

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN**

EDUARDO CÉSAR MACHADO DE JESUS

**O PAPEL DO DESIGN NO LIVRO ILUSTRADO:
UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA DO PROJETO**

**SÃO LUÍS
2019**

EDUARDO CÉSAR MACHADO DE JESUS

**O PAPEL DO DESIGN NO LIVRO ILUSTRADO:
UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA DO PROJETO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Design
na Universidade Federal do Maranhão, como
requisito para a obtenção do grau de Bacharel
em Design.

Orientador: Prof. Msc. Francisco de Assis
Sousa Lobo

SÃO LUÍS
2019

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(s) autor(s).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Machado de Jesus, Eduardo César.

O papel do Design no livro ilustrado : Uma proposta de metodologia do projeto / Eduardo César Machado de Jesus. - 2019.

54 p.

Orientador(a): João Rocha Raposo.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.

1. Design gráfico. 2. Livro ilustrado. 3. Metodologia. 4. Projeto gráfico. I. Raposo, João Rocha. II. Título.

EDUARDO CÉSAR MACHADO DE JESUS

**O PAPEL DO DESIGN NO LIVRO ILUSTRADO:
UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA DO PROJETO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Design
na Universidade Federal do Maranhão, como
requisito para a obtenção do grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Msc. João Rocha Raposo

Aprovado em: ___/___/2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Msc. João Rocha Raposo (Orientador)
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Msc. Francisco de Assis Sousa Lobo
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dra. Raquel Gomes Noronha
Universidade Federal do Maranhão

AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, quem eu acredito ser o provedor de todas as coisas. À toda a minha família, pelo apoio e suporte desde os primeiros desenhos feitos na infância. Aos amigos e colegas de curso, em especial, Jocy Meneses, quem me auxiliou na busca pela bibliografia e pelas inúmeras revisões de texto, Jeanine Adler pelos puxões de orelha e Amanda Aramaki pelo apoio nos momentos mais complicados. A Gustavo Xavier que, mesmo distante, sempre demonstrou apoio e incentivo. À banca examinadora pela prontidão em avaliar e tornar este trabalho mais coerente. Ao professor Sanatiel Pereira e todos os funcionários da Editora da UFMA, pelo incentivo à minha formação e crescimento como profissional.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo orientar profissionais de design gráfico na construção de livros ilustrados no que diz respeito ao projeto gráfico. Para tanto, a partir de revisão bibliográfica, a estrutura formal do livro como objeto de Design é observada, buscando se fazer um paralelo entre sua construção e a metodologia projetual de Bruno Munari (2008). São analisadas algumas obras desta categoria para que seja melhor compreendida a metodologia proposta, ao serem verificadas soluções previamente descobertas e que são fundamentadas teoricamente, otimizando assim o tempo de trabalho do profissional de Design, especialmente aqueles que não possuem experiência no campo editorial. É enfatizada a importância do uso adequado dos elementos do livro por parte do designer, levando em consideração o impacto que o livro, como produto de um projeto de Design, causará no leitor enquanto consumidor final deste produto.

Palavras-chave: livro ilustrado, projeto gráfico, design gráfico, metodologia.

ABSTRACT

This research aims to guide graphic design professionals in the construction of picture books with regard to graphic design. To do so, based on a bibliographical review, the formal structure of the book as a Design object is analyzed, seeking to make a parallel between its construction and the design methodology of Bruno Munari (2008). Some copies in this category are assayed so that the proposed methodology is better understood, when previously discovered solutions are found that are theoretically based, thus optimizing the workflow of the designer, especially those who do not have experience in the editorial field. It is emphasized the importance of the proper use of the elements of the book by the designer, taking into account the impact that the book, as a product of a Design project, will cause in the reader as the final consumer of this product.

Keywords: *Picture book, graphic project, graphic design, methodology.*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	O LIVRO	9
2.1	Elementos do livro	9
2.1.1	Suporte	10
2.1.2	Formato	11
2.1.3	Layout	11
2.1.4	Tipografia	12
2.1.5	Ilustração	13
2.1.6	Capa	14
2.2	Livro ilustrado	15
2.2.1	O livro ilustrado e a Literatura infantil	16
3	METODOLOGIA	19
3.1	Definição do problema	19
3.2	Componentes do problema	19
3.3	Coleta e análise de dados	20
3.4	Criatividade	20
3.5	Materiais e tecnologia	20
3.6	Experimentação	20
3.7	Modelo	21
3.8	Verificação	21
3.9	Desenho de construção	21
4	O LUGAR DO DESIGN NO LIVRO ILUSTRADO	22
4.1	Projeto gráfico: o design do livro	23
5	PROJETANDO UM LIVRO ILUSTRADO	24
5.1	Definindo o problema	27
5.2	Dividindo o problema em componentes	28
5.3	Coleta e análise de dados	28
5.4	Criatividade	35
5.4.1	Formato	36
5.4.2	Layout	40

	7
5.4.3 Tipografia	41
5.4.4 Ilustração	43
5.4.5 Capa	45
5.5 Materiais e tecnologia	47
5.5.1 Suporte	48
5.6 Experimentação, modelo e verificação	49
6 CONCLUSÃO	50
REFERÊNCIAS	52

1 INTRODUÇÃO

É com os cinco sentidos, dentre eles a visão, que o ser humano pode perceber determinados elementos como cores, formas e texturas. Estes elementos estimulam os sentidos humanos, causando-lhe as mais diversas reações: curiosidade, alegria, estranheza, confiança, conforto, entre outros. Para Milton Nakata (2012, p.78), “a experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele”.

São estes princípios que baseiam a comunicação visual, descrita por Bruno Munari como “tudo aquilo que nossos olhos veem” (2006, p. 65). O mesmo autor a classifica, dentro de uma relação entre quem transmite a mensagem e quem a recebe como casual e intencional — a primeira podendo ser livremente interpretada pelo receptor, e a segunda elaborada de acordo com aquilo que o transmissor intenta ser transmitido.

Para que isso aconteça, o profissional de Design que se dispõe a gerar qualquer peça de comunicação visual deverá ter em mente de que maneira ela causará impacto no público para o qual ela se destina, sobre o que Niemeyer (2007, p. 32) afirma: “Só tem significado o que pode se relacionar com algo já conhecido. Para que se efetive um processo de comunicação, é necessário que a mensagem tenha referências ao repertório que o Interpretador partilha com o Criador”.

Considerando o livro como um objeto de Design, este trabalho tem como finalidade reunir informações na literatura e apontar os possíveis caminhos na produção de livros ilustrados, buscando levantar dados sobre as origens deste produto até o formato como é conhecido atualmente, bem como entender a aplicação dos princípios do Design para definir o comportamento de seu conteúdo dentro das páginas. Para tanto, serão abordados alguns conceitos fundamentais envolvendo o projeto gráfico de um livro e uma análise de seu processo de pré-produção (pré-impressão), de acordo com a metodologia proposta por Bruno Munari em sua obra *Das coisas nascem coisas* (Martins Fontes, 2006), de modo a obter-se um caminho metodológico voltado para este tipo de projeto onde o designer que se propõe a projetar possa melhor compreender cada uma de suas etapas.

Ao longo do trabalho, os termos *livros textuais* e *livros convencionais* serão utilizados para diferencia-los dos livros ilustrados.

2 O LIVRO

O presente capítulo trata-se de uma abordagem sobre o que é o livro de um ponto de vista do Design, seus elementos principais, bem como a definição de ilustração, e por fim, de livro ilustrado.

Antes de ser abordado o conceito de livro ilustrado, faz-se necessário entendermos o que é um livro. De acordo com Ambrose e Harris, o livro é como uma embalagem utilizada para organizar várias informações diferentes, de modo a apresentar uma mensagem coerente (2012, p.11). Para tanto, a união destas informações dentro de um projeto gráfico deverá ser harmoniosa, destacando um ou mais componentes quando necessário, fazendo com que eles sejam identificados não apenas como pequenas partes “amontoadas”, mas sim como “um conjunto coerente em que todos os elementos, combinados, fazem sentido” (LINDEN, 2011, p. 157). Os elementos que compõem esta embalagem — capa, título, contracapa, entre outros — deverão ser estruturados de acordo com o tipo de publicação, mensagem e até mesmo com o público para o qual ele está direcionado.

No entanto, isto nem sempre foi assim. Ao longo dos anos, com o desenvolvimento da tecnologia e dos meios de produção, a comunicação visual encontra lugar nos mais diversos canais, sejam eles impressos ou em telas de TV e computador. Um destes meios mais conhecidos é o livro, desde seu surgimento na antiguidade, época em que possuía uma estrutura física diferente da atual, tanto no que diz respeito ao seu formato quanto ao conteúdo. De acordo com Chartier (1999, p.97):

um livro manuscrito [...] e um livro pós-Gutenberg baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais: as do códex. Tanto um como o outro são objetos compostos de folhas dobradas um certo número de vezes, o que determina o formato do livro e a sucessão dos cadernos [...] montados, costurados uns aos outros e protegidos por uma encadernação.

Isso se dá pelo fato de que, desde o surgimento do livro em formato de rolo até os modelos atuais, as técnicas de produção deste tipo de suporte evoluíram de maneira drástica. Com a invenção de novas ferramentas, os meios de produção foram sofrendo modificações significativas ao longo do tempo, tendo como uma das principais consequências a setorização do processo de fabricação, ou seja, a participação de vários trabalhadores no desenvolvimento de um único objeto. Por exemplo, como veremos mais tarde, onde antes um só profissional tinha domínio

sobre todo o processo produtivo de determinado produto, cada uma das partes deste mesmo item passou a ser fabricada por um setor diferente.

Não foi diferente com o livro. Desde a criação de sua capa até o projeto gráfico que irá compor o miolo, vários profissionais diferentes estão envolvidos: o autor do texto, o ilustrador ou fotógrafo responsável pelas imagens contidas, o criador da família tipográfica, a editora, o designer gráfico encarregado da organização de todos os elementos. E quais são estes elementos? É o que será discutido a seguir.

2.1 Elementos do livro

Os elementos de um livro irão variar de acordo com o propósito que este terá. Nem todo livro é igual, portanto cada projeto gráfico deve ser elaborado de acordo com o propósito específico que aquela obra possui. Bruno Munari (2006, p. 25) descreve a atividade editorial da seguinte maneira:

Não apenas o projeto gráfico da capa de um livro ou de uma série de livros, mas também o projeto do próprio livro como objeto e portanto: o formato, o tipo de papel, a cor das tintas em relação à cor do papel, a encadernação, a escolha dos caracteres tipográficos de acordo com o assunto do livro, a definição da mancha do texto em relação à página, o local da numeração das páginas, as páginas de rosto, o caráter visual das ilustrações ou fotografias que acompanham o texto, e assim por diante.

Nota-se que há um grande número de elementos a serem pensados na construção de um livro. Considerando que o foco deste trabalho é o projeto gráfico, ou seja, a pré-impressão, iremos focar apenas nos seguintes: suporte, formato, layout, tipografia, ilustração e capa.

2.1.1 Suporte

Suporte é a mídia em qual o livro será produzido, seja em papel ou em formato *e-book*, isto é, apenas digital. É ele que possibilita o leitor de visualizar o conteúdo da obra através dos seus sentidos. Ou seja, ele é a *interface* com a qual o usuário do livro irá interagir. Geralmente o suporte é o elemento definido antes de todos os outros, mas em alguns casos, de acordo com o processo criativo, ele é escolhido para valorizar a arte da capa ou até mesmo o conteúdo de suas páginas. É nesse aspecto que ele se relaciona com o conteúdo do livro. Como afirma Linden (2011, p. 114):

A questão não é só saber como representar a temporalidade na imagem, e sim que uso é feito do livro ilustrado para expressar duração ou movimento

e, precisamente, de que modo textos e imagens se combinam não apenas entre si mas, sobretudo, na relação delas com o suporte.

2.1.2 Formato

O formato do livro, ou seja, seu dimensionamento, o tamanho de suas páginas também é fundamental no projeto gráfico. “O livro precisa ter o tamanho certo para que o texto possa ser legível e [...] um formato ideal para que possa ser manuseado confortavelmente” (AMBROSE & HARRIS, 2012, p. 6).

Seja qual for o conteúdo da obra, ele deve estar em um suporte cujo formato seja o mais adequado para tal. Este elemento, portanto, deve ser definido de maneira que as informações no livro não sejam desvalorizadas ou prejudicadas, impedindo o leitor de receber a mensagem ali contida.

2.1.3 Layout

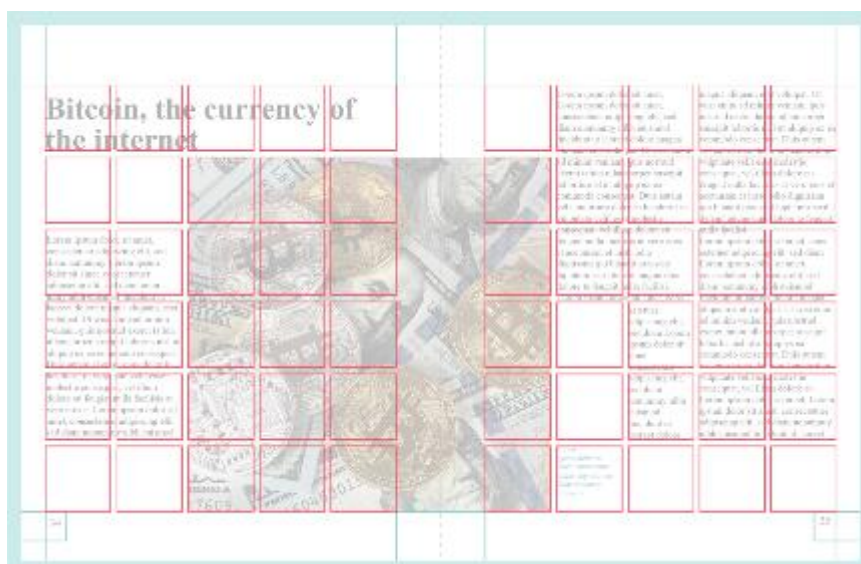


Figura 1. As margens são o espaço vazio que fica ao redor do texto, limitadas pelas linhas-guia azuis. Os quadrados com linha vermelha são o grid utilizado na construção da página, de maneira simétrica e regular. Fonte: <https://visme.co/blog/layout-design/> (Acesso em abril, 2019).

O *layout* do projeto gráfico de um livro irá afetar diretamente a transmissão de suas informações. Para Ambrose e Harris:

O layout é o arranjo de elementos de um design em relação ao espaço que eles ocupam e em conformidade com um esquema estético geral. [...] O objetivo principal do layout é apresentar os elementos textuais e visuais de

uma forma que o leitor os receba com o mínimo de esforço (AMBROSE e HARRIS, 2008, p. 8).

O layout está relacionado com a disposição de elementos de texto e imagem em um design. A maneira como esses elementos são posicionados, tanto um em relação ao outro quanto no projeto como um todo, afeta o modo como o conteúdo é recebido pelos leitores, e também sua reação emocional ao design. O layout pode ajudar ou impedir a recepção das informações apresentadas em um projeto (AMBROSE e HARRIS, 2008, p. 6).

Ou seja, o layout trata-se da organização (ou diagramação) das informações do livro dentro de seu formato, baseados em um *grid*. Para Timothy Samara (2007, p. 24) “um grid consiste num conjunto específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato”.

2.1.4 Tipografia

Para Fonseca, “a tipografia surgiu como a arte de escrever e imprimir a partir do tipo móvel” (2008, p. 15). O projeto gráfico de um livro está intrinsecamente ligado à invenção do tipo, desde o surgimento do códex – formato do livro como o conhecemos hoje. Este processo revolucionou o modo de produção, o que permitiu que a fabricação das obras fosse mais rápido do que o antigo método de reprodução à mão.

As relações entre livro e design são históricas. Ligam-se efetivamente com a invenção da tipografia (século XV) e a revolução técnica e cultural daí decorrente. Através da tipografia a produção de livros, antes manual, cresceu imenso, uma vez que inseriu-se num processo mecanizado. Novos desenhos para as letras, formatos diversos, formas de encadernação, vinhetas, ilustrações... as novas preocupações geradas pelo livro mecanizado gradualmente passaram a ser estudadas, planeadas. Os livros deixaram de ser obra única, manuscrita e ornada, para ser objecto de produção em série, projectado para tal. Enquanto objecto, o livro tornou-se um projecto de design gráfico (DOMICIANO e COQUET, 2008, p. 2).

Com o passar do tempo, foram surgindo as mais diversas famílias tipográficas e, especialmente com o advento da computação, as possibilidades de escolha de fontes para o projeto gráfico são quase infinitas. Desde fontes mais próximas às que surgiram na época do tipo móvel até as mais modernas, cada tipo tem a sua particularidade e se comunica à sua própria maneira com o leitor. Sousa (2002, p. 6) comenta que a Tipografia

é de certa maneira uma forma de arte única, que pode ser usada como expressão pessoal mas, na maioria das vezes, serve para comunicar eficazmente com os outros. A escolha de um Tipo de letra pode, à primeira vista, parecer adequado para a maioria dos casos mas, quando analisado ao

pormenor, uma pequena alteração pode fazer com que a mensagem seja transmitida com maior rapidez e eficácia.

A grosso modo, então, pode-se dizer que a Tipografia é a parte escrita do livro. O *texto verbal*, como veremos na seção seguinte, pode ser considerado como parte da “alma” do livro, ou seja, ele transmite o conteúdo da obra descrevendo-o para o leitor através das palavras.

2.1.5 Ilustração

Neste tópico será abordado o conceito de ilustração, que segundo Ambrose e Harris (2009), trata-se de um tipo de *imagem*. Os autores comentam que

“as imagens são os elementos gráficos que dão vida ao design. [...] As imagens desempenham diversas funções, como transmitir o drama de uma narrativa, resumir e apoiar as ideias de um texto ou apenas quebrar visualmente um bloco de texto ou espaço vazio” (p. 6).

Diferente do limite que o texto oferece ao descrever algo — oferecendo uma interpretação previamente estabelecida — uma figura traz a possibilidade de várias interpretações serem feitas, sobre o que Nikolajeva e Scott (2001, p. 45) afirmam: “A imagem, o *texto visual*, é mimética; ela comunica mostrando. O *texto verbal* é diegético; ele comunica contando” (grifo nosso). Dondis (2007, p.11), ao questionar a falsa dicotomia entre as belas-artes e as artes aplicadas, nos dá um exemplo disso ao citar o mural feito por Michelangelo na Capela Sistina. A obra explica, de maneira visual, a “Criação” para um público cuja maioria era analfabeta, ou seja, incapaz de ler o texto da história bíblica. Sendo assim, podemos destacar que a imagem é o elemento central da comunicação visual, visto que é a partir dela que a mensagem é transmitida para o receptor.

No que se diz respeito à ilustração, assim como as famílias tipográficas, as possibilidades são praticamente ilimitadas, visto que o processo criativo do ilustrador não está limitado apenas aos elementos que ele encontra no mundo real, mesmo baseando-se nestes. Dentro do livro ilustrado, elas podem estar diretamente ligadas a algum texto ou não, podendo depender dele para que sua mensagem seja completamente transmitida, como será discutido mais tarde.

2.1.6 Capa

A capa, o primeiro elemento com o qual o leitor terá contato físico e emocional, pode ser elaborada tanto antes de todos os elementos quanto posteriormente. Nela são contidas informações como o título, o autor ou organizador, e pode conter ou não uma imagem que revele ao leitor sobre qual conteúdo o livro possui. Para que o designer do livro saiba direcionar corretamente a mensagem da capa, ele deve basear-se em algumas questões, como: ela despertará curiosidade em relação ao tema que a obra aborda? Ela condiz com o título ou o contradiz? Sendo positivas ou negativas as respostas a estes questionamentos, o próximo passo é verificar se isso agrega ou não valor à obra.



Figura 2. Capa e Sobrecapa de *O Cântico dos Cânticos*, de Ângela Lago (Cosac Naify, 2013). **Fonte:** Foto do autor.

Além disso, a capa tem outra função, a qual as antigas sobrecapas não cumpriam bem, que é a de proteger as páginas do livro, conservando-o ao longo do tempo (POWERS, p. 7-8). Livros ilustrados com capas mais duras são comuns, especialmente os voltados para o público infantil, cujo manuseio não é tão “responsável” quanto o de um adulto.

Analisados estes elementos, pode-se adentrar agora no objeto de estudo deste trabalho, o livro ilustrado propriamente dito.

2.2 Livro ilustrado



Figura 3. Página dupla do livro “Elefante”, de Bartolomeu de Queiroz. A ilustração de Bruno Noveli tem apenas linhas, nas cores laranja e azul, e ocupa as duas páginas. **Fonte:** Foto do autor.

Para a autora Sophie Van der Linden, os livros ilustrados caracterizam-se por obras em que o espaço da imagem em relação ao texto é superior, ou quando esta comunica-se sozinha e o texto é inexistente. Ela os diferencia de livros com ilustração, os quais ela classifica como obras cujas ilustrações apenas acompanham o texto (LINDEN, 2011, pág. 24). Nikolajeva e Scott apresentam ainda outra categoria, a qual chamam de livro demonstrativo ou dicionário ilustrado, “que não tem narrativa, não apresenta problema, sendo inteiramente direto” (2011, p. 25), descrição que pode ser perfeitamente relacionada à definição de Linden.

Tendo visto, neste trabalho irá considerar-se como a definição de livro ilustrado aquele cujas imagens possuem o papel de maior importância em seu conteúdo, seja complementando o texto com o qual ela compartilha o espaço nas

páginas ou sendo complementada por ele, ou ainda, como em alguns casos, ser independente de palavras para narrar a história.

2.2.1 O livro ilustrado e a Literatura infantil

É impossível separar a história do livro ilustrado da literatura infantil e com o fato de que estas obras constituem grande parte do material voltado para este público. Ainda que de maneira superficial, ao deparar-se com esta questão, pode-se constatar que qualificar o livro ilustrado como uma literatura específica têm sido problemático tanto para autores quanto para leitores. Hunt (2010, p. 44) comenta:

A literatura infantil possui em si **gêneros** específicos: a narrativa para a escola, textos dirigidos a cada um dos sexos, propaganda religiosa e social, fantasia, o conto popular e o conto de fadas, interpretações de mito e lenda, o **livro-ilustrado** (em oposição ao livro com ilustração) e o texto de multimídias (grifo nosso).

Nota-se que o autor não classifica o livro ilustrado como uma literatura específica, mas como uma categoria que está inserida, também, na literatura infantil. Ele ainda cita C. S. Lewis em seu trabalho: “Sou quase propenso a definir como cânone que a história infantil que é desfrutada apenas por crianças é uma história infantil ruim” (LEWIS apud HUNT, 2010, p. 75). O próprio Lewis, com sua série *As crônicas de Nárnia*, publicada no Brasil em volume único pela editora Martins Fontes em 2005 (1ª edição), está presente na prateleira de muitas pessoas de idade adulta.

Embora o uso das ilustrações em livros para crianças tenha surgido e se firmado no início do século XIX (LINDEN, 2011), a literatura infantil nasceu primeiro, no século XVIII, relacionada à compreensão do que era a criança nessa época e estando intimamente ligada à Pedagogia. Isso explicaria a fácil associação deste material com a infância e o aprendizado. Como diz Silva (2009):

A história da literatura infantil inicia-se em meados do século XVIII, de acordo com o desenrolar da concepção de criança que se tinha na época, sendo que a origem dessa literatura tem uma ligação estreita com a Pedagogia; dessa forma, confunde-se muito seu caráter artístico com sua função didático-pedagógica. (SILVA, 2009. p. 136)

Com o passar do tempo, a literatura para criança começou a ser estudada como um objeto muito além destas características, visto que a concepção de infância também têm sido transformada (HUNT, 2010. p. 94). Durante a infância, especialmente antes da alfabetização, os elementos visuais nos livros são mais notáveis, de modo diferente do que ocorre com os signos representados pelas letras

e palavras — até então incompreensíveis. Entretanto, à medida que o indivíduo cresce, ele acaba desaprendendo a ler diretamente as imagens e seus elementos, focando no texto que as acompanha, para então decodificá-las. As imagens, em muitos casos, acabam se tornando apenas uma repetição do texto verbal, reiterando aquilo que ele já conta, visto que:

a partir do momento em que se é alfabetizado, que se aprende a decodificar os caracteres dos textos, gradativamente detalhes como a expressão das personagens, elementos do cenário, percepção de formas e cores, que antes eram determinantes para a compreensão da história, passam a ficar em segundo (ou último) plano. É como se, aos poucos, durante a trajetória de uma pessoa na vida escolar, ela se “desalfabetizasse” das imagens. (CASTANHA, 2008, p. 145)

É comum categorizar o livro ilustrado como um gênero exclusivo da literatura infantil e infanto-juvenil, apesar de existirem vários exemplos de obras visivelmente voltadas para o público adulto. Por conta disso, na maioria das vezes o livro não é visto pelo seu aspecto artístico, projetual ou técnico, e acaba sendo desvalorizado pelo leitor com mais idade por considerar o seu conteúdo inferior. É comum, por exemplo, que escolas indiquem este tipo de livro como material didático ou paradidático por despertarem o interesse dos alunos de uma maneira mais eficiente do que aqueles onde não há imagens e os textos são mais longos. A própria produção de livros ilustrados com uma linguagem voltada para crianças é notória. Existem, inclusive, adaptações de romances, contos e outros clássicos da literatura para o gênero, onde a narrativa textual original é resumida, “amenizada” ou até mesmo retirada para dar lugar às ilustrações contidas na obra.

Nikolajeva e Scott (2011, p.328) comentam:

Quando confrontados com trabalhos de certos escritores contemporâneos de livros infantis, devemos admitir que eles não escrevem para crianças — como alguns declaram que não fazem, embora seus livros sejam comercializados assim —, ou redefinir radicalmente nossa noção do que constitui literatura infantil. Cada vez mais, uma grande parte do que é hoje escrito e publicado como literatura infantil, está transgredindo seus próprios limites e chegando mais perto da literatura *mainstream*. Esse fenômeno tem chamado constantemente a atenção dos críticos para a questão do público para o qual estes livros são criados.

A história da Literatura infantil e o livro ilustrado está unida também no que diz respeito ao projeto gráfico, assunto central deste trabalho. O projeto dos livros infantis foram pioneiros em alguns aspectos, tendo elementos que só apareceram em outros modelos de livro posteriormente, tais quais imagens e informações como título e autor

na capa — informações que eram de exclusividade das lombadas das obras (POWERS, 2010, p. 14).

Analisados os elementos do livro, suas funções e estabelecido o conceito de livro ilustrado, será feita uma abordagem destes componentes a partir da metodologia de Bruno Munari (2008), que pode-se verificar a seguir.

3 METODOLOGIA

Em sua obra, Bruno Munari apresenta um caminho metodológico que pode ser utilizado para qualquer projeto de design. Segundo ele, “o método de projeto não é mais que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é atingir o melhor resultado com o menor esforço” (2008, p. 10). Ele ainda comenta que é arriscado projetar no campo do Design sem uma metodologia, o que faz com que muito tempo seja desperdiçado ao se trabalhar na base da tentativa e erro. Para compreender melhor a proposta do autor, será feita uma breve análise de cada etapa de sua metodologia.

3.1 Definição do problema – a partir daqui inserir nos slides 09/07/19

A primeira etapa descrita por Munari é a definição de um problema (2008, p. 33). É o ponto de partida para a atividade de um designer, a semente de um projeto. Este problema é que levará o projetista a começar a pensar em possíveis soluções, buscar outras já existentes e se será preciso adaptá-las ou melhorá-las, e por fim decidir qual delas será a mais adequada para o projeto em questão. O autor também deixa claro que, antes da ideia que resolverá o problema, é necessário que sejam definidas outras etapas.

3.2 Componentes do problema

Dividir o problema em componentes irá facilitar a localização de pequenos subproblemas, que ficam ocultos quando se pensa de forma geral. É a etapa em que se conhece os problemas mais simples, busca-se resolvê-los particularmente, e encontram-se caminhos mais adequados para a formação de uma solução definitiva. Estas soluções dos componentes podem se contrapor, e cabe ao designer saber selecionar ou conciliá-las de modo a resolver o problema em sua totalidade (MUNARI, 2008, p. 37-38).

3.3 Coleta e análise de dados

Estas duas etapas consistem em recolher dados necessários para estudar os componentes do problema em questão, verificar soluções já existentes, se há algum modelo existente no qual o projeto possa ser desenvolvido, e o que se deve fazer ou não para projetar o objeto (MUNARI, 2008, p. 40-43).

3.4 Criatividade

A criatividade é a etapa em que, após analisados os dados coletados, o projeto começará de fato. Ela ocupa o lugar da ideia, trazendo todas as operações necessárias antes de se decidir por uma solução. É aqui que serão pensadas as maneiras de se solucionar o problema, partindo dos pormenores encontrados nas duas etapas anteriores, cabendo ao designer decidir se irá basear seu projeto num modelo já existente ou procurar formas mais adequadas para chegar à solução (MUNARI, 2008, p. 44-45).

3.5 Materiais e tecnologia

Esta etapa é onde se definirá os possíveis materiais utilizados, fazendo uma “outra pequena coleta de dados, relativos aos materiais e às tecnologias que o designer tem à sua disposição, no momento, para realizar o projeto” (MUNARI, 2008, p. 46).

3.6 Experimentação

Após coletar, analisar e verificar os dados e materiais, é preciso experimentá-los. A etapa de experimentação consiste em, como o próprio nome sugere, experimentar os materiais e as técnicas disponíveis para o projeto, de modo a descobrir se o uso tradicional cabe dentro da solução do problema ou se poderão ser utilizadas novas formas elaboradas na etapa de criatividade (MUNARI, 2008, p. 48-49).

3.7 Modelo

Da etapa de experimentação irão ser desenvolvidos alguns modelos, que demonstrarão as possibilidades materiais ou técnicas a serem utilizadas no projeto. Estes são construídos a partir das amostras, conclusões e informações experimentadas na etapa anterior, e irão concorrer para a solução global do problema (MUNARI, 2008, p. 50-51). Para tanto, é necessário verificar estes modelos.

3.8 Verificação

Esta etapa é de suma importância, já que se trata da validação das possíveis soluções do modelo (ou dos modelos) ao testar um protótipo do produto, comprovando ou não sua eficácia na solução do problema. É nesta etapa que são verificados se o usuário encontra satisfação ao utilizar o produto final e se pode usá-lo na solução do problema em questão (MUNARI, 2008, p. 52-53).

3.9 Desenho de construção

Nesta etapa, serão feitos rascunhos do produto final, os quais o autor chama de desenhos de construção. Segundo ele, “os desenhos de construção devem servir para comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo. Serão executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para se evidenciar bem todos os aspectos” (MUNARI, 2008, p 54). Ele também aponta para a possibilidade de serem construídos modelos em tamanho real para que sirvam de base na hora de executar o produto final.

Antes de demonstrar a aplicação deste método na construção do livro ilustrado, é imprescindível evidenciar brevemente tanto o processo evolutivo das maneiras de projetar livros, transcorrido desde o seu surgimento, quanto a participação do designer nele.

4 O LUGAR DO DESIGN NO LIVRO ILUSTRADO

Roger Chartier considera que “todos os agentes envolvidos na construção do livro são seus autores” (CHARTIER apud FARBIAS et al, 2008, p. 30). Entretanto, é inegável que cada um desses agentes tem sua parcela de responsabilidade em cada um dos aspectos existentes nessa construção. O designer gráfico é “o profissional responsável pelo projeto gráfico do livro. Ele concentra sua atuação na concepção do livro enquanto objeto” (FARBIARZ et al., 2008, p. 27).

Ao autor do livro ilustrado que é responsável por todo o conteúdo da obra, Nikolajeva e Scott (2011, p. 49) chamam de **autor-ilustrador**; há também as obras em que há uma colaboração (**parceria**) entre o autor do texto e o das ilustrações, trabalhando em equipe e, por fim, o livro onde as duas partes trabalham separadamente, sem colaboração – **o ilustrador de texto de outros autores**. Assim,

interpretar a relação entre imagem e texto [...] se torna cada vez mais complexo à medida em que o número de pessoas envolvidas aumenta e a colaboração individual delas diminui. As múltiplas autoria e intencionalidade resultam em ambiguidade e incerteza na legitimidade da interpretação” (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p. 49).

Como exemplo de livros onde o autor e o ilustrador trabalham juntos, temos *As Crônicas de Nárnia* de C. S. Lewis, onde as ilustrações de Pauline Baynes foram feitas especialmente para as obras e ilustram algo que será narrado em cada capítulo, dando ao leitor uma prévia em imagens da aventura que está para ser lida.



CAPÍTULO OITO

A BRIGA

Figura 4. Na edição da Martins Fontes de “As Crônicas de Nárnia: volume único”, o texto que descreve esta imagem da página 53, aparece somente algumas páginas depois, dizendo: “Longe, perto da linha do horizonte, o céu se acinzentava. Movia-se uma aragem leve e refrescante. O céu naquele ponto tornava-se gradualmente mais pálido. Já se viam formas de colinas recortadas contra ele.” (LEWIS, 2010, p.37, grifo nosso).

O profissional de Design apresenta-se como o criador do canal entre autores, ilustradores e leitores, ou seja, o livro propriamente dito. Esse papel irá exigir que ele possua conhecimentos e métodos específicos para que o projeto seja executado com eficiência. Para Niemeyer (2007, p. 32), “a eficácia de uma estratégia comunicativa está vinculada à adequada escolha do canal de comunicação: o tipo de suporte para sinais visuais, auditivos, olfativos, táteis etc.” (NIEMEYER, 2007, p. 32). O designer gráfico assume, portanto, o papel de intermediador entre o gerador e o receptor. No caso de um autor-ilustrador, ele tem completo domínio do conteúdo (texto e imagens), uma vez que foram gerados por ele mesmo, porém, não lhe compete ter o conhecimento de como será organizado este conteúdo no livro. No caso do designer, ele se encontra exatamente no centro do processo de construção do livro: deverá receber as imagens e o texto de seus autores, estudar e compreender como organizar essas informações no layout do projeto gráfico e ainda pensar em quais serão as influências do formato no livro que está projetando. Ou seja, além do leitor, o autor-ilustrador, ou equipe de autor e ilustrador(es) são considerados os clientes deste designer. Sobre isso, Domiciano e Coquet (2008, p. 2) afirmam:

Hoje o livro é um trabalho conjunto entre o escritor e outros profissionais, entre eles o designer. Este último deve primeiramente conhecer bem o texto, além de levantar dados importantes como o público leitor (faixa etária, nível cultural ou outra particularidade) e as limitações técnicas e econômicas da produção. A partir deste levantamento de problemas inicial, o processo de criação e execução do projecto deve vencer algumas etapas, como escolha do formato da peça, escolhas tipográficas, ilustrações e criação de capa. Também o aspecto produtivo deve ser considerado: tipo de papéis ou outros materiais, técnicas de impressão e acabamento a serem usadas, editoração e encadernação.

4.1 Projeto gráfico: o design do livro

O design gráfico de um livro é sinônimo de *projeto gráfico*, podendo ser chamado também de editoração. O designer gráfico ou editor gráfico é, portanto, o responsável pela elaboração do projeto do livro ilustrado, ou seja, ele é o organizador das ilustrações e texto de outro autor, sendo somente o responsável pela forma como esses elementos são ordenados nas páginas.

De acordo com Richard Hollis (2010, p. 4):

A principal função do design gráfico é **identificar**: dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio [...]. Sua segunda função [...] é **informar e instruir**, indicando a relação de uma coisa com a outra quanto à direção, posição e escala [...]. A terceira função [...] é **apresentar e promover**, [ou seja,] prender a atenção e tornar sua mensagem inesquecível (grifo nosso).

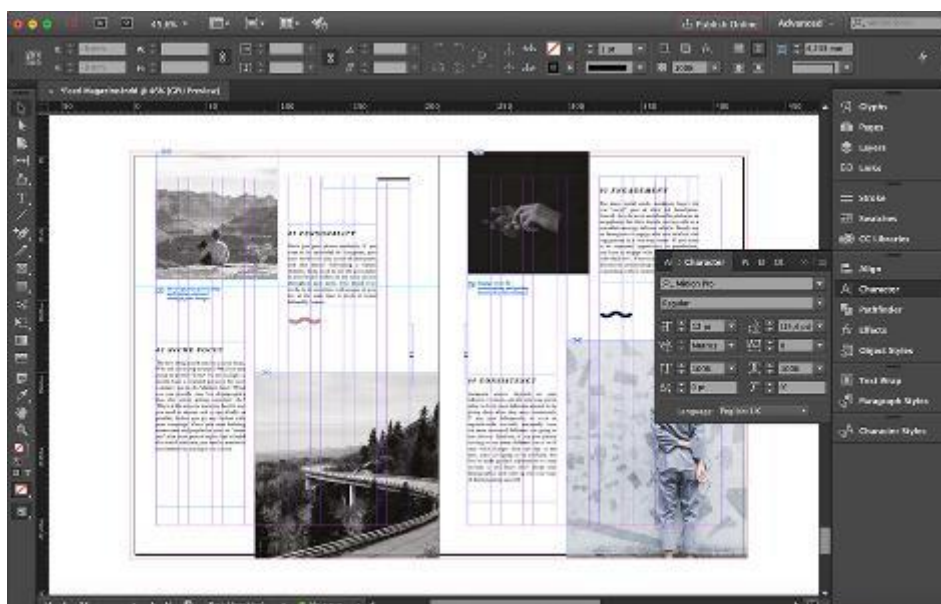


Figura 5. Interface do programa Adobe InDesign, comumente utilizado para diagramar livros.
Fonte: <https://friendsofdesign.net/courses/short/desktop-publishing/adobe-indesign/friends-of-design-adobe-indesign-course-copy-2/>. Acesso em maio de 2019.

Acerca do papel do designer gráfico, Farbiaz (2008, p. 27) comenta que:

ele determina as especificações acerca da tipografia do papel, da área ocupada pelos textos e as imagens, da hierarquia dos conteúdos etc. Ele atua como um gerenciador das diferentes informações, trabalhando a capa e o miolo do livro por intermédio da disposição visual dos elementos.

Baseando-se nestas informações, conclui-se que a definição de projeto gráfico consiste no processo de organização do conteúdo dentro do design de um livro, desde a sua preparação até a conclusão e envio para impressão. Neste processo são definidos o(s) grid(s) que ajudarão a organizar o conteúdo na capa, no layout, formato das páginas, tamanho das margens, espaçamento do texto e tipografia (quando houver), entre outros elementos, para que o leitor possa identificar bem os elementos, absorver as informações ali contidas e manter o que leu em sua memória. De acordo com Moraes (2008, p. 49-50):

No passar das páginas, o projeto gráfico nos indica uma ideia de *ler*, isto é, uma ideia de um tempo para se olhar para cada página, de um ritmo de leitura por meio do conjunto de páginas, de um balanço entre o texto escrito e a imagem, para que, juntos, componham e conduzam a narrativa.

Cada vez mais se faz necessário um projeto gráfico eficiente que atraia a atenção do leitor para o qual o livro está sendo feito, seja ele o público infantil ou adulto. Um projeto mal-executado pode prejudicar a experiência de leitura, ainda que o texto e as ilustrações sejam de qualidade. O designer deverá projetar tentando prever quais serão as necessidades, anseios e expectativas geradas no leitor mesmo

antes que ele abra o livro; quando estas coisas não são consideradas, o projeto pode se tornar ineficiente. Corrêa comenta que

é consensual que o aspecto visual chama a atenção do possível leitor da literatura para crianças muito mais do que a literatura de forma geral, embora a evolução das artes gráficas, nas últimas décadas, esteja mostrando que também o livro para adultos merece cuidados que vão além do texto, com diagramação que permita uma leitura mais confortável, com capas que atraiam a atenção dos prováveis leitores nas estantes das livrarias e bibliotecas e com formatos que permitam o transporte de certas obras ou que favorecem uma função mais decorativa (CORRÊA, 2008, p. 92)

Com base nisso, tomando como ponto de partida a metodologia de Munari (2008) apresentada anteriormente, é possível identificar quais são os caminhos que o designer gráfico pode tomar para atuar de forma eficaz na construção do livro ilustrado e apontar soluções para os problemas exibidos neste tópico.

5 PROJETANDO UM LIVRO ILUSTRADO

É importante ressaltar que, em se tratando de livros textuais, existem certas convenções as quais o designer deve evitar romper, a não ser que saiba muito bem aquilo que está fazendo. Alguns formatos, nos quais a maioria das gráficas se baseiam para aproveitamento de papel, por exemplo; fontes que são comumente utilizadas, sem floreios; tamanhos que cabem na mochila e que sejam fáceis de encaixar na prateleira. Não seria adequado “inventar” novas metodologias que fogem drasticamente das soluções com que os leitores estão acostumados, quando o objetivo é despertar neles o interesse pela leitura. Apesar de serem configurados, geralmente, de uma maneira diferente dos livros textuais, os ilustrados possuem a mesma essência. Há uma capa, as páginas com o conteúdo e algo para ser lido (ainda que não sejam palavras). Portanto, devem ser tomados os mesmos cuidados quanto à tentativas de “inovar” na construção do projeto de modo a evitar que o livro se torne um objeto estranho para quem (tenta) o ler.

Apesar de defender que deve-se seguir percursos feitos anteriormente por outros profissionais, o autor Bruno Munari também afirma que não há uma maneira de se projetar que seja absoluta ou definitiva, visto que cada projeto apresenta suas distinções. Os caminhos a serem trilhados podem ser modificados de acordo com as necessidades encontradas durante o processo, o que vai depender de como o designer que está projetando observa quais as possibilidades mais satisfatórias para o projeto (MUNARI, 2008, p. 11).

Ao propor uma metodologia de projeto, Bruno Munari (2008) teve como principal finalidade definir um método para que o profissional de design possa otimizar seu modo de projetar, a partir da busca por soluções já existentes ou aprimoramento delas, sem estagnar nos subproblemas e pequenas complexidades que podem não ser percebidas quando se têm uma visão mais ampla do problema proposto a se resolver. A partir dessa proposta, pretende-se estabelecer um método eficaz para se construir um livro ilustrado, considerando todos os aspectos que envolvem este produto a partir do ponto de vista do Design.

O próprio Munari é autor de doze livros construídos de forma não-tradicional para crianças do pré-primário, os quais ele chama de pré-livros, que são fabricados de materiais diferentes e não convencionais, proporcionando experiências interativas e surpreendentes para seu público (MUNARI, 2008, p.224-226). O ponto de partida

para que estes livros fossem construídos foi de tentar despertar o interesse das crianças por leitura, de uma maneira mais eficaz do que simplesmente ler a história para elas ou força-las a fazê-lo.

Este exemplo proposto pelo autor é explicado etapa por etapa de sua já discutida maneira de projetar, no capítulo 3 desta pesquisa. Ele comenta desde a problemática até os resultados adquiridos ao expor às crianças os protótipos dos livros.

Sendo assim, irá verificar-se aqui quais das etapas poderão ser utilizadas e como se fazer isso, considerando o designer gráfico como um profissional juntamente com o autor e ilustrador, ou então um autor-ilustrador ou ilustrador de textos de outros autores, também o responsável pela união do trabalho destes, podendo ser considerado um co-autor do objeto livro. Também será considerado que o designer irá utilizar-se de métodos digitais (*softwares* de diagramação de publicações) para criar o projeto gráfico.

5.1 Definindo o problema

Autores cujos trabalhos tratam especificamente do livro ilustrado como objeto de design reúnem informações em seus trabalhos acerca de diversos aspectos destas obras, de maneira complexa, esmiuçadamente comentadas e que podem ser bastante confusas para profissionais que estão apenas engatinhando na área editorial. A autora francesa Sophie van der Linden (2011), por exemplo, analisa o impacto que as obras causam no leitor de acordo com a coerência entre os elementos das páginas. Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011), por sua vez, categorizam os livros com imagens a partir, principalmente, de uma análise da relação entre o texto e as ilustrações. No livro organizado por Ieda de Oliveira (2008), há artigos que tratam desde o histórico da ilustração para livros infantis até o uso da imagem como a única linguagem presente neles.

Para este trabalho, considerando as questões já levantadas pelos autores referenciados, será considerado como ponto de partida o seguinte problema: como construir um percurso metodológico específico para o projeto gráfico de livros ilustrados que sejam compreensíveis quando lidos por diversos públicos, demonstrando a possibilidade de se transmitir uma mensagem de modo claro através

de ilustrações, independentemente do texto escrito, a partir dos princípios da comunicação visual?

5.2 Dividindo o problema em componentes

O passo seguinte é dividir o problema geral em subproblemas que dizem respeito à atuação direta do designer gráfico no projeto do livro. Aqui serão consideradas relevantes apenas as questões que dizem respeito ao delineamento de um caminho metodológico, considerando que ele possa ser utilizado por qualquer profissional, independentemente do livro a ser projetado ser voltado para o público infantil ou não.

5.3 Coleta e análise de dados

Considerando como suporte o papel, as principais preocupações do designer deverão ser o formato do livro, o layout, e a tipografia (quando houver texto). Nesta etapa, faz-se necessário o levantamento de obras já existentes cujo enfoque seja os livros ilustrados desde sua construção até sua leitura.



Figura 6. Algumas ilustrações do miolo de *Mais brasileirinhos!* (2003). **Fonte:** Foto do Autor.

Foi feita uma breve análise do projeto gráfico de algumas obras de autores obras neste ponto do trabalho. Para começar, a obra *Mais brasileirinhos!* (2003) escrito por Lalau e ilustrado por Laurabeatriz (Fig. 6). Como o próprio livro sugere, “Lalau escreve, Laurabeatriz ilustra” (LALAU, 2003, s/p). Trata-se de uma obra didática voltada para crianças, onde ilustrações de animais da fauna brasileira aparecem ao lado de poemas e informações sobre cada um deles.

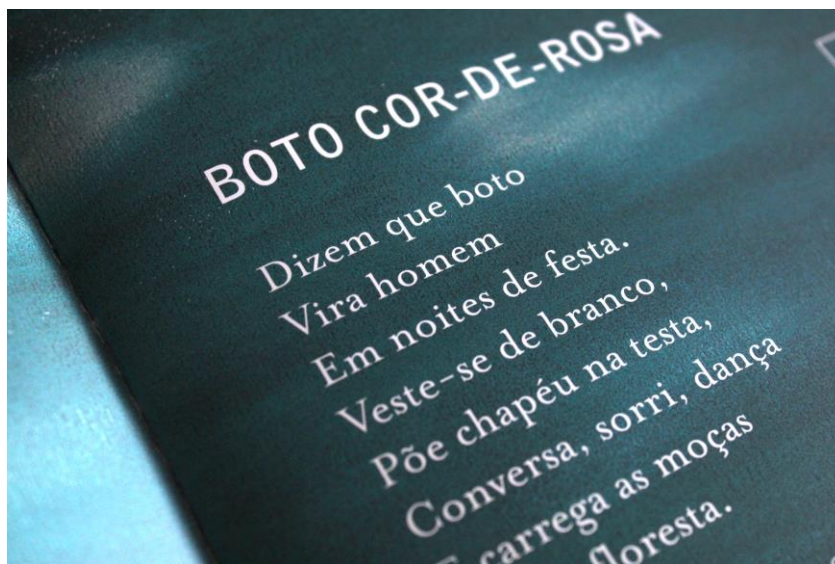


Figura 7. Destaque na tipografia de *Mais brasileirinhos!* (2003). **Fonte:** Foto do Autor.

Não é difícil entender qual texto está ligado à qual imagem, visto que eles sempre estão nas páginas opostas, quando não, o texto está inserido na própria imagem. Os poemas de Lalau dão personalidade aos animais, e o texto de apoio dentro dos quadros dá mais informações sobre eles. As famílias de fonte escolhidas são um tanto sérias para uma obra infantil, talvez por conta do caráter educacional e informativo do livro.

Em seguida, irá ser analisada a obra *Elefante* (2013), de Bartolomeu de Queiroz (autor) e Bruno Novelli (9LI, ilustrador). Este certamente não é um livro infantil, a começar pela capa. Há uma certa complexidade na relação entre seu texto e suas imagens, embora, se uma leitura mais dedicada for feita, logo se descobre do que se trata. Primeiramente, não há nenhuma outra sugestão de um elefante na capa, seja um personagem ou outro elemento qualquer da narrativa, se não o próprio título. Em vez disso, vemos linhas abstratas que, aparentemente, não sugerem nada ao leitor, até que chegamos à contracapa, onde descobrimos que o livro se trata de um “sonho”.

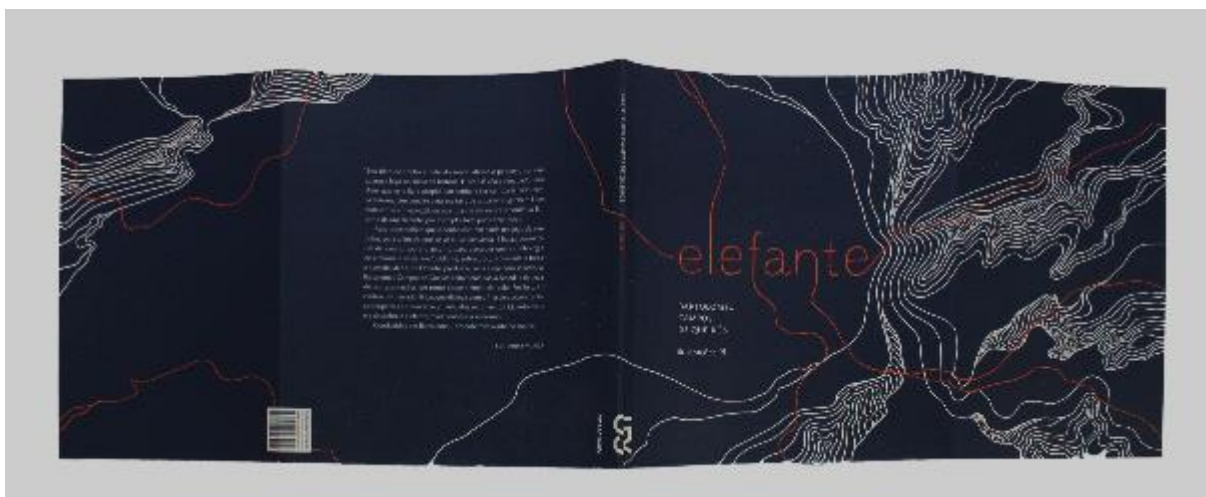


Figura 8. Capa aberta de *Elefante* (2013). **Fonte:** Foto do Autor.

O interior do livro é todo preenchido com formas abstratas, reforçando a ideia de sonho que o texto sugere, sem necessariamente repetir o que já está sendo descrito no texto (a não ser raras vezes, e ainda assim de forma não tão concreta). O texto é escrito com um tipo leve, com hastes finas, que não chegam a serem mais encorpadas do que as linhas que constroem os desenhos.



Figura 9. Ilustração em página dupla de *Elefante* (2013). **Fonte:** Foto do Autor.

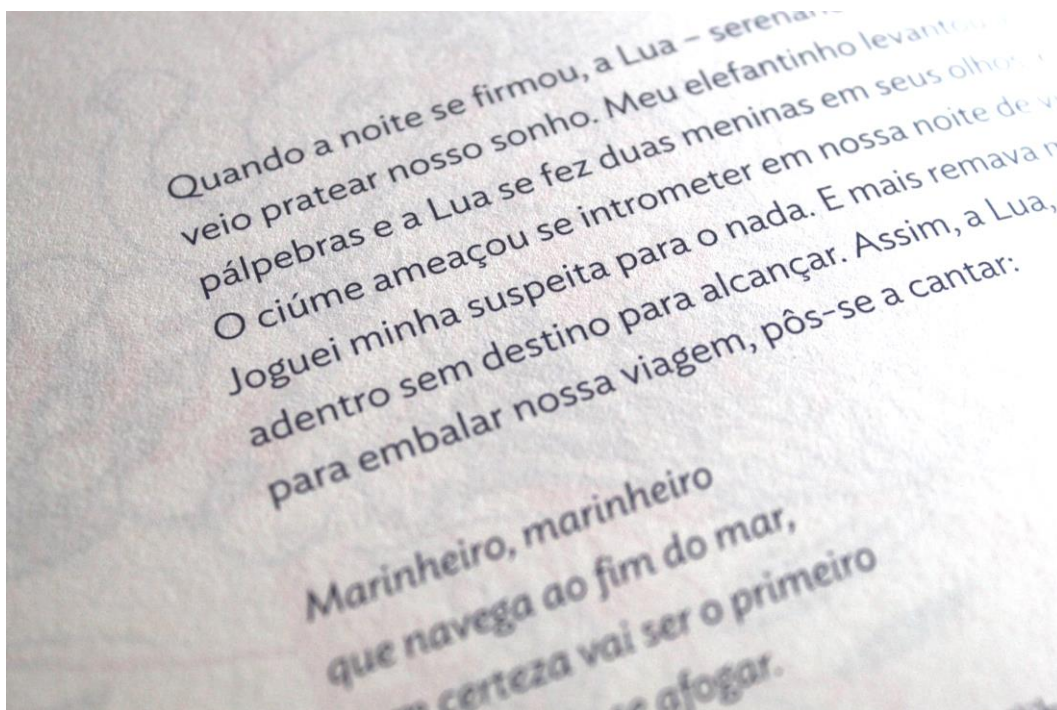


Figura 10. Destaque da tipografia em *Elefante* (2013). **Fonte:** Foto do Autor.

O terceiro livro, *Ela tem olhos de céu* (2012) é uma narrativa em cordel sobre a menina Sebastiana, texto de Socorro Acioli e ilustrações de Mateus Rios. As ilustrações sempre ocupam completamente as páginas duplas, onde os versos são inseridos, embora nem todos eles façam o papel de correspondente direto à cena que vemos na imagem.

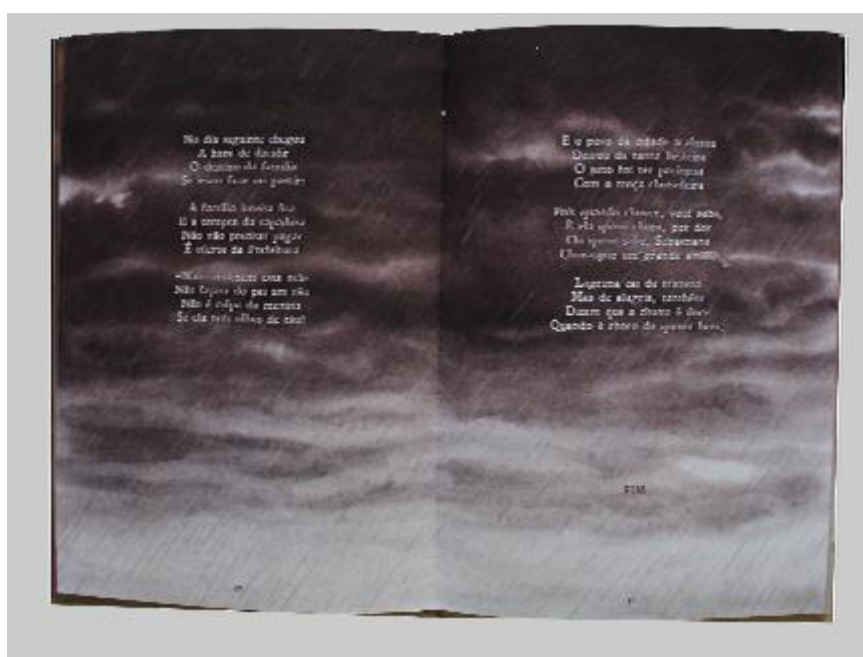


Figura 11. Página dupla de *Ela tem olhos de céu* (2012). **Fonte:** Foto do Autor.

A tipografia escolhida para acompanhar as ilustrações é uma fonte serifada, estilizada para parecer mais rústica, o que remete à literatura de cordel comum no ambiente onde se passa a história de Sebastiana.

As casas de barro, com a água
A cada chuva que vinha,
Ficavam tão desmanchadas
Como leite na farinha

Figura 12. Recorte da tipografia escolhida para o texto de *Ela tem olhos de céu* (2012).

Fonte: Adaptação do Autor.

Outra coisa importante de se notar é que a ilustração da capa (Fig. 13) não é repetida no miolo e traz, de maneira sutil, um breve resumo da narrativa: toda vez que Sebastiana chora, começa a chover. Na imagem, vemos a menina com um guarda-chuva, que logo se imagina ser “ela” que “tem olhos de céu” como sugere o título logo acima dela. A imagem tem um tom de melancolia: tons terrosos e uma grande quantidade de cinza, onde há as nuvens carregadas enquanto a chuva cai.





Figura 13. Capa de *Ela tem olhos de céu* (2012), com uma ilustração que destaca a protagonista.

Fonte: Foto do Autor.

Além da metodologia de Munari, utilizada neste trabalho como o ponto de partida para a elaboração de uma metodologia específica para o projeto gráfico de livros ilustrados, pode-se destacar a obra Gramática Visual (2008), na qual o designer Christian Leborg apresenta, em forma de projeto gráfico, um excelente dicionário visual que pode servir de orientação quando se intenta dispor elementos em harmonia dentro do livro. Ele traz descrições e exemplos práticos da aplicação de princípios utilizados na comunicação visual nas páginas do livro, fazendo uso de elementos textuais e imagéticos. Além disso, o formato do livro e as próprias páginas duplas são utilizadas, como em determinado caso, as usadas para causar nos leitores a sensação de equilíbrio entre uma e outra.

As páginas [56 e 57] podem ser comparadas aos braços de uma balança de cada lado do centro do livro, que funciona como o ponto de inflexão da balança. O círculo preto nesta página [direita] contrabalança todos os objetos na página oposta devido à sua grande dimensão e ao fato de estar localizado mais próximo da extremidade do braço, ganhando, assim, maior peso óptico. Além disso, há mais texto nessa página [direita] do que na página oposta, o que também ajuda no equilíbrio (LEBORG, 2015, p. 57).

Podemos observar que alguns dos princípios apresentados por Leborg podem ser utilizados nos livros ilustrados para orientar o leitor quais os caminhos que sua visão deve percorrer durante sua experiência de leitura. A aplicação adequada destes elementos irá conduzir o leitor de maneira eficaz e evitar que a leitura seja prejudicada. Podemos ver nas tabelas 1 e 2 a utilização de alguns destes princípios tanto na relação entre texto e imagem, quanto em elementos da própria ilustração nos livros analisados anteriormente.

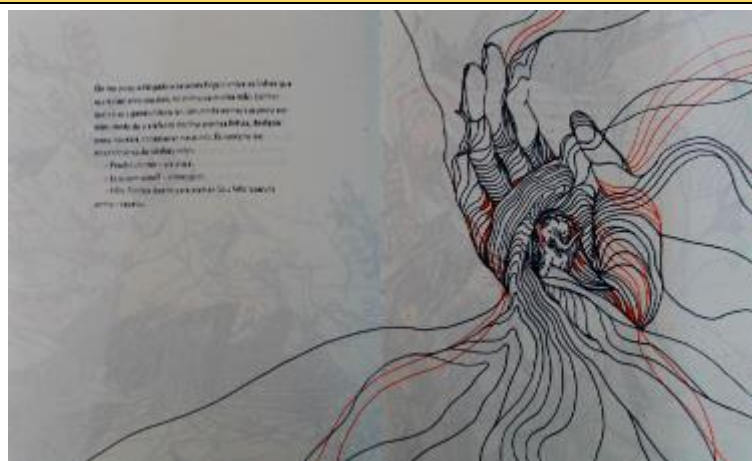
PRINCÍPIOS DE LEBORG		
		<p>1. Equilíbrio: utilização de elementos com o mesmo “peso” em cada página (p. 57)</p>

		<p>2. Peso: concentração de elementos que chamam a atenção do leitor para uma área (p. 65)</p>
		<p>3. Espelhamento: utilização do mesmo elemento de forma refletida, entre as páginas ou em uma mesma página (p. 42)</p>

Tabela 1. Princípios de Leborg.

Fonte: Adaptado de Gramática Visual, de Christian Leborg. Giberto Gili, 2015.

EXEMPLO EM LIVRO ILUSTRADO



Equilíbrio em *Elefante*, Bartolomeu Campos de Queiroz, Ilustrado por 9LI (p. 8-9)



Peso em *Ela tem olhos de céu*, Socorro Acioli, Ilustrado por Mateus Rios (p. 24)



Espelhamento em *Mais brasileirinhos!*, Lalau e Laurabeatriz (s/p; página central do caderno)

Tabela 2. Princípios de Leborg aplicados a livros ilustrados. **Fonte:** Adaptação do autor.

5.4 Criatividade

Analisados os dados na etapa anterior, pode-se dar início ao projeto propriamente dito. É na etapa de criatividade que se estipula as formas iniciais da ideia e o livro finalmente começa a ser visualizado. Aqui serão experimentados alguns elementos dentro do próprio projeto, enquanto ainda está sendo elaborado, porém, esta etapa não deve ser confundida com a de experimentação, que virá a seguir.

Baseando-se nos exemplos colhidos na seção anterior, pode-se elencar quais obras mais se aproximam, ao nível de projeto gráfico, do que se pretende projetar nos livros a serem construídos. Moraes (2008, p. 49) comenta:

Da mesma maneira que um projeto de uma casa não se limita a uma ideia de casa, mas sim à ideia de *morar* dentro de uma forma particular de disposição

de espaços e ambientes, assim também o projeto gráfico de um livro propõe seus espaços, compostos por textos e imagens, e constrói um ambiente a ser percorrido.

Ou seja, é nesta etapa que serão testadas as disposições de imagem e texto dentro do formato escolhido, onde também poderão ser aplicados os princípios apresentados por Leborg na seção anterior.

A etapa de Desenho de construção de Munari (2008), apresentada na seção 3.9 deste trabalho, poderá ser suprimida visto que o produto em questão terá quase sempre o mesmo “corpo” (capa e miolo), porém, algo similar pode ser feito na etapa de Criatividade. Em vez de esboços do produto final, poderão ser feitos rascunhos para ensaiar formatos e layouts no papel, de maneira a otimizar o tempo durante o processo no computador. Caso o designer precise visualizar um formato não convencional para o livro, esta etapa poderá ser necessária, ainda assim ela será feita anteriormente ao processo de organização do conteúdo.



Figura 14. Rascunhos de Marilda Castanha para “A fada afilhada”. Fonte: Castanha, 2008.

5.4.1 Formato

É comum que o formato do livro ilustrado seja diferente do convencional, que abriga total ou predominantemente o texto verbal. Enquanto os livros textuais — novelas, romances, acadêmicos, crônicas — têm, geralmente, a altura maior que a largura, a maioria dos ilustrados invertem esses valores, ou até mesmo os iguala (Tabela 3).

ILUSTRADO	TEXTUAL
	
	
	

Tabela 3. Exemplos de livros ilustrados e livros textuais dos mesmos autores.

Fonte: Reprodução do autor.

Existe também o caso dos livros que, mesmo contendo bastante texto, especialmente aqueles de cunho científico que abordam assuntos como as artes e design, o uso considerável de figuras ilustrativas torna necessário um formato mais “largo” para abrigar mais confortavelmente as imagens que dividirão espaço com a tipografia, o que demanda a criação de layouts menos empacotados.

Caso o livro sugira um novo formato a ser experimentado, como dito anteriormente, caberá ao designer desenhar sua estrutura antes de começar a

projetar seu conteúdo no layout, organizando-a de acordo com os diferentes cortes, dobras, tamanhos e posicionamento de acordo com o que se intenta fazer, ou acessórios complementares à experiência de leitura (Fig. 15).

Outra solução adotada é a utilização de páginas desdobráveis, que expandem o formato do livro, tornando mais dinâmica a interação com o leitor e reforçando a experiência de descoberta do conteúdo (Fig. 16). É o caso de *Ismália* (Cosac Naify, 2006), uma adaptação ilustrada do poema de Alphonsus de Guimarães, que tem o formato de acordeão (LINDEN, 2011, p.54).



Figura 15. Acessório que acompanhava os livros da série *Turma dos Tigres* (Editora Ática), ajudando o leitor a decifrar os enigmas encontrados ao final dos capítulos.
Fonte: <http://leitorcabuloso.com.br/2013/10/5-livros-marcaram-infancia/>. Acesso em maio de 2019.



Figura 16. *Ismália*, de Alphonsus de Guimarães. Ilustrações de Odilon Moraes (Cosac Naify, 2006).
Fonte: <https://revistaemilia.com.br/forma-e-sonho/> (Acesso em abril, 2019)

O formato, como já discutido anteriormente, também está associado ao tamanho do livro, fator que influencia tanto o manuseio do objeto quanto a compreensão das ilustrações enquanto texto mimético. Ainda existem muitos ilustradores de publicações infantis cujas técnicas são tradicionais, ou seja, feitas de modo manual, e são entregues ao designer após a digitalização e, embora muito se discuta sobre o tamanho do livro — pequeno para que crianças manuseiem facilmente, ou grande para que elas chamem a sua atenção —, é importante que o designer gráfico considere, na escolha deste formato, a técnica e o suporte primário utilizado pelo ilustrador, de modo que ilustrações produzidas em maior escala não sejam reduzidas a ponto de perder detalhes, ou imagens desenhadas em formatos reduzidos percam a qualidade e a delicadeza ao serem ampliadas (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p. 308). Pode-se entender isso através do exemplo citado por Nikolajeva e Scott:

Uma lagarta muito comilona (1969/2010), de Eric Carle, pode ser encontrado, em edições estrangeiras, tanto em formato grande como pequeno, o que não parece afetar nossa apreciação das imagens. A edição em brochura e outras em série normalmente são encontradas em um formato menor, o que às vezes pode deixar as ilustrações menos distintas e até perturbar o equilíbrio entre imagens e palavras (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p. 308).

Explorando ainda mais o formato, pode-se encontrar livros completamente diferentes dos usuais (Fig. 17, 18), onde o nível de interação com a história ultrapassa o limite da leitura comum. É o caso de livros com formato irregular (LINDEN, 2011. P. 54) e aqueles que se parecem mais com objetos ou brinquedos quando manuseados do que de fato livros.



Figura 17. *Artist book*, livro com uma página só, enrolado dentro de uma caixa. O leitor precisa desenrolar todo o papel para continuar a ler a narrativa. **Fonte:** <https://www.behance.net/gallery/14789233/Artist-Book>. Acesso em junho de 2019.



Figura 18. *Anatomia człowieka*, livro sobre anatomia humana para crianças. O livro acompanha pequenos objetos representando órgãos humanos para serem inseridos no corpo dos personagens.
Fonte: <https://www.behance.net/gallery/15264891/Anatomy-book-for-children>. Acesso em junho de 2019.

5.4.2 Layout

Definido o formato do livro, pode-se começar a elaborar um layout. É necessário entender bem a maneira como usar a ilustração dentro do layout do livro. A posição de uma imagem, por exemplo, afetará seu impacto durante a leitura: ela está ao lado do texto? Ela possui um texto inserido nela? Imagem e texto se sobrepõem? Determinada imagem pode ocupar uma página dupla? É de inteira responsabilidade do designer gráfico que, ao construir o projeto gráfico do livro, essas questões sejam consideradas.

Em um livro sem palavras, por exemplo, onde o principal elemento são as ilustrações, e se faz necessária uma aplicação coerente de elementos visuais para que o leitor compreenda a narração feita pelas imagens, cada imagem deve ser a continuação do texto visual que a anterior iniciou, e não um preenchimento sem sentido das páginas. Castanha (2009), afirma que:

Pelo modo como se organizam as formas espaciais, ou seja, pela composição, o artista ou o ilustrador conduz o olhar do espectador ou leitor para aquilo que quer mostrar ou ocultar. [...] Cada solução para essa organização espacial vai ter um significado específico (CASTANHA, 2009, p. 149).

Lupton e Phillips (2008) comentam:

O **ponto**, a **linha** e o **plano** compõem os alicerces do design. Partindo desses elementos, os designers criam imagens, ícones, **texturas**, **padrões**, **diagramas**, animações e sistemas tipográficos. [...] Os diagramas constroem relações entre elementos que utilizam pontos, linhas e planos para mapear e conectar dados. Texturas e padrões são construídos a partir de grandes grupos de pontos e linhas que se repetem, revezando-se ou interagindo na

formação de superfícies singulares e atraentes. A tipografia compreende letras individuais (pontos) que compõem linhas e manchas de texto (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p. 13, grifo nosso).

Nota-se que ambas as autoras concordam que a maneira como os elementos visuais são utilizados na composição de um design são de altíssima importância para tornar a uma obra atrativa para o público.

Ainda durante o processo de organização do espaço no projeto gráfico, existem elementos que a princípio podem parecer de cunho irrelevante, mas que causam bastante impacto no resultado, quando o livro está impresso.

Por exemplo, ainda que imagens tenham a liberdade de ocupar um espaço expandido numa página, podendo até mesmo ultrapassar o limite dela (sangria), o texto que fica muito próximo da margem pode causar uma sensação de descuido por parte do designer. Isto porque as margens, especialmente as externas, são aquelas com que o leitor terá mais contato físico ao folhear o livro, repousando ali seus dedos enquanto mantém as páginas abertas. Embora a maneira de ler publicações onde as palavras predominem seja diferente da que se têm ao ler um livro ilustrado, posicionar o texto próximo das áreas de manuseio do livro continua causando uma interferência na experiência de leitura.

Os tópicos a seguir, Tipografia e Ilustração, tratarão especificamente destes elementos presentes no livro ilustrado. Dentro das páginas, ilustrações e texto trabalham em conjunto para que o leitor faça, ainda que de forma inconsciente, um caminho que foi estabelecido para ele “navegar” durante a leitura. Para isso, texto e imagem precisam estar de acordo um com o outro, não só quando estiverem nas mesmas páginas, mas em todo o caminho que leitor deverá percorrer. Lupton e Phillips (2008, p. 36) afirmam:

Designers comumente trabalham com o conteúdo distribuído ao longo de várias páginas. Como numa composição da página única, um design sequencial deve ter uma coerência de conjunto [...] com a intenção de conduzir o olhar do observador através da obra.

5.4.3 Tipografia

Quando se trata de um livro ilustrado, a tipografia escolhida e o posicionamento correto das manchas de texto do projeto requer tratamentos diferentes dos livros textuais, visto que ambas influenciam diretamente na leitura, tanto de obras onde o texto é predominante quanto nas quais o este somente acompanha

as ilustrações: se ela é compreensível tanto para crianças quanto para adultos, se está pequena ou grande demais, se está dentro ou fora da ilustração, etc. Existe a possibilidade da incoerência entre a tipologia e as imagens de um livro causarem desconforto no leitor, fazendo com que ele não queria voltar a lê-lo novamente.

Quando o texto é ausente, no entanto, pode se transmitir uma mensagem mais universal, pois sua ausência elimina a necessidade de se compreender um determinado idioma em que o livro estaria escrito, retirando assim uma das limitações na compreensão do enredo.

O texto não pode estar inserido no livro de forma acidental. Linden (2011, p. 110-111) aponta algumas funções para o texto, tais como: **limitação**, **ordenação**, **regência**, e **ligação**, como pode ser visto na tabela 4. Logo em seguida, alguns exemplos.

FUNÇÃO DE LIMITAÇÃO	FUNÇÃO DE ORDENAÇÃO
Texto aliando-se à imagem para isolar tempos específicos de uma ação ou acontecimento	Texto orientando a ordem dos elementos dentro da imagem, apontando uma sequência
FUNÇÃO DE REGÊNCIA	FUNÇÃO DE LIGAÇÃO
Texto orientando a sequência nas imagens e preenchendo lacunas que elas não expõem	Texto como ponte entre a sequência mostrada em uma imagem e outra

Tabela 4. Relação entre texto e imagem. **Fonte:** Adaptado de LINDEN, 2011.

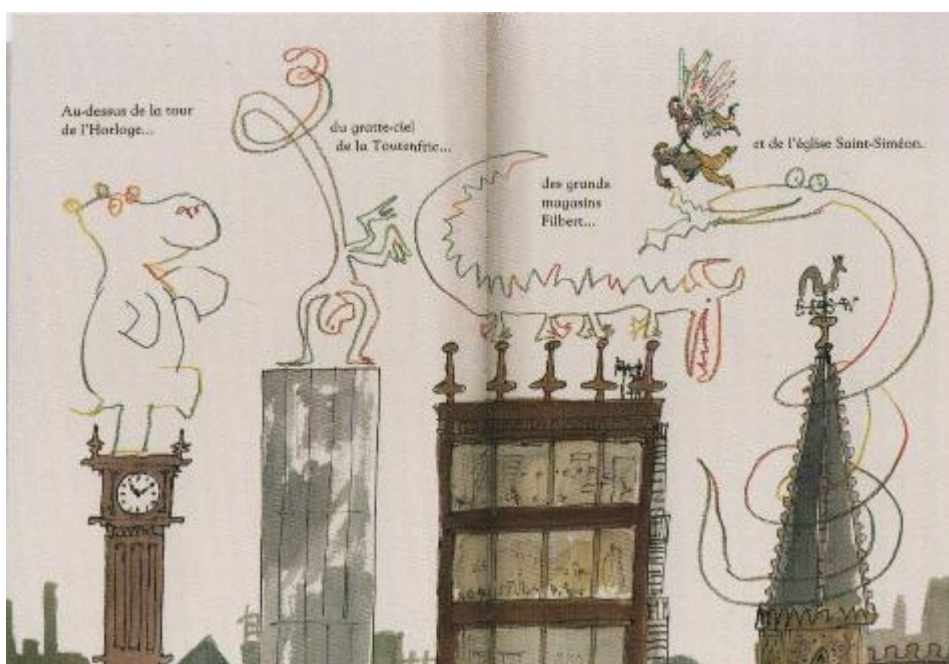


Figura 19. Texto com função de limitação. **Fonte:** Adaptado de Linden, 2011.



Figura 20. Texto com função de ordenação. **Fonte:** Adaptado de Linden, 2011.

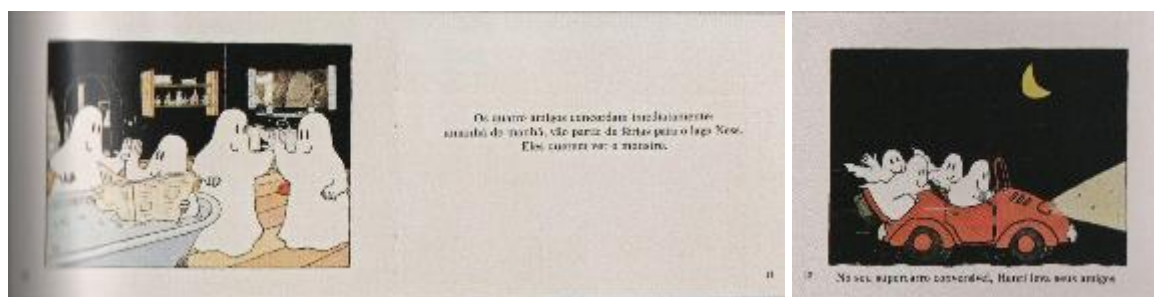


Figura 21. Texto com função de ligação. **Fonte:** Adaptado de Linden, 2011.

5.4.4 Ilustração

As ilustrações são o elemento principal do livro ilustrado, portanto, são elas que deverão ser priorizadas ao organizar-se os elementos dentro do layout, ainda que sejam, como visto anteriormente, regidas pelo texto. Sendo assim, as possibilidades de se posicionar uma ilustração em uma página são tantas quanto os mais variados tipos de ilustração que possam ser recebidos pelo designer responsável pelo projeto gráfico. Suas formas, cores, estilos e técnicas utilizadas podem sugerir determinados posicionamentos, bem como o tipo de papel deverá ser utilizado, e até mesmo qual a família tipográfica mais adequada para acompanhá-la.

No livro de Ângela Lago não há texto, somente imagens, onde o leitor pode acompanhar a procura dos noivos um pelo outro, do ponto de vista do Noivo ou da Noiva, dependendo de qual lado o leitor abrir o livro (Fig. 22).

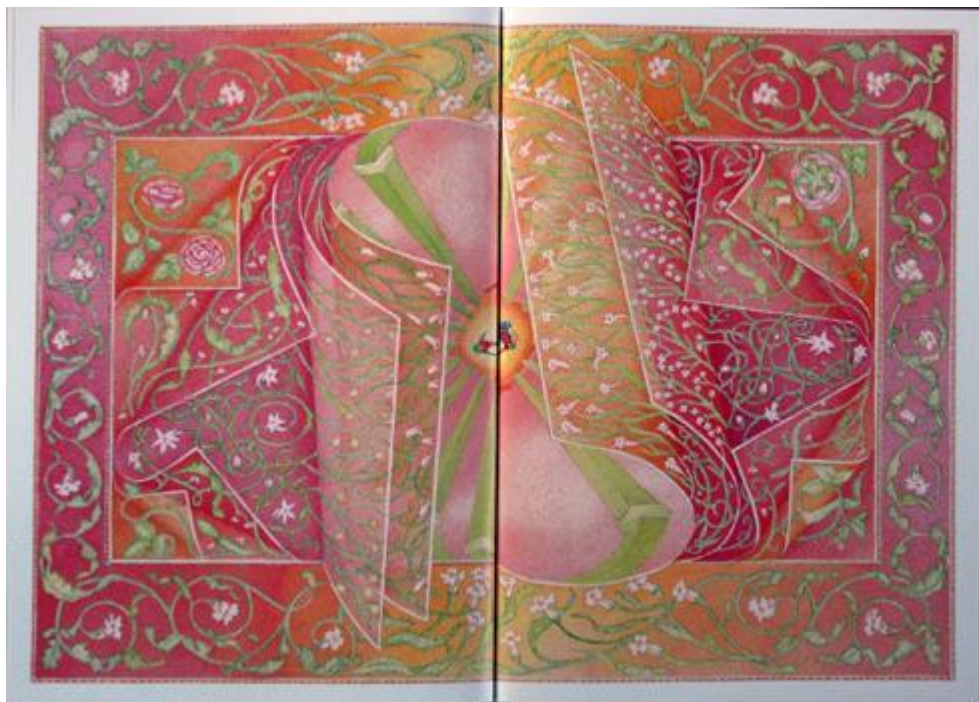


Figura 22. Páginas centrais de *O Cântico dos Cânticos*, de Ângela Lago (Cosac Naify, 2013). A obra narra a história de amor dos personagens do livro de mesmo nome na Bíblia, somente com imagens. Este é o momento onde o Noivo encontra a Noiva.

Autores-ilustradores normalmente pensam na narrativa e ilustração de maneira concomitante, o que na maioria das vezes torna evidente qual trecho da história deverá acompanhar as imagens conforme descrito na seção anterior: limitando-as, ordenando-as, regendo-as ou até mesmo ligando umas às outras. No caso de autores que trabalham em parceria com ilustradores, normalmente as ilustrações são feitas em um momento posterior à narrativa, mas ainda assim há uma relação direta entre a imagem e determinado trecho do texto a partir do qual ela foi elaborada, visto que o autor procura transmitir ao ilustrador o que ele quis expressar com o texto para que as imagens sejam geradas com base disso. Ribeiro (2008, p. 136), comenta que “o ilustrador deve, na verdade, seguir uma orientação externa do texto como coerência da linguagem, ou seja, sua poesia, sua intensidade, e não sua relação direta com a palavra ou frase”. Mais adiante, na mesma página, ele ainda afirma que a ilustração deve agir mais para instigar o usuário a explorar o texto do que de fato “traduzi-lo”, bem como o contrário, evitando-se a passividade do leitor diante do livro.

Existem casos em que o simples posicionamento do texto ao lado da ilustração são o suficiente para que o leitor possa associar um ao outro, seja a relação

entre eles de limitação, ordenação, regência ou ligação (ver imagens do tópico anterior).

Quando o ilustrador gerou as imagens a partir do texto de autores com os quais ele não teve contato direto, diferente da segunda situação, o ilustrador irá trabalhar a partir de sua própria interpretação do texto, apresentando ao leitor uma expressão dele que não necessariamente é aquilo que o autor do texto imaginava ao escrever. Sobre isso, Biazetto (2008, p. 76) afirma: “Esse é um dado que não pode escapar ao ilustrador durante o planejamento de trabalho: cada ilustração deverá estar bem resolvida formalmente, não somente de modo isolado, mas também em conjunto”. É especialmente neste terceiro caso que o designer deve ter cuidado para não impedir a conversação entre o texto e as ilustrações, cabendo a ele julgar, quando necessário, se aquelas ilustrações fazem ou não jus à narrativa que lhe foi apresentada.

5.4.5 Capa

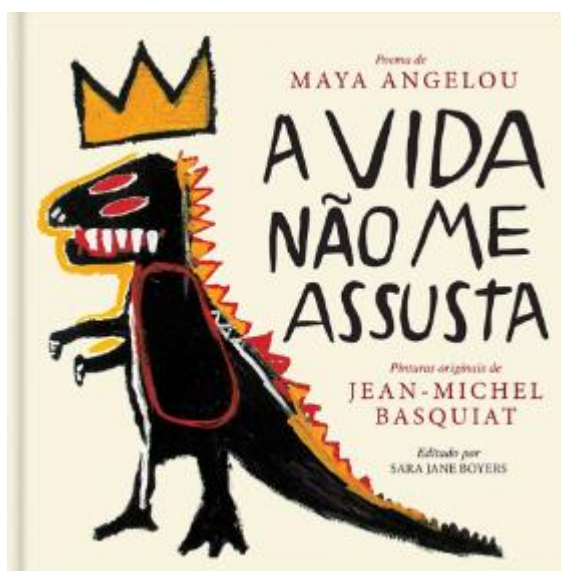


Figura 23. Capa de “A vida não me assusta”, de Maya Angelou, ilustrado por Jean-Michel Basquiat. (DarkSide, 2018).

No caso dos livros ilustrados, além de conter uma ilustração — que pode ou não ser repetida no miolo — a capa é, junto do título, a principal responsável pela atração ou repulsão do leitor pela obra, podendo antecipar o enredo da história ou suscitar a curiosidade por meio de uma contradição do título com a ilustração

escolhida para estar ali (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p. 312). Ainda que o tema do livro seja algo agradável ao leitor, este pode ficar decepcionado ao encontrar uma obra com uma capa que ele julga não fazer jus ao conteúdo que ele já conhece. No exemplo de Maya Angelou, mostrado acima, o personagem presente na capa é replicado dentro do livro, em um trecho que sugere seu significado (Fig. 23).

Quando é o designer quem escolhe a ilustração que irá para a capa, ele deve estar ciente que o modo como aquela ilustração será inserida ali causará um efeito direto na concepção do leitor antes que ele abra qualquer livro para ler. Pode ser que o autor ou o ilustrador sugira uma ilustração para que fique ali, mas cabe ao designer gráfico saber se, de fato, aquela é a imagem adequada para fazer o papel de “cartão de visita” da obra. Num livro ilustrado,

a escolha da ilustração da capa reflete a ideia dos autores (ou em certos casos, talvez dos editores) sobre o episódio mais dramático ou mais atraente na história. Seria razoável esperar que o enredo e o conflito não fossem revelados na capa. No entanto, é espantoso como muitos livros ilustrados destroem a expectativa criada pelo título atraente apresentando o cenário ou o antagonista na capa [...] (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p. 313)

O autor poderá ter em mente uma capa que, para ele, seria perfeita, mas deve se considerar que nem sempre ele está certo quanto a isso, mesmo ele sendo o escritor do texto, ou o ilustrador da obra, especialmente quando ele for leigo em relação ao design gráfico. Pode-se dizer que esta é uma das muitas consequências da setorização da produção do livro. Durante o processo de pré-produção da obra, o autor ou ilustrador acaba alguma preferência por uma das imagens que foi gerada durante a criação e queira que ela esteja na capa, ou até que o mesmo já apresente uma ilustração diferente daquelas selecionadas para compor o miolo. Pode acontecer também de o autor do texto sugerir que a capa seja elaborada de tal forma considerando apenas a ilustração, sem se preocupar com o local onde o título irá ficar, nome do autor e do ilustrador, nome/logo da editora, entre outros elementos que podem ser opcionais ou não.

Um exemplo interessante para ser analisado são duas versões da capa de *C is for Cthulhu*, publicado no Brasil pela Cosac Naify como *O fantástico alfabeto Lovecraft*. O livro é uma espécie de dicionário ilustrado do universo fictício criado pelo autor H. P. Lovecraft. O personagem “Cthulhu” é um dos mais conhecidos criados por ele e está tanto na capa quanto no interior no livro, com uma página só para ele. Porém, o título original do livro é traduzido literalmente para “C para Cthulhu”, um recorte do texto que há no miolo, sendo assim, não é estranho o fato de que o

personagem esteja centralizado na capa com o desenho que representa Lovecraft à sua frente e outro personagem logo atrás, dando-lhe uma posição de destaque. Já o título em português não enfatiza este personagem, mas sim deixa claro que o livro apresenta o universo do autor de A a Z, reunindo não só Cthulhu e Lovecraft, como muitos outros personagens que também estão ilustrados no miolo – e o destaque agora é a ilustração que representa o próprio H. P. Lovecraft, como está destacado no título (Tabela 5).



Tabela 5. Capa original e capa da versão brasileira de “C is for Cthulhu”.

Fonte: Reprodução do autor.

Vale ressaltar também que, como citado anteriormente, a capa normalmente é feita de um papel diferente do miolo — mais duro, mais resistente, e de custo maior. Isso dependerá do valor agregado ao material e à intenção do designer gráfico, tendo em vista que é a capa o elemento com o qual o leitor entra em contato antes de todo o resto. Powers (2008, p.7) afirma:

No caso de um livro ilustrado, [a capa] pode servir de amostra das delícias que virão — uma espécie de janela para um mundo interior, mas não necessariamente a mais rica delas. Num romance juvenil, ela pode ser a única parte do livro impressa em cores e, portanto, a mais envolvente.

5.5 Materiais e tecnologia

Este é o início da etapa de construção física do livro. Uma vez definidos os espaços por onde o olhar do leitor deverá percorrer a partir das disposições

encontradas para o texto e imagens do projeto gráfico, pode-se iniciar o processo de escolha do tipo de suporte a ser utilizado para tal obra. Vale ressaltar que, nem sempre esta ordem é necessária, sendo possível, algumas vezes, que os elementos sejam organizados e inseridos no projeto gráfico tendo-se em mente um material previamente escolhido como suporte.

5.5.1 Suporte



Figura 24. Catálogo de papel comum em gráficas, para que o cliente possa escolher o papel em que seu material será impresso. Fonte: <https://cargocollective.com/victorpoggi/Catalogo-de-papeis>. Acesso em maio de 2019.

Lucy Niemeyer afirma que “a eficácia de uma estratégia comunicativa está vinculada à adequada escolha do canal de comunicação: o tipo de suporte para sinais visuais, auditivos, olfativos, táteis etc.” (2007, p. 32). O suporte em questão nesta metodologia é o papel. Ele também faz parte da interface do livro, portanto, tem bastante influência na experiência do usuário, afetando diretamente o modo como este irá interagir com o objeto. O papel escolhido para o projeto deverá facilitar a ação dos sentidos usados na leitura e no manuseio do livro, ou até mesmo suscitar uma nova maneira de se usá-los. **A escolha inadequada** do suporte pode prejudicar esta experiência quando, por exemplo, se há uma grande quantidade de texto impressa em uma página de qualquer papel com brilho intenso como, por exemplo, o couché brilhante, será impossível de ler confortavelmente em ambientes com muita

iluminação, já que este material tem um alto nível de reflexão, fazendo com que manchas de luz prejudiquem a visualização do conteúdo. Já um papel de aspecto fosco ou amarelado, que é mais adequado para textos longos, pode deixar o conteúdo das páginas menos vívido, e se a intenção do designer for a de evidenciar uma imagem com cores vibrantes e chamativas, ele deverá escolher um material que seja mais adequado. Portanto, é importante procurar gráficas para fazer uma pesquisa e escolher o papel mais adequado ao projeto em questão.

5.6 Experimentação, modelo e verificação

A etapa de experimentação de materiais do livro ilustrado irá consistir em testar, de maneira impressa, como o conteúdo se comportará no suporte. Aqui serão verificados aspectos como a influência do brilho do papel na experiência de leitura, se o tipo de impressão é adequado para valorizar as imagens, se o texto está demasiado grande ou pequeno, e se as cores das ilustrações se comportam no suporte de maneira tão eficaz quanto aquele utilizado originalmente pelo ilustrador (seja este tradicional ou digital). Escolhidos os tipos de papel do miolo e da capa, o próximo passo é imprimir um modelo.

O modelo do livro é chamado de “boneca”, ou “boneco” em algumas partes do Brasil. Trata-se de um modelo impresso, o primeiro protótipo onde se tem o livro em mãos para que ele seja experimentado de maneira mais aproximada da final, antes de ser impresso em tiragens.

Estas duas etapas servem mais como uma verificação do processo de impressão do que do projeto gráfico, pois, nela serão verificadas questões referentes à transferência deste, feito digitalmente, para o suporte físico. Estão além das funções competidas ao designer; este, no que lhe concerne, deve encaminhar seu trabalho para uma gráfica com as devidas configurações e especificações, a saber, os arquivos fechados do projeto gráfico. Porém, elas também podem auxiliar na visualização do resultado final da organização feita pelo designer e também se o comportamento do conteúdo da capa e das páginas precisará ser alterado no computador. Portanto, não devem ser descartadas.

6 CONCLUSÃO

“De quem é o livro?” foi a pergunta que mais ajudou a direcionar este trabalho. O projeto gráfico do livro ilustrado é, sem dúvida, uma porta aberta para descobertas, experimentações e aprendizado para o profissional de Design, seja este iniciante ou experiente. Sabe-se que, apesar de serem dominantes na literatura infantil e infanto-juvenil, há diversos públicos para essas obras, além das crianças e jovens, cada qual com suas preferências, repertório cultural, influências externas, suas próprias conclusões sobre os livros que experimentam. Antes do designer, são os autores do texto e ilustrações quem devem considerar a que público eles são direcionados, sabendo que a eficácia de transmissão da mensagem depende, também, do leitor que interage com o livro. Essa troca acontece de maneira indireta durante a experiência de leitura, a qual o designer tem total responsabilidade — ele quem deve entender como e porque autores e ilustradores querem conversar com o leitor, e fazer com que essa mensagem seja transmitida do modo mais claro possível.

Essas tentativas podem levar a acreditar que são necessárias fórmulas mirabolantes para se projetar um livro, com o intuito de se destacar em um universo cada vez mais habitado por projetistas, e o resultado desta busca por algo diferenciado muitas vezes resulta em um trabalho onde o “design pelo design” suprime todas as necessidades mais urgentes.

Nota-se que a escolha de um bom material, uma fonte “bonita”, um texto bem escrito e ilustrações impecáveis podem servir de nada se estes elementos não forem bem organizados e, antes de conversarem com o leitor, estarem de acordo uns com os outros. Não há necessidade de novas fórmulas para se projetar o livro ilustrado, independente da faixa etária para qual ele se destina. A eficiência desta e de qualquer outro tipo de obra realiza-se quando o usuário consegue navegar por suas páginas sem qualquer atrapalho, sendo conduzido sem perceber por lugares onde o designer estabeleceu que ele trilhasse para que não viesse a se perder.

O que se faz necessário entender é que, apesar das possibilidades continuarem surgindo, diferenciais que serão requisitados de acordo com cada publicação, os princípios essenciais não podem ser esquecidos, visto que eles têm funcionado desde o surgimento dos primeiros impressos e mostrado sua eficiência cada vez mais notável em detrimento das tentativas de suprimi-los.

Conclui-se, portanto, que o conhecimento gerado desde os primeiros livros ilustrados é perfeitamente aplicável atualmente, desta vez, porém, se tem meios para aprimorá-los e aplicá-los com a certeza de que estarão sendo utilizados da maneira mais eficaz possível. O designer que entender estes princípios é capaz de construir trabalhos cada vez mais memoráveis para o leitor.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico: formato**. Tradução: Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.

_____. **Design básico: imagem**. Tradução: Mariana Belloli. Porto Alegre: Bookman, 2009.

_____. **Design básico: layout**. Tradução: Aline Evers. 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BELMIRO, Celia Abicalil; ALMEIDA, Tatyane Andrade. Livro Ilustrado e as Narrativas Metaficcionais para Crianças. In: **PERSPECTIVA: Revista do Centro de Ciências da Educação**. v. 36, n. 1. tri. jan/mar 2018. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2018v36n1p151>>. Acesso em: 4 de outubro de 2018.

BIAZETTO, Cristina. As cores na ilustração do livro infantil e juvenil. In: OLIVEIRA, Ieda de (Org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008. p. 75-91.

CASTANHA, Marilda. A linguagem visual no livro sem texto. In: OLIVEIRA, Ieda de (Org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008. p 141-161

CAVALCANTE, Nathália Sá. Linguagem das figuras, figuras de linguagem ou conversando sobre ilustração. In: FARBIAS, Jackeline Lima et al. (org.). **Os lugares do design na leitura**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008. p. 53-59.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução: Reginaldo de Moraes. São Paulo: UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**: diagrama da teoria do signo. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2003.

CORRÊA, Hércules Toledo. Qualidade estética em obras para crianças. In: PAIVA, Aparecida; SOARES, Magda (org.). **Literatura infantil**: políticas e concepções. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. p. 91-109.

DOMICIANO, Cassia Leticia Carrara; COQUET, Eduarda. Livros sem texto: modos de leitura. In: **1º Congresso Internacional em Estudos da Criança - Infâncias Possíveis, Mundos Reais**. Braga: Instituto de Estudos da Criança, 2 a 4 de Fevereiro 2008. Casa da Leitura. Disponível em: <http://www.casadaleitura.org/portalbeta/bo/documentos/ot_cassia_domiciano_a.pdf>. Acesso em: 10 de outubro de 2018.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FITTIPALDI, Ciça. O que é uma imagem narrativa? In: OLIVEIRA, Ieda de (Org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008. p. 93-121.

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & design gráfico**: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Bookman, 2008.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução: Cid Knipel. Ed. rev. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LAGO, Ângela. **O Cântico dos Cânticos**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LEBORG, Christian. **Gramática Visual**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015. Tradução de: Priscila Farias.

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

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Tradução: Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MORAES, Odilon. O projeto gráfico do livro infantil e juvenil. In: OLIVEIRA, Ieda de (Org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008. p. 49-59.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução: José Manuel de Vasconcelos. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **Design e comunicação visual**. Tradução: Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

NAKATA, Milton Koji. Ilustração de livro infantil: design contribuindo no seu processo de realização. In: HENRIQUES, Fernanda et al. **Ensaio em design**: produção e diversidade. Bauru, SP: Canal 6, 2012.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. 2ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

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

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa**. Tradução: Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SILVA, Aline Luiza da. Trajetória da literatura infantil: da origem histórica e do conceito mercadológico ao caráter pedagógico na atualidade. In: **REGRAD – Revista Eletrônica de Graduação da UNIVEM**. v. 2, n. 2. bim. jul/dez 2011. Disponível em: <<http://revista.univem.edu.br/REGRAD/article/view/234>> Acesso em: 26 de novembro de 2017.

SOUZA, M. **Guia de tipos:** métodos para uso das fontes de PC. [s.l.; s.n], 2002.
Disponível em: <http://www.infoamerica.org/museo/pdf/guia_de_tipos01.pdf>.
Acesso em: 03 de maio de 2019.