

# O PROJETO GRÁFICO NOS LIVROS INFANTIS: A LINGUAGEM EM FUNÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO VISUAL

---

Tomas Guner Sniker<sup>1</sup>

André José Ribeiro Guimarães

Lucas Bueno de Camargo

Orientação:

Ms. Cássia Letícia Carrara Domiciano

SNIKER, T. G. et al. O projeto gráfico nos livros infantis: a linguagem em função da alfabetização visual. *Revista Educação Gráfica*, Bauru, n.7, p.81-92, 2003.

## Resumo

O campo de atuação do designer vem se expandindo no decorrer dos anos, repercutindo pelas mais diversas áreas do conhecimento e pelos mais diversos suportes. Este artigo tem como objetivo traçar uma análise do papel desempenhado pelo projeto gráfico elaborado por um profissional da área de design na execução de um livro infantil. Visto que o livro infantil destina-se às crianças, este trabalho apresenta alguns pontos nos quais o designer

---

<sup>1</sup> Tomas Guner Sniker – graduando do curso de Desenho Industrial – Unesp – Campus End. R Cristiano Pagani 10-49 BL 02 AP 74, Bauru/SP, Jardim Auri Verde CEP 17028-130

pode contribuir para uma melhor alfabetização visual do leitor.

**Palavras-chave:** Projeto gráfico, Design, Livro infantil, alfabetização visual, linguagem, semiótica.

### **Abstract**

The actuation's field of the designer has expanding during the last years, reverberating in very different areas of knowledge and by different supports. This article has the objective of draw an analysis of the paper fulfilled by the graphic project elaborated by a professional of design's area in the execution of a childish book. Since the childish book is purposed to children, this work show some points that the designer can contribute for a best visual learning of the reader.

**Keywords:** Graphic Project, Design, Childish Book, Visual Learning, Language, Semiotic.

### **Introdução**

Desde muito cedo a experiência sensível humana depara-se com uma série de mensagens destinadas a sua educação. Estas mensagens apresentam-se em vários códigos, utilizando os mais diversos formatos e meios, os quais sempre estão em constante atualização, de maneira que dialoguem com o período em vigência. Neste trabalho tomaremos um meio em específico, o livro, mais específico ainda, o livro infantil. Sem adentrarmos as questões pertinentes aos estudiosos e pesquisadores da literatura, como se existe ou não uma literatura destinada ao público infantil e conseqüentemente ilustrações e produtos

culturais, tomaremos o livro, não somente como um objeto a ser produzido ou manuseado, mas como uma qualidade informacional.

O livro é um meio de comunicação curioso, embora os meios digitais em poucos anos tenham avançado por todos os setores do conhecimento, otimizando funções e relações, ainda postula-se o livro como o melhor meio para a apreensão do conhecimento pelas crianças. Fato este que é defendido por um sem número de pessoas, que vão desde os pais e seus filhos, os leitores, até pedagogos e educadores em geral.

O livro infantil é destinado a seres humanos em uma fase muito frágil, preponderante para desenvolvimento destes como adultos. Tal fase define muitas vezes traços irreversíveis da personalidade de um ser humano, como por exemplo, que tipo de relações serão traçadas com o mundo, a realidade e suas representações, ou seja, o domínio do mundo enquanto fenômeno de linguagem e comunicação. Neste sentido este trabalho apresenta um estudo acerca de como o projeto gráfico, efetuado por um profissional da área do design, contribui para uma melhor relação entre a criança/leitor e o objeto livro, tendo em vista uma melhor alfabetização visual da criança.

Um projeto gráfico envolve uma série de fatores, que vão desde a articulação de informações inseridas em um objeto cultural até a otimização do produto para a sua reprodução. Dada a amplitude destes fatores, nos restringimos a analisar apenas alguns de seus aspectos, como as questões subjacentes à linguagem: os formatos, os materiais, as ilustrações, as representações dos fenômenos e o diálogo entre os códigos. Para tanto, utilizaremos o instrumental teórico fornecido pela teoria da comunicação e pela semiótica peirciana. Portanto, na certeza de que nos limitando aos conceitos ligados à

linguagem, produziremos um trabalho de qualidade, dando algumas contribuições para o melhor entendimento e complexificação do projeto, não nos adentramos às teorias ligadas à reprodução serial dos livros e seus meios técnicos.

### A linguagem e o código visual

A linguagem, tomando a semiótica peirciana como ponto de partida, é um conceito que abarca um contingente muito grande de formas de comunicação e significação, as quais incluem não só o código verbal, mas também todas as formas de expressões efetuadas pelo homem sobre o planeta, desde as danças tribais até o choro "birrento" de um bebê às interfaces com computadores. Tal constatação se faz necessária, pois historicamente a maior incidência do código verbal no ocidente, proferido pela língua ou pela escrita, resultou na tomada deste como o melhor veículo para o conhecimento e interpretação do mundo. Em função deste fato, as outras linguagens e formas de manifestação eram dadas como menores ou de segunda linha. No entanto esta situação se reverteu, ou melhor, vem se revertendo devido ao avanço dos sistemas de produção e reprodução de linguagens, pois a humanidade vem sendo bombardeada por uma verdadeira enxurrada de signos, proporcionando o contato direto e necessário com toda sorte de manifestações de linguagem, sejam elas proferidas de modo sonoro, visual, verbal ou fazendo uso da hibridização destes três códigos. Devido a esta difusão de linguagens, o homem comum

tornou-se capaz de entender e apreender tais fenômenos como formas de linguagem.

A linguagem pode ser entendida como capacidade intrínseca ao homem de criar e associar signos. Logo toda e qualquer produção humana, de um modo geral, pode ser caracterizada como linguagem, fazendo uso de um código sistematizado ou não<sup>2</sup>. O código é um sistema de regras de seleção e combinação sígnica, que se constitui de um signo mais a sintaxe que o identifica e caracteriza seu modo de representar<sup>3</sup>.

### As Representações

Devido à importância da representação em nosso trabalho, optamos por fazer aqui uma leve explanação do conceito adotado pela semiótica de Charles Sanders Peirce. Para Peirce fenômeno ou *phaneron* defini-se como "o que quer que esteja perante o nosso espírito em algum sentido, sem cuidar se corresponde a algo real ou não"<sup>4</sup>. Espírito diz respeito ao lugar onde ocorre todo o processo de apreensão dos fenômenos, esse lugar de apreensão Peirce chamará de consciência. Tais fenômenos não se apresentam a mente somente de modo externo, ou seja, fora do corpo: a porta que bate, o aceno da mão, a palavra no livro, etc. Mas também podem ocorrer de modo interno ou visceral como uma dor, queimação, lembranças, sonhos, sensações, etc. Ou seja, quaisquer experiências que estejam abertas para o homem em sua vida.

A apreensão destes fenômenos se dá por meio da captação dos mesmos pela consciência, a qual com o intuito de compreendê-los produz

<sup>2</sup> ROSSI, D. 1996. Forma e Cor – paradigmas de uma poética espacial. São Paulo, FAUUSP, Dissertação de mestrado, pág.100.

<sup>3</sup> FERRARA, L. 2001. Leitura sem palavras. São Paulo, Ática, pág. 8.

<sup>4</sup> SANTAELLA, L.1996. Produção de linguagem e ideologia. São Paulo, Cortez, pág. 26.



signos, representações que permitem articulá-los como pensamentos. Neste contexto Peirce define que “um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatemente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada de interpretante”<sup>5</sup>. Este processo de significação dos fenômenos pela mente não é gerido apenas por meio de uma atividade racional e direcionada, mas também de modo involuntário, pois nem tudo que é captado por nossos sentidos passa pela razão. Daí o caráter amplo do conceito de signo, levado ao longe por Peirce, no qual mera qualidade, impressão ou leve sensação de bem estar podem ser entendidos como signo, deste modo podemos entender que tudo é signo, qualquer coisa que se apresente ou se produza na consciência é signo. O processo de significação dos fenômenos é ainda mais complexo na medida que, assim como utiliza representações para a compreensão da realidade, também se constitui de signos, que são ao mesmo tempo veículo para interpretação e objetos a serem interpretados.

### **Os livros e seus formatos**

Adentremos agora às questões pertinentes aos livros e à atuação do designer. Quando se fala em projeto gráfico de um livro infantil, tornou-se comum discutir a qualidade das

ilustrações contidas nele, desde a técnica utilizada para execução das mesmas até o modo como estão representadas, as técnicas utilizadas, o grau de abstração, entre outras coisas. Questões sem dúvida pertinentes, mas algumas vezes, erroneamente, tomadas como sinônimo de projeto. No entanto, atualmente boa parte dos profissionais ligados a literatura infantil têm formação em design, devido à importância da atividade projetual nesta área, o projeto gráfico deixou de ser sinônimo de ilustração e adquiriu um caráter mais amplo, dentro do qual as ilustrações e o projeto gráfico tornaram-se parte de um processo indissociável. O projeto gráfico passou a estar presente desde o início do processo de concepção do livro, indicando e criando novos formatos, estabelecendo um diálogo entre a história do livro e a forma deste, harmonizando e dando ritmo ao livro, integrando de modo novo e eficiente tipologias e imagens e utilizando novos materiais possibilitados pelas novas tecnologias.

A profissionalização do setor e a maior importância dada ao projeto, não só gráfico mas, ao pensamento projetual, levaram o suporte livro a experimentar novas possibilidades: livros de plástico; livros infláveis e impermeáveis pra serem lidos na banheira; livros odorantes, sonoros, com diversas texturas e apelos táteis; livros eletrônicos, cd-rom e livros brinquedo<sup>6</sup>. Esta proliferação de linguagens, inseridas no objeto livro contribuem para um melhor desenvolvimento da criança, não só da alfabetização visual mas, também para uma relação melhor com os demais sentidos, possibilitando assim uma relação mais saudável da criança com os fenômenos a sua volta.

---

<sup>5</sup> SANTAELLA, L. 1998. O que é semiótica? São Paulo, Brasiliense, pág. 58.

<sup>6</sup> LINS, G. 2002. Livro infantil? São Paulo, Rosari, pág. 21.

## **Análise e classificação dos livros infantis**

Feito o levantamento dos livros infantis para análise, os dividimos em três grupos, no primeiro grupo colocamos os livros que apresentavam em sua estrutura uma divisão rígida, na qual os espaços para texto e imagem são nitidamente demarcados. Nestes casos nota-se que projeto gráfico adentrou o processo de execução posteriormente, na etapa da diagramação. No segundo grupo estão os livros que concebem em seu projeto gráfico uma relação qualitativa entre texto e imagem, fazendo uso de um diálogo claro entre dos dois códigos (a mescla dos dois códigos só é possível quando o projeto gráfico permeia o processo desde o início) e um terceiro grupo, no qual interagem num processo único: o texto, a imagem e o meio. O projeto gráfico é preponderante neste caso, pois sem ele os livros deste grupo não poderiam ser concebidos.

### **PRIMEIRO GRUPO: Design funcional para a socialização.**

Iniciando a análise dos livros infantis, enfocamos primeiramente, os livros que têm em seu projeto gráfico, uma divisão clara e rígida, na qual, os espaços para textos e imagens estão nitidamente demarcados. A diagramação, na maior parte das vezes, segue um mesmo padrão. O código verbal é colocado à direita e o código visual é restrito à esquerda, ou vice-versa. Entendemos que a estrutura visa, entre outros motivos, dar maior funcionalidade ao processo de leitura. As informações tidas como mais importantes são colocadas à direita, pois quando o livro é aberto, o campo visual recai diretamente sobre esta área. Portanto os livros são montados seguindo

padrões similares, de modo a otimizar e tornar mais rápida e funcional a leitura.

Notamos também, na maior parte dos livros analisados, a predominância do código verbal sobre o código visual. Devido à relação existente entre estes códigos, as ilustrações se fazem presentes apenas como referências claras e diretas ao texto, muitas vezes o ilustrando descritivamente, existe um favorecimento do código verbal. Embora este tipo de diálogo, ou melhor, representação descritiva, entre o código visual e o código verbal ofereça uma produção restrita de significados, os livros que os apresentam são importantes, devido ao treino possibilitado à criança, em relacionar clara e diretamente um código ao outro. Nesta estrutura percebe-se também, a intenção de educar a criança para o mundo das codificações e linguagens convencionadas socialmente, imprescindíveis para a comunicação, além de iniciá-la e prepará-la na conceituação e domínio da língua.

O enfoque dado às imagens é direcionado a um leitor que começa a associar as formas às palavras, portanto já é alfabetizado ou encontra-se em processo de alfabetização. Nestes livros nota-se que texto, imagem (ilustração) e projeto gráfico foram efetuados em processos distintos, ou sucessivos. Ou seja, o escritor manda a história para um ilustrador, que depois de elaborar as imagens, às envia a um designer, que contribui com o projeto gráfico. O projeto gráfico é trabalhado a serviço de determinada função pedagógica com o intuito de otimizá-la, tornando a mensagem clara e interagindo os códigos verbal e visual. Ainda, notamos que as configurações utilizadas aparentam ser o projeto gráfico clássico na execução de livros infantis, pois foram constatadas na imensa maioria dos livros avaliados para análise, sejam novos ou velhos.



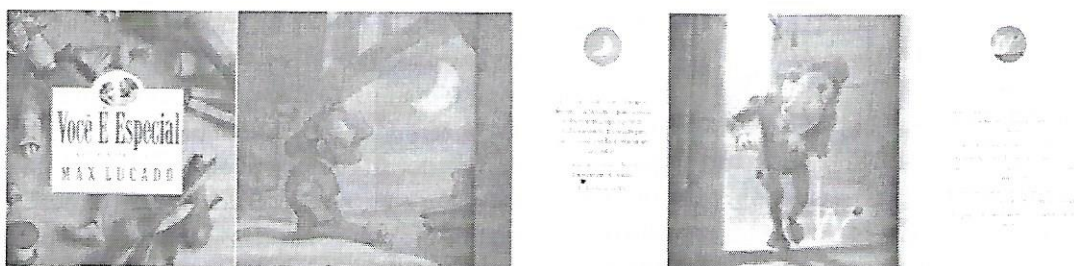


FIGURA 1 - LUCADO, M. e MARTINEZ, S. *Você é especial*. Campinas: United Press 2000.

*Você é especial* - Max Lucado/ ilustrações de Sergio Martinez - Este é um exemplo claro, no qual a interação entre o código verbal e o código visual é exibida sob uma divisão rígida. As ilustrações à direita e os textos à esquerda, dentro de caixotes emoldurados. As ilustrações são claras e diretas do texto. O trabalho de Sérgio Martinez, embora fazendo uso de um grau de abstração baixo, representando simbolicamente a realidade, tem muita personalidade, tanto no traço, quanto no uso das cores e na iluminação. O contato das crianças com bons trabalhos de ilustração, como este, favorecem o processo de alfabetização visual. O projeto gráfico valorizou estas imagens ao utiliza-las sangradas nas páginas e em alguns momentos tomando dois terços das páginas duplas. Ainda, o projeto gráfico deixou as mensagens claras, pois por meio de uma diagramação sóbria e coerente, os espaços foram bem preenchidos.

As ilustrações são representações claras e diretas do texto. O trabalho de Sérgio Martinez, embora fazendo uso de um grau de abstração baixo, representando simbolicamente a realidade, tem muita personalidade, tanto no traço, quanto no uso das cores e na iluminação. O contato das crianças com bons trabalhos de ilustração, como este, favorecem o processo de alfabetização visual. O projeto gráfico valorizou estas imagens ao utiliza-las sangradas nas páginas e em alguns momentos tomando dois terços das páginas duplas. Ainda, o projeto gráfico deixou as mensagens claras, pois por meio de uma diagramação sóbria e coerente, os espaços foram bem preenchidos.

camente a realidade, tem muita personalidade, tanto no traço, quanto no uso das cores e na iluminação. O contato das crianças com bons trabalhos de ilustração, como este, favorecem o processo de alfabetização visual. O projeto gráfico valorizou estas imagens ao utiliza-las sangradas nas páginas e em alguns momentos tomando dois terços das páginas duplas. Ainda, o projeto gráfico deixou as mensagens claras, pois por meio de uma diagramação sóbria e coerente, os espaços foram bem preenchidos.

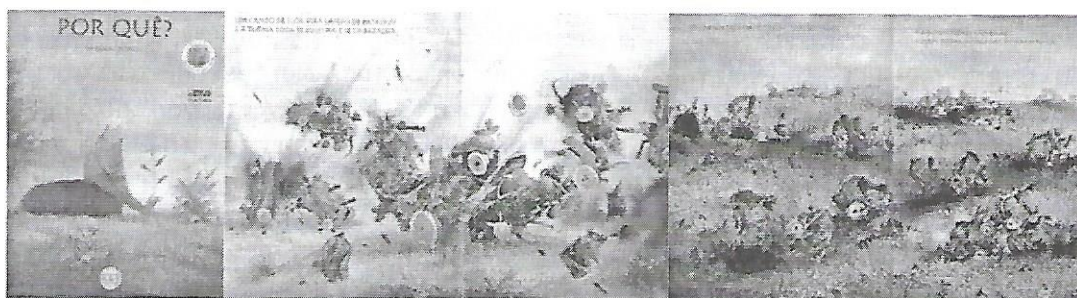


FIGURA 2 - POPOV, N. *Por Que?*. São Paulo: Ática, 2000.

*Por que?* - Nikolai Popov. - Aqui temos outro exemplo de uma relação descritiva entre texto e imagem. No entanto, neste livro, as imagens podem ser utilizadas como uma narrativa à parte, sem o uso do código verbal. Talvez, devido a este fato os textos se encontrem no topo da página, em tipos discretos e relativamente pequenos para o tamanho do livro. Os textos estão sobre as imagens, sem o uso de caixas ou de qualquer outro recurso visual.

Esta obra possui sangramento nas imagens, ou seja, as ilustrações não se encontram em molduras, favorecendo a interação do leitor com a história. As ilustrações exibem um grau de iconicidade maior que o do exemplo anterior, além de potencializar a imersão do leitor, devido ao seu tamanho e a intensidade dos verdes utilizados. O livro se destina a um leitor que ainda absorve as informações por meio das formas, mas pode associá-las a um simples texto, começando o processo de

aprendizagem não só do código verbal, mas também da relação suave e direta que se estabelece entre os códigos verbal e

visual. O projeto gráfico foi trabalhado a serviço da transmissão clara de informações.

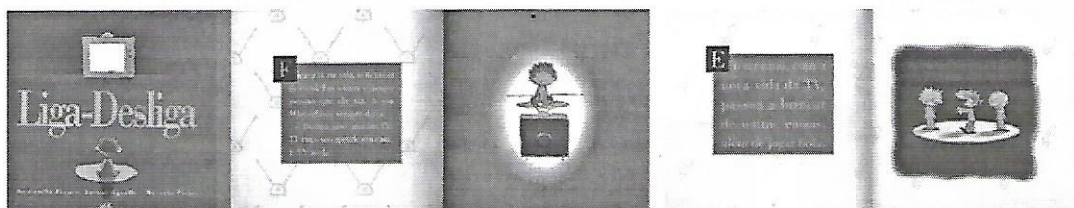


FIGURA 3 - FRANCO, Camila, AGNELLI, Franco e PIRES, Marcelo. *Liga-Desliga*. São Paulo: Cia das Letras, 1993.

*Liga-desliga* - Camila Franco, Jarbas Agnelli e Marcelo Pires - A moldura está presente tanto em imagens como em textos. O projeto gráfico favorece as ilustrações, concebendo uma sensação icônica que remete a iluminação de uma televisão. Notamos neste exemplo, com maior facilidade, o trabalho do designer, principalmente no que tange a diagramação: no fundo das páginas são utilizados signos relacionados à TV, os tipos do texto são grandes e mudam de cor e tamanho no decorrer da história. As ilustrações participam da narrativa representando simbolicamente o código verbal.

### SEGUNDO GRUPO: Diálogo qualitativo entre os códigos Verbal e Visual.

Analisaremos agora, os livros que propõe um diálogo qualitativo entre os códigos verbal e visual. A aproximação destes dois códigos é um bom começo para uma alfabetização visual qualitativa, e conseqüentemente um melhor domínio do código verbal. As crianças desde muito cedo desenhavam e se expressavam por meio de imagens, portanto é interessante apresentar a elas as possíveis relações e aplicações destes desenhos.

Estes livros são importantes devido à inserção que proporcionam à criança dentro do universo das linguagens, pois ao contrário do que ocorreu nos livros analisados anteriormente, nos quais as imagens serviam como um modo de reafirmar o código verbal, a fim de capacitar a criança a fazer relações diretas entre este o código visual, agora, as imagens são aplicadas projetualmente, como parte integrante da narrativa e do processo. Estas aplicações envolvem a criança em uma outra experiência perceptiva, relacionando os dois códigos na busca da inferência e produção de significados. Apresentam uma relação qualitativa entre o código verbal e o código visual, enquanto nos exemplos anteriormente analisados a relação é direta e distintiva entre os dois códigos.

Esta experiência não deve ser apresentada apenas como maior reconhecimento do código visual como linguagem, mas o contato e reconhecimento deste, possibilitará ao leitor perceber e a capacitar-se em fazer outras relações com outros códigos, como o sonoro, o gestual, o interpessoal, o intrapessoal, o lógico-matemático, etc. O ser humano desde cedo deve ser direcionado ao aprendizado de diversas linguagens, com o intuito de, não só preparar-lo para viver longe da família e



exercer suas atividades em sociedade, mas também para se comunicar melhor e consequentemente se relacionar melhor. Neste grupo, o

papel desempenhado pelo projeto gráfico está presente desde o início de concepção do livro, articulando texto e imagem.

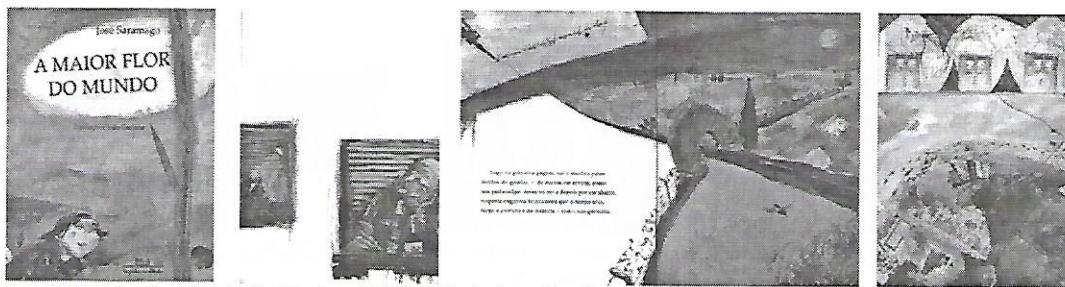


FIGURA 4 - SARAMAGO, J. e CAETANO, J. *A maior flor do mundo*. São Paulo: Cia das letras, 2001.

*A maior flor do mundo* - José Saramago /ilustrações de João Caetano - Em nosso primeiro exemplo deste grupo, conta-se uma bela fábula, que já nas primeiras páginas introduz o receptor/intérprete em um fenômeno chamado metalinguagem, o próprio autor descreve o processo e a dificuldade de se escrever um livro infantil, este é reforçado pelas ilustrações, que estabelecem um diálogo com o leitor na medida em que o autor aparece e fala diretamente.

As representações/ilustrações oferecem ao intérprete/leitor novas percepções, rompendo com os padrões sempre limpos e delimitados das ilustrações para livros infantis, com técnicas mistas de colagem e pintura para contar a história, além de potencializarem verdadeiros exercícios de

abstração que aparecem desde a capa, em que podemos notar o uso de um metro no lugar do caule da flor, para designa-la como a "maior do mundo", até em ilustrações, nas quais o garoto é associado a um pintassilgo. O processo de abstração é utilizado como um recurso em função da beleza estética, tanto como a favor do texto na medida em que o representa. Nestas ilustrações, o mundo, o rio Nilo, as montanhas e outros elementos descritos no texto estão representados abstratamente. Os espaços para os textos neste livro foram demarcados pelo ilustrador durante o processo de construção das imagens. Remetendo algumas vezes à linguagem das histórias em quadrinhos, texto e imagem são utilizados de modo a dar ritmo e linearidade à narrativa.



FIGURA 5 - GÓES, L. P. e OSNEI. *Falando pelos cotovelos*. São Paulo: Editora Moderna, 1990.



*Falando pelos cotovelos* - Lúcia Pimentel Góes /ilustrações de Osnei. – Aqui temos um fato curioso, recorrente entre as crianças: elas levarem os provérbios populares ao pé da letra como: *pé de mesa, língua de trapo, falar pelos cotovelos, rei na barriga, etc.* Por meio de uma narrativa, na qual um garoto se defronta com vários provérbios populares, os autores levam o leitor a entrar em contato com seus prováveis e seus significados.

O projeto gráfico do livro integra texto e imagem de modo que um código não daria conta do recado sem a presença do outro, ou melhor, se estabelece um diálogo entre o código verbal e o código visual, em que ambos adquirem maior eficiência. Enquanto

a autora insere explicações no texto relacionadas aos significados reais das expressões, o ilustrador apresenta as expressões literalmente nos desenhos. No entanto, existem alguns problemas a serem levantados, embora as ilustrações sejam bem feitas e coloridas por meio de sofisticados sistemas de coloração, utilizando o computador, estas apresentam uma carga grande de redundância em alguns aspectos como o traço e as perspectivas, semelhantes aos usados à exaustão nos livros infantis. Com relação à diagramação, o problema consiste na relação entre texto e imagem, pois estes estão dispostos em áreas bem delimitadas. Dado que a integração já existe na narrativa, não haveria problema se ambos serem integrados visualmente.

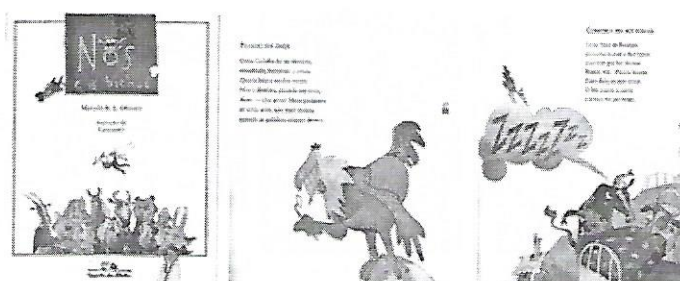


FIGURA 6 - OLIVEIRA, M. L. e CÁRCAMO. *Nós e os bichos*. São Paulo: Cia das Letras, 2002.

*Nós e os bichos* - Marcelo R.L. Oliveira /ilustrações de Cárcomo - Este livro tem em comum com o anterior o uso de provérbios e expressões populares, mas enquanto o exemplo anterior utilizava uma narrativa como modo de expressão, este se estrutura como um livro de poesias. As expressões, sempre relacionadas a animais como: “conversa para boi dormir”, “mãe coruja” e “cada macaco no seu galho” estão posicionadas no alto da página em forma de poesia, enquanto as ilustrações as representam literalmente logo abaixo, mostrando como são engraçadas e absurdas. O emprego destes provérbios e expressões populares, existentes na cultura brasileira,

contribui para um trabalho de reconhecimento e familiarização da criança com alguns aspectos do folclore e linguajar dos brasileiros. Ainda, com relação às ilustrações, com um requinte raro, elas apresentam-se como um belo repertório visual a ser adquirido pelos leitores/ intérpretes. Com relação à diagramação, o problema consiste na relação entre texto e imagem, pois estes estão dispostos em áreas bem delimitadas. Dado que são poesias, e como se sabe estas fornecem uma versatilidade maior de composição e diagramação. Não haveria problemas se ambos os códigos fossem integrados visualmente.

### TERCEIRO GRUPO: O suporte como informação.

Dando continuidade a análise dos grupos, analisaremos agora, o terceiro e último grupo, no qual, interagem num processo único: o texto, as imagens e o meio ou suporte. Além de o projeto gráfico ser de vital importância nestes exemplos, pois sem este, os livros não poderiam ser concebidos, verificamos o alto grau de experimentação. Os projetos gráficos levam em conta as possibilidades e qualidades oferecidas pelo livro como objeto. O modo como as informações estão dispostas e articuladas nestes exemplos questionam o próprio

suporte e lançam novos modos de concepção do mesmo. O formato, o manuseio do livro, os movimentos ou o gestual oferecido pelo suporte, estão inseridos e otimizados dentro do projeto. Entendendo que o livro não é apenas um objeto com experiências ligadas ao sentido da visão, pois existem vários outros aspectos a serem experimentados pelo leitor como a quantidade de páginas, a diagramação, o formato do livro, as técnicas de ilustração, os vários tipos de letras e o tipo de impressão, nota-se que uma relação projetual e qualitativa destes itens possibilita ao leitor uma produção de significados muito mais expressiva.

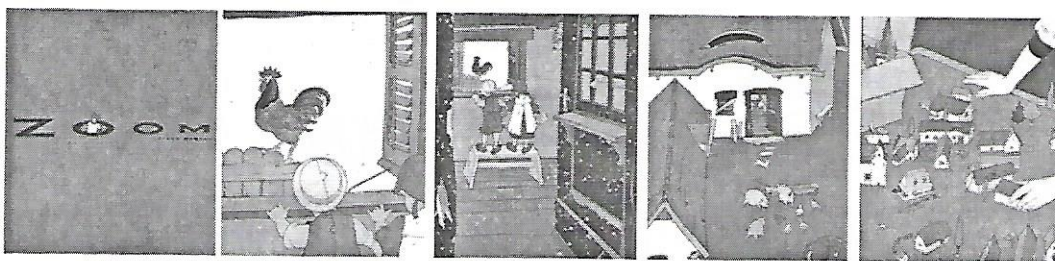


FIGURA 7 - BANYAI, I. *Zoom*. São Paulo: Brinque Books, 2000.

*Zoom* - Istvan Banyai - Esta obra é um raro exemplo de livro infantil em que não há presença do código verbal. O autor trabalha as imagens de maneira inovadora, gerando informação nova aos seus leitores, na medida em que mostra como "nada é o que parece ser". Ele consegue tal feito por meio de um movimento de zoom, que se

inicia na primeira página e segue através de movimentos ininterruptos, que vão do *plano detalhe* até o *plano geral* várias vezes, até a última página. O processo representacional é quebrado várias vezes no livro, pois logo que se vê o plano geral, nota-se que este estava dentro de um outro, como exemplificado na imagem acima.

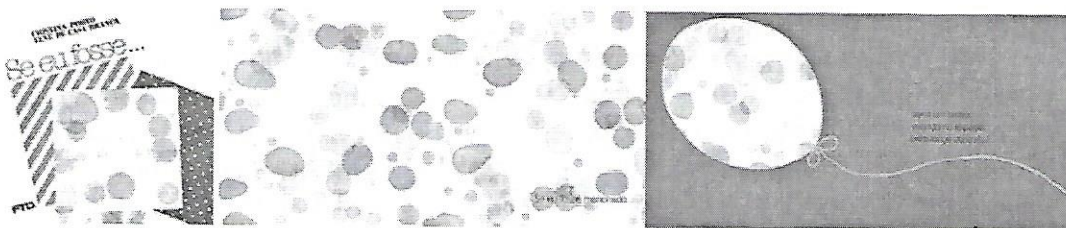


FIGURA 8 - CASA BRANCA, M. e Casa Branca, T. *Se eu fosse...* São Paulo: FTD, 1986.



*Se eu fosse...* - Cistina Porto /Tenê de Casa Branca - A predominância da informação qualitativa neste livro faz com que ele seja um exemplo de como o leitor torna-se um co-autor do livro. O livro é basicamente feito de preposições, um tanto quanto incomuns, como: "Se eu fosse listrado..." Isto faz com que o leitor pense nessa preposição e conseqüentemente, mesmo que inconscientemente durante o curto período em que dura o ato de virar a página, pense numa alternativa para esta

dúvida, criando assim uma seqüência na história. Na página seguinte, a cada preposição a autora apresenta uma alternativa, mas deixa claro que é uma dentre várias. As ilustrações constituem-se de malhas geométricas simples, com aparência de recortes de papel, obtendo efeitos visuais interessantes, como texturas e ilusões de óptica. Ao final do livro a autora deixa várias possibilidades de "se eu fosse..." sem resposta, permitindo a interação livre do leitor.

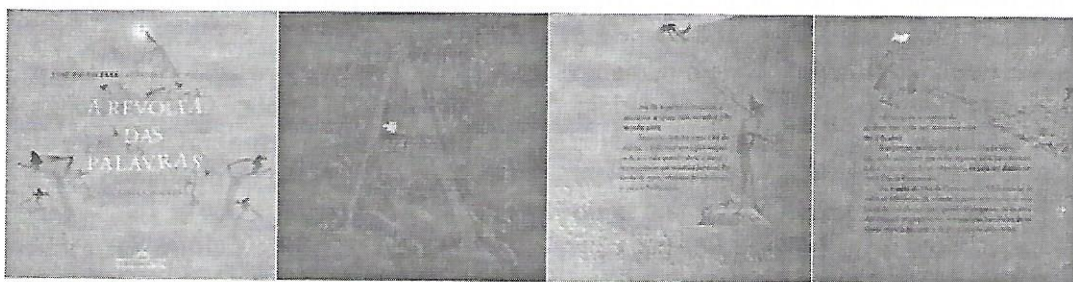


FIGURA 9 - PAES, J.P. e LAGO A. *A revolta das palavras*. Cia das Letras, 1999.

*A revolta das palavras* – José Paulo Paes/ Ângela Lago - Aqui encontramos um livro com uma estrutura linear, como um livro convencional, sem grandes possibilidades de interação, diferentemente dos exemplos anteriores. No entanto, quando manuseado, demonstra que é na totalidade de seus atributos que está sua qualidade. O projeto gráfico, os tipos utilizados e as pequenas ilustrações atribuem ao livro uma coerência de linguagem que nenhum dos outros exemplos apresenta. Suas páginas, isoladamente, são apenas papéis coloridos com alguns tipos e desenhos discretos, mas na totalidade torna-se um produto cultural de qualidade que tem suas qualidades potencializadas como objeto. O livro compõe a representação de um outro livro em seu interior, pois narra a história de uma revolução das palavras em um dicionário.

Destaque para as tipologias que, em conjunto com os desenhos das letras do alfabeto no decorrer do livro, compõem informações distintas, ao mesmo tempo em que dialogam. O movimento representado pela diagramação e tipos demonstra a revolta das palavras, e a "saída" destas do dicionário, por meio da fala e da escrita.

### Conclusão

O livro individualmente, como objeto de comunicação, como difusor de informações tem limitações e dá conta apenas de um pequeno grupo de experiências destinadas à educação. Dado que é na diversidade, na multiplicidade que se dá um aprendizado qualitativo, a qualidade de informação não deve ser um item superespecífico das grandes obras, mas

de todo e qualquer livro. Neste sentido o designer como produtor cultural deve preparar-se e desenvolver projetos sempre buscando a inovação e a interação qualitativa entre códigos. No entanto não devemos confundir qualidade de informação com mensagem indecifrável ou lixo de linguagem, devido à fragilidade do público alvo, as configurações devem ser estudadas e estabelecidas com consciência e coerência, com o intuito de fomentar o desenvolvimento e crescimento do leitor.

Notamos neste trabalho o importante papel desempenhado pelo projeto gráfico nos livros infantis. Esta participação tende a crescer exponencialmente dado o aumento de qualidades e possibilidades oferecidas pela atividade projetual neste meio. Nos exemplos em que verificamos a incidência do pensamento projetual desde o início do processo, nota-se melhores resultados, com coerência de linguagem e maior aproveitamento das possibilidades oferecidas pelo meio. Na interação entre os diversos códigos de linguagem e na clareza e objetividade de informação.

## **Bibliografia**

BENSE, M. 1971. **Pequena estética**. São Paulo: Perspectiva.

BIGAL, S. 1999. **O que é criação publicitária**. São Paulo: Nobel.

DONDIS, D. A. 2000. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes.

FERRARA, L. 2001. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática.

LINS, G. 2002. **Livro infantil?**. São Paulo: Rosari.

KHÉDE, S. S. (org.). 1983. **Literatura infantil juvenil**. Petrópolis: Vozes.

MUNARI, B. 1981. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70.

PEIRCE, C. S. 1984. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix.

PIGNATARI, D. 1981. **Semiótica da arte e da arquitetura**. São Paulo: Cultrix.

\_\_\_\_\_. 2002. **Informação. Linguagem. Comunicação**. São Paulo: Ateliê Editorial.

ROSSI, D. 1996. **Forma e Cor – paradigmas de uma poética espacial**. São Paulo: FAUUSP, Dissertação de mestrado.

SANTAELLA, L. 1996. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento.

\_\_\_\_\_. 1998. **O que é Semiótica?** São Paulo: Brasiliense, Primeiros Passos.