

DESIGN DO LIVRO MÓVEL: COESÃO E COERÊNCIA NAS ESCULTURAS DO PAPEL

DESIGN OF THE MOBILE BOOK: COHESION AND COHERENCE IN PAPER SCULPTURES

Verônica Soares dos Santos, veronicasoares7@hotmail.com
Vera Lúcia Nojima, nojima@puc-rio.br
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio

RESUMO: Este trabalho faz parte de uma pesquisa de mestrado no campo do design editorial sobre a utilização dos recursos da engenharia do papel e as amplas possibilidades do livro-objeto. O livro móvel (pop-up) que, em geral, é classificado para o público infanto-juvenil pelo mercado editorial, muitas vezes permeia e cativa também o universo adulto, sendo considerado livro para colecionar. Trata-se de um produto editorial com peculiaridades e multiformas derivadas dos mecanismos da engenharia do papel, que concerne ao conjunto de técnicas que utilizam características mecânicas para criar produtos móveis. De modo sucinto, a engenharia do papel tem como intenção primordial gerar o movimento nos produtos e, para isso, faz uso de conceitos mecânicos de acionamento manual em suas estruturas, que podem ou não ser tridimensionais. Tais livros visam estimular a imaginação e maximizar a experiência do “aprendizado” sensorial e sinestésico. Considerando as diversas configurações apresentadas no livro móvel, este trabalho propõe uma análise das relações entre as linguagens híbridas no conteúdo que os livros móveis contêm, investigando ainda as vinculações de coerência e coesão entre textos, ilustrações e as esculturas do papel dispostas nos livros contemporâneos. A coesão e coerência são princípios da linguagem que contribuem para a produção de sentido da tessitura textual e propiciam a assimilação dos conteúdos distintos e inter-relacionados que se fazem potencialmente relevantes para interação no que se refere aos aspectos estéticos, culturais, lúdicos e subjetivos dispostos no design do livro. Serão apresentados estudos sobre o exemplar de livro móvel do gênero infanto-juvenil, *Vinte mil léguas submarinas* de Júlio Verne, PubliFolha, 2010, adaptado pelo engenheiro do papel Sam Ita, numa perspectiva intersemiótica.

PALAVRAS-CHAVE: Design Editorial; Livro Móvel; Hibridismo.

Introdução

Este artigo é parte integrante de pesquisa de mestrado cujo tema é a linguagem híbrida dos livros móveis contemporâneos. O livro móvel (pop-up) foi escolhido como objeto de estudo pela relevância no mercado editorial atual, por seu design e peculiaridades dos recursos técnicos de criação empregados pelo designer/ilustrador, autor e engenheiro do papel. A unificação destes recursos e suportes fazem com que esta categoria de livro ilustrado seja um objeto que apresenta os elementos fundamentais para a aplicação da análise intersemiótica das funções e do hibridismo de linguagem abordados neste artigo.

O livro ilustrado e suas subjetividades

“No Brasil, ‘livro ilustrado’, ‘livro-imagem’, ‘livro infantil contemporâneo’ ou mesmo ‘*picturebook*’ são utilizados sem muito critério, confundindo-se, de modo geral, com o ‘livro com ilustrado’ ou o ‘livro para criança’.” (LINDEN, 2011, p. 23). Percebemos que, mesmo existindo uma divisão dentro do grupo de “livro ilustrado”, como os próprios nomes sugerem, muitas vezes, esses tipos de livros que contêm imagens se confundem no momento de sua classificação. Não nos referimos aqui à classificação de gêneros, uma vez que o livro ilustrado pode abarcar variados gêneros existentes na literatura, desde conto de fadas até uma ficção, por exemplo. Aqui nos referimos à identificação nominativa de algumas dessas categorias que permeiam o grupo “livro ilustrado”. Conforme Linden (2011), algumas das categorias encontradas dentro do livro ilustrado empregadas atualmente são:

Livros com ilustração Obras que apresentam um texto acompanhado de ilustração. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa.

Livros ilustrados Obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens.

Histórias em quadrinhos (HQ) Forma de expressão caracterizada não pela presença de quadrinhos e balões, e sim pela articulação de “imagens solitárias”. A organização da página corresponde – majoritariamente – a uma disposição compartimentada, isto é, os quadrinhos que se encontram justapostos em vários níveis.

Livro pop-up (ou móvel) Tipo de livro que no espaço da página dupla acomoda sistemas de esconderijos, abas, encaixes etc., permitindo mobilidade dos elementos, ou mesmo um desdobramento em três dimensões.

Livro-brinquedo Objetos híbridos, situados frequentemente entre o livro e o brinquedo, que apresentam elementos associados ao livro, ou livros que contêm elementos em três dimensões (pelúcia, pano, figuras de plástico etc)

Livros interativos Apresentam-se como suporte de atividades diversas: pintura, construções, recortes, colagens... Podem abrigar materiais – além do papel – necessários para uma atividade manual (tintas, tecidos, miçangas, adesivos etc). (2011, p. 24-25)



Figura 1: Vinte mil léguas submarinas, de Júlio Verne; adaptação em quadrinhos na versão *pop-up* por Sam Ita (2010).

Percebemos que o livro ilustrado é formado por dois elementos básicos, imagem e texto. Em geral, são “obras em que a imagem é especialmente preponderante em relação ao texto [...]” (2011, p. 11). Uma das variadas subjetividades que permeiam o livro ilustrado – neste caso o livro móvel – e que consideramos ser relevante para o desenvolvimento deste trabalho, diz respeito ao elemento cor. Por isso, discorreremos

um pouco a respeito de colorização no design do livro, enquanto meio de expressão e linguagem, dentro da contação de histórias. Embora alguns livros ilustrados dispostos no mercado não apresentem ilustrações coloridas, a predominância dessas obras contém figuras policromática. A cor é o elemento que, demasiada vezes, é o componente que afigura o tom, a atmosfera imagética da narrativa ilustrada. Portanto, definir a cor não constitui tarefa fácil, pois ela está diretamente ligada à percepção individual de cada ser. Segundo Biazetto, sabe-se que a percepção da cor abarca aspectos psicológicos, fisiológicos e culturais e que diferentes fatores podem contribuir na preferência por determinadas cores, tais como os meios culturais e sociais que o indivíduo possa estar inserido. Além disso, estudos já demonstraram esses diferentes modos de percepção. Por exemplo, quando constata-se que os jovens observam melhor as cores mais vibrantes, por tais cores provocarem reflexos mais rápidos no cérebro de pessoas mais jovens, enquanto que os idosos percebem melhor as cores de tons frios, por acarretarem sensações de distância e saudosismo. Em concordância com Biazetto,

o mais importante para o ilustrador que deseja garantir a expressividade de suas imagens, não seja tanto considerar a capacidade individual de cada cor para evocar este ou aquele efeito psíquico – como, por exemplo, “o vermelho é estimulante, o azul, repousante etc.” – , mas sim, aprender a jogar com as relações das cores entre si. (2008, p. 79)

Saber a maneira como o ser humano reage a cor é essencial para um criador visual, como o ilustrador/designer. Essas reações estão ligadas ao inconsciente e consciente de cada um, por isso conhecê-las – a (provável) reação que corresponderá a cada cor – facilita a utilização mais adequada das cores no momento da construção de uma narrativa visual, a fim de compor uma ilustração cromaticamente harmônica. Para Arnheim (2005, p. 323), “toda a aparência visual deve sua existência à claridade e cor”, pois, o ato de determinar a configuração dos objetos está diretamente ligado a capacidade dos olhos de identificar as distintas áreas de cores e claridades. Ainda de acordo com Arnheim, o mesmo acontece com as linhas de definição apresentadas nos desenhos, uma vez que essas linhas se tornam perceptíveis quando a tinta se diferencia do papel em razão da cor. Sabe-se que as cores reagem de inúmeras formas de acordo

com a intensidade da luz e as características do suporte nas quais estão inseridas. Um conhecimento bastante utilizado pelos designers/ilustradores é a apropriação do contraste simultâneo em suas criações. O contraste simultâneo, segundo Collaro, deve ser usado com pesos variados, visto que, “quando duas cores complementares são usadas como o mesmo peso, o impacto no cérebro pode ser forte demais e causar mal-estar depois de certo tempo de exposição” (2007, p. 25). Isso acontece pois o cérebro humano, através da visão, tende a procurar as cores complementares a fim de integralizar a informação recebida. Devido a esse fator peculiar do cérebro humano que acontece sem a interferência de raciocínio lógico, ou seja, independe de vontade prévia, o uso das cores complementares se faz presente na maioria das imagens narrativas, mas especialmente nas quais uma mensagem específica pretende ser comunicada de forma quase instantânea como acontece, por exemplo, nos cartazes e capas de livros. Esse recurso é explorado no intuito de chamar a atenção e, geralmente, cumpre seu propósito nesses casos específicos, porém, as cores complementares também são há muito usadas na parte interior dos livros, especialmente os ilustrados, pois esses, em geral, trazem grande quantidade de imagens. Nas ilustrações, desse tipo de livro, o uso das cores acontece num grau um pouco diferenciado de como é usada nos cartazes. As cores na ilustração são exploradas de formas mais sutis, tendo em vista não cansar o olhar do leitor e por se entender que esse tipo de imagem quando adequadamente feita, não esgotará o diálogo com o leitor no primeiro momento de leitura, mas o convidará a revê-la, retomar as páginas para avistar algum novo detalhe. Para Lee (2012, p. 146), “‘o modo de expressão’ não significa simplesmente as palavras ou figuras. Significa todos os métodos que podem efetivamente transmitir a mensagem ao leitor”, ou seja, a maneira de combinar os elementos palavra e imagem, estilo, cor, formato das páginas do livro e tudo que envolva o projeto de criação de uma imagem para o livro ilustrado. Para ela, o designer, na intenção de narrar uma história de um modo interessante procura escolher as vantagens e efeitos que este tipo de suporte pode oferecer a ele, ilustrador. Para Terra,

técnica, traço ou estilo não são tão expressivos quanto a capacidade de linguagem que uma imagem deve ter. Comunicar, independentemente de estar acompanhada de texto ou não, dialogar e instigar o olhar são

basicamente a expressão do cumprimento do trabalho de uma artista. Este sintetiza seu “diálogo” (ou o “diálogo” determinado por um texto), rapidamente captado pelo olhar do seu leitor. Isso é funcional. Isso é qualidade. (2008, p. 167)

Para a escolha pertinente das possíveis cores a serem utilizadas, o designer precisa levar em conta os aspectos objetivos e subjetivos da narrativa. Por exemplo, os aspectos objetivos envolvem: o clima e o tempo (frio ou quente, noite ou dia) em que a história acontece. Os aspectos subjetivos nos dizem, por exemplo: se há tensão ou tranquilidade na história e nos personagens, se o texto é bem humorado ou não, qual é o ritmo dado à narrativa e muitas outras particularidades. Ao fazer uma leitura atenta o ilustrador, em geral, encontra as cores que irá utilizar permeando o próprio texto escrito. Alguns esquemas estratégicos, em relação ao uso da cor, auxiliam o designer de livro ilustrado no momento da composição cromática das imagens.

A linguagem híbrida do livro pop-up (livro móvel)

Previamente ao falarmos do livro móvel, consideramos importante conceder uma breve introdução a respeito da engenharia do papel e dos livros móveis, no intuito de nortear a leitura deste trabalho.

A engenharia do papel refere-se ao conjunto de técnicas que se utilizam de características mecânicas para criar produtos móveis que podem ou não ser tridimensionais. A engenharia do papel tem como intenção primordial gerar o movimento em seus produtos e, para isso, faz uso de conceitos mecânicos em suas estruturas. Entendemos esses conceitos como máquinas simples de acionamento manual. Desta forma, os livros que se apropriam, em algum nível, da engenharia do papel em seu design são denominados “livros móveis”. Os livros móveis recebem esse nome, pois o termo estabelece ligação ao movimento gerado no objeto quando este é manuseado. Os livros *pop-up* herdaram o nome de livros móveis, mas não são os únicos, visto que qualquer livro que se utiliza de algum mecanismo da engenharia do papel como alavancas, linguetas ou volantes, por exemplo, se enquadram nesta nomenclatura por ocasionar o “acionamento manual” no produto (livro). Os livros móveis surgiram

por volta dos anos 1300 com livros que discorriam sobre astronomia e conjunções matemáticas e sua intenção inicial era a de facilitar a compreensão dos assuntos tratados nos mesmos. Esses livros possibilitavam e possibilitam ainda hoje ao leitor, por meio da engenharia do papel, jogos, intervenções e interações destacadas, facilitando a interpretação e reflexão sobre o significado do livro em um todo. Pois,

Para que estes livros ganhem vida, é necessária a interação do leitor, seja pelo abrir e fechar das páginas, através do folhear do livro, seja pelo movimento de abas, ou pela obrigatoriedade de uma leitura não linear. Desta forma, o leitor torna-se um utilizador do livro, interagindo com ele de forma consciente, recriando a história à medida que a vai explorando e lendo. (LEMOS, 2016, p. 17)

Entretanto, foram necessários aproximadamente 600 anos até que o livro móvel fosse destinado e se enquadrasse nas prateleiras de literatura infantojuvenil, – mais próximo de como conhecemos hoje – através de um anuário chamado *Daily Express Children's*. Contudo, nesta época, as imagens ainda eram chamadas de ilustrações móveis. Segundo Montanaro (s.d.), em 1929 deu-se início a uma série de livros móveis (*pop-up*) produzidos pelo editor S. Louis Giraud que foram denominados “*living models*”. Ainda segundo Montanaro, eram autênticos livros *pop-up*, mesmo o termo ainda não tendo sido utilizado. Foi só em 1930 que o vocábulo, hoje comumente usado, surgiu através do escritor Harold Lentz.

A seguir, dissertaremos a respeito da linguagem híbrida disposta no livro *pop-up*.
Linguagem,

Pode significar a faculdade que o homem tem de comunicar-se intencionalmente, por meio de signos (verbais) articulados, ou seja, por meio de uma língua, ou qualquer manifestação exterior, realizada por signos (incluindo os não verbais [...]) que constituem a base de toda comunicação. (BRAIDA E NOJIMA, 2014, p. 31)

De acordo com Santaella (1996, p.314), “onde houver algum tipo de ordem, codificação, transmissão de informação, processo de comunicação, aí haverá linguagem.”. (apud. BRAIDA E NOJIMA, 2014, p.36). Portanto, entendemos que, em um sentido amplo de linguagem, onde houver algum meio de troca de informações ou

de comunicação, por meio de signos (algo que está no lugar de outra coisa – segundo a visão semiótica de Peirce). A priori, identificamos três meios de linguagens distintas no livro móvel o texto escrito, a ilustração, a escultura de papel. Entendemos que todos esses elementos dispostos no livro *pop-up* são textos e são linguagens, pois todos componentes são/serão lidos pelo leitor em determinado momento do abrir e passar as páginas do livro. Portanto, as singularidades encontradas no código visual e no código verbal e da engenharia do papel (esculturas) não impedem que essas linguagens e textos compartilhem semelhanças e, até mesmo, que ocorra determinada convergência de funções desempenhadas pela imagem, pelo texto e pela engenharia do papel. Segundo Linden (2011), as funções do texto se intitulam e estão categorizadas como: função de limitação, quando “um texto que acompanha uma sequência de imagens pode se organizar tanto num bloco separado como em diferentes seções ligadas às imagens”, ou seja, o texto e a imagem podem se alinhar para isolar tempos determinados de ações e acontecimentos, cumprindo assim uma função de delimitação; função de ordenação, “no caso de uma imagem que mostre diferentes cenas ocorrendo sucessivamente, a contribuição do texto revela-se determinante para a compreensão da ordem em que se desenrolam os fatos” (2011, p. 110); função de regência, onde o texto pode, de modo explícito ou não, dar indicações precisas relativas ao decorrer do tempo ficcional, preenchendo possíveis lacunas que a imagem permite existir nessa área; e função de ligação, imagens narrativas que comportam quebras em sua conexão, “em particular no caso do livro ilustrado, em que o grau de solidariedade entre as imagens revela ser mais ou menos importante.” (2011, p. 111).

Algumas das funções de linguagem encontradas e utilizadas para analisar as partes do design do livro móvel são explicitadas por Camargo (1998, p. 42-58), e também pesquisadas neste trabalho, são: função figurativa ou representativa, quando copia a aparência do ser ao qual faz referência; função descritiva, quando para descrever a aparência do ser representado discorre sobre detalhes particulares do mesmo; função narrativa, quando situa o ser representado seja por meio de transformações pelas quais o personagem passa ou por ações que realiza, sugerindo ou evidenciando uma história, ação ou desenvolvimento de uma ação; função simbólica, quando aponta para um significado justaposto ao seu respectivo referente; função expressiva, quando demonstra

sentimentos e valores do ser, personagem representado e/ou do próprio criador da imagem; função estética, quando enfatiza a configuração visual, destacando a mensagem visual; função lúdica, quando ressalta o jogo ou brincadeira, com relação ao assunto ou forma da mensagem, ao destinatário ou até mesmo ao emissor; função conativa, quando voltada ao destinatário, na tentativa de influenciar seu comportamento, através de procedimentos ou elementos específicos; função metalinguística, quando o código visual é diretamente correlacionado ou mesmo é o referente da figura; função fática, na qual é orientada ao suporte da imagem destacando seu papel no discurso visual; função pontuativa, quando orientada ao texto, ou inserida no mesmo, indicando o início, as partes e o fim da narrativa, podendo inserir pausas e destacar elementos.

Nas figuras abaixo podemos identificar o hibridismo do livro móvel desde sua categorização enquanto livro ilustrado e, posteriormente, algumas das funções da linguagem expressas nas figuras. Observando a categorização exposta anteriormente neste trabalho, o livro em questão, integra as categorias de livro ilustrado, pois possui texto e imagens; história em quadrinhos, caracterizada pela disposição de balões e quadrinhos; livro móvel, por apresentar esculturas de papel tridimensionais e outros elementos dispostos nos livros ilustrados como volantes, por exemplo; livro interativo, considerando que algumas páginas do livro demandam o acionamento manual para a leitura da história e visualização de figuras e esculturas, ocasionando assim a interação do leitor com o objeto.



Figura 2: Vinte mil léguas submarinas, de Júlio Verne; adaptação em quadrinhos na versão *pop-up* por Sam Ita (2010).

Na figura 2, identificamos nas páginas as seguintes funções de linguagem: embora os textos tenham tido o limite dos acontecimentos demarcado pela disposição dos quadrinhos que se organizam em dois blocos ou seções, acarretando na divisão da conversa em duas partes/ambientes; existe a função de ligação pois, na primeira parte da narrativa na página, apresenta as personagens em terra e, na segunda seção, mostra as personagens já em alto mar, dando a sensação de passagem de tempo. Também denota a função de regência, uma vez que indica datas e passagem de tempo que são indicadas explicitamente no texto escrito. Para mais, apresenta a função pontuativa, que orienta e indica, através dos textos, os inícios, os meios e os fins do fragmento da história representada nas páginas em questão.



Figura 3: Vinte mil léguas submarinas, de Júlio Verne; adaptação em quadrinhos na versão *pop-up* por Sam Ita (2010).

Na figura 3, a priori, identificamos as seguintes funções de linguagem: função figurativa ou representativa, pois representa o acontecimento e os objetos descritos no texto; função expressiva, revelando os sentimentos dos personagens representados; função narrativa, situando os personagens, revelando a ação ocorrida; e a função estética, visto que enfatiza o acontecimento narrado no texto através da mensagem visual e escultórica.

Observando as funções da imagem que incluem, no caso deste livro, as ilustrações, os textos verbais escritos e as esculturas do papel percebemos que muito mais do que simplesmente harmonizar ou conduzir a narrativa de maneira coerente nos usos e relações estabelecidas entre textos escritos, figuras, suportes escultóricos, etc, no design do livro “Vinte mil léguas submarinas”, o hibridismo de linguagens – pois todos os elementos contidos no livro estão sendo lidos e interpretados pelo leitor em algum nível – representam, descrevem, narram, simbolizam, expressam, elucidam, persuadem, normatizam, pontuam, conforme Camargo (1998, p. 59). Além disso, as figuras gráficas do livro, enfatizam sua própria configuração, chamando a atenção para o próprio suporte e para os textos verbais e não verbais do livro. Todas essas funções reafirmam o que acontece no código verbal, expressando que as distintas funções não promovem o domínio de determinado elemento narrativo sobre outros, pois cada função subsiste com diferentes graus de importância para a condução narrativa dentro de um conjunto maior que compreendemos ser o próprio objeto. Ou seja, todas as funções e linguagens distintas encontradas neste mesmo suporte, estabelece que cada função e linguagem desempenha e agrega um papel de importância para a orientação da narrativa, de modo concomitante, e esses elementos transformam o design do livro móvel em um suporte híbrido em sua totalidade.

Considerações finais

Na atualidade, entendemos que o mercado editorial enxerga cada vez mais a necessidade de superar as expectativas do jovem leitor contemporâneo que, por sua vez, progressivamente busca interações distintas que lhe causem algum nível de impacto sinestésico, tanto para aprendizado quanto para entretenimento. Esses acontecimentos nada mais são do que frutos de um fenômeno coletivo que reverbera na demanda da sociedade moderna que visa a comunicação, enviando e recebendo informações instantâneas, um advento do século XXI. Uma sociedade midiática, multicultural e, às vezes, efêmera e que cada vez mais se torna-se difícil de surpreender. Os livros, de modo geral, tem o encargo de transportar o leitor para realidades distantes a dele, e os livros *pop-up* possuem elementos que ultrapassam o convencional. Na intenção de

construir uma interação do livro com o leitor, este tipo de objeto acrescenta incentivos que acarretam novo grau de importância para o produto enriquecendo a experiência do leitor, a saber, as ilustrações e as esculturas de papel, além do próprio texto escrito. Tendo em vista que a hibridização de linguagens contidas no livro móvel e “as especificidades dos códigos visual e verbal não impedem que eles compartilhem certos traços, como sugere a convergência de funções desempenhadas pela imagem e pelo texto” (CAMARGO, 1998, p. 60). Ao contrário a mistura dos elementos propiciam ao leitor uma experiência diferenciada pois estimula habilidades cognitivas, linguísticas e de interpretação fazendo uso da linguagem textual, gráfica e tátil concomitantemente.

Bibliografia

BIRMINGHAM, Duncan. **Pop-up design and paper mechanics: how to make folding paper sculpture**. Lewes: Guild of Master Craftsman Publications, 2010.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Por que design é linguagem?** Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

CAMARGO, Luís. **Poesia infantil e ilustração: estudo sobre Ou isto ou aquilo de Cecília Meireles**. 1998. 214f. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem, 1998.

CARTER, David; DIAZ, James. **The elements of pop-up: a pop-up book for aspiring paper engineers**. New York: Little Simon, 1999.

COLLARO, Antonio Celso. **Produção gráfica: arte e técnica de mídia impressa**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.

DYK, Stephen Van. **Paper engineering: fold, pull, pop & turn**. Smithsonian Institution Libraries, 2010. Disponível em: <http://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf>. Acesso em 25 de junho, 2017, às 11:19.

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

MONTANARO, Ann. **A concise history of pop-up and movable books**. [s.d.] Disponível em: <<http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm>>. Acesso em 24 de junho, 2017, às 11:41.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

OLIVEIRA, Ieda de (org.), OLIVEIRA R, MORAES O, ALARCÃO R, et. al. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador**. São Paulo: DeL Difusão Cultural, 2008.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
Disponível em: <<https://cursointermedialidade.files.wordpress.com/2014/08/traducao-intersemiotica-julio-plaza.pdf>>. Acesso em: 25 de junho, 2017, às 12:05.