KLAMT, 2019). Arquivo particular do autor.

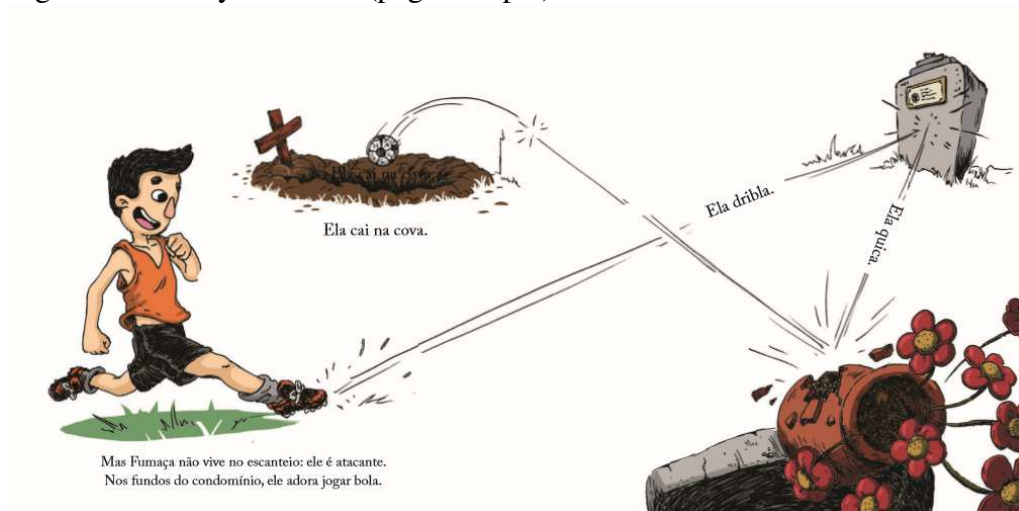
#### 4.10 O papel do editor e da *designer* gráfica

Com o editor foi realizada reunião na qual foram discutidas todas as ilustrações e o diálogo dessas com o texto. Várias partes do texto foram reescritas, outras suprimidas e houve deslocamento das ilustrações com o intuito de criar fluidez e “respiros” para o leitor, enquanto percorrerá a obra. No apêndice do presente relatório são apresentadas as considerações do editor.

De posse das considerações e dos apontamentos do editor, houve o primeiro ajuste no projeto gráfico. De posse das considerações da *designer* gráfica, houve reunião da *designer* com o editor para o ajuste final do livro.

#### 4.11 A versão final do livro

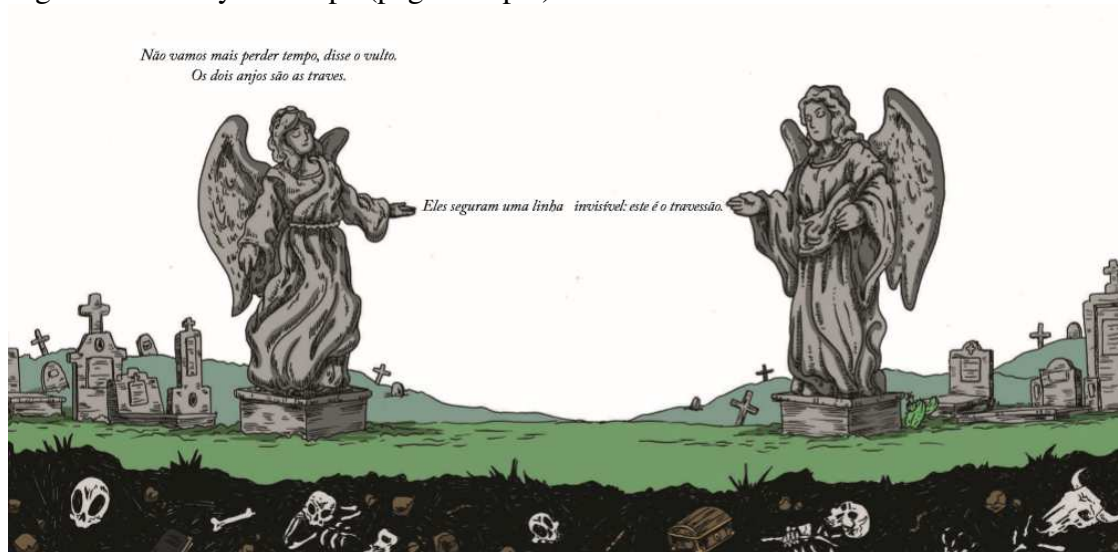
Figura 20 – Storyboard “o” (página dupla)



Fonte: (KLAMT, 2019). Arquivo particular do autor.

A versão final do livro tem 40 páginas mais a capa. O formato é 18x18cm (fechado) e 36x18cm (aberto). A capa é flexível, 4x4 cores, impresso em papel Cartão 350gramas, com laminação fosca frente. O miolo tem 40 páginas, 4x4 cores, impresso em papel couchê fosco 150gramas. O acabamento é com refile, vinco, dobra e costura.

Figura 21 – Storyboard “p” (página dupla)



Fonte: (KLAMT, 2019). Arquivo particular do autor.



#### 4.12 O *e-book*

A partir do modelo da versão impressa é necessário o ajuste, por editora responsável, para publicar o livro em versão digital (*e-pub*). No entanto, se a opção for publicar na *internet*, é possível criar um documento PDF dinâmico no *software* Adobe InDesign que permite a interatividade com o leitor.

Se a opção for publicar como *e-book*, pela Editora e-galáxia (editor Tiago Ferro), os contatos e a aprovação do projeto já foram realizados. O próximo passo, neste caso, é a assinatura do contrato e adaptação para o formato digital adotado pela *E-galáxia* e pelos principais leitores de textos digitais a fim de que seja distribuído pelos sites das principais lojas de comercialização: *Apple*, *Amazon*, *Google play*, Livraria Cultura, Livraria Saraiva.

Se a opção for PDF interativo, o processo pode ser feito a qualquer momento e disponibilizado para acesso ao público.

#### 4.13 Mercado do livro para crianças

Em paralelo à criação do livro (como resultado do curso de Pós-graduação em Linguagens e Educação a Distância), também, participou-se de ecossistema de inovação para desenvolver questões inerentes ao mercado de produção de conteúdo e narrativas para a infância. A seguir, passa-se a descrever alguns aspectos inerentes a esse processo.

#### 4.14 *Startup* de literatura para a infância

O livro integra um processo. Trata-se de um dos primeiros títulos da *startup* Casa de Rabeludo, acelerada pelo Programa de Conexão do Instituto Nexxera. A base da aceleração é a Nexx Labs Soho de Coqueiros, em Florianópolis/SC. Essa *Startup* (Edtech e de Literatura) trabalha com a produção de conteúdo literário para a infância e juventude. Opera com a criação de histórias e de livros de qualidade para crianças e *Learn machine*: plataforma de percurso formativo de leitores (segunda etapa da aceleração, prevista para maio de 2020). Dessa forma, o título integra conteúdo da *startup* literária e educacional que potencializará a produção literária e artística do Estado.

Atualmente o mercado de livros para crianças está concentrado em poucas editoras, de grande porte. Esse mercado segue uma lógica constituída há muito tempo na qual a cadeia de valor do livro concede à livraria 45% do preço de capa de um livro, 35% ao

distribuidor, 15% a Editora e 5% ao autor. Quem produz o conteúdo (e muitas vezes faz durante muitos anos de estudo e empenho), o autor, tem a menor fatia dos dividendos. Ao mesmo tempo, as editoras definem em quais autores investem os recursos de comunicação e divulgação. A consequência é que muito do que é produzido de literatura (ou textos) para crianças não possui qualidade estética e de texto. Outra questão importante, no entanto, é que a literatura produzida para crianças não tem o potencial de ser fonte educadora. Neste cenário, Santa Catarina não possui, ainda, consistência de produção de literatura para a infância e juventude.

O impacto social e cultural é a produção de livros para crianças com qualidade de texto, ilustração, acabamento gráfico. O impacto econômico é contribuir com o ecossistema de inovação e tecnologia de Santa Catarina (projeto que tem o Governo do Estado, a Acate, a Fapesc e outras organizações como líderes). Então, a obra faz parte de um conjunto de livros para infância a serem publicados em Santa Catarina.

#### **4.15 Arcabouço jurídico**

Um ponto importante foi a criação da base jurídica da Casa de Rabeludo, incluindo contratos com ilustradores, designers etc. Quando se fala de obra literária que envolve uma equipe vasta de profissionais é necessário cuidar das questões jurídicas. As regras de prestação de serviço e direitos autorais e conexos precisam estar explícitas para todos os envolvidos. Foram realizadas reuniões presenciais e por telefone com vários advogados especializados em direito autoral, em mídia e propriedade intelectual. O resultado foram orçamentos com valores para os quais o autor não possuía recursos suficientes e também houve o caso de recusa do serviço. A solução encontrada, por intermediação do mentor do Programa Conexão de Impacto, foi a colaboração de estudante de direito da Unisul, em fase de conclusão de curso, que criou o arcabouço jurídico como parte integrante do seu trabalho de conclusão de curso.

#### **4.16 Rabeludo Edições**

A formalização da Rabeludo Edições como uma instância de publicação de livros para a infância e a juventude aconteceu durante o mês de agosto de 2019. O prefixo editorial é 80985 e o primeiro registro de ISBN foi para a obra “Futebol de Fantasma”, sob número: 978-65-80985-00-5.

#### 4.17 Próximos Passos

O presente relatório almejou demonstrar que a produção da obra “Futebol de Fantasma” faz parte de um processo acadêmico por meio da pós-graduação da Ufsc e da criação de um negócio social de narrativas para a infância (no primeiro momento, acelerado pelo Programa Conexão de Impacto de Negócios Sociais do Instituto Nexxera). Ao se questionar quais são os próximos objetivos pode se elencar:

a) na criação de obras para a infâncias incorporar experiências de produção de obras com o uso da metodologia do design participativo. Ou seja, fazer com que o usuário do livro ou da narrativa participe do processo de criação, de testes de protótipos e da avaliação do impacto social e cultural. Além da participação do usuário, pretende-se ampliar a presença do lúdico no objeto-livro, realizar o refinamento das edições para ampliar a qualidade de produção dos livros e reconhecer-se a voz das crianças (e de seus interesses) nas narrativas;

b) na continuidade de estruturação do negócio de literatura para a infância tem-se o intuito de participar de outros programas de aceleração para compreender melhor os processos de comunicação, *marketing* e vendas;

c) quando o livro for publicado, em versão impressa, é necessário atender ao requisito da lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Lei Brasileira de Inclusão de Pessoa com Deficiência). O processo inclui adesão da Rabeludo Edições ao Portal do Livro Acessível (<http://livroacessivel.org.br>).

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso para a criação midiática demonstrou que é necessário melhor planejamento das fases da produção do livro para chegar-se ao resultado final em menos tempo. Nesse sentido, um primeiro aprendizado é o do adequado planejamento de cada uma das etapas de produção. Na criação de próximas obras é necessário destinar mais tempo para o planejamento e utilizar de ferramenta de acompanhamento do planejamento.

Outra questão importante é a valoração da literatura para as crianças. A pergunta que me perseguiu em todo o trabalho de criação foi o de saber o que agrega valor ao livro a ponto de alguém o comprar e o quer como um livro presente em sua vida. Nesse sentido, um caminho que quero percorrer é a produção de histórias juntamente com o público leitor, fazendo-o parte da criação. Que haja a participação de crianças (e mães,

pais, avós) desde a criação do projeto do livro até a sua “carnadura”. Ou seja, um processo de criação participativa ou de *design* participativo.

Um ponto que ficou deficiente na presente criação é o estudo aprofundado de boas práticas de criação de histórias e edição de livros para crianças. Durante o percurso da presente Pós-graduação em Linguagens e Educação a Distância, fiz paralelamente os cursos de “Formação do Editor em Literatura Infantil” e “Formação de Editor de Livros” pela Casa Educação de São Paulo. Ainda, realizei a formação complementar “Infância e leitura: a leitura como vínculo, prazer e aprendizado” pelo Instituto Emília de Formação e “Formação de mediadores de leitura” pela Universidade Aberta do Nordeste. Essas formações agregaram conhecimento, no entanto há a falta de maior aprofundamento das boas práticas por meio da leitura de bibliografia especializada. Outrossim, é conveniente maior aprofundamento da temática da literatura para a infância contemporânea.

Quando a coordenação do curso e os professores colocaram a opção de escrever texto monográfico ou realizar criação midiática fiquei instigado pela segunda opção. Uma alternativa que convergia teoria e prática. Considero que fiz a opção mais adequada para o meu perfil de estudante e de profissional, no entanto os desafios e as dificuldades foram muito maiores do que o meu impulso inicial calculou. É, no meu ponto de vista, mais cômodo escrever um texto com referências bibliográficas sobre determinado assunto. A criação midiática requer o esforço de conjugar teoria e prática em um tempo relativamente curto de trabalho.

## BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Ricardo. Aspectos instigantes da literatura infantil e juvenil. In: OLIVEIRA, I. de. (Org.). **O que é qualidade em literatura infantil e juvenil** –com a palavra o escritor, São Paulo, DCL, 2005. Disponível em: [www.ricardoazevedo.com.br](http://www.ricardoazevedo.com.br). Acesso em 11.ago.2019.

\_\_\_\_\_, Ricardo. Livros para crianças e literatura infantil: convergência e dissonâncias. **Revista Signos**, Lajeado, ano 20, no 1, 1999, p.92-102. Disponível em: <http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Livros-paracrianças-e-literatura-infantil.pdf>. Acesso em: 2 ago. 2019

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2009.

BERGMANN, Leila Mury; SASSI, Renata Gonçalves. O humor na literatura infantil. **Educação Unisinos**, São Leopoldo, v. 11, n.3, p. 200-205, dez.2007.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

DEBUS, Eliane Santana Dias. **Monteiro Lobato e o leitor esse desconhecido**. Itajaí: Univali, Florianópolis: UFSC, 2004.

FREITAS, Neli Klix e ZIMMERMANN, Anelise. O livro ilustrado e a imaginação: escritor, ilustrador e leitor em uma trama interativa. In: **Perspectiva: Revista do Centro de Ciências da Educação**, v.36, n.1. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2018, p.137-150.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. Trad. Geraldo Gerson de Souza e Lúcio Manfredi. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PASSERINO, L. M.; MONTARDO, S. P. Inclusão social via acessibilidade digital: proposta de inclusão digital para pessoas com necessidades especiais. **E-Compós**, Brasília, v. 8, 18 p., 2007. Disponível em: <<http://www.e-compos.org.br/ecompos/article/view/144/145>> Acesso em: 19 abr. 2019.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. In: OLIVEIRA, Ieda de (Org.). **O que é qualidade em literatura infantil e juvenil?** Com a palavra o escritor. São Paulo: DCL, 2005. p. 167-174.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. São Paulo, 2011. Dissertação de Mestrado em Design e Arquitetura da USP.

TURCHI, Maria Zaira. Tendências atuais da literatura infantil brasileira. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LITERATURA COMPARADA– ABRALIC, XI, 2008, São Paulo. **Anais...: e-book**, 2008. p.1-6. Disponível em: [http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/047/MARIA\\_TURCHI.pdf](http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/047/MARIA_TURCHI.pdf)

## Apêndice A - Futebol de fantasma

Fumaça mora no condomínio dos excêntricos. No apartamento 302, vive a velhinha que passa o dia brincando com marionetes. No banheiro do apartamento 201, mora o projetista de casas para peixes. No cômodo do 203, a vovó costura asas quebradas de passarinhos. Mimis, o gato do senhor do 101, assiste com atenção o vai e vem.

Fumaça não é esquisito. O menino adora jogar bola no cemitério, lá nos fundos do condomínio. Ela quica nas sepulturas, derruba flores de plástico, cai em cova. Fumaça não tinha medo de esqueleto nem de morto. Até que resgatou a bola da cova, olhou para trás e viu o vulto.

Estava lá observando o menino. Parecia um lobisomem grande, de cabelo crespo e olho claro.

— Posso jogar bola? — perguntou o estranho, com voz cavernosa.

— Não pode — respondeu Fumaça, rispidamente.

— Mas eu queria tanto me divertir — argumentou o velho.

— Não é NÃO! Chispa daqui — ordenou o menino.

— Eu moro aqui, não posso ir.

Foi aí que Fumaça sentiu o frio subindo do pé ao pescoço. O seu avô ensinou a vida toda a não ter medo da morte: “O invisível você afasta com as mãos”. Mas aí Fumaça perdeu o chão.

— Foi teu avô que pediu que eu viesse aqui — esclareceu, se aproximando.

— É que eu... — Depois de tomar fôlego, completou: — O meu avô está bem?

— Está ardendo! — respondeu prontamente o velho.

— Meu avô está no inferno? — gaguejou o menino.

— Ora, ora... Estou brincando. O teu avô está onde deve estar — sussurrou o vulto.

Fumaça sentiu uma brisa com aroma de capim cidreira. Era o cheiro que lembraria para sempre.

— Teu avô disse assim: “Vá lá e ensine esse moleque a jogar bola. Ele leva jeito, mas precisa de uma ajudinha”. — explicou o vulto que agora já era quase de carne e osso.

— Como o senhor faz isso? — quis saber Fumaça.

— Não vamos perder tempo — retrucou o velho. — Aqueles dois túmulos são as traves e uma linha imaginária é o travessão que une as duas.

O menino olhou ao redor. Esfregou os olhos; aquilo era impossível. Uma multidão de outros vultos estava nos galhos das árvores, nos túmulos mais afastados, saindo de covas com bandeirolas.

— Sabias que eras tão famoso? — perguntou o velho-fantasma.

— Eu não queria incomodar — retrucou o menino.

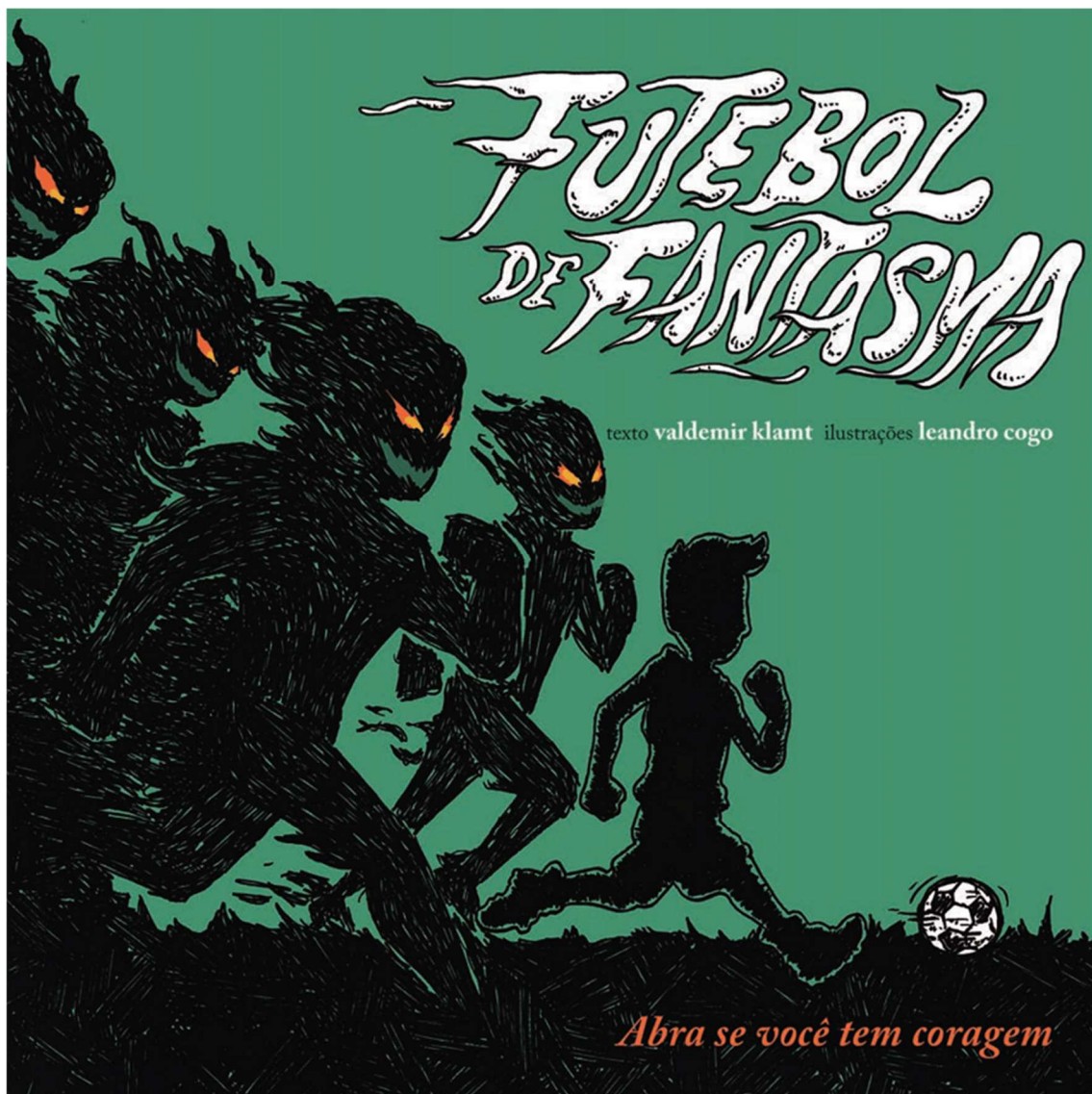
— Todos adoram a festa que a bola faz aqui — o velho deu mais um passo em direção ao menino.

A longa mão esquerda da alma penada tocou no rosto de Fumaça e o corpo ficou mole como se os ossos fossem borracha. O menino sentiu um formigamento nas pernas. Os olhos lacrimejaram.

Quando chutou a bola, ela foi certa no ângulo. E tudo que pensava em fazer, a bola obedecia. Era tão mágico que jogava bola de olhos fechados.

Até hoje conta-se a história do menino que jogou bola com o fantasma.

Apêndice B – Versão diagramada do Livro Futebol de fantasma



Valdemir Klamt

FUTEBOL  
DE FANTASMA

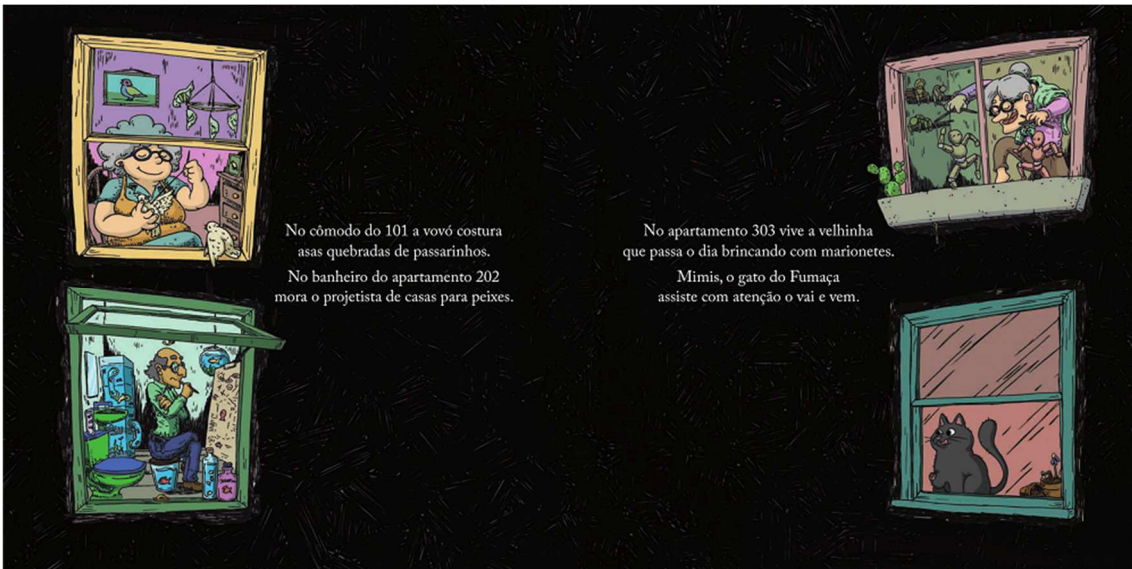
Ilustração  
Leandro Cogo

1ª edição  
Florianópolis/SC  
Rabeludo Edições  
2019



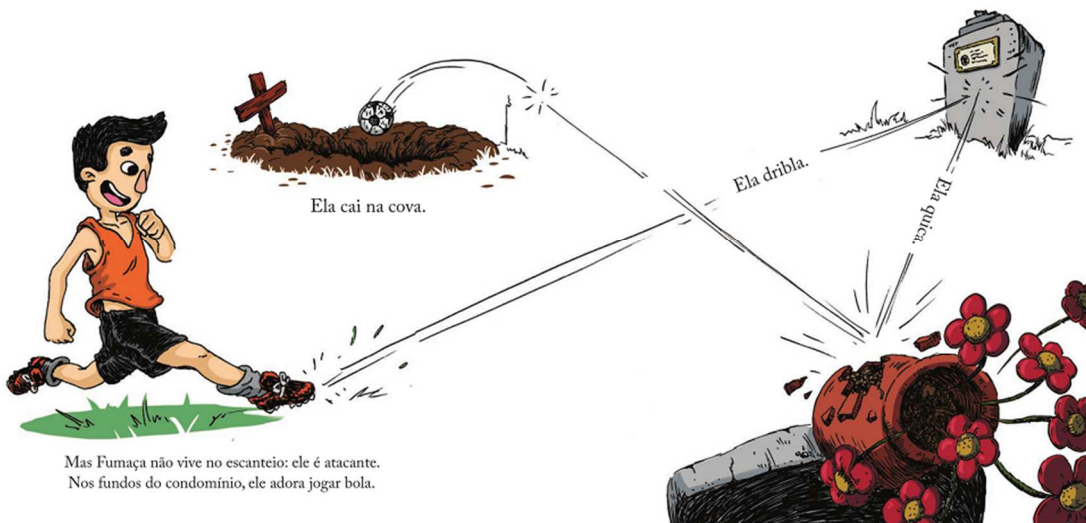


Fumaça mora no Condomínio dos Jogados para Escanteio.



No cômodo do 101 a vovó costura asas quebradas de passarinhos.  
No banheiro do apartamento 202 mora o projetista de casas para peixes.

No apartamento 303 vive a velhinha que passa o dia brincando com marionetes.  
Mimis, o gato do Fumaça assiste com atenção o vai e vem.



Mas Fumaça não vive no escanteio: ele é atacante. Nos fundos do condomínio, ele adora jogar bola.



Fumaça não tem medo de esqueleto, nem de morto.  
 Mas, dentro da cova, olhou para trás e viu o vulto.  
 Parecia um lobisomem grande,  
 De cabelo crespo e olho claro.

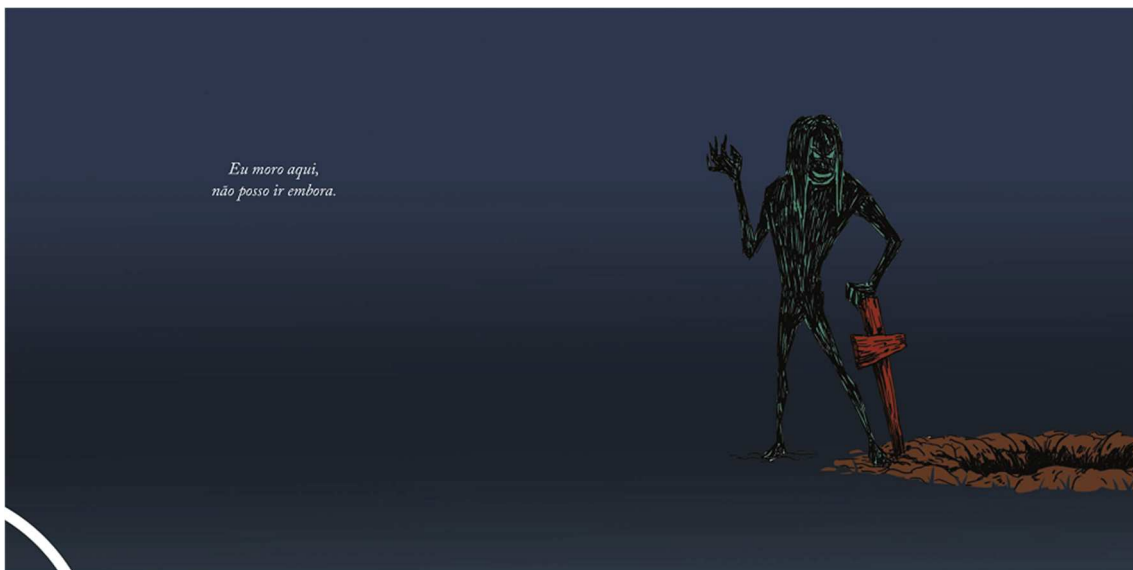


*Posso jogar bola?*  
 Perguntou o vulto, com voz cavernosa.  
*De jeito nenhum!*  
 Respondeu Fumaça.



*Mas eu quero fazer um gol de bicicleta...*  
*Não e não. Vai embora!*







Meu avô está no inferno?  
Sussurrou Fumaça.



Ora, ora... Estou brincando.  
O teu avô está onde deve estar.



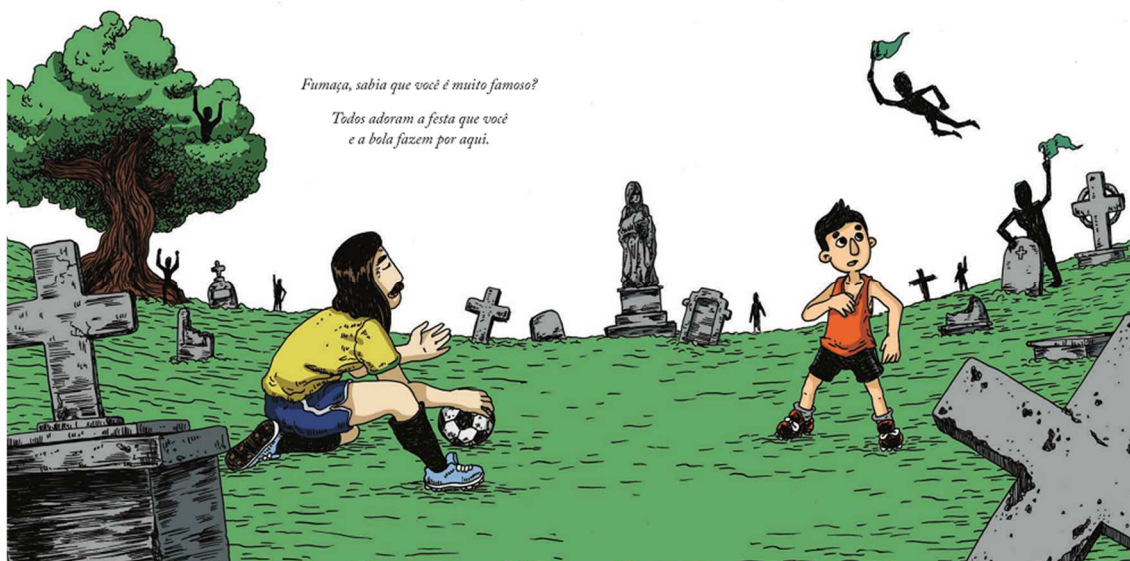
Fumaça sentiu uma brisa com cheiro de capim cidreira.  
É o cheiro que ele vai lembrar para sempre.  
"Vá lá e ensine esse moleque a jogar bola.  
Ele leva jeito para atacante".  
Disse o avô para o vulto.



E o vulto foi ficando de carne e osso.  
— Como você faz esse truque?  
Fumaça se espantou.

Fumaça, sabia que você é muito famoso?

Todos adoram a festa que você  
e a bola fazem por aqui.





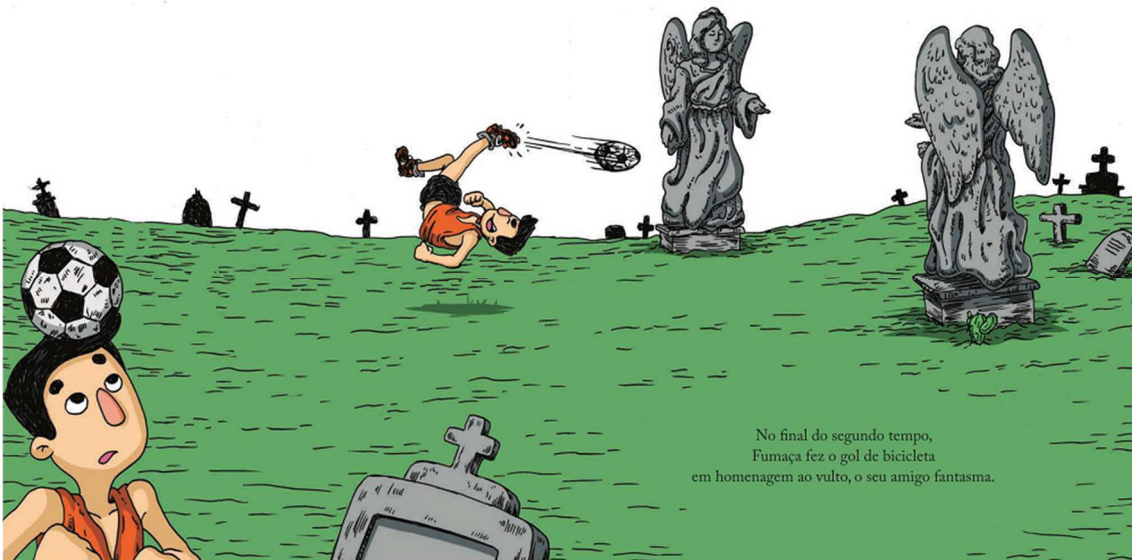
*Não vamos mais perder tempo, disse o vulto.  
Os dois anjos são as travessas.*







Fumaça olha ao redor.  
 Esfrega os olhos: aquilo era impossível.  
 Quando chuta a bola, ela vai direto no ângulo.  
 Bastava pensar e a bola obedecia.  
 É tão mágico que Fumaça joga bola de olhos fechados.



No final do segundo tempo,  
 Fumaça fez o gol de bicicleta  
 em homenagem ao vulto, o seu amigo fantasma.



Até hoje se conta a história do menino  
 que era craque em futebol de fantasma.





**O AUTOR - Valdemir Klamt**

Eu torço para o time que meu pai torce, não lembro de ter escolhido esse time. Então, gosto de futebol como uma homenagem ao meu pai. Acontece que ele não é muito aficionado por futebol. Se perguntar para ele o resultado de um jogo, de quem são os jogadores ou da última vitória importante do time, ele não saberá. Futebol é um clo, pode ser um gesto de afeto com quem gostamos: uma pessoa, uma cidade, um país. Como jogador de futebol não fui melhor porque não tive a sorte de encontrar um fantasma que me ensinasse. Então, com a bola as minhas pernas nunca desenvolveram muita habilidade.

**O ILUSTRADOR - Leandro Cogo**

Nunca fui bom em jogar futebol, mas na infância acabava jogando com os amigos da vizinhança, geralmente para completar os times, sempre jogávamos na quadra do colégio da pequena cidade de São Francisco de Assis, no Rio Grande do Sul. Arrumávamos algum jeito para entrar escondido, depois do horário das aulas, e como não era muito habilidoso e não tinha muita estatura, acabava indo parar no gol ou no ataque para ficar esperando a bola chegar em mim. Quando não conseguíamos entrar no colégio, jogávamos na rua mesmo, fazendo duas traves em cada lado da rua com chinelos, como a rua de nossa casa era um decline, em alguns momentos a bola escapava e acabava descendo a rua, era uma grande correria para pegar a bola.



“Dedico este livro ao Pedro que vê fantasma na Lua”.

Coordenação editorial Dennis Radine

Texto Valdemir Klamt

Ilustração Leandro Cogo

Projeto gráfico Vanessa Schulte

Rabelado Edições

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta obra, protegida por copyright, pode ser reproduzida, armazenada ou transmitida de alguma forma ou por algum meio sem a permissão expressa dos editores.

Klamt, Valdemir

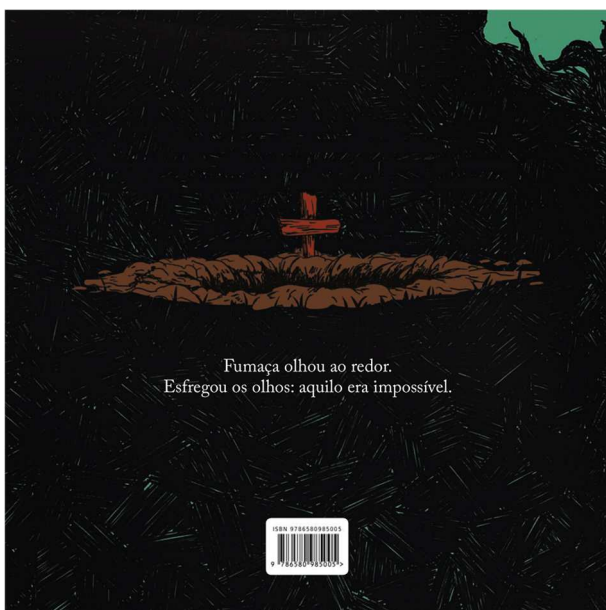
Futebol fantasma / Valdemir Klamt ; ilustração Leandro Cogo -- Florianópolis : Rabelado Edições 2019. 48 p. : il. color.

ISBN: 978-65-80985-00-5

1. 1. Literatura infantojuvenil. I. Título.  
II. Cogo, Leandro

CDD 808.899282

Biblioteca Círculo Cristina Manfredini CRB/SC 716/0



## Anexo A - Percepção do leitor crítico

Caríssimo Valdemir, tudo bem?

Fui editor da revista *Sesinho*, durante quatro anos e do suplemento infantil *O Estadinho*, lá nos anos de 1986. O que vou comentar tem, portanto, a ver com esta experiência de lidar com os pequenos leitores e das respostas que recebíamos sobre o que editávamos (e também escrevíamos). Claro que não significa que eu esteja correto, te aviso, e antemão, que serão comentários idiossincráticos por conta disso.

A primeira observação é que gostei muito da história. O começo me lembrou o livro do George Pérec, *Vida: modos de usar*. Não sei se você já leu. Não é para crianças, mas ele criou uma estrutura de um prédio, no qual ele contava a vida de cada morador e as relações estabelecidas entre eles, entre outras mil coisas, é claro. Também me lembrei de Hamlet, pelo diálogo com o pai no cemitério. Claro que as crianças não farão essa relação, mas acho legal chamar a atenção para esse diálogo, de certa forma, com a própria tradição literária. Por isto também, acredito, é que a história é forte.

Achei legal também o tratamento afetuoso que você estabeleceu com a linguagem, em se tratando de um tema espinhoso e difícil de lidar, especialmente para esta faixa etária de leitor.

Agora, tem alguns detalhes que me incomodam, principalmente como editor, já que você me passou o livro já diagramado. Se você tivesse me mandado apenas o texto, eu não teria muito o que dizer (fora as observações acima), porque está claro e redondo. Mas o conjunto (texto, edição e diagramação) podem ser melhor trabalhados.

Se você tem somente o texto, algumas frases como “retrucou o menino”, “gaguejou o menino”, ou “respondeu prontamente o velho” fazem sentido, têm funções narrativas. Mas elas ficam redundantes juntas com os desenhos. Principalmente nesta última, penso que se deixasse somente “Está ardendo”, a leitura ficaria mais direta e a relação com o desenho seria precisa, quase como em uma história em quadrinhos, como se a frase estivesse em um balão na boca do fantasma, nesse caso.

Na página 24, por exemplo, a expressão do menino dispensa a frase “gaguejou o menino”, me parece que “Meu avô está no inferno” junto com o desenho, já diz bastante. Na seguinte, como não há desenho, talvez caiba o “sussurrou o vento”, porque não há indicação gráfica informando quem falou tal frase.

Por fim, sempre briguei, quando editei livros ou revistas infantis, pelo uso de letras com serifa, porque quando comecei a trabalhar com crianças, meus editores alertavam para o fato de que as letras sem serifa dificulta a leitura, pela espessura das letras verticalizadas, principalmente o “l” e o “i”, que as vezes “grudam” com outras letras que tenham no desenho um verticalização, por exemplo o I com o R, ou I com D.

Tenho visto muitos livros dessa área que agora usam letras sem serifa. Não sei o motivo pelo qual os editores não prestam atenção mais nesse detalhe. Mas eu continuo vendo e acreditando que letras com serifa melhoram muito a compreensão, principalmente para textos contínuos, diferente de textos de títulos ou subtítulos que, pelo tamanho da fonte, a diferença de espaço entra elas tende a aumentar e a leitura não fica prejudicada. Tanto que, se você observar, todas as revistas e jornais mais importantes do mundo só usam letras com serifa. Do mesmo modo, 90% dos livros das editoras mais tradicionais são compostos com fontes serifadas.

O que mais me chamou a atenção foram mesmo estas questões.

Qualquer dúvida, pergunta aí.

Aquele abraço e obrigado.

Fábio Brüggemann

\*\*\*\*\*

Valdemir, primeiro deixe-me pedir desculpa pela demora.

Quando recebi a sua história, li-a no telemóvel, porque fiquei logo num desassossego. E estava certa — esta é uma **extraordinária história**, parabéns.

Acho que ainda acabo despedida, não precisa de mim, parece-me. 😊

As **anotações** que fiz são apenas isso, anotações para que pense se faz sentido ou não o que lhe mostro. Mesmo ficando como está, será em qualquer parte do mundo uma fantástica história. No fundo, por detrás da trama, existe uma forma de **ver a partida dos que nos são chegados**, e isso passa do texto ao coração, sem falhas. Bravo!

Claro que, em relação ao objetivo do exercício, está mais do que atingido. Acredite, esta é uma daquelas histórias que ficará sempre comigo.

Um grande beijinho

Margarida

## Anexo B - Ajustes do Editor

Ajustes na arte e diagramação do Livro “Futebol de Fantasma”:

Na capa:

1. Diminuir o título “Futebol de Fantasma” para melhor enquadrá-lo (diminuir em aproximadamente 10%; fazer testes);
2. Retirar a informação o “Diário dos Fantasmas.”;
3. A informação “Abra se você tem coragem” posicioná-la no rodapé da capa, alinhamento à esquerda, onde atualmente está o nome do autor;
4. Diminuir a ilustração toda que inclui o menino e os fantasmas, é um ajuste milimétrico para melhor enquadrar a ilustração; esse recuo é de aproximadamente meio centímetro;
5. O nome do autor e do ilustrados, nessa ordem, vem abaixo do título do livro. Dessa forma, há organização melhor da hierarquia das informações.
6. Informação para impressão: na bola de futebol aplicar verniz UV;
7. Na contracapa e primeira página os vários elementos do livro estão dando o *spoiler* da narrativa. A opção é trocar toda essa informação pela cor verde (pantone da capa), com gradação de 30% (fazer testes para verificar o melhor percentual da cor). A contracapa e a primeira página, quando abertos, simulam um campo de futebol. Para potencializar essa ideia colocar uma bola no canto direito inferior e uma meia lua no centro da primeira página. Para o leitor haverá a impressão que está no campo e que o jogo está prestes a começar;
8. Colocar a ficha catalográfica no final do livro em atendimento ao padrão dos livros para público infantil e infanto-juvenil;
  - 8.1. Completar a ficha catalográfica com o nome da editora e da bibliotecária que elaborou a Ficha;
  9. Colocar a dedicatória no final do livro;
    - 9.1. Colocar a Ficha de Créditos no final;
10. Na página de rosto retirar a ilustração da bola e do gramadinho; a opção é por folha de rosto clássica;



11. Na página 6, retirar a informação de número de página (06). Este é um padrão em todo o livro: só numerar páginas que possuem texto e nunca sobrepor imagem com informação textual;

12. Trocar a fonte do livro para fonte com serifa (livros para crianças usam fonte serifada);

13. Na página 7, retirar o zero antes do zero da numeração da página;

14. Referente ao texto: “Fumaça mora no condomínio dos excêntricos.” (página 7). A palavra “excêntricos” não funciona, ela é fraca. Para entrar no campo semântico do universo do futebol e fazer certa crítica social, alterar o texto para: “Fumaça mora no condomínio dos jogadores para escanteio”.

15. Dimensionar as ilustrações e os textos das páginas 8 e 10 para que caibam na mesma página e as páginas 9 e 11 para que caibam na página seguinte. Dessa forma, simula-se um prédio:

#### Página 8

No apartamento 303 vive a velhinha que passa o dia brincando com marionetes.

No cômodo do 101 a vovó costura asas quebradas de passarinhos.

#### Página 9

No banheiro do apartamento 202 mora o projetista de casas para peixes.

Mimis, o gato do Fumaça assiste com atenção o vai e vem.

- Alterações na janela do Mimis:

- deslocar o gato para a direita e o vaso para a esquerda;

- Inserir efeito de perspectiva do menino saindo do apartamento no superior, a esquerda, na janela. Dessa forma, insere-se fumaça no prédio.

- Na página 12, no canto esquerdo, inferior, retirar a lápide. No lugar dela colocar o murinho que está no alto da página 13. Dessa forma, o muro está ali para apoiar algo, ao pé da página;

- Na página 12, altera-se o texto para:

Fumaça não vive no escanteio. Ele é atacante.

Nos fundos do condomínio, ele adora jogar bola.

- Colocar este texto acima do muro e abaixo do chute do menino;

- Na página 13, excluir o texto “Cai em cova” que está em cima do muro porque o muro foi deslocado.

- Na página 13, na linha do chute, alterar texto para: “Ela quica.”;

- Na página 13, no rebote da sepultura, alterar texto para: “Ela dribla.”. Retirar “Derruba flores de plástico”;

- Na página 13, na linha do rebote do vaso de flores, alterar texto para: “Ela cai na cova.”;

- Na página 13, retirar o número de página;

- Na página 14, retirar o número de página;

- Na página 14, alterar o texto para:

Fumaça não tem medo de esqueleto, nem de morto.  
Mas, dentro da cova, olhou para trás e viu o vulto.  
Parecia um lobisomem grande,  
De cabelo crespo e olho claro.

- Na página 15, retirar o número de página;
- Na página 15, excluir todo o texto;
- Na página 16, retirar o número de página;
- Na página 16, retirar o texto. Não há texto na página do vulto;
- Na página 16, colocar todo o texto:

Posso jogar bola? Perguntou o vulto com voz cavernosa.  
De jeito nenhum, respondeu Fumaça.

Na página 18, refazer a mão esquerda do vulto (esticar os dedos) porque parece que tem um chapéu na mão;

- Na página 18, retirar o texto. Não há texto na página do vulto;
- Na página 19, colocar todo o texto:

Mas eu quero fazer um gol de bicicleta.  
Não e não. Vai embora.

- Na página 20, alterar o texto:

Eu moro aqui, não posso ir embora.

- Na página 21, deslocar o menino rente ao lado direito da página. O menino está saindo da página e vimos apenas parte da orelha e uma perna;
- Na página 21, retirar o texto abaixo do menino, cortar.
- Na página 21, alterar o texto:

Fumaça sentiu o frio subir da canela até o pescoço.

- Na página 22, alterar o texto para:

Fumaça lembrou-se do que o avô dizia:  
“O invisível você afasta com as mãos”.

- Na página 23, excluir “Esclareceu, se aproximando”;
- Na página 23, acima do vulto, colocar o texto:

Ei, foi teu avô que pediu que eu viesse jogar bola.

- Na página 24, alterar o texto para:

É que eu... Fumaça tomou fôlego:  
O meu avô está bem?

- Na página 25, alterar o texto para:

Teu avô está ardendo...  
Respondeu prontamente o velho.

- Na página 26, alterar o texto para:

Meu avô está no inferno?  
Gaguejou Fumaça.

- Na página 27, colocar a fumaça da página anterior e mudar a cor do fogo para a cor azul (dessa forma se cria uma ponte com o azul da brisa da página seguinte);

- Na página 27, deslocar o texto para baixo e alterar o texto para:

Ora, ora... Estou brincado.  
O teu avô está onde deve estar.

- Na página 29, excluir a ilustração do menino e do gramadinho.

- Na página 29, no lado direito, embaixo, colocar a bola e o gramado da página anterior.

- Na página 29, acima da brisa, colocar o texto:

Fumaça sentiu uma brisa com cheiro de capim cidreira.  
É o aroma que ele vai lembrar para sempre.

- Na página 29, excluir o texto atualmente abaixo do menino.

- Na página 30, colocar o texto:

O teu avô disse assim:  
“Vá lá e ensine esse moleque a jogar bola. Ele leva jeito para atacante”.

- Na página 31, colocar o texto:

E o vulto foi ficando de carne e osso.  
— Como você faz esse truque?

- As páginas 36 e 37 serão antecipadas (com ilustração e texto) e se transformam nas páginas 32 e 33.

- Não numerar as páginas 32 e 33, em cima da imagem;

- Na página 32, colocar o texto:

Fumaça, você sabia que és muito famoso?

- Na página 33, colocar o texto:

Todos adoram a festa que você e a bola fazem aqui.

- Na página 34, colocar o texto:

Uma multidão de outros vultos sai dos galhos das árvores...

- Na página 35, colocar o texto:

E dos túmulos mais afastados e das covas: uma torcida organizada.

- As páginas 38 e 39 serão antecipadas (com ilustração e texto) e se transformam nas páginas 36 e 37.

- Não numerar as páginas 36 e 37, em cima da imagem;

- Na página 36, colocar o texto:

A mão esquerda do vulto tocou no rosto de Fumaça.

E o corpo ficou mole como se os ossos fossem de borracha.

O Fumaça sente o formigamento nas pernas.

- As páginas 32 e 33 serão pospostas (com ilustração e texto) e se transformam nas páginas 38 e 39.

- Não numerar as páginas 38 e 39, em cima da imagem;

- Na página 38, colocar o texto:

Não vamos mais perder tempo disse o vulto.

Os dois anjos são as traves.

- Na página 38 e 39, unindo os dois anjos, colocar o texto:

Eles seguram uma linha invisível: este é o travessão.

- Na página 39, colocar o texto:

Fumaça olhou ao redor.

Esfregou os olhos: aquilo era impossível.

- Na página 40, excluir a imagem do menino com a bola na cabeça.

- Na página 40, excluir a imagem do menino que chuta a bola de bicicleta.

- Na página 41, colocar o texto:

Quando chutou a bola, ela foi direto no ângulo.

Bastava pensar, a bola obedecia.

Era tão mágico que Fumaça jogou bola de olhos fechados.

- Na página 42 e 43, repetir a mesma ilustração da página anterior (p.40 e p.41):
- Na página 42, aparece a imagem do menino que chuta a bola de bicicleta. Excluir os outros dois meninos.

- Na página 43, colocar o texto:

No final do segundo tempo, Fumaça fez o gol de bicicleta em homenagem ao fantasma.

- Na página 44, colocar o texto:

Até hoje se conta a história do menino que era craque em futebol de fantasma.

- Na página 46, colocar a Ficha de Créditos:

Coordenação editorial: Dennis Radünz  
Texto: Valdemir Klamt  
Ilustração e diagramação: Leandro Cogo  
Arte final: Vanessa Schultz  
Nave-Nina (Editora Nave)

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta obra, protegida por copyright, pode ser reproduzida, armazenada ou transmitida de alguma forma ou por algum meio sem a permissão expressa dos editores.

- Na página 46, colocar a Ficha Catalográfica:

- Na página 47 colocar a ilustração do autor e ilustrador acima de sua biografia.
- Na página 47, na parte do autor, colocar a dedicatória:

“Dedico este livro para o Pedro que vê fantasma na Lua”.

Na página 48 e na contracapa, a opção é trocar a informação pela cor verde (pantone da capa), com gradação de 30% (fazer testes para verificar o melhor percentual da cor).

- Na contracapa deixar o fragmento de texto:

Fumaça olhou ao redor.  
Esfregou os olhos: aquilo era impossível.