

Processos, métodos e modos de concepção visual em projetos de livro para infância

Processes, methods and modes of visual design in Childhood book projects

Simone Cavalcante de Almeida, Universidade Anhembi Morumbi
simonecavalcantee@gmail.com

Gisela Belluzzo de Campos, Universidade Anhembi Morumbi
camposbelluzzo@gmail.com

Resumo

A ação de projetar o design gráfico dos livros para infância envolve vários processos, métodos e modos de concepção visual. Ao elaborar seus trabalhos, designers e ilustradores/as articulam exercícios de raciocínio e [re]invenção e se inter-relacionam de diferentes maneiras com a escrita. Os estudos de caso da produção de livros impressos no Brasil a partir dos anos 1990 exploram as criações de André Neves, Lúcia Hiratsuka, Andrés Sandoval, Raquel Matsushita e Renato Moriconi durante a *era da tecnologia gráfica digital* (MELO; RAMOS, 2011). Com os enlaces de noções entre processo e método e da inseparabilidade entre *projeção*, *materialização projetual* e *habitabilidade* no design (LEDESMA, 2005), retoma-se o papel dos criadores visuais na construção do livro como produto cultural e meio de comunicação. Os resultados alcançados confirmam as trocas e aproximações entre design gráfico e ilustração quanto à forma, organização e comunicação de seus processos.

Palavras-chave: Design, Design gráfico, Ilustração, Processos de concepção, Livro para infância.

Abstract

The action of designing the graphic design of children's book involves several processes, methods and modes of visual design. When elaborating their works, designers and illustrators articulate exercises of reasoning and [re]invention and they interrelate in different ways with writing. Case studies of the production of printed books in Brazil from the 1990s onwards explore the creations of André Neves, Lúcia Hiratsuka, Andrés Sandoval, Raquel Matsushita and Renato Moriconi during the era of digital graphics technology (MELO; RAMOS, 2011). With the discussion of notions of process and method and the inseparability between design, project materialization and habitability in design (LEDESMA, 2005), the role of visual creators in the construction of the book as a cultural product and means of communication is resumed. The results achieved confirm the exchanges and approximations between graphic design and illustration, regarding the form, organization and communication of their processes.

Keywords: Design, Design gráfico, Illustration, Design processes, Childhood book.



Introdução

Os anos 1990 marcam uma mudança de paradigma na produção de design editorial dos livros para infância no Brasil, com a incorporação do computador pessoal no cotidiano de trabalho do segmento. Em plena *era da tecnologia gráfica digital* (MELO; RAMOS, 2011), os projetos de design e ilustração são modificados por essa interferência tecnológica, bem como por várias *interferências de contexto*: culturais, políticas e socioeconômicas (SCOREL, 2004). Essas *linhas dominantes* agem sobre os procedimentos de projeção do livro, no planejamento de seus elementos visuais que ocorre como uma situação *ideal* e sempre orientada ao futuro (LEITE, 2011).

No aspecto das interferências culturais e políticas, os/as profissionais estão cada vez mais cientes do quanto a execução de suas criações ultrapassa o domínio de requisitos da linguagem visual e o cumprimento de tarefas encaminhadas pelas editoras. Há uma necessidade de ampliar seus repertórios *intelectuais, cognitivos* e de *formação* tanto técnica como cultural (FERLAUTO; BURGER, 2014), e isso contribui para uma certa autonomia do seu olhar projetual. Em contato com temas transversais de seu tempo, como a pluralidade cultural, eles passam com mais frequência a autoinduzir projetos e a construir formas e conteúdos, cujas ideias, mensagens e indagações colocam em xeque valores vigentes na sociedade.

Em relação às interferências socioeconômicas e tecnológicas, as criações de design e ilustração são influenciadas pelo estágio atual da globalização e pelas mudanças de fluxo de informação e conteúdo dos últimos 30 anos. As facilidades da informática – internet, hipertexto, livro digital, impressão digital, comércio eletrônico (*e-commerce*) – alteram os procedimentos de construção visual e ampliam as possibilidades de trocas com a realidade editorial de outros países, constatadas pelo aumento de traduções em circulação e de produções reconhecidas em prêmios e feiras internacionais de referência no segmento.

Imersos nesse contexto, os/as criadores/as visuais executam seus projetos em meio aos aspectos indissociáveis do design: *projeção, materialização projetual* e *habitabilidade* (LEDESMA, 2005). A *projeção* abrange os exercícios de esboço, leiaute e arte-final, quando ocorrem a fermentação de ideias, a conciliação das condições técnicas e tecnológicas disponíveis, a composição e organização espacial das formas e dos conteúdos do livro e a definição de uma proposição gráfico-visual (ibidem). As propostas visuais podem ter origem em abordagens *conceituais, documentais, analíticas* e/ou *expressivas* e apresentar soluções gráficas e de imagens únicas e inovadoras, ou reinventadas pela combinação de recursos como *desconstrução, pastiche, intertextualidade, paródia* (HASLAM, 2007; POYNOR, 2010).

Com a *materialização projetual*, as soluções visuais buscadas no projeto alcançam uma existência palpável. Aquilo que foi gerado no campo de criação adquire *lugar, peso e existência* (FUENTES, 2009) ao atravessar os processos e métodos de tratamento, impressão gráfica e acabamento do campo de produção dos chamados *modelos de desenvolvimento do livro* (HASLAM, 2007). Essas redes intercambiáveis de informação demonstram a natureza coletiva da construção do livro que envolve não apenas autores (escritores/as, ilustradores/as e designers) e editores/as, mas uma gama de profissionais: diretores/as de arte, fotógrafos/as, produtores/as, impressores/as gráficos/as (Figura 1). O livro para infância da atualidade possui modelos de desenvolvimento mais expandidos comparado ao livro convencional:

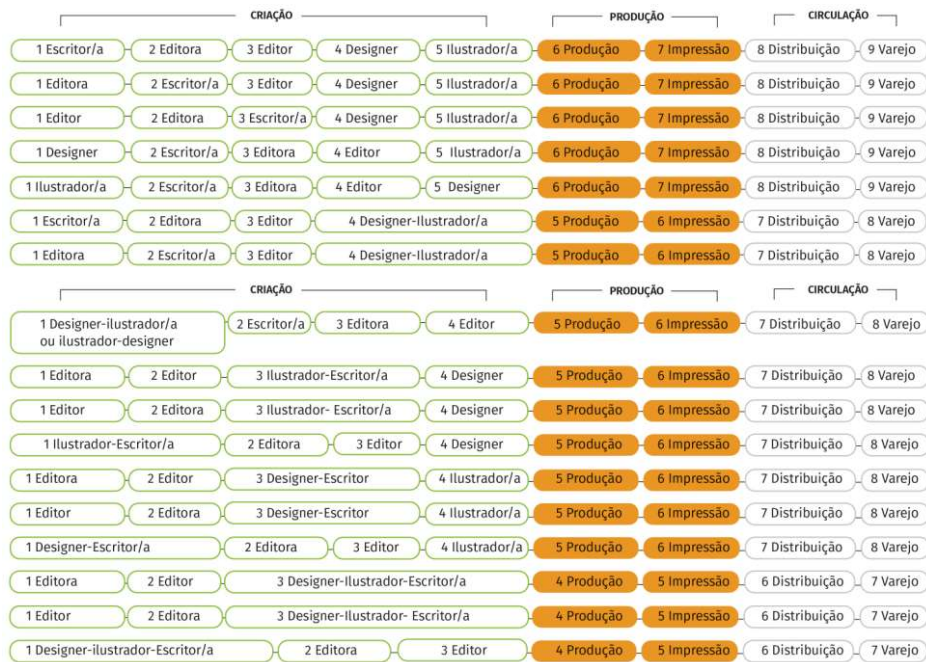


Figura 1: Modelos de desenvolvimento do livro para infância
Fonte: Elaborado pelas autoras, 2021, a partir de Haslam, 2007

O aspecto da *habitabilidade*, por sua vez, atravessa os campos da criação, produção e circulação do modelo de desenvolvimento do livro, e diz respeito à capacidade de o design gráfico *expor e modificar valores sociais*, interferindo na maneira de estar das pessoas, no seu *habitat cultural* (LEDESMA, 2005). Desde a projeção, os criadores costumam antever possíveis reações do leitorado às ideias e mensagens transmitidas. As proposições gráfico-visuais ficam abertas a diferentes níveis de percepção visual e dependem de *visões de mundo subjetivas*, podendo atingir o alcance de seus objetivos com *precisão e positividade*, como provocar *ambiguidade, desejo e ideologia* (ibidem).

Ao acessar um determinado modelo de desenvolvimento do livro impresso, designers e ilustradores/as levam adiante seus processos, métodos e modos de concepção visual. Os processos representam o caminho da criação, com etapas programadas e interligadas por determinadas intenções, que podem ser alteradas de ordem conforme a execução do projeto. Dentro dos processos, os métodos consistem em cada passo dado na concretização da demanda, a partir da inter-relação de uma variedade de atividades, formas de proceder e instrumentos intelectuais e operacionais. Essas ações respondem pelo lado criativo da demanda de design, sendo dificilmente controladas ou pré-meditadas na sua totalidade (COELHO, 2014; COELHO, 2011; MELO, 2004; NACIF, 2022). Por sua vez, os modos de concepção visual¹ compreendem a maneira como os processos de design e ilustração interagem entre si e na sua relação com a escrita do livro, com possibilidades de interlocução que caminham de um grau quase inexistente a situações relativas e intensas de trocas, algumas delas bem colaborativas.

Ao estruturar o design do livro como uma *forma específica de comunicação*, os/as criadores/as se apoiam na tríade entre o sentido de *percepção visual* das mensagens

¹ O termo *modo de concepção* é conceituado na tese *Projetando o livro para infância – processos, métodos e modos de concepção de design gráfico e ilustração*, de Simone Cavalcante de Almeida, orientada pela professora Gisela Belluzzo de Campos.

veiculadas, os *meios* pelos quais circula e a *condição massiva* do contato com uma audiência (LEDESMA, 2005) que, no caso do livro, é constituída pelo leitorado – indivíduos e comunidades leitoras (Figura 2).



Figura 2: Triade comunicativa do design a partir das categorias de livro para infância
Fonte: Elaborado pelas autoras, 2021, com base nas ideias de Ledesma, 2005

Os caminhos da projeção do livro para infância se orientam hoje pelos principais marcadores formais e operacionais da produção. Com a coexistência de uma multiplicidade de meios, linguagens e suportes, é possível dispor, ao mesmo tempo, de recursos para criação de livros digitais (*ebooks* e *book app*) e livros físicos (livro impresso, livro-CD, livro-DVD, livro-CDrom); apropriar-se de elementos de várias linguagens (cinema, quadrinhos, TV, publicidade, artes visuais); e empregar uma diversidade de materiais. Além disso, pode-se aproveitar a correlação de procedimentos digitais e analógicos, combinando ações capazes de ser alteradas a qualquer instante, de maneira veloz, com aquelas dependentes do gesto e do suporte empregado. Existe também a possibilidade de ajustar as lentes projetuais para a amplitude da qualidade visual, incorporando expectativas que ultrapassam as preocupações com a forma do livro.

Com os estudos de caso das produções visuais de Lúcia Hiratsuka, André Neves, Raquel Matsushita, Andrés Sandoval e Renato Moriconi, retomam-se as rotas e os desvios da concepção visual até o momento de estruturação da arte-final de seu design. Apesar de compartilhar o mesmo modo de concepção visual, cada ator/a interfere de maneira pessoal no cumprimento das tarefas de seu projeto, apresentando propostas únicas que diversificam os métodos projetuais de design do livro impresso para infância brasileiro. Pretende-se demonstrar as relações de trocas e aproximações entre design e ilustração na construção do livro no seu duplo papel de produto cultural e meio de comunicação.

Processos e métodos na prática projetual

Durante a criação de seus projetos, designers e ilustradores/as seguem um processo com etapas planejadas, encadeadas e previamente visualizadas que atravessam *mudanças* e *estados sucessivos* a partir de certas intenções e objetivos (COELHO, 2014). Esse caminho visual, em lugar de uma linha reta, funciona em três dimensões que configuram sua dinâmica de execução (Figura 3).



Figura 3: Dimensões do processo de concepção
Fonte: Elaborado pelas autoras, 2021

A dimensão de recorrência abrange os aspectos constantes na ação de projetar e aquelas tarefas repetidas na trajetória de um mesmo atuador. Na concepção das ilustrações, os processos costumam compartilhar das etapas de briefing, pesquisa, criação, avaliação e implementação (SILVA; NAKATA, 2016). Os processos de design, por sua vez, mantêm pontos coincidentes como as fases de briefing, levantamento de dados, conceituação do projeto, elaboração da proposta preliminar, apresentação ao cliente, avaliação/ajustes na proposta, desenvolvimento do projeto, pré-produção e produção e implantação e/ou distribuição (MELO, 2004).

Por outro lado, a dimensão de inconstância compreende as ações, práticas e predisposições que se submetem a constantes mudanças. As tendências, estratégias, relação entre tempo e memória, eleição das referências e manipulação de recursos são aspectos que atestam o caráter provisório da concepção, sempre sujeita a desvios, incertezas e acasos. Os métodos agem nessa dimensão, apresentando várias saídas para as demandas de design e ilustração, revendo, como ocorre em todo processo de criação, *erros e necessidades de ajustes, testando hipóteses e formas provisórias* que podem ser absorvidas ou dispensadas no curso do trabalho (SALLES, 2011).

As condicionantes consistem em aspectos que podem restringir, delimitar ou impedir a realização de uma proposta. O processo de concepção visual fica assim dependente de fatores como a intervenção do editor nas escolhas conceituais e visuais do livro, as condições técnicas e tecnológicas disponíveis no momento da criação e a variação no perfil do leitorado que interferem na escolha dos requisitos formais e nas estratégias dos criadores.

O processo de concepção visual do livro, atravessado por essas dimensões, vai sendo executado a partir de uma série de ações, tanto objetivas, movidas pelos exercícios de raciocínio, como subjetivas, impulsionadas pelas atividades imaginativas e fabuladoras. Seja no trajeto de design, seja no caminho da ilustração, os/as profissionais costumam compartilhar a mesma sintaxe visual, fazendo uso de componentes visuais, como ponto, linha, forma, cor e textura, e de relações organizativas, como repetição, ritmo, escala, movimento. Eles têm a seu dispor, além disso, uma infinidade de recursos – materiais, técnicas e ferramentas – que contribuem para a externalização de seu pensamento visual.

Para o designer, a projeção depende de um olhar multidirecional em torno de um programa a ser seguido. Nesse movimento, ocorre a conciliação das condições técnicas e tecnológicas com as possíveis finalidades e funções do que está sendo criado, bem como o desenvolvimento de estratégias de comunicação acerca do tema e do problema da demanda de design (FRASCARA, 2006). O planejamento no design visa reduzir ao máximo a *imprevisibilidade* e amplificar as lentes projetuais para a tomada de decisões que levem em consideração os diferentes aspectos da realidade circundante, como as questões tecnológicas, econômicas, ecológicas e tecnológicas (LEDESMA, 2005; FERLAUTO, 2002).

Na concepção de imagens, o ilustrador também lida com problemas simples ou complexos. Mas, diferente do designer, sua perspectiva projetiva fica mais restrita às necessidades do conteúdo verbal, aos limites formais do livro e à capacidade comunicativa das ideias e mensagens contidas nas imagens. Com o *método do desenho*, os procedimentos da *observação* e o *aprendizado da visualização*, os ilustradores conhecem e exploram o contexto e buscam solucionar determinado problema visual (ZEEGEN; CRUSH, 2009).

Por dentro dos modos de concepção visual

Os processos de design gráfico e ilustração se articulam em diferentes arranjos na ação de projetar, tendo abertura para a interlocução com várias parcerias (MELO, 2004). Esses trajetos, que podem caminhar juntos ou separados e mantendo ou não uma relação de proximidade com a escrita, organizam-se em três modalidades: Design gráfico e Ilustração segmentados, [des]associado à Escrita (MCV segmentado); Design gráfico e Ilustração juntos, em relação dual com a escrita (MCV dual); e Design gráfico, Ilustração e Escrita integrados (MCV integrado).

No MCV segmentado, há uma linha divisória entre os processos de design gráfico e ilustração, que são executados por diferentes profissionais. Neste modo, o designer ou o ilustrador podem absorver as tarefas da escrita, com as respectivas funções de designer-escritor e ilustrador-escritor (Figura 4).



Figura 4: Modo de concepção segmentado
Fonte: Elaborado pelas autoras, 2021

Por sua vez, a construção do livro no MCV dual ocorre com uma separação entre o visual e o verbal. O desenvolvimento das tarefas de design gráfico e ilustração ficam nas mãos de um mesmo criador, enquanto a escrita é produzida por outra pessoa. Em um único

processo de projeto, o designer-ilustrador elabora o conceito das propostas visuais e estrutura espacialmente as formas e os conteúdos, detendo o controle parcial do campo de criação (Figura 5).



Design gráfico–Ilustração/Escrita

Figura 5: Modo de concepção dual
Fonte: Elaborado pelas autoras, 2021

O design gráfico, a ilustração e a escrita também podem caminhar juntos no MCV integrado. Nessa modalidade, o designer-ilustrador-escritor concentra as tarefas de construção gráfico-visual-verbal do livro num único processo, realizado de maneira sequenciada ou num grau de fusão e organicidade (Figura 6).



Design gráfico–Ilustração–Escrita

Figura 6: Modo de concepção integrado
Fonte: Elaborado pelas autoras, 2021

Em atuação no meio de produção editorial, designers e ilustradores/as acessam um ou mais de um desses modos, executando projetos a partir de diferentes abordagens, organização dos conteúdos e tipos de livro: livro-álbum ou livro ilustrado da atualidade, livro de primeiras leituras, livro com ilustração, livro-objeto e livro-brinquedo.

Caminhos da projeção de designers e ilustradores/as da atualidade

Nas últimas décadas, as interferências de contexto e as mudanças na cultura visual dos próprios criadores vêm alterando as configurações do campo de criação dos modelos de desenvolvimento do livro. Cada vez mais designers e ilustradores/as assumem um certo protagonismo nas decisões projetuais. Além da execução de demandas recebidas das editoras, eles/as buscam atuar de maneira ativa no estabelecimento de parcerias para a realização de novos projetos editoriais, na idealização, gestão e execução de coleções de

livros e na autoindução de propostas, muitas vezes, submetidas à publicação em estágio avançado de elaboração.

A incidência de projetos no modo de concepção visual integrado demonstra o quanto a *produção do texto* – a criação de seus conteúdos visuais e verbais – e a *produção do livro* – a construção da sua forma e materialidade (CHARTIER, 2014) se tornam práticas inseparáveis no cotidiano de produção. Há um deslocamento da noção equivocada do ilustrador e do designer como prestadores de serviço para uma visão ampliada desses agentes. Eles passam a ser vistos como produtores de discursos e materialidades, mediadores ou articuladores de conceitos, sentidos e representações e autores de proposições gráfico-visuais e até mesmo verbais que induzem novas formas de comunicação e percepção de mundo (NAKATA, 2012; LEDESMA, 2005).

Ao fazer o caminho de retorno, da obra antes de sua materialização projetual, nota-se que, apesar das aproximações de suas etapas, cada trajeto visual se torna único pelo desdobrar de ações de sua dimensão de inconstância. As obras *Ladrão de ovos*, de Lúcia Hiratsuka, *Tom*, de André Neves, *O dia da festa*, de Renato Moriconi, *Os pontos cardeais acrobatas*, de Andrés Sandoval, e *Claro, Cleusa. Claro, Clóvis*, de Raquel Matsushita, mesmo construídas no MCV integrado e direcionadas a um perfil de leitorado diversificado, voltado preferencialmente às crianças, diferenciam-se pelas rotas, escolhas e desvios que demarcam seus métodos de concepção.

Projeção de Lúcia Hiratsuka

Na projeção de *Ladrão de ovos* (2010), Lúcia Hiratsuka retoma e reconstrói uma crônica do seu arquivo pessoal e propõe à editora a publicação do novo texto em formato de livro ilustrado, na coleção Histórias do Quintal (HIRATSUKA, 2019). Esse e os demais volumes da coleção visam atingir comunidades leitoras na faixa escolar, com grau avançado de leitura.

Os desenhos elaborados a lápis na fase de esboço ficionam a história ouvida na sua infância do sumiço de ovos no quintal do sítio Asahi (Figura 7). A composição do leiaute e a arte-final das imagens são feitas em pranchas de papel com a técnica mista do grafite, aquarela e sumiê. A partir de um boneco montado no computador, ela experimenta, durante quatro meses, as possibilidades de formato e articulação entre textos visual e verbal.



Figura 7: Esboços do livro
Fonte: Acervo pessoal cedido pela ilustradora. Fotos autorizadas: Dayane Abdala

Com as ilustrações concluídas, a montagem das páginas segue um encadeamento por estados sucessivos que narram a busca das crianças pelo causador dos sumiços, o cachorro Duke. Nesta fase do processo criador, a ilustradora direciona suas preocupações à divisão e articulação dos textos, para ela, requisitos fundamentais para o sentido narrativo (ibidem).

O fato de ser a autora do escrito facilita a tomada de decisões sobre o leiaute. As soluções encontradas valorizam a diagramação associativa. Há uma preferência por espaços em branco capazes de transmitir a sensação de amplitude e iluminação do quintal buscada desde a fase de concepção das ilustrações, que se apresentam em planos abertos e médios, algumas delas desenquadradas (Figura 8). Com a utilização da estratégia de criatividade, as mudanças de expressão nos sentimentos das personagens Laura e Carlinhos passam a conduzir os movimentos das ações.



a.

b.

Figura 8: Esboço abandonado (a) e arte-final da ilustração (b)
Fonte: Acervo pessoal cedido pela ilustradora. Fotos autorizadas: Dayane Abdala

A ilustradora conta com a parceria da Station One Art Studio e a mediação da editora Cláudia Ribeiro Mesquita para as decisões sobre a tipografia e a capa. Com o fechamento da arte-final, o

arquivo do livro-álbum atravessa as etapas seguintes do fluxo de pré-produção e produção gráfica até sua transformação em produto cultural.

Projeção de André Neves

O processo de concepção de *Tom* (2012) começa a partir de um episódio casual no cotidiano do ilustrador André Neves. Durante a organização de objetos pessoais, ele encontra um cartão postal com a imagem de amigos dançando, que reativa em sua memória um acontecimento vivido: a recordação da cena do filho de um amigo, que era autista, girando sem parar ao ouvir a música de um vídeo.

A partir dessa recordação, ele inicia a elaboração das imagens e do texto escrito, valorizando inicialmente a ideia da liberdade de ser criança. Com o avanço do processo, ele percebe que está tratando do autismo na sua construção narrativa e busca se aprofundar nesse assunto (NEVES, 2019).

Os textos visual e verbal são estruturados num boneco digital criado no computador que é apresentado de maneira autoinduzida à editora. A proposta de design desse documento tem muitas semelhanças com a edição impressa do livro, nos requisitos do formato vertical, da montagem, do ritmo e da diagramação do tipo associativa, com imagens e tipografias mantendo um alto grau de colaboração (Figura 9).

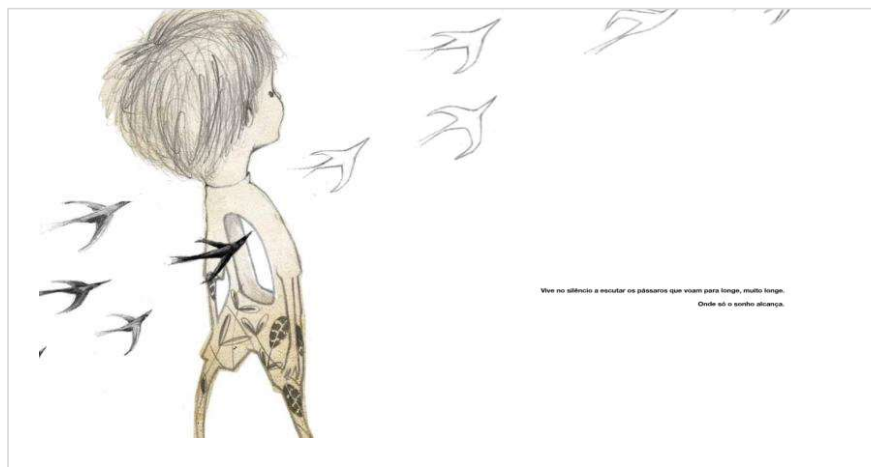


Figura 9: Boneco digital do livro *Tom*
Fonte: Acervo pessoal cedido pelo ilustrador

Até chegar ao desenho final e à realização dos testes de cor, muitas soluções exploradas nos esboços vão ficando pelo caminho. Com a manipulação da técnica mista, ele escolhe a cor verde-água e a transparência como elementos demarcadores do ritmo da narrativa (Figura 10).



Figura 10: Estudo de cor de Tom
Fonte: Acervo pessoal cedido pelo ilustrador. Foto autorizada: Dayane Abdala

O desenvolvimento do projeto gráfico transcorre num clima de dúvida e angústia. “Fiz uma exposição porque eu terminei o livro, e o livro não consumiu a minha necessidade criativa” (NEVES, 2019). Para o ilustrador, os limites gráficos do livro impresso se tornam pequenos para abrigar a infinidade de imagens que emergem de sua imaginação. Isso traduz uma mudança na sua trajetória como artista. O *formato livro* sozinho já não atende às necessidades de sua concepção (ibidem).

Projeção de Andrés Sandoval

Os pontos cardeais acrobatas (2013), de Andrés Sandoval, emprega a técnica mista, combinando a montagem cenográfica de objeto de função adaptada com fotografia, intervenção digital e recursos em 3D. A projeção das imagens do livro é construída numa parceria com o fotógrafo André Brandão o assistente Erick Fugii.

Andrés Sandoval encaminha à editora, de maneira autoinduzida, um caderno com estudos de anáglifos, que consiste numa técnica fotográfica ou de projeção estereoscópica em que as imagens são percebidas por meio de óculos formado por cores complementares. Depois de avaliar o esboço, que tem como fonte de inspiração a obra da artista Anna Maiolino, a editora aprova a realização do projeto.

Neste trabalho, o ilustrador reúne diferentes referências: a obra *Cat's Cradles and other string figures* (1970), de Joost Elffers e Michael Schuyt, uma revista japonesa com uma máquina 3D e um fanzine francês produzido em serigrafia. Ele também recorre a esboços de sua autoria, como um caderno com imagens de anáglifos do céu de Brasília, um fanzine com imagens em três dimensões sobre um passeio a pé pelo Minhocão e um estudo de figuras tridimensionais, com desenhos de linhas num espaço em branco (SANDOVAL, 2021).

Em toda a concepção da obra está presente sua preferência pela linha como narrativa na espacialidade gráfica. Ao aproveitar a ideia do vai-e-vem do jogo da cama-de-gato, de fazer e se desmanchar, o ilustrador planeja a composição formal e organiza o design, construindo o primeiro estudo, em formato de zine.

Os desenhos das imagens aparecem misturados a anotações num mesmo caderno de esboços, usado para estudar o roteiro visual da narrativa e sua distribuição espacial (Figura 11). Ao manter contato com essas imagens e a proposta preliminar de design, a editora Isabel Lopes Coelho sugere algumas mudanças que contribuem para a inserção de novos elementos no cenário.



Figura 11: Caderno de esboços de *Os pontos cardeais acrobatas*
Fonte: Acervo pessoal cedido pelo ilustrador. Fotos autorizadas: Dayane Abdala

Muitas das ideias desenvolvidas são abandonadas no caminho da projeção, como os desenhos de pássaros, figuras quadradas, personagens pendurados em varal (Figura 12). Só depois dessas experimentações, ele escolhe trabalhar com personagens que se equilibram em acrobacias. As imagens construídas por linhas que se movimentam no espaço e se desdobram formam uma espécie de rosa dos ventos (SANDOVAL, 2019).

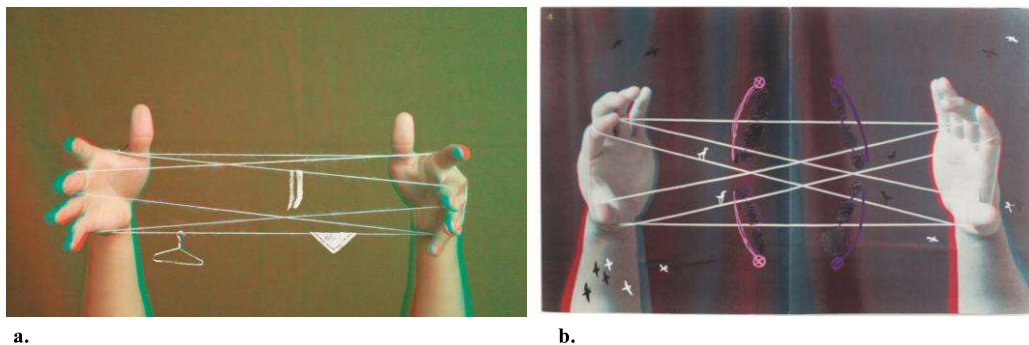


Figura 12: Teste de cor de figuras (a) e boneco com desenhos iniciais do livro (b)
Fonte: Acervo pessoal cedido pelo ilustrador. Foto autorizada do boneco: Dayane Abdala

Os exercícios de criação ocorrem numa fusão orgânica dos passos tomados na projeção de design e ilustração. Depois de selecionar as ideias das ilustrações e avaliar a proposta de design, vem a fase seguinte de captação de imagens, realizada em sessões no estúdio do fotógrafo André Brandão. À frente de um cenário formado por uma cortina, os gestos do jogo da cama-de-gato feitos com as mãos do assistente Erick Fugii são captados pelo fotógrafo. As imagens depois passam a ser manipuladas no computador, com a inserção das personagens, a interpolação de camadas e os ajustes de cor. Após a impressão, elas podem ser visualizadas com o auxílio de óculos 3D.

Para desenvolver a projeção do livro, Andrés Sandoval conta com a parceria no design de Flávia Castanheira. Depois de concluída a arte-final na editora, com a colaboração de Wagner Fernandes no tratamento das imagens, o livro segue as etapas de pré-produção e produção gráfica.

Projeção de Renato Moriconi

A concepção de *O dia da festa* (2017), de Renato Moriconi, parte da recordação de trabalhos guardados em seu acervo particular. Ele se inspira numa série de desenhos criados para o site *O Pequeno leitor* e retoma alguns elementos desses desenhos para estruturar o livro.

Depois de elaborar o escrito, ele esboça as primeiras imagens e organiza ambos os textos em um boneco de papel. Esse documento, submetido de maneira autoinduzida à editora (Figura 13), antecipa as fases de conceituação e de proposição preliminar do projeto, apresentando requisitos do leiaute de formato, montagem e disposição gráfica.

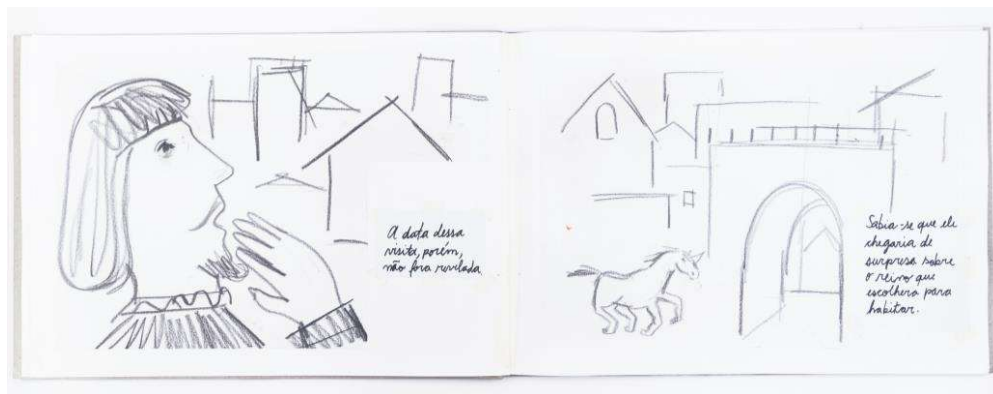


Figura 13: Boneco do livro *O dia da festa*
Fonte: Acervo pessoal cedido pelo ilustrador. Foto autorizada: Dayane Abdala

A estratégia de criatividade do design explora a diagramação disjuntiva. De um lado, o texto escrito aborda um acontecimento místico quando um unicórnio caminha pela terra até chegar em um reino; de outro, as imagens seguem uma lógica paralela ao escrito e representam um cavalo em movimento levando algo na cabeça, semelhante a um chifre.

Após a aprovação do esboço, ele inicia a fase de pesquisa. Neste trabalho, fica evidenciada a utilização de referências de diferentes épocas da história da pintura. Na criação das imagens, os fragmentos das obras referenciadas são combinados em apropriações e associações livres, com o emprego da técnica mista da acrílica, guache e colagem. O uso deslocado das colagens repercute no texto escrito, que atravessa uma série de transformações, caminhando de um sentido linear para uma construção com várias rotas de entrada.

Depois de extrair fragmentos das obras artísticas na internet e em livros de arte, Renato Moriconi seleciona e imprime em jato de tinta, recorta e cola as imagens em telas de pintura, dentro de formatos individual ou díptico, nas dimensões proporcionais das páginas duplas do livro (Figura 14). As colagens são combinadas às pinceladas, sem a necessidade de rascunhos em folhas de papel (MORICONI, 2019).



Figura 14: Rascunhos de *O dia da festa* em tela de pintura
Fonte: Acervo pessoal cedido pelo ilustrador. Fotos autorizadas: Dayane Abdala

O processo de concepção do livro utiliza pouco o computador e transcorre quase totalmente por meio de procedimentos analógicos. A linguagem visual recorre à irreverência e questiona as noções de alta e baixa cultura, valorizando os elementos de reinvenção, fragmentação e impureza da forma. Ambos os textos, visual e verbal, construídos de maneira disjuntiva passam a se completar de maneira redundante apenas no fim do livro, e os leitores se surpreendem com o motivo real do passeio do animal.

As ações de tratamento das imagens e de organização gráfica de design são realizadas pela equipe técnica da editora, a partir das ideias projetuais de Renato Moriconi. Com a arte-final fechada, o livro percorre os fluxos de produção gráfica.

Projeção de Raquel Matsushita

A concepção visual de *Claro, Cleusa. Claro, Clóvis.* (2017), de Raquel Matsushita, inicia de maneira autoinduzida com a submissão da publicação em formato de boneco à editora, com soluções gráfico-visuais bem avançadas. Neste trabalho, ela recupera fragmentos de sua convivência com crianças, como a dificuldade em abrir espaço, no seu círculo de amizades, para a chegada de um novo amigo.

Desde o momento de conceituação do projeto, a designer-ilustradora busca atingir a *simplicidade máxima* nas escolhas gráfico-visuais da obra (MATSUSHITA, 2019). Essa preocupação se desdobra na adoção de uma estratégia de criatividade que valoriza a construção de ilustrações com formas e cores básicas. Até mesmo o texto escrito sofre modificações com o propósito de ampliar os significados da narrativa.

A obra é elaborada de maneira contígua, sem separação entre as fases de formulação e implementação das imagens e de elaboração da proposta inicial e desenvolvimento do design. O emprego do origami na construção das imagens torna-se um laboratório de experimentações

gráficas. Esse procedimento possibilita explorar elementos como dobra, cor e sombra das formas geométricas, bem como testar a composição e organização dos elementos do design (Figura 15).



Figura 15: Uso do origami no design da obra
Fonte: Acervo pessoal cedido pela ilustradora. Foto autorizada: Dayane Abdala

Para a ilustradora-designer, torna-se quase impossível estabelecer limites entre a criação das imagens e o design. Na seleção das cores, ela acredita ser difícil separar o que é projeto gráfico ou ilustração. “Às vezes a hora que eu estou fazendo uma coisa, não sei se é ilustração ou projeto, é tudo, é o visual” (ibidem).

O desenho das imagens vetorizadas resulta da manipulação de ferramentas como o computador e uma mesa e caneta digitalizadoras. Parte dos efeitos da dobradura são alcançados nas formas traçadas em cores primárias e complementares para representar as personagens.

Além das cores, outros elementos do projeto gráfico fazem autorreferência à sintaxe visual do design. O uso da tipografia Whitney, que tem um desenho sem serifa transmite uma certa neutralidade dentro do espaço gráfico. A seleção de cores chapadas para impressão em pantone também segue essa intenção.

Após a estruturação do leiaute no escritório de Raquel Matsushita, o arquivo da arte-final é encaminhado para a editora, com as devidas sinalizações de corte, registro e barra de calibragem (Figura 16).

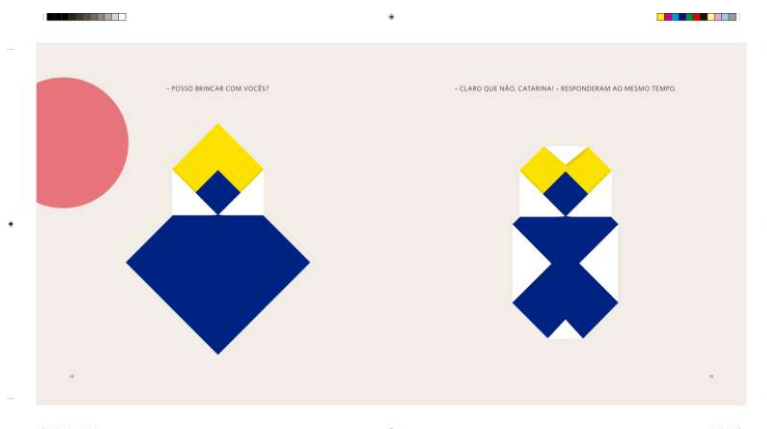


Figura 16: Arte-final do livro *Claro, Cleusa. Claro, Clóvis*
Fonte: Acervo pessoal cedido pela ilustradora

Em cada uma dessas projeções, os métodos empregados se valem de diferentes recursos de experimentação de ideias. Os materiais, as técnicas e as ferramentas tradicionais vindas dos campos do desenho, da pintura e da escultura em papel se inter cruzam com a linguagem dos *bits* em variados

procedimentos de manipulação. A correlação entre os procedimentos analógicos e digitais colaboram para as experimentações artísticas, técnicas e expressivas de geração de imagens. Os/as profissionais testam a viabilidade das imagens em certos materiais, enriquecem os significados dos elementos gráficos do livro, assim como deslocam de função suportes e técnicas pré-existentes. As múltiplas possibilidades e recursos oferecidos pelo uso do computador modificam o repertório de técnicas do design do livro, com a incorporação de outras vertentes das artes visuais, do ambiente digital e do universo de produção artesanal.

Conclusões

As criações integralmente autorais de Lúcia Hiratsuka, André Neves, Renato Moriconi, Raquel Matsushita e Andrés Sandoval pertencem ao mesmo tempo e espaço de produção. Os trabalhos elaborados em quase uma década representam um recorte na realidade brasileira de obras para infância.

Embora acessem os elementos compositivos e as relações organizativas de uma mesma sintaxe visual, compartilhem o mesmo modo de concepção visual e tenham em comum o propósito de atingir o mesmo perfil de leitorado, em cada um dos processos de concepção visual, os passos trilhados buscam conjugar à sua maneira as condições técnicas, tecnológicas e recursivas disponíveis.

Com a mudança de paradigma para a chamada era da tecnologia gráfica digital, de maneira alguma isso causou uniformidade ou pasteurização nos procedimentos de trabalho do livro impresso para infância. As facilidades do computador e demais ferramentas da informática proporcionam um enriquecimento nas possibilidades de articulação entre design e ilustração, na conceituação e desenvolvimento das formas e conteúdos e na manipulação de materiais, técnicas e ferramentas de criação.

A exploração desses projetos no MCV integrado demonstra como a conquista de uma certa autonomia nos processos de concepção vêm contribuindo para a construção do livro como um produto cultural cada vez mais aberto às sinapses comunicativas com o leitorado. Por outro lado, a incidência de projetos editoriais nesse modo aliado à ampliação dos espaços de interlocução entre criadores/as e editores/as tornam ainda mais sem sentido as práticas editoriais centralizadoras que tratam o livro como um produto meramente de consumo. Nessa nova perspectiva de criação visual e mediação editorial, ampliam-se as potencialidades de que as formas, os conteúdos e as materialidades formadores do livro não se encerrem em significados fechados, mas se apresentem livres ao trânsito de conceitos, sentidos e representações mútuas entre criadores/as e leitores/as.

Referências

CHARTIER, Roger. **A mão do autor e a mente do editor**. Tradução George Schlesinger. São Paulo: Editora Unesp, 2014. 354 p.

COELHO, Luiz Antonio Luzio. Processo. In: COELHO, Luiz Antonio Luzio (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Novas Ideias, 2011. Grupo VII – metodologia, p. 262-264.



COELHO, Luiz Antonio. “Percebendo o método” revisitado. In: COUTO, Rita Maria de Souza et al. **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. 2. ed. rev. e amp. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014. Cap. 3, p. 63-84.

ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito multiplicador do design**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004. 120 p.

FERLAUTO, Claudio. **O tipo da gráfica, uma continuação**. São Paulo: Rosari, 2002. 132 p. (Textos Design).

FERLAUTO, Claudio; BURGER, Cristina. **Um olhar gráfico**. São Paulo: Rosari, 2014. 96 p. (Textos Design).

FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación**. Edición corregida y extendida de Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Infinito, 2006. 176 p.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Rosari, 2006. 144 p. (Fundamentos do Design).

HASLAM, Andrew. **O livro e o design II: como criar e produzir livros**. Tradução Juliana A. Saad e Sérgio Rossi Filho. São Paulo: Rosari, 2007. 256 p.

HIRATSUKA, Lúcia. **Projetando o livro para infância** – Lúcia Hiratsuka: inédito. São Paulo, [s.n.], 9. ago. 2019. 1 arquivo digital de vídeo. Entrevista concedida a Simone Cavalcante de Almeida.

LEDESMA, María del Valle. ¿Diseño gráfico, un orden necesario? In: ARFUCH, Leonor; CHAVEZ, Norberto; LEDESMA, María del Valle. **Diseño y comunicación: teorías y enfoques críticos**. Buenos Aires: Paidós, 2005. p. 15-88. (Estudios de Comunicación).

LEITE, João de Souza. Projetar. In: COELHO, Luiz Antonio (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Novas Ideias, 2011. Grupo VI – Design (outros aspectos), p. 262-264.

MATSUSHITA, Raquel. **Projetando o livro para infância** – Raquel Matsushita: inédito. São Paulo, [s.n.], 5. ago. 2019. 1 arquivo digital de vídeo. Entrevista concedida a Simone Cavalcante de Almeida.

MELO, Francisco Homem de. O processo do projeto. In: **O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. 3 ed. São Paulo: Ed. Senac São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2004. p. 91-105.

MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 744 p.

MORICONI, Renato. **Projetando o livro para infância** – Renato Moriconi: inédito. São Paulo, [s n.], 7. ago. 2019. 1 arquivo digital de vídeo. Entrevista concedida a Simone Cavalcante de Almeida.

NACIF, Nora Elsa. **Métodos de diseño**. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de San Juan. Disponível em: studylib.es/doc/4555948/m%C3%A9todos-y-estrategias-de-dise%C3%B1o---faud. Acesso em: 3 de abril 2021.

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**. Bauri, SP: Canal 6, 2012. Cap. 3, p. 76-103.

NEVES, André. **Projetando o livro para infância** – André Neves: inédito. São Paulo, [s n.], 3. ago. 2019. 1 arquivo digital de vídeo. Entrevista concedida a Simone Cavalcante de Almeida.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010. 192 p.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 5ed. rev. amp. São Paulo: Intermeios, 2011. 186 p.



SANDOVAL, Andrés. **Projetando o livro para infância** – Andrés Sandoval: inédito. São Paulo, [s.n.], 6. ago. 2019. 1 arquivo digital de vídeo. Entrevista concedida a Simone Cavalcante de Almeida.

SILVA, Luiz Carlos Teixeira da; NAKATA, Milton Koji. Parâmetros para produção de ilustração: uma abordagem metodológica dos processos de criação. In: **Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design (P&D)**, 12., Belo Horizonte, n. 2, vol. 9., 4 a 7 de out. 2016. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/ped2016-277/list#articles>. Acesso em: 10 de out. 2021.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos da ilustração**. Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.

Sobre as autoras

Simone Cavalcante de Almeida

Jornalista, com doutorado em Design pela Universidade Anhembi Morumbi e Mestrado em Estudos Literários pela Universidade Federal de Alagoas. É produtora cultural e escritora, sendo uma das organizadoras do livro **A vez e a voz da literatura infantil: o que pensam e escrevem seus autores** (2016).

<https://orcid.org/0000-0002-1874-613X>

Gisela Belluzzo de Campos

Realizou Pós-Doutorado em Design pela Universidade de Buenos Aires, Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica, PUC-SP, com formação complementar na École des Hautes Études en Sciences Sociales. Designer, Artista Visual e Docente da Universidade Anhembi Morumbi.

<https://orcid.org/0000-0002-5743-1093>