Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

João Gabriel de Resende Costa

Narrativa Visual: uma versão autoral (e sentimental) do poema "O Eco" de Cecília Meireles

Brasília
2021

João Gabriel de Resende Costa

Narrativa Visual: uma versão autoral (e sentimental) do poema "O Eco" de Cecília Meireles

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação (UnB), como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda

Orientadora: Profa. Dra. Carina Flexor

Brasília

2021

Resumo

Este relatório refere-se ao projeto de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, que consiste na documentação do estudo, da concepção e da produção do livro-imagem autoral O Eco. Inspirado no poema O Eco (1964) de Cecília Meireles, a produção gráfica do livro propõe um novo olhar e interpretação, criando os desdobramentos da narrativa e ilustrando uma história sem palavras, desenvolvendo o arco narrativo, as cores, as ilustrações, a tipografia e a diagramação. Propõe ainda, uma imersão no universo narrativo, desde as percepções mais abrangentes até os aspectos mais específicos de construção de livros ilustrados, trazendo exemplos de livros publicados como referências e os autores que dão base ao arcabouço teórico. Para além dos aspectos técnicos e teóricos, o livro de caráter autoral, evoca os sentimentos para traduzir nas imagens a interpretação e construção imagética da narrativa visual a partir do poema.

Palavras-chaves: Narrativa visual; Livro Ilustrado; Livro-imagem; Poema; Design Gráfico; Literatura.

Lista de Figuras

Figura 1 - fluxograma adaptado. ……..…...5

Figura 2 - capa, página e página dupla do livro O balãozinho vermelho (1967), Iela Mari. ……...11

Figura 3 - capa de A bruxinha atrapalhada (1982), Eva Furnari. ……11

Figura 4 - capa de Vazio (2014), Catarina Sobral ……..…....12

Figura 5 - capa de Espelho (2003), Suzy Lee. ……...……...13

Figura 6 - capa e página dupla do livro Concerto de piscina (2021), Renato Mariconi. ……..……..…13

Figura 7 - página dupla do livro Pinçada de coragem (2019), Laurent Gardon. …...14

Figura 8 - página do poema O Eco de Ou Isto Ou Aquilo (1964), Cecília Meireles. ……...……..…15

Figura 9 - imagem do brainstorm. ……..…18

Figura 10 - estrutura de crise da Jornada do Escritor (2006), Vogler. ……...…..…19

Figura 11 - estrutura de crise retardada da Jornada do Escritor (2006), Vogler. ..…20

Figura 12 - primeiro esboço da narrativa. ……...……21

Figura 13 - estrutura do arco narrativo da história O Eco. ……..……..…21

Figura 14 - moodboard de referências visuais. ……..…...……23

Figura 15 - mapa emocional extraído de Design como storytelling (2020), Ellen Lupton. ……...24

Figura 16 - paleta de cores dos atos que dividem a narrativa. ..…….……26

Figura 17 - página dupla de O eco. ……..……..…27

Figura 18 - sequência de rascunhos da personagem. ……..……...28

Figura 19 - arte final da personagem. …….…….29

Figura 20 - teste de contraste. ……..……29

Figura 21 - cores que compõem a personagem. ……...29

Figura 22 - fonte Yanone Kaffeesatz em diferentes pesos. ……..30

Figura 23 - formato de página dupla do livro. ……32

Figura 24 - espelho do livro. ……...……..……33

Figura 25 - capa e contracapa. ……..…34

Figura 26 - capa e contracapa. ……..……35

Figura 27 - copyright e título. ……..……..……35

Figura 28 - página dupla 3 e 4. ……..……36

Figura 29 - página dupla 5 e 6. ……..……..36

Figura 30 - página dupla 7 e 8. ……..……..37

Figura 31 - página dupla 9 e 10. ……..……..……..37

Figura 32 - página dupla 11 e 12. ……...……..38

Figura 33 - página dupla 13 e 14. ...……...……...……..38

Figura 34 - página dupla 15 e 16. ……..……..39

Figura 35 - página dupla 17 e 18. ……..……..39

Figura 36 - página dupla 19 e 20. ……..……..40

Figura 37 - página dupla 21 e 22. ……..……..40

Figura 38 - página dupla 23 e 24. ……..……..41

Figura 39 - página dupla 25 e 26. ……..……..41

Figura 40 - página dupla 27 e 28. ……..……..42

Figura 41 - página dupla 29 e 30. ……..……..42

Figura 42 - página dupla 31 e 32. ……..……..43

Figura 43 - página dupla 33 e 34. ……..……..43

Figura 44 - página dupla 35 e 36. ……..……..44

Figura 45 - página dupla 37 e 38. ……..……..44

Figura 46 - página dupla 39 e 40. ……..……..……..45

Sumário

1. Introdução ……..1

1.1. Objetivos ……..3

a) Gerais ……..3

b) Específicos ……..4

1.2. Metodologia ……4

2. Pré-Concepção ……8

3. Concepção ……..15

3.1. Análise do objeto ……..15

3.2. Brainstorm ……....18

3.3. Conceito ……18

3.4. Criando a narrativa ……..19

4. Pós-Concepção ……..23

4.1. Moodboard de referências ……..23

4.2. Paleta de cores ……24

4.3. Ilustração ……...26

4.4. Tipografia ……...30

4.5. Diagramação ……32

4.6. Apresentação do projeto ……35

5. Conclusão ……..46

6. Referências bibliográficas ……..47

"É difícil descrever através de palavras frias o conflito de sentimentos."

Lermontov

1. Introdução

Os modos de representação visual, durante todo o período da história da humanidade, sempre fizeram parte da cultura e da identidade de uma sociedade. As imagens foram as primeiras formas de registros de histórias, como por exemplo, as pinturas rupestres que criavam uma narrativa sem a dependência/relação com o texto/linguagem verbal. Ao longo do tempo, as técnicas de desenho e ilustrações foram cada vez mais implementadas às narrativas, contribuindo para a construção imagética da contação de histórias em suas mais diversas manifestações. As narrativas permeiam a vida, o cotidiano, a imaginação, as palavras e as imagens. A cultura ao longo da história foi influenciada pelos mitos e essas narrativas eram passadas de geração para geração através da oralidade e da imagem, pelas pinturas e representações teatrais.

O objeto livresco, por sua vez, têm importância substancial na cultura e na sociedade, desde sua concepção didática ou poética, até como forma de expressão artística. Instrumento que resguarda a memória de um povo e guarda aspirações pessoais, o livro conforma-se como produto cultural de grande relevância, inclusive, educacional, em nosso país, sendo espaço-tempo de registros de imagens de distintas naturezas, significações, técnicas.

No campo editorial, destacam-se, ainda, os livros-imagem que, por sua vez, tratam-se de produtos livrescos em que não se tem a presença da linguagem textual e as imagens desempenham toda a função narrativa. De acordo com Azevedo (2005, p.16), os livros-imagem, cujo enredo é criado e construído exclusivamente através de imagens, o conjunto de imagens é o próprio texto da obra. O autor ainda complementa, referindo-se à ideia de texto visual, que as imagens atuam como artista–solo que brilham sozinhos e ocupam todos os lugares do livro.

Já a literatura, por sua vez, conforma-se, muitas vezes, como uma ferramenta de desenvolvimento, conhecimento e transformação. Na chamada literatura infantil, percebemos a importância do aparato das imagens, tanto no que se refere à literatura de cunho mais didático, quanto a literatura poética ou de caráter ficcional. Comumente, os livros infantis se apoiam na linguagem visual, seja para dar sentido

às palavras, complementar significados ou simplesmente como informação visual de apoio ao texto. Nesse sentido, as ilustrações também desempenham um papel literário no livro infantil, colaborando com a construção de representações, significações e encantamentos.

O gênero textual escolhido para ser usado como inspiração e ponto de partida para a elaboração do livro ilustrado, foi o poema infantil O Eco, de Cecília Meireles. Ela foi uma grande poeta e autora da língua portuguesa, tendo também obras literárias voltadas ao público infanto-juvenil, como o livro de poemas *Ou isto ou Aquilo,* de 1964, de onde o poema em questão foi extraído. A partir da exploração de arcos narrativos e técnicas de ilustração, objetivou-se desenvolver visualmente o poema, dando vida a esse e oferecendo uma experiência imagética ao leitor. Diante do exposto, a questão-problema de pesquisa partir da seguinte questão: a partir de um texto poético, como desenvolver uma narrativa visual que possa compor um livro?

Assim, o projeto aqui apresentado consiste, então, na criação de uma narrativa visual ilustrada, inspirada pelo poema infantil de Cecília Meireles e obtendo como produto um livro-imagem. O desenvolvimento de produtos dessa natureza/proposta ganha relevância, sobretudo frente ao público infantil, fundamentalmente, por se colaborar/exercitar com a capacidade imaginativa da criança, assim como por possibilitar que ela se familiarize com os elementos que compõem a visualidade. Destaca-se, ainda, o fato de que não existem, no mercado, livros-imagem feitos a partir do referido poema e, desta forma, entende-se a autenticidade deste projeto, uma vez que propõe uma nova solução visual e poderá permitir novas interpretações. Ademais, acredita-se que o projeto contribui também no sentido de valorizar a escrita Cecília Meireles para esta e próximas gerações.

Como destacado, o presente trabalho se atém à produção de uma narrativa visual, tendo como produto um livro, com a proposta de ilustrar um poema, trazendo à tona uma interpretação particular e criando desdobramentos para uma história sem palavras, onde as imagens narram a jornada da personagem. A ideia é que essa experiência - que se conforma como um produto livresco - seja espaço-tempo de um livre refletir e representar para o autor-pesquisador, permitindo que a narrativa visual apresentada seja antes autoral e que seja capaz de evocar memórias, sentimentos guardados de infância.

Importa destacar que Cecília Meireles tem um trabalho literário voltado para o público infantil, tendo publicado diversos livros e sendo uma referência no campo, apresentando discussões sobre o tema da educação e literatura infanto-juvenil. Ana Letícia Couto Araujo (2020) traz como referência em seu artigo o pensamento da autora sobre a literatura infantil e como ela é percebida pela criança que, de acordo com o seu gosto e avaliação, obtém-se uma definição do que seria uma literatura infantil. Ou seja, os livros que são publicados e direcionados ao público infantil não necessariamente representam a ideia de literatura infantil, visto que são livros escritos de adultos para crianças e não de crianças para crianças.

Diante do destacado, o presente trabalho, embora tenha como foco o público infantil, entende que o mesmo, assim como a maioria dos livros dirigidos para esse público, também poderá dialogar com outras faixas etárias, conformando-se como um produto-sentir. Destaca-se que, em decorrência das restrições de deslocamento devido a pandemia da Covid-19, o produto será apresentado como livro digital, formato PDF, embora tenha-se como intuito, futuramente, imprimir o protótipo da versão final do produto.

Conforme ressaltado anteriormente, este trabalho é de natureza autoral e, dessa maneira, o presente documento objetiva apresentar os caminhos percorridos para obtenção do produto final. Dessa maneira, embora o produto seja fruto de pesquisas específicas e tenha tomado como base metodologias criativas, os caminhos obedeceram muito o sentir-fazer do autor-pesquisador. Como diria Bachelard (2009), a imaginação criadora precisa ser livre para compreender e ressignificar o mundo e o ser humano.

1.1. Objetivos

a) Geral

Criar uma narrativa gráfica visual a partir do poema O Eco de Cecília Meireles (1964), concebendo um produto livresco.

b) Específicos

- Discutir a criação de narrativas visuais com a exploração dos conceitos e técnicas de design, *storytelling* e construção de livros ilustrados;

- Analisar os modos como tal poema foi anteriormente apresentado e ilustrado;

- Identificar referências de livros infanto-juvenis que exploram a narrativa visual.

1.2. Metodologia

Foi escolhido para este projeto um método aberto de desenvolvimento do produto, primeiramente pela natureza autoral do trabalho e, em segundo momento, pelo fluxo de produção que dá oportunidade de criar suas próprias etapas e ajustá-las de acordo com o tempo e as suas necessidades. O desenvolvimento do projeto tomou como base o modelo de fluxograma do Flávio Santos (2006) - que traz as etapas em formato radial -, pela sua natureza aberta, me permitiu adaptá-lo ao meu processo de criação, desenvolvimento e finalização. De outra maneira, experimentar esse olhar metodológico, neste caso, ajuda no sentido da tomada de consciência do processo criativo e, mais ainda, no sentido de documentar esse processo criativo, apresentando as escolhas de projeto.

O modelo batizado pelo autor de MD3E - Método de Desdobramento em 3 Etapas (Santos, 2006, p.45) - coloca ao centro o problema de pesquisa, apontando para este como ponto de partida. A partir daí, a estrutura geral do modelo parte da divisão em três grandes etapas, a saber: pré-concepção, concepção e pós-concepção. O modelo circular ajuda a quebrar visualmente a hierarquia de cada etapa, o que sinaliza para o pressuposto da proposta do autor de que as fases podem acontecer concomitantemente e, ainda, que a qualquer momento o projetista possa voltar a uma das etapas anteriores.

Dessa forma, importa atentar para o fato de que a estrutura circular estrutura-se a partir da pré-concepção, permitindo que em seu desdobramento, o projetista possa englobar subetapas que julgar pertinentes e necessárias. Esta etapa comporta todos os pequenos passos antes da criação em si. De outra forma, essa etapa contempla toda a etapa de pesquisa e pequenos testes, envolvendo pesquisa bibliográfica, de similares, iconográfica, moodboard de referências, dentre tantas outras a depender da especificidade do projeto. Já a etapa denominada de

concepção abarca todas as pequenas fases do processo criativo, do *brainstorm*, definição de conceito, até a seleção e testes tipográficos e de cor, por exemplo. Por fim, a pós-concepção envolve a proposição de protótipos e o desenvolvimento de testes para validação e reconhecimento de ajustes de melhoria do projeto, incluindo a definição das particularidades técnicas e orçamentárias, se for o caso.

Notadamente, esse formato de processo de desenvolvimento dá a possibilidade de criar diferentes abordagens, onde as etapas não necessariamente devem seguir um cronograma rígido de produção, mas sim, seguir um fluxo dinâmico de atividades e estratégias próprias de criação. Ao longo do processo, alterações podem ser feitas, analisando o tempo de entrega do trabalho e as necessidades que ele exige.

Diante de tudo que foi explicitado, compreende-se que a estrutura do fluxograma poderia se desdobrar em observância ao modo de criar, sistematizando o processo a partir da imagem a seguir (figura 1):

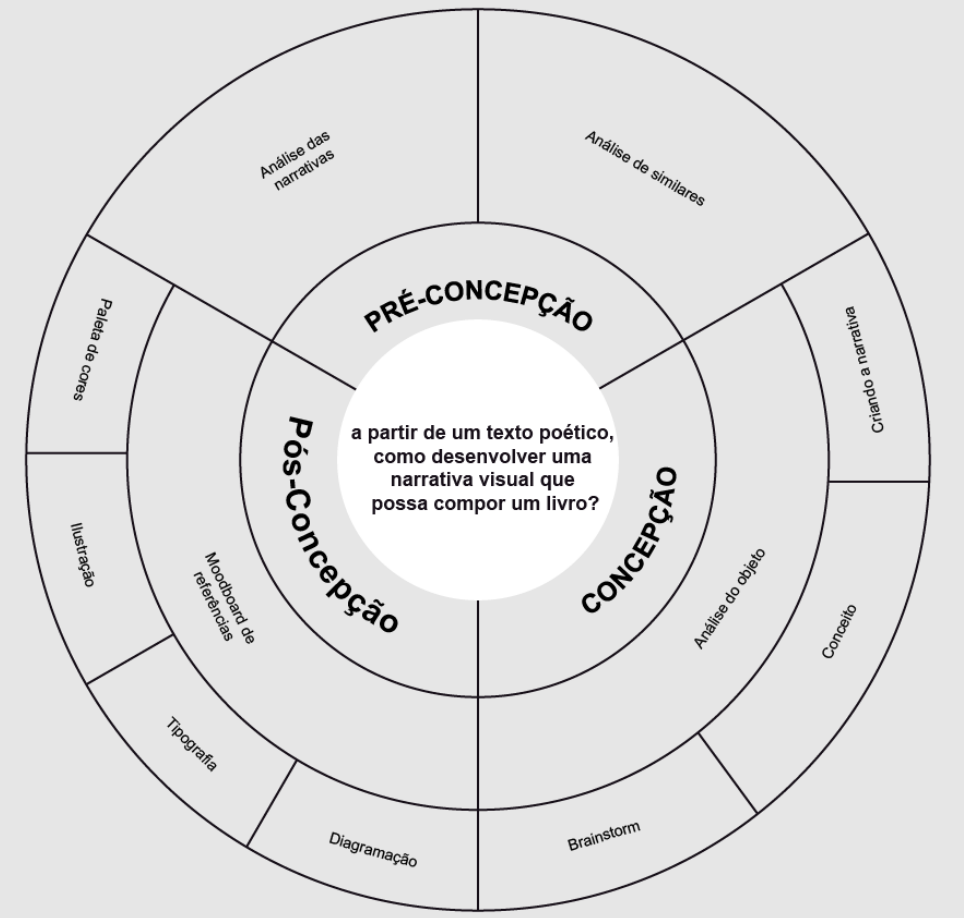

Figura 1 - fluxograma adaptado. Fonte: do autor.

Na etapa de pré-concepção, o projeto esteve envolto nas atividades que antecipam a parte criativa, as duas fases desta etapa se fundem e se complementam. Desse modo, os objetivos principais consistem em obter arcabouço teórico e referencial como ponto de partida para o desenvolvimento do trabalho. Sendo assim, esta etapa foi destinada à análise e discussão das principais referências que deram base ao projeto. A primeira voltada para a análise das narrativas: fase de discussão acerca do tema. Esse arcabouço teórico permeia todo o projeto para dar embasamento, percepção crítica e contextual ; análise de similares: apresentação de livros que contém propostas visuais ilustradas sem o uso de linguagem textual na narrativa, livros-imagem. Aqui buscou-se referências visuais no sentido de ampliar repertório e abrir caminho para ideias para o projeto.

Na etapa de concepção, o projeto esteve envolvido nas atividades de definição conceitual, concebendo toda a parte de ideação semântica do produto, encontrando os seus significados, expressão e interpretação. Esse momento é crucial para o desenvolvimento do projeto, um dos pontos mais importantes é a estruturação da narrativa e o entendimento da mensagem que a história se propõe a comunicar e expressar e, nesse sentido, essa etapa de estruturou da seguinte forma:

- Análise do objeto: fase analítica contextual do poema O eco (1964), para entender sua mensagem, os caminhos e desdobramentos possíveis e pesquisa do que já foi produzido com base nele;
- Brainstorm: método criativo para delimitar palavras-chaves e descobrir os gatilhos criativos para a formulação de um conceito/premissa da narrativa;
- Conceito: fase de concepção da ideia central da narrativa e construção de seu significado;
- Criando a narrativa: fase de construção da narrativa, pensando e formulando o arco narrativo e os atos que o compõem.

Na etapa de pós-concepção, o projeto dá andamento às atividades práticas de produção do produto. Nesse momento, tudo que foi analisado e idealizado foi posto em prática em forma de protótipo. Ao mesmo tempo que acontecem as atividades práticas, as formulações teóricas são analisadas a fim de trazer embasamento para escolhas e decisões que o desenvolvimento do livro autoral foi tomando:

- Moodboard de referências: revisitação das referências visuais para a finalização das ilustrações;
- Paleta de cores: testes finais da paletas de cores que permeia o projeto gráfico;
- Tipografia: testes finais de escolha tipográfica para aplicação nos textos essenciais do livro, como título, copyright e texto que aparece na contracapa;
- Diagramação: fase final de montagem do miolo do livro, bem como especificações.

Tendo em vista as etapas descritas, é interessante explicar que o modelo do método escolhido permitiu trilhar as etapas e fases do projeto de maneira dinâmica, ao modo que não foi determinada uma ordem cronológica de execução das etapas. Por isso, algumas fases puderam ser antecipadas e outras postergadas, fazendo ajustes e configurando o fluxograma de acordo com o andamento da pesquisa.

2. Pré-Concepção

As ilustrações na literatura apresentam importância substancial na experiência sensorial do leitor, dada a sua função imagética através de códigos não-verbais, permitindo interação e imersão na leitura. Nos livros ilustrados, as imagens têm impacto e compõem, junto a todos os outros elementos do livro, a narrativa. Livros ilustrados, livros com ilustrações ou livros-imagem são comumente relacionados ao público infantil e juvenil, principalmente por se tratar de um público que engloba sujeitos que estão em processo de aprendizagem verbal e, ao mesmo tempo, por ter a imagem o papel de desenvolver a capacidade criativa e imaginativa desse público.

A imagem é portadora de códigos e/ou informações visuais e sua compreensão dependerá do contexto e do repertório do receptor: "...a abstração contida na imagem constitui-se como elemento estimulador do pensamento. A concretização do pensamento dá-se pela linguagem e, assim como as palavras, a imagem materializa uma idéia que atua como representação do real, portando assim de significado." (Messias, 2006, p.5). Desta forma, as imagens assumem a função narrativa nos livros ilustrados, inclusive nos livros-imagem, nos quais independem de linguagem textual e, por isso, transmitem mensagens através de aspectos conotativos que permitem representações fantásticas.

Num livro-imagem, portanto, a leitura se dá pela linguagem visual, onde a representação imagética é comunicada pelos desenhos, cores, formas, gravuras, linhas e outros elementos gráficos que materializam a narrativa e mesmo os espaços em branco. "A padronização dos significados atribuídos em determinadas imagens e seu reconhecimento por um número considerável de intérpretes podem garantir a eficácia da comunicação exclusivamente imagética, além de possibilitar ao leitor a capacidade de assimilar, de forma crítica, às informações visuais." (Messias, 2006, p.5).

O papel das imagens no livro-imagem, correspondem a uma combinação da interioridade do leitor, selecionando elementos da realidade e combinando-os com

suas emoções, onde é estabelecida uma conexão e agregamento emocional sob os efeitos das imagens. Vygotsky (2012), traz em Imaginação e Criatividade na Infância o que os psicólogos chamam de lei do sinal emocional comum:

> A essência desta lei consiste em que as impressões e as imagens com um sinal emocional coincidente, tendem a agregar-se entre si, apesar de não existir entre elas qualquer ligação de semelhança ou contiguidade, interior ou exterior, entre as imagens. Resulta numa obra combinatória da imaginação, na base da qual estão os sentimentos comuns, ou um mesmo sinal emocional que junta elementos diferentes conexos. (Vygotsky, 2012, p.37)

Dessa forma, no livro-imagem que é tecido a partir de imagens sequenciais, a combinação entre imagens e emoções se dão de forma orgânica, muitas vezes trabalhando de forma implícita, as imagens carregam sentido conotativo, portando elementos de valor que influenciam na percepção através dos sinais emocionais que elas detém. Ou seja, os leitores assumem um papel complementar na leitura da imagem, tendo em vista suas vivências, tomando para si a liberdade narrativa para compor a linguagem.

Os livros ilustrados, diferentemente dos livros com ilustrações, experimentam uma maior possibilidade de diagramação quando estamos falando das relações entre texto e imagem. Existem as relações mais semelhantes aos livros com ilustrações como as dissociativas, caracterizada pela separação e alternância entre texto e imagem, cada linguagem ocupando uma página específica (Linden, 2011, p. 68). No livro ilustrado, essas relações vão além do modo tradicional, onde o texto invade as ilustrações, complementam, se organizam de forma dinâmica pela página e até mesmo assumindo função gráfica, ganhando formas de expressões e projetos gráficos inovadores:

> "Dominando os códigos do livro ilustrado e revestindo nos de outros veículos – entre os quais há que mencionar a história em quadrinhos –, o livro de artista, o cartaz ou mesmo os *gamers,* os criadores contemporâneos não cessam de produzir organizações inovadoras, abrindo novos caminhos de expressão para o livro ilustrado." (Linden, 2011, p. 70)

No livro ilustrado as imagens brincam com a representação visual. Sabe-se que uma página ou uma moldura de imagem delimita o campo espacial que se encontra uma parte específica da narrativa, isso porque a representação da história se dá por uma sucessão de imagens enquadradas provindas de um todo, de um universo visual: "O campo seria, portanto, a superfície de representação delimitada pela moldura. Para além de seus limites, outro espaço nos é sugerido, já que postulamos que o espaço mostrado se estende *hors* moldura." (Linden, 2011, p.77). Essa delimitação visual sugere ao leitor informações para a construção imagética da narrativa, onde ele se encontra na imersão na narrativa, o que a narrativa sugere para além das imagens delimitadas e a influência de sua bagagem social para a elaboração dessas interpretações, dessa forma, Linden (2011) assinala:

> A partir das indicações oferecidas por uma imagem, o espectador efetua todo um trabalho de reconstrução em função tanto dos dados visuais da imagem quanto da sua própria elaboração mental, que depende das convenções, das referências culturais e de sua experiência pessoal. (Linden, 2011, p.77)

Seguindo a discussão sobre representações visuais, ao expressar espaço e tempo, as imagens nos livros ilustrados se propõem a diferentes efeitos. Há as representações de um conjunto de acontecimentos sucessivos, chamado o *instante capital* (Linden, 2011, p. 102). Outro tipo de representação do tempo refere-se ao *instante qualquer,* onde as imagens se apresentam para a figuração de uma situação na narrativa (Linden, 2011, p.103). E em terceiro, o chamado *instante em movimento,* neste caso busca-se representar um acontecimento que sugere uma ação em um encadeamento breve da narrativa (Linden, 2011, p.104). Essas características representações contribuem para a composição do movimento nas ilustrações do livro, não só pelas posições de personagens e objetos, mas também através de recursos gráficos a fim de sugerir, como por exemplo, profundidade e velocidade.

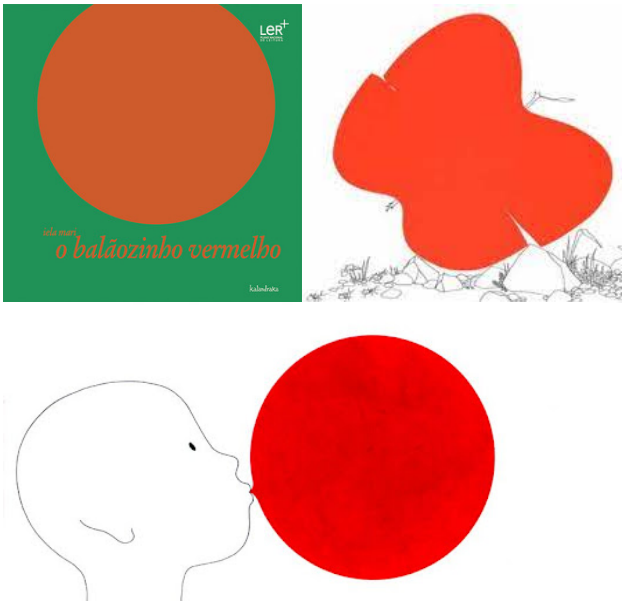

Figura 2 - capa, página e página dupla do livro O balãozinho vermelho (1967), Iela Mari. Fonte: Google Imagens.

O balãozinho vermelho (1967), de Iela Mari, é um livro-imagem, que narra, a partir das ilustrações, a história de um balãozinho que se transforma, assumindo diversas formas e figuras. Sendo um clássico da literatura infantil, este livro traz uma proposta gráfica que dialoga com o abstrato, usando de desenhos simples, sem qualquer grau de realismo. A cor do balãozinho é um vermelho marcante que contrasta com o fundo branco e conduz o olhar do leitor durante toda a narrativa visual.

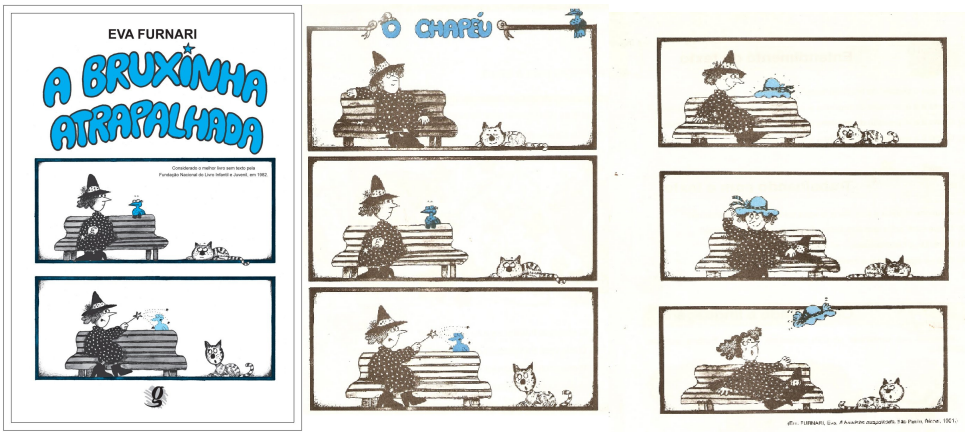

Figura 3 - capa de A bruxinha atrapalhada (1982), Eva Furnari. Fonte: Google Imagens.

Outra autora que inova a linguagem em livros infantis é Eva Furnari, com A bruxinha atrapalhada (1982). O livro traz as histórias divertidas da personagem em sequências de quadros que são facilmente assimiladas. É um livro-imagem em que as tirinhas são acompanhadas apenas pelos títulos. De maneira inteligente, as ilustrações apresentam elementos que brincam com as figuras de linguagem, dando a oportunidade do leitor construir significados.

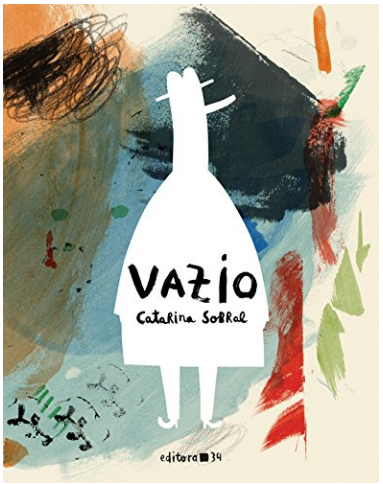

Figura 4 - capa de Vazio (2014), Catarina Sobral. Fonte: Google Imagens.

Nesta narrativa visual de Catarina Sobral (2014), acompanhamos a jornada de um personagem que se sente vazio. As pessoas, os ambientes, as coisas, tudo passa por ele, mas nada o preenche. Isso é trazido de uma maneira gráfica, que em páginas repletas de elementos, cores, rabiscos, pinceladas, texturas, formas, linhas, o personagem representa o contraponto nesse mundo ilustrado repleto de informação. A brincadeira de ausência (personagem em branco) e presença (contraste com o fundo) representa bem o vazio que o personagem sente/representa.

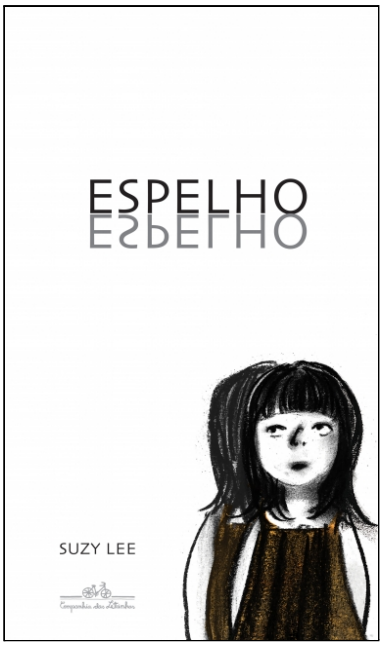

Figura 5 - capa de Espelho (2003), Suzy Lee. Fonte: Google Imagens.

Espelho (2003) é uma narrativa visual, sem palavras, de Suzy Lee, uma das autoras mais expoentes no quesito livros-imagem. Nesta obra ilustrada com carvão, entre a fantasia e a realidade, uma menina se depara com o seu reflexo e, com isto, o leitor mergulha nas diversas possibilidades de explora a sua imaginação. O livro tem um formato retangular que remete ao espelho, uma escolha de formato que complementa ainda mais a imersão nesta narrativa visual.

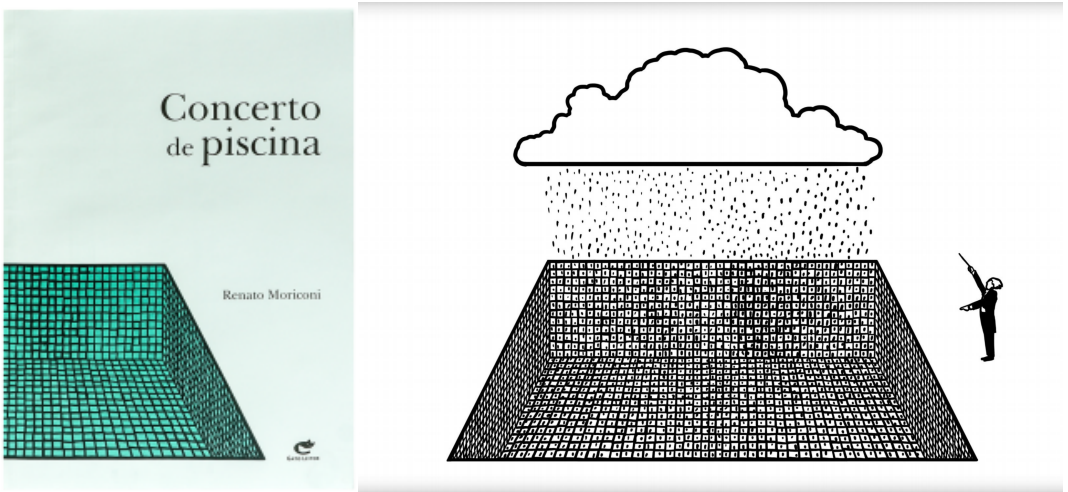

Figura 6 - capa e página dupla do livro Concerto de piscina (2021), Renato Mariconi. Fonte: Site Gato Leitor.

Uma narrativa sem palavras, mas que evoca sons. Este é "Conserto de piscina" (2021), de Renato Mariconi, uma história que a cada página traz um acontecimento, e à medida que a narrativa acontece, nossos olhos são preenchidos e conduzidos por uma verdadeira orquestra visual. Com imagens monocromáticas e traçados espessos, o projeto gráfico traz em um conceito simples, mas com uma experiência de leitura cativante pela sua narrativa crescente.

Figura 7 - página dupla do livro Pinçada de coragem (2019), de Laurent Gardon. Fonte: Site Editora Biruta.

Com belas ilustrações que fazem uso da técnica de pintura em aquarela, o leitor acompanha a aventura do personagem à beira mar. Pinçada de coragem (2019), é um livro onde Laurent Gardon explora a sucessão de cenas, trazendo os acontecimentos da narrativa de forma animada. Ainda que não seja um curta-metragem, a história conversa com a linguagem cinematográfica pela sua montagem de composição.

A leitura nos livros ilustrados oferece diversas possibilidades e o livro-imagem é como ler e assistir imagens sequenciais, muitas vezes, transformando a experiência de leitura em uma atmosfera cinematográfica, nas palavras de Linden: "A leitura desencadeia literalmente um processo que se assemelha a uma câmera realizando um *travelling*." (Linden, 2011, p. 78).

É muito comum encontrar nas narrativas visuais o recurso da sequencialidade das imagens, na leitura das imagens o leitor faz a ligação de uma imagem a outra

obtendo o entendimento de continuidade. A fim de expressar um encadeamento de acontecimentos sucessivos de um mesmo tempo na narrativa, as imagens apresentam um conjunto semelhante de códigos, caso contrário acontece um recorte no espaço e tempo: "Uma série de imagens que não traz nenhum cenário ou ponto de referência representa, sobretudo, seu próprio recorte do espaço." (Linden, 2011, p. 108).

3. Concepção

3.1. Análise do objeto

Para a elaboração da narrativa, foi escolhido o texto poético infantil O Eco, de Cecília Meireles. Esse é um dos poemas contidos no livro Ou Isto Ou Aquilo, publicado em 1964, que tem como temática as escolhas da vida. Cecília traz nesta obra o olhar da criança, valorizando seus sentimentos e a infância, usando recursos marcantes como aliteração, assonância, paronomásia, alternâncias vocálicas e figuras fônicas, para dar os aspectos de musicalidade.

Figura 8 - página do poema O Eco de Ou Isto Ou Aquilo (1964), Cecília Meireles. Fonte: Livreirinha.

Transcrição do Poema:

O Eco

O menino pergunta ao eco

onde é que ele se esconde.

Mas o eco só responde: “Onde? Onde?”

O menino também lhe pede:

“Eco, vem passear comigo!”

Mas não sabe se o eco é amigo ou inimigo.

Pois só lhe ouve dizer: “Migo!”

A escolha deste poema corresponde aos meus *insights,* memórias de infância e as respostas ocultas de minha elaboração mental ao lê-lo. Mesmo com sua simplicidade, o poema, assim como qualquer produto cultural, oferece possibilidades de desdobramentos e, nesse sentido, serviu de ponto de partida para a produção gráfica da narrativa visual.

Ao pesquisar as produções gráficas que já haviam sido feitas baseadas no poema, me deparo com a escassez. O poema foi ilustrado em uma página no livro Ou Isto Ou Aquilo e também já foi representado em audiovisual, na série televisiva Castelo Rá-Tim-Bum, além de alguns vídeos de recitação do poema facilmente encontrados no Youtube. Desta forma, obtive margem para trazer algo novo ao poema, com minhas particularidades e interpretações.

Para dar partida à criação, tomei como base a visão do design para construção da narrativa do livro enquanto um produto de design. Como Ellen Lupton (2020) aborda em "O design como storytelling", o produto quando visto apenas como um problema de design, se torna insuficiente, perdendo a beleza e o sentimento. Por isso, pensar no poema enquanto um design de storytelling trouxe à tona os questionamentos necessários para a criação:

Quem?	**Onde?**	**Como?**	**Por que?**
Quem é a criança que pergunta? Ela se perdeu? Ela está só?	De onde a criança veio? Onde ela está?	Como a criança chegou nesse lugar?	Por que ela fala com o eco?

Visando uma interpretação mais ampla da mensagem do poema, é possível criar desdobramentos para uma história a partir dos questionamentos colocados acima. Além disso, pensar em outras possibilidades oferece insumos para a construção de um enredo e elaboração de uma narrativa. As respostas encontradas se refletem na representação gráfica da narrativa.

3.2. Brainstorm

A concepção da narrativa começa com um *brainstorm* para descobrir os direcionamentos da história. Nesse processo, foi importante deixar à tona todas as palavras que surgiam à mente. A descoberta dessas palavras foram os gatilhos mentais necessários para a imersão no tema da narrativa, algo que veremos nos próximos tópicos. Primeiramente, identifiquei três elementos principais no poema: o menino, o eco e o cenário.

Figura 9 - imagem do brainstorm. Fonte: do autor.

3.3. Conceito

A partir de cada elemento, obtive *insights* e algumas palavras chamaram atenção, como: só, perdido, "eu", descoberta, ouvir a si mesmo, amplitude, vazio. Com a obtenção desses gatilhos mentais, foi permissível a criação de uma premissa da narrativa:

"Em meio ao caos, a criança se perde na imensidão do vazio. E então começa sua jornada de descoberta, aprendendo a ouvir a si mesmo."

Ao obter uma premissa, foi possível pensar nos direcionamentos do tema a ser abordado, nos seus significados, nos problemas e nas soluções da jornada da personagem na narrativa. A representação gráfica dessa temática é, portanto, preenchida por *storytelling* que traz consigo as técnicas de escrita e/ou construção de narrativa, explorando o tema e o arco narrativo.

Essa abordagem conceitual é o parâmetro para a produção gráfica do livro, neste caso a ilustração é linha criativa da narrativa, partindo do poema, criando uma premissa – conceito – e desenvolvendo a narrativa visual: "Uma abordagem conceitual procura a "grande ideia" – conceito-base que retém em si a mensagem" (Haslam, 2010, p.27). Com a abordagem conceitual define-se a natureza do que se pretende transmitir com este produto.

3.4. Criando a narrativa

Todas as histórias apresentam arcos narrativos, que dividem a narrativa em partes que correspondem à ação principal. As histórias precisam apresentar perguntas que conduzem o leitor ao longo de toda a narrativa, a fim de encontrar as respostas ou descobertas. As perguntas e respostas, portanto, passam a ser representadas por problemáticas, obstáculos, dificuldades, recompensas e configuram a dramaticidade desde os pontos baixos até os pontos de clímax: "A oscilação entre altos e baixos confere às histórias seu satisfatório senso de conclusão. Narrativas complexas contém histórias dentro de histórias e conflitos dentro de conflitos."(Lupton, 2020, p.24).

Para a construção do arco narrativo, aplicou-se um arco dividido em três atos. Por não se tratar de um roteiro ou de uma narrativa escrita, o arco narrativo, neste caso, é um direcionamento inteligente, sem a construção dele, a ilustração não teria os insumos necessários para a representação visual da história. Ao analisar os aspectos da história, premissa e insights, tratando-se de uma narrativa inteiramente visual, o modelo de arco narrativo tomou como inspiração os trazidos em A Jornada do Escritor (Vogler, 2006, p. 159):

Figura 10 - estrutura de crise da Jornada do Escritor (2006), Vogler.

Figura 11 - estrutura de crise retardada da Jornada do Escritor (2006), Vogler.

As duas imagens acima correspondem às estruturas de crise central e crise retardada. A crise é trazida por Vogler para falar da situação de provação, que nas histórias, geralmente são o acontecimento central e fio condutor na jornada do herói. A primeira estrutura, crise central, traz uma simetria e coloca a provação como ponto central no segundo ato: "Uma crise central tem a vantagem da simetria, e deixa bastante tempo para elaborar as consequências que decorrem da provação. Note-se que essa estrutura permite outro momento crítico no fim do segundo ato" (Vogler, 2006, p. 159). Já na segunda, percebemos um retardamento da crise, que se segue lentamente para, enfim, chegar mais próximo ao clímax.

> As histórias apresentam as crises, porém, independente da ordem que se apresentam, elas devem estar presentes na história, pois serão o fio condutor da dramaticidade: "...já no centro da história ou perto do fim do segundo ato, pode-se dizer que toda história precisa de um momento de crise, que transmita o sentido de morte e renascimento presente na Provação." (Vogler, 2006, p. 160).

Parti, então, para a construção do arco narrativo. Cada ato foi escrito de forma descritiva representado pela estrutura adaptada:

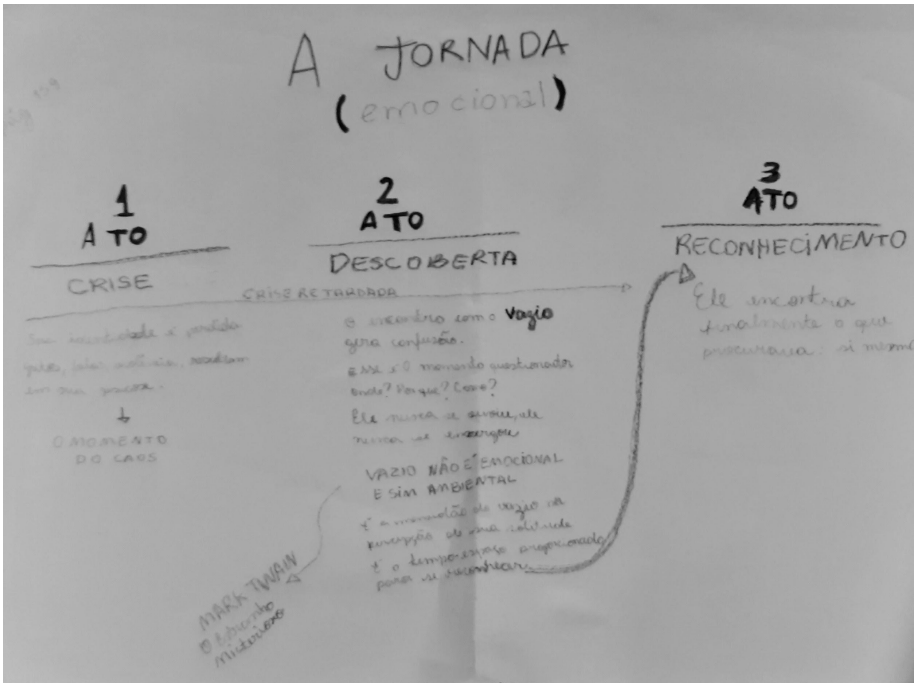

Figura 12 - primeiro esboço da narrativa. Fonte: do autor.

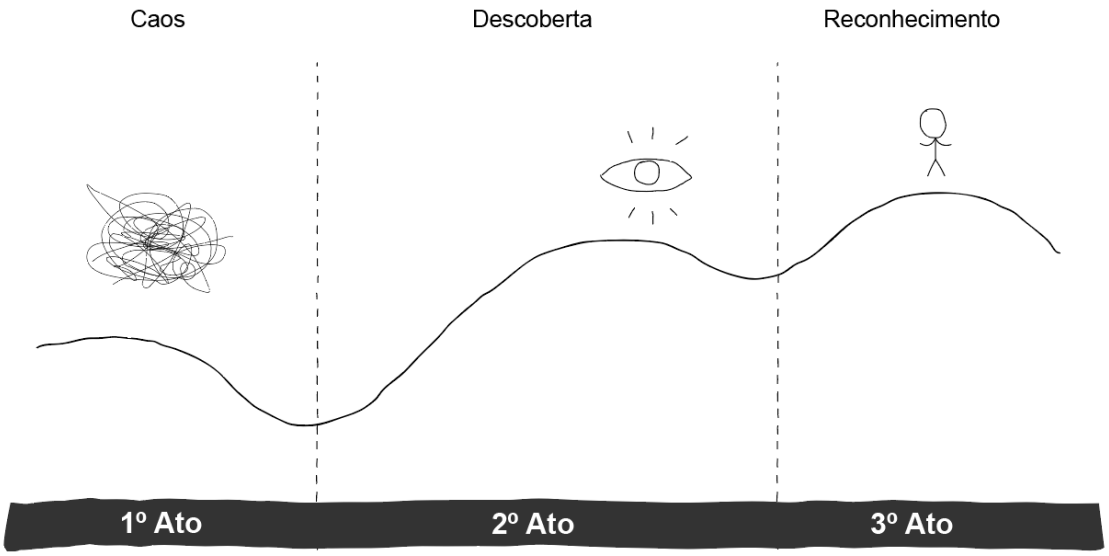

Figura 13 - estrutura do arco narrativo da história O Eco. Fonte: do autor.

No primeiro ato, nos deparamos com o mundo comum da personagem. Nota-se que neste ato, não há uma elevação tão grande, pois nas primeiras páginas é apresentada a primeira crise que rodeia a personagem. Pode-se descrevê-la como um ambiente caótico de desestruturação mental da personagem, onde ela não

reconhece a si mesma. O ponto alto do primeiro ato é seguido pelo o seu encerramento, que representa a linha em declínio, trazendo a primeira quebra na narrativa que separa o primeiro ato do segundo, transportando a personagem para outro estado mental. Desta forma, uma emoção evidente neste ato é o medo.

No segundo ato, é a fase de contestações, provações e descobertas. Esse é o período mais duradouro da narrativa, onde há uma condução lenta até o clímax, representada pela elevação da linha na estrutura. Novamente, o declínio da linha representa a passagem do segundo ato para o terceiro e outra vez vemos um novo estado mental da personagem. Cada ponto de declínio na estrutura do arco narrativo representa, portanto, uma quebra na expectativa do leitor. Essas quebras, são graficamente representadas através das cores e elementos visuais.

No terceiro ato, o momento de ressurreição e reconhecimento. É neste ato que temos a conclusão da história. Nota-se que o clímax é bem próximo do ponto mais alto que representa a provação no segundo ato. Isso porque a crise segue de maneira retardada e funciona como preparação ou sustentação do clímax. A conclusão no terceiro ato, neste caso, não deve necessariamente entregar as respostas para os possíveis questionamentos do leitor, mas sim o fechamento ou resolução da crise apresentada na narrativa.

A identificação do tema da história deu-se de maneira orgânica, num processo de concepção que emerge de dentro para fora. A leitura permite acessar os sentimentos, as memórias, as emoções e, ao passo que se concebe uma ideia a partir de uma leitura, novas percepções são desenvolvidas. Por isso, o processo de concepção dessa narrativa visual é um resgate de umas das formas de expressões que me acompanhou durante toda a minha vida, o desenho. O desenho como uma manifestação das emoções para ilustrar e expressar o que há no interior.

A partir da premissa da narrativa e trazendo à tona o conceito de "ouvir a si mesmo", um dos desafios era traduzir esse conceito de maneira gráfica, inserindo na narrativa visual o problema que impede a personagem de ouvir a si mesma e os caminhos que ela trilha até conseguir o feito. O *ouvir a si mesmo,* significa, então, autoconhecimento, para entender suas dores, seus medos e superá-los.

4. Pós-Concepção

4.1. Moodboard de referências

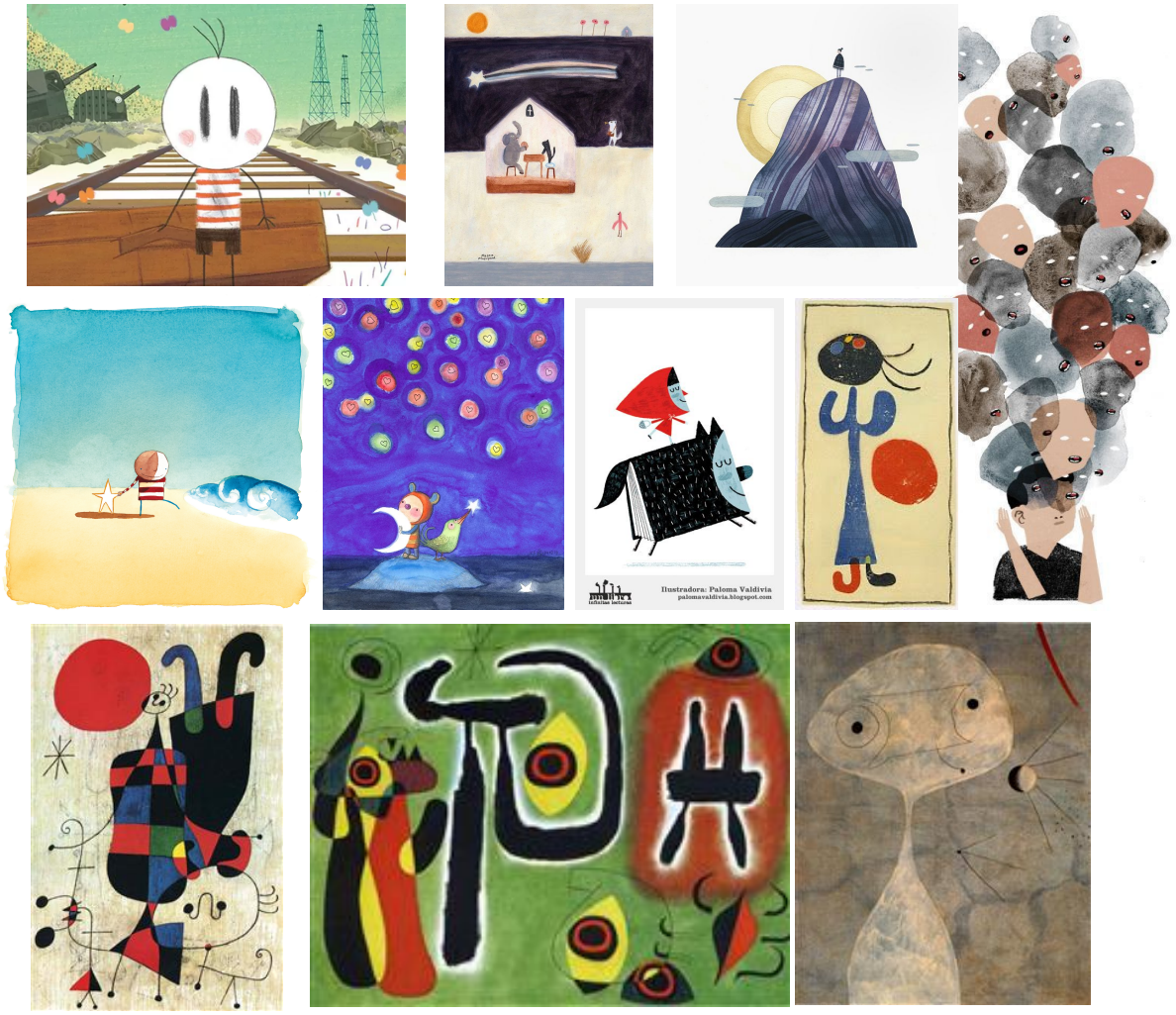

Figura 14 - moodboard de referências visuais. Fonte: acervo do autor.

Neste moodboard realizado na etapa de pesquisa, pude rever as referências visuais que serviram de inspiração para as ilustrações do livro. O moodboard serve de referência estética no processo sensorial de ilustração. A princípio as pinturas de Joan Miró foram as primeiras impressões de uma possível linha criativa, contudo, com o desejo de tornar as ilustrações de forma mais cinematográficas, houve a necessidade de buscar inspiração nos filmes, animações e desenhos que remetiam à atmosfera que propusera para a narrativa visual ilustrada.

4.2. Paleta de cores

Cada ato da narrativa é identificado por uma cor, o primeiro ato pela cor verde escuro, o segundo ato por um azul cobalto e o terceiro ato pelo branco. A proposta de divisão dos atos da narrativa em cores é justamente representar os estados emocionais a cada passagem. Essa divisão traz atmosferas diferentes para cada ato, de forma a trazer uma experiência emocional ao leitor. Para a escolha das cores, foi importante o mapa das emoções do psicólogo Robert Plutchik, baseado na teoria das cores, trazido por Lupton (2020, p.61) no livro Design como storytelling. Neste mapa ele identifica 8 emoções primárias e suas variações.

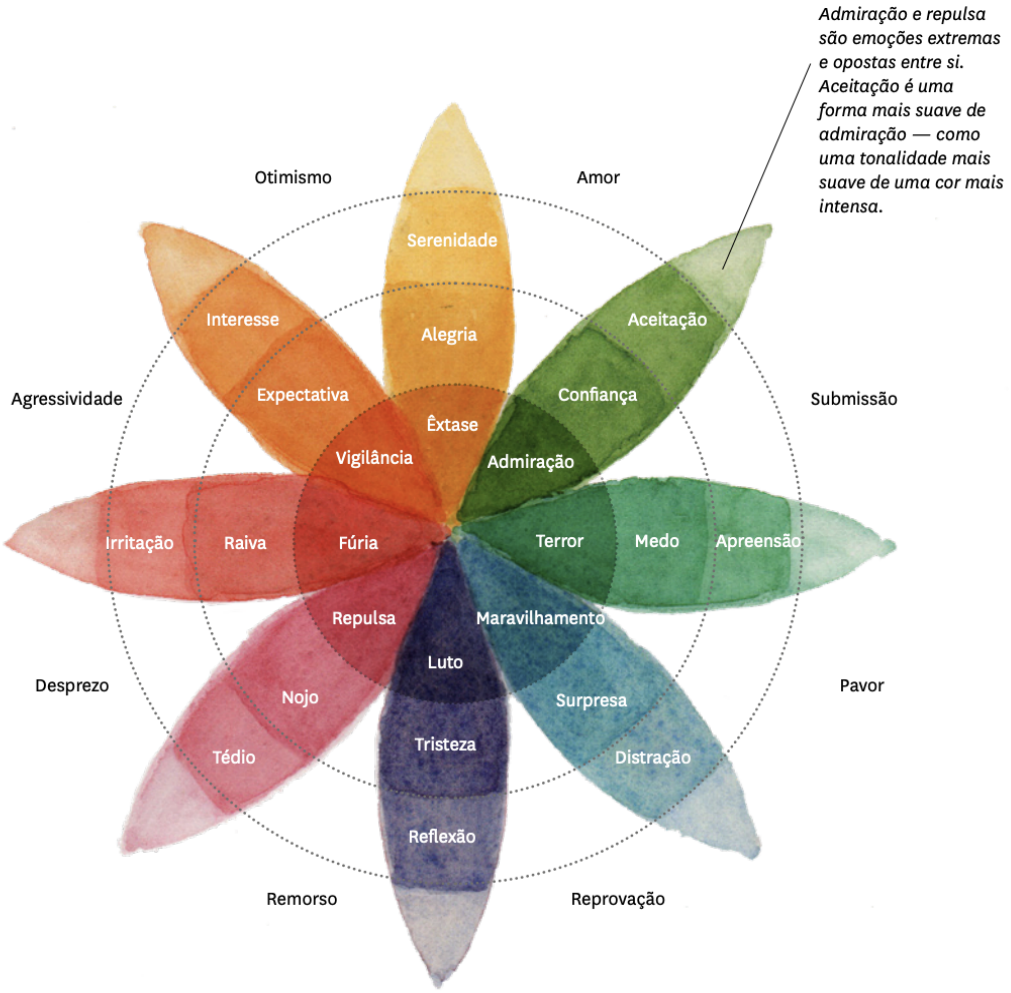

Figura 15 - mapa emocional extraído de Design como storytelling (2020), Ellen Lupton.

Explorar as emoções no design e ilustração de uma narrativa, principalmente, é de suma importância, sem essa abordagem não há a cativação do leitor, e o livro se

torna apenas um produto oco, sem profundidade. As emoções no livro-imagem dizem muito sobre a experiência de leitura, este produto é potencialmente imersivo por sua natureza imagética. Ellen Lupton discorre sobre a questão das emoções no seguinte trecho:

> A curva emocional da narrativa muda ao longo do tempo. Os designers usam cores, luz, texturas e som para modular a atmosfera emocional de um produto, serviço ou local. Permitir que esses elementos mudem em ritmo ou intensidade abre espaço para picos e vales em termos de energia emocional. (Lupton, 2020, p.65)

A ideia de trabalhar as emoções no design da narrativa visual também é abordada em O livro e o designer II (2010), por Andrew Haslam:

> Uma abordagem expressiva ao design é motivada pela visualização das emoções do autor ou do designer, em alguns casos é orientada pelo coração e, em outros pela intuição; ela é visceral e passional. Busca "reposicionar" emocionalmente o leitor por meio da cor, marcação e simbolismo. O leitor capta a posição emocional que permeia o design, enquanto absorve o conteúdo. (Haslam, 2010, p.26)

No caso de um produto autoral, como este em questão, muitas emoções transferidas ao design são de minha própria autoria, buscando trazer interpretação e subjetividade, comunicando uma visão pessoal e expressando as emoções internas e absorvidas através da narrativa. O produto torna-se um convite à imersão nas emoções, ler as imagens é muito mais do que entendê-las, é senti-las.

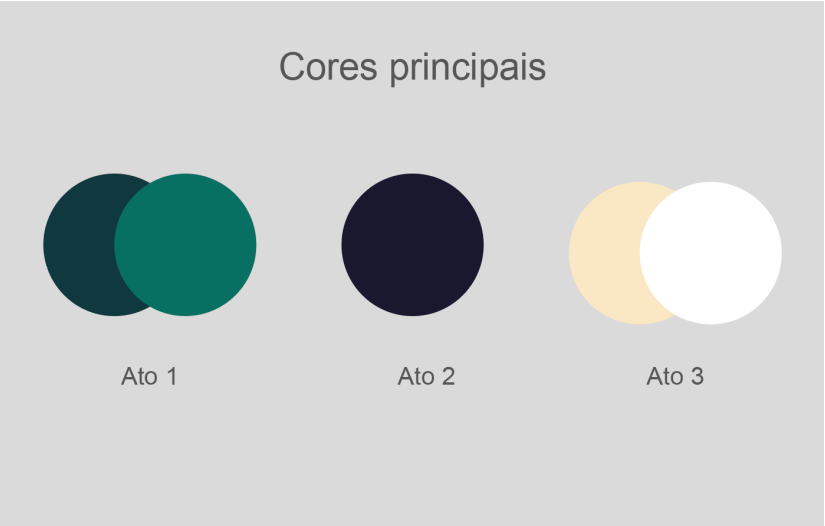

Figura 16 - paleta de cores dos atos que dividem a narrativa. Fonte: do autor.

Para criar a atmosfera do medo e do ambiente caótico presente no primeiro ato, utilizei em mais evidência dois tons escuros de verde, as ilustrações dos cenários neste ato são mais densas, com formas distorcidas. No segundo ato, a cor complementa os cenários e dão ideia de profundidade, simulando o eco através de formas arredondadas e ondas sonoras. Já no ato 3, a ideia de cenários amplos é continuada com a aplicação de fundos brancos, neste momento percebe-se uma atmosfera mais branda, límpida e lúcida.

4.3. Ilustração

As ilustrações foram feitas em dois softwares da Adobe, para os vetores foi usado o Illustrator e, para a criação de textura, o Photoshop. Elas são inspiradas nos desenhos com menos níveis de realismo, se aproximando do *cartoon*. A proposta é trazer ilustrações que imprimam as emoções, tanto no traço do desenho, quanto nas formas, linhas, cores e texturas. A exploração de elementos que remetem emoções pode ser exemplificadas pela ilustração da seguinte página dupla:

Figura 17 - página dupla de O eco. Fonte: do autor.

Um elemento muito importante no processo de ilustração desta narrativa foi a aplicação de textura. Ela funcionou como um suporte à aplicação de luz e sombra, além de dar mais vida à ilustração, já que elas não possuem realismo e são mais planas. As texturas foram feitas digitalmente, utilizando um *brush* de pintura, desta forma, aplicou-se as texturas em todas as ilustrações, inclusive na capa e contracapa.

Seguindo a primeira referência, as obras de Joan Miró foram uma inspiração para a ilustração do personagem. Em suas pinturas, Miró traz ilustrações abstratas e ao mesmo tempo surrealistas, que remetem aos traços de uma criança quando está aprendendo a desenhar. Linhas e formas mescladas às cores que dão fluxo ao traço dos desenhos:

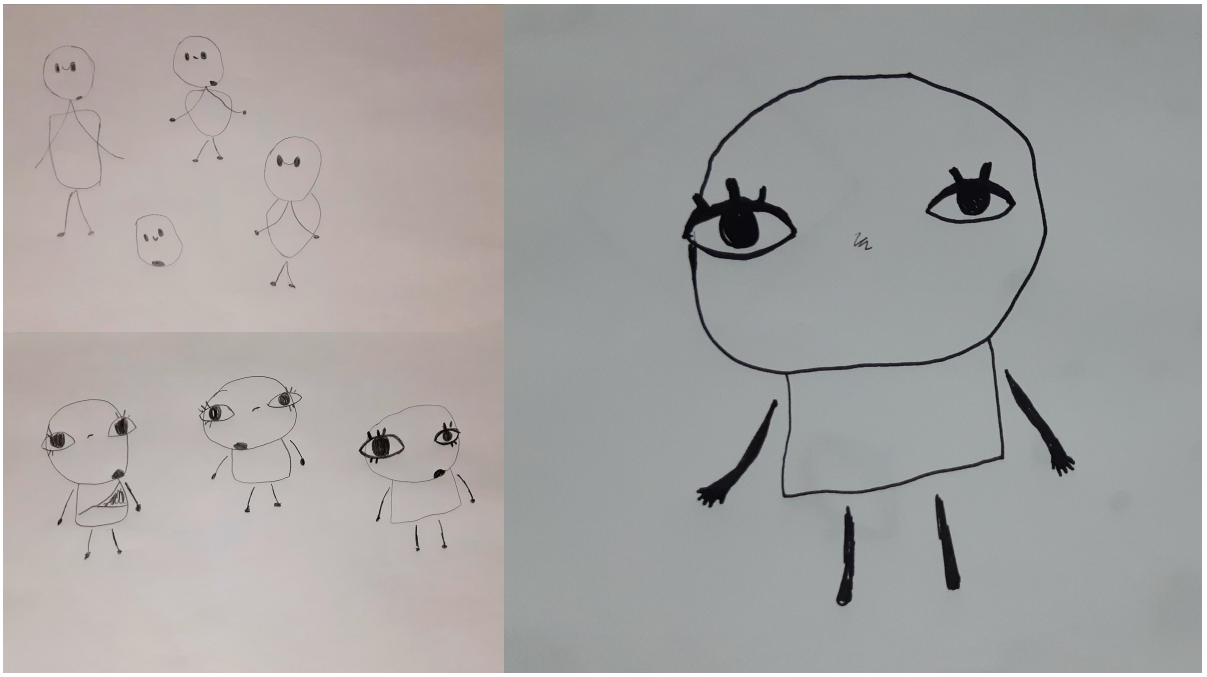

Figura 18 - sequência de rascunhos da personagem. Fonte: do autor.

Esta sequência mostra a evolução no desenho da personagem que a princípio era uma referência clara a Miró, mas houve a necessidade de trazer expressividade para o seu rosto. Por isso, os olhos são muito importantes nesse aspecto, são olhos genuínos e ao mesmo tempo assustados. Um dos olhos tem três cílios e o outro apenas dois, trazendo uma assimetria na composição do desenho, além disso, o contorno escuro ao redor dos olhos carregam o intuito de dar mais expressividade ao olhar da personagem e também remetem aos olhos presentes nas obras de Miró.

Outro fator importante na construção da personagem é o traço, remetendo a desenhos feitos à mão livre, sem linhas retas ou curvaturas perfeitas. Com todos esses aspectos, busquei representar suas características emocionais, como desorientação, medo, ingenuidade e fragilidade, algo que é complementado pelas suas cores. A proposta é trazer um personagem simples mas que possua traços que revelam suas particularidades, seja no desenho do nariz que se parece um rabisco avermelhado, no olhar marcante, na boca que quase não aparece, nos braços e perna irregulares, nas formas orgânicas que compõem o seu corpo e no seu traço de desenho, sem definição.

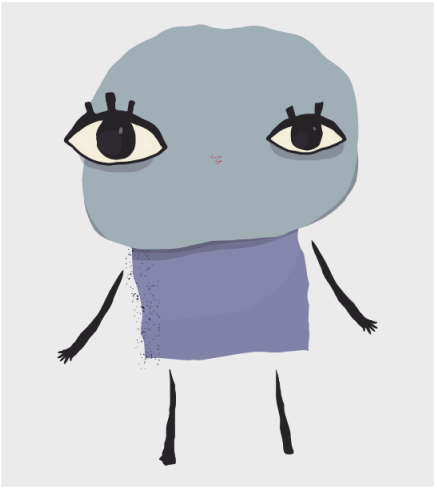

Figura 19 - arte final da personagem. Fonte: do autor.

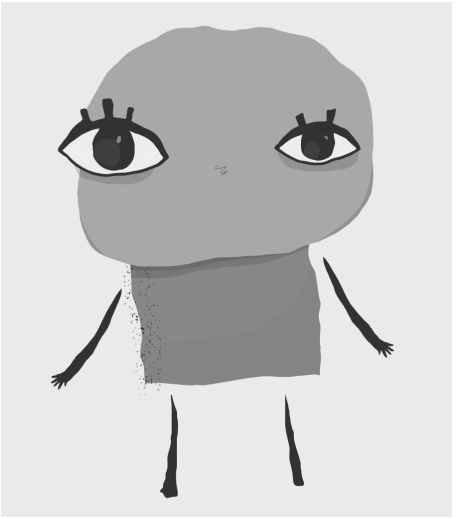

Figura 20 - teste de contraste. Fonte: do autor.

Figura 21 - cores que compõem a personagem. Fonte: do autor.

As cores da personagem acompanham suas próprias características emocionais, assim como as cores dos atos da narrativa representam o seu estado emocional, como falado anteriormente. O azul-acinzentado traz uma neutralidade, sendo mesclado às cores dos atos e ao roxo, essa percepção pode variar entre tristeza e alegria, tomando como referência o mapa emocional da paleta de cores. Outra questão, é o tom de bege mais claro para os olhos e o vermelho para o nariz em forma de rabisco, que foi uma escolha para dar uma pequena quebra nos tons frios de maneira muito pontual.

4.4. Tipografia

A história não tem palavras, mas há a presença de texto para compor o livro. Por isso, para a parte textual composta pelas informações de autoria, título, e sinopse na contracapa, foi escolhida uma fonte que no conjunto da obra, fizesse sentido com o projeto gráfico. Foi escolhida a Yanone Kaffeesatz, projetada por Yanone e publicada em 2004. Esta é uma fonte sem serifa, com um design que oferece diferentes desempenhos de acordo com o seu peso e com um desenho.

Figura 22 - fonte Yanone Kaffeesatz em diferentes pesos. Fonte: do autor.

Tanto para o título quanto para os mínimos textos presentes na em algumas páginas, a fonte se faz presente, pois ela orna com todo o projeto gráfico do livro tendo em vista o seu design. No título foi utilizada a fonte com peso médio e aplicado um recurso de distorção para transmitir a ideia de som. Ao mesmo tempo, é uma fonte que, por conta de seu desenho, se mostra atrativa para os olhos mais fantasiosos, pois a capa tem uma proposta mais simples, tendo apenas o título da capa com a aplicação de um recurso gráfico digital de distorção.

Percebe-se maior legibilidade do peso da fonte em *light* para textos e para escolha mais específicas em tamanhos menores, porém seu *design* não oferece uma boa experiência de leitura para textos muito extensos. O peso em *bold* já apresenta uma outra plasticidade, que oferece um efeito visual para o título que compõem a conotação da mensagem do que o título se refere e pelo *design* semelhante à ilustração deste projeto. Linden explica: "As fontes, no livro ilustrado contemporâneo, são aliás cada vez mais concebidas em função de uma composição plástica coerente, mas também de sua conotação e dos efeitos que são passíveis de produzir."(Linden, 2011, p. 96). Portanto, tendo em vista uma narrativa sem palavras, a escolha da fonte faz sentido em sua aplicação no título e em textos menores.

4.5. Diagramação

A diagramação em um livro-imagem oferece possibilidades diversas. Nesse tipo de livro, a escolha de diagramação deve ser feita avaliando a valorização dos aspectos visuais, para atribuir uma melhor experiência de leitura das imagens. Desta forma, foi definido formatos de páginas quadrados, em que as páginas duplas se unem e cumprem uma função de tela de pintura:

> Quando o livro ilustrado propõe uma sucessão de imagens sangradas, a página dupla pode então ser assimilada a uma tela: o suporte é uma moldura invariável sobre a qual se estendem as representações. (Linden, 2011, p.73)

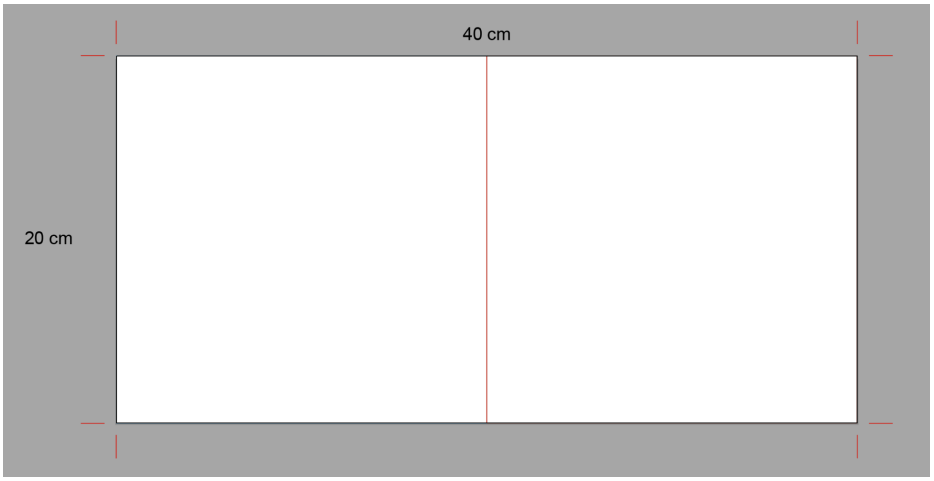

Figura 23 - formato de página dupla do livro. Fonte: do autor.

Seguindo esse raciocínio, a montagem do livro-imagem precisa seguir um encadeamento coerente de sequência de imagens, para que haja uma boa experiência de leitura, podendo apresentar aspectos cinematográficos. Isso se dá pela sucessão de páginas duplas que, ao folhear página a página, cria-se uma leitura fluida, conduzindo o leitor e seguindo um movimento:

> A questão da montagem, no livro ilustrado, pode se aparentar em alguns apectos à montagem de arte cinematográfica. Se a montagem, na sétima arte, consiste no encadeamento dos planos, no livro ilustrado trata-se de organizar a sucessão das páginas duplas. Convém, portanto, refletir sobre os efeitos criados por esse encadeamento e a partir daí definir alguns princípios. (Linden, 2011, p.78)

As imagens sangradas nas páginas, diferentemente das imagens emolduradas, oferecem uma ampliação do que está mostrado. Elas se estendem além das páginas, abarcando um espaço e tempo indefinido, oferecendo ao leitor uma maior imersão e construção de significado. Por isso, a execução do design das ilustrações nas páginas do livro dão liberdade para a sua construção de maneira dinâmica e livre, como Haslam aborda em O livro e o Design II:

> Um grande número de livros ilustrados é projetado sem o uso de grade. Uma vez que o formato e o tamanho do livro tenham sido decididos, as imagens

> serão desenhadas ou pintadas na proporção da página e o ilustrador ou designer trabalhará na composição dos elementos. (Haslam, 2010, p.69)

Portanto, compreende-se que a diagramação nos livros ilustrados seguem um fluxo mais livre, principalmente tratando-se desse produto de livro-imagem, onde a narrativa é composta apenas por páginas inteiras ilustradas, sem a presença do texto e, por isso, não existe a necessidade de considerar as relações entre texto e imagem.

Para ter uma visualização da composição e obter a noção de quantidade de páginas e organização da distribuição do conteúdo, foi feito um espelho do livro. O livro totalizou 44 páginas, considerando capa e contracapa:

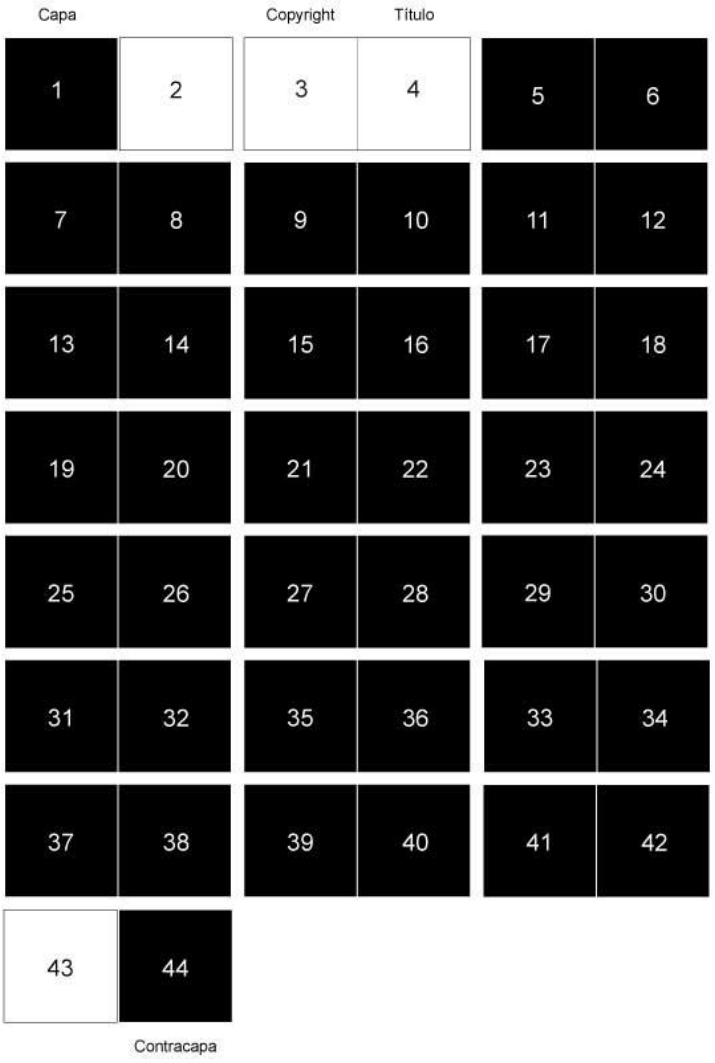

Figura 24 - espelho do livro. Fonte: do autor.

A proposta para a capa e contracapa é ter o mínimo de informação possível. Todo o conteúdo do livro é visual, com ilustrações carregadas de cores e que sangram as páginas. Para trazer uma continuidade da narrativa do livro para a capa, optou-se pelo branco, fazendo um *link* com o terceiro ato da história. Desta forma, a capa, junto à contracapa, finalizam o terceiro ato, e dão a ideia de ciclo na experiência visual. O título também faz parte deste conceito, a fonte Yanone Kaffeesatz foi utilizada e adaptada para transmitir movimento, se referindo à onda sonora. Além disso, na capa, o título carrega as cores principais da personagem.

Figura 25 - capa e contracapa. Fonte: do autor.

4.6. Apresentando o projeto

Figura 26 - capa e contracapa. Fonte: do autor.

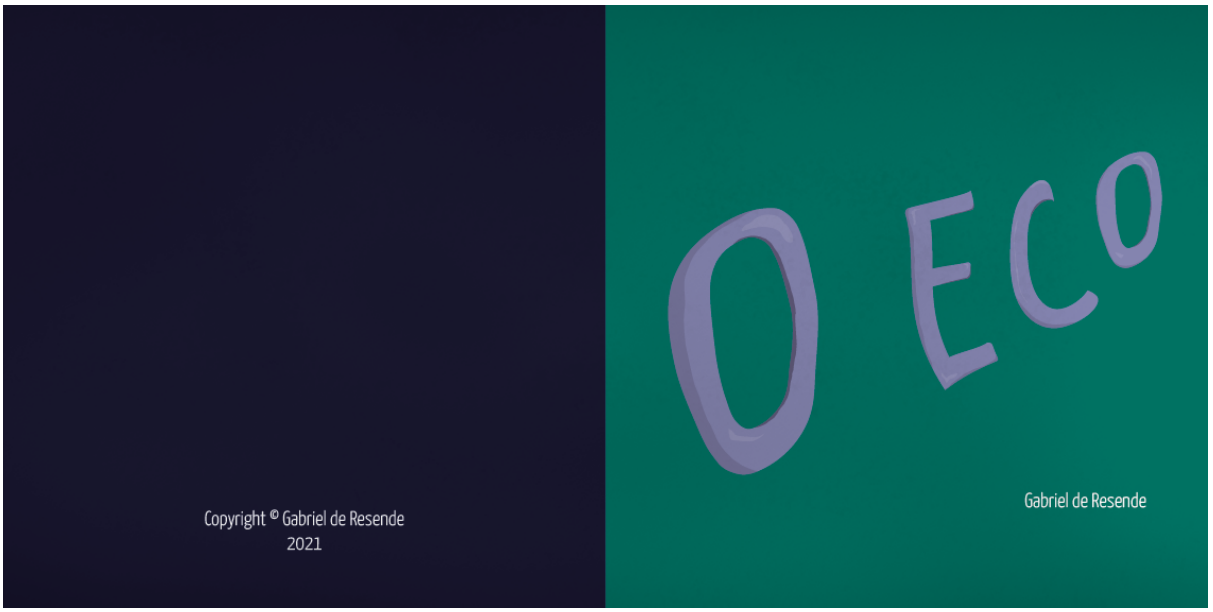

Figura 27 - copyright e título. Fonte: do autor.

Figura 28 - página dupla 3 e 4. Fonte: do autor.

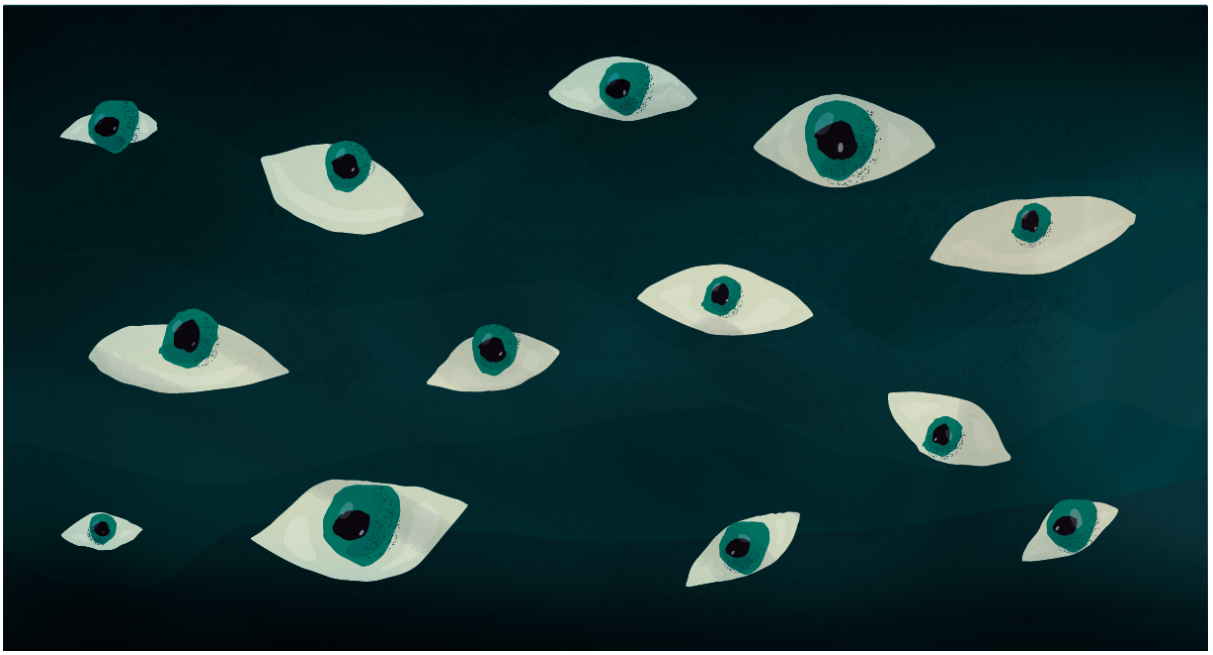

Figura 29 - página dupla 5 e 6. Fonte: do autor.

Figura 30 - página dupla 7 e 8. Fonte: do autor.

Figura 31 - página dupla 9 e 10. Fonte: do autor.

Figura 32 - página dupla 11 e 12. Fonte: do autor.

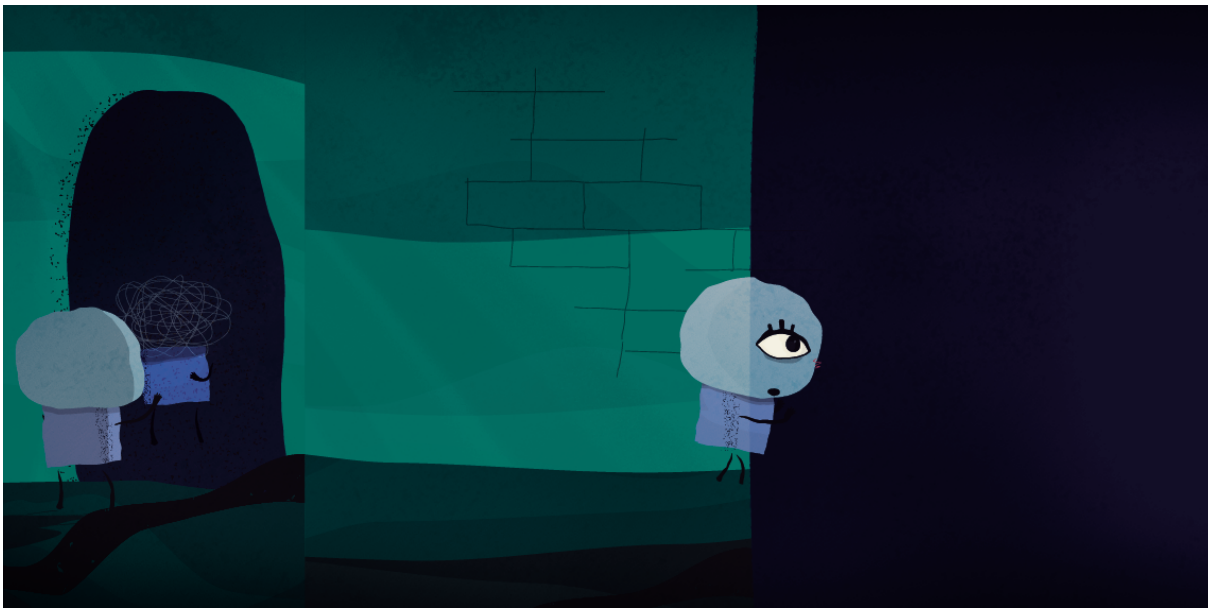

Figura 33 - página dupla 13 e 14. Fonte: do autor.

Figura 34 - página dupla 15 e 16. Fonte: do autor.

Figura 35 - página dupla 17 e 18. Fonte: do autor.

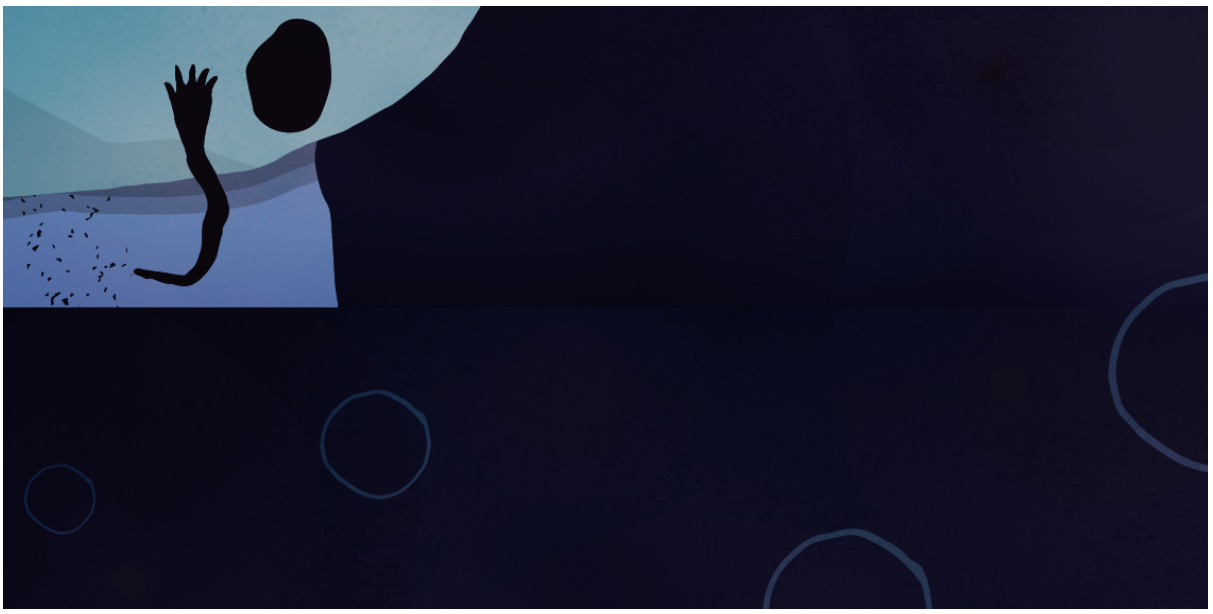

Figura 36 - página dupla 19 e 20. Fonte: do autor.

Figura 37 - página dupla 21 e 22. Fonte: do autor.

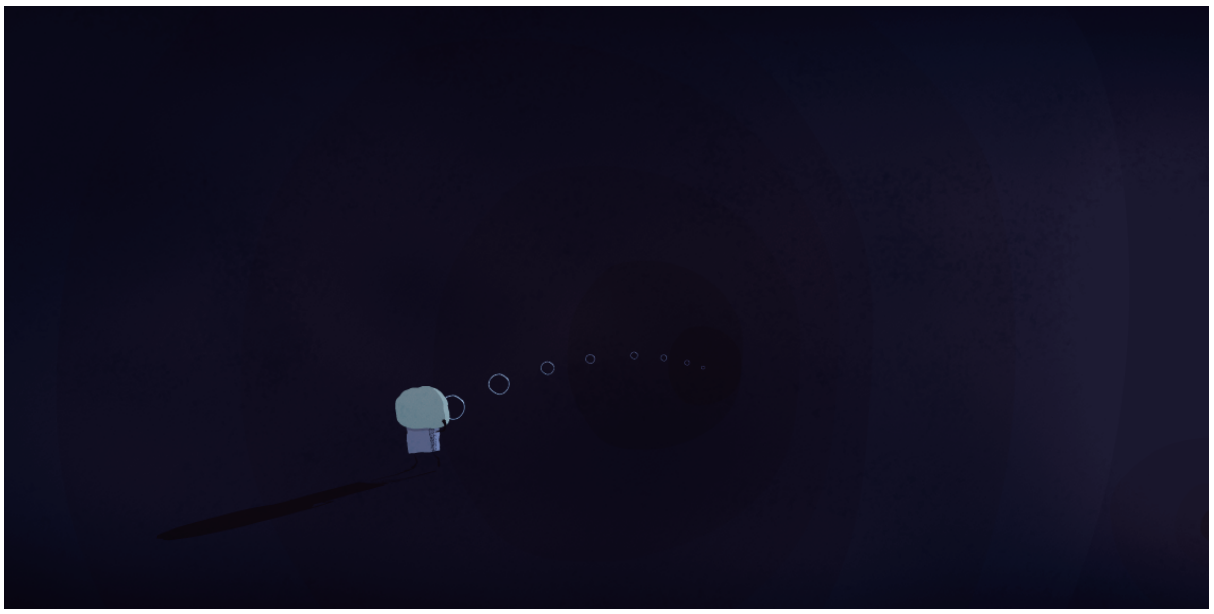

Figura 38 - página dupla 23 e 24. Fonte: do autor.

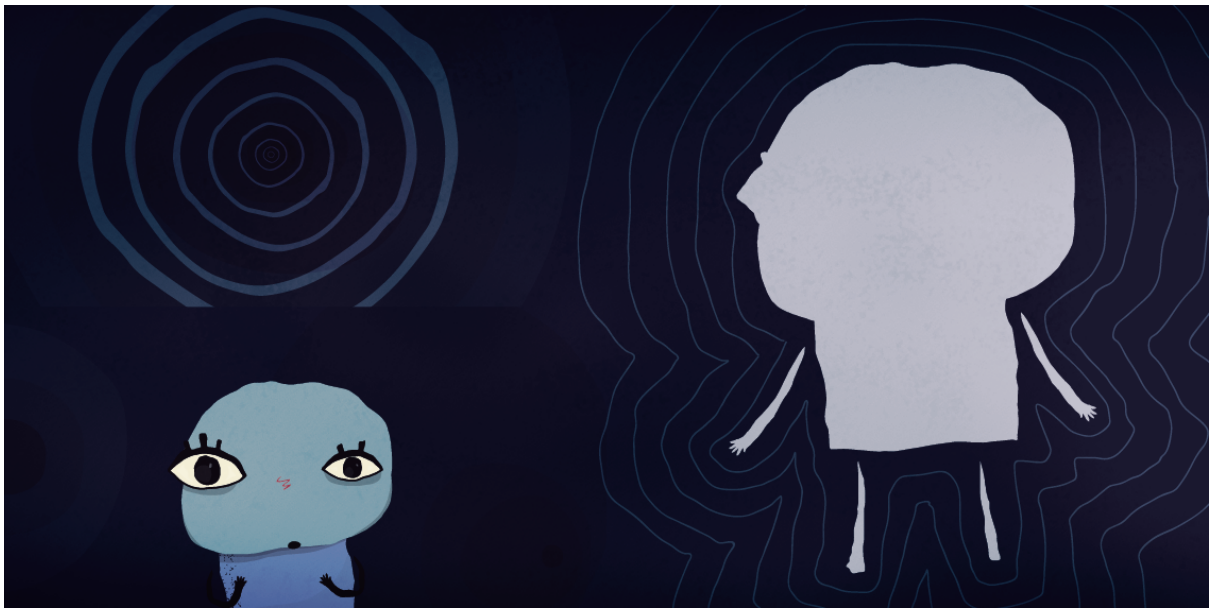

Figura 39 - página dupla 25 e 26. Fonte: do autor.

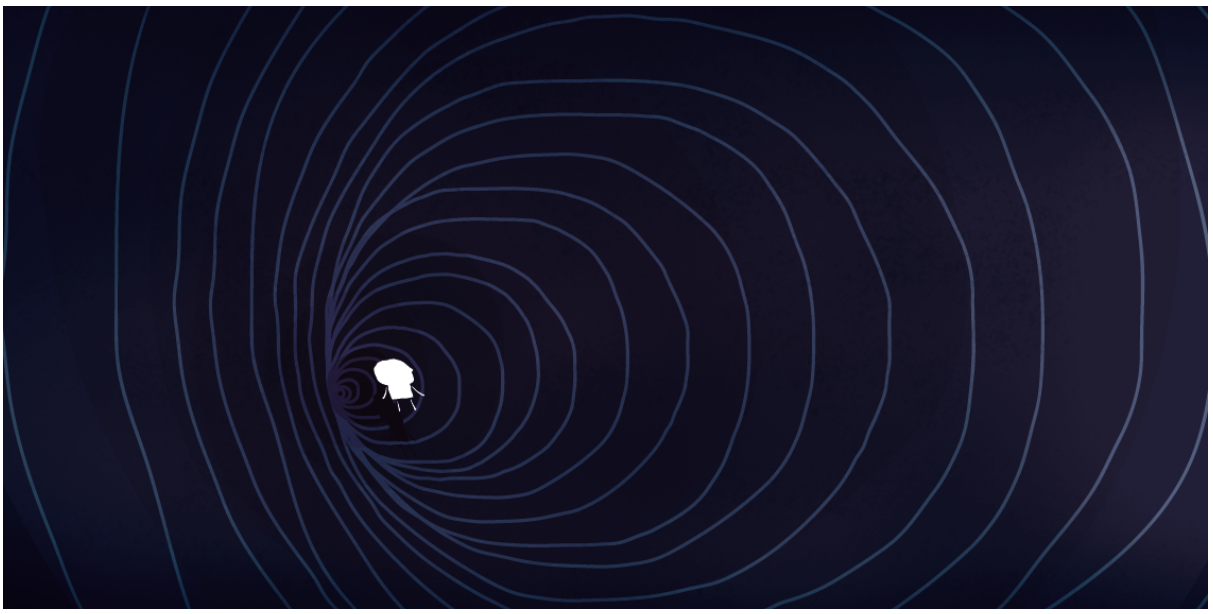

Figura 40 - página dupla 27 e 28. Fonte: do autor.

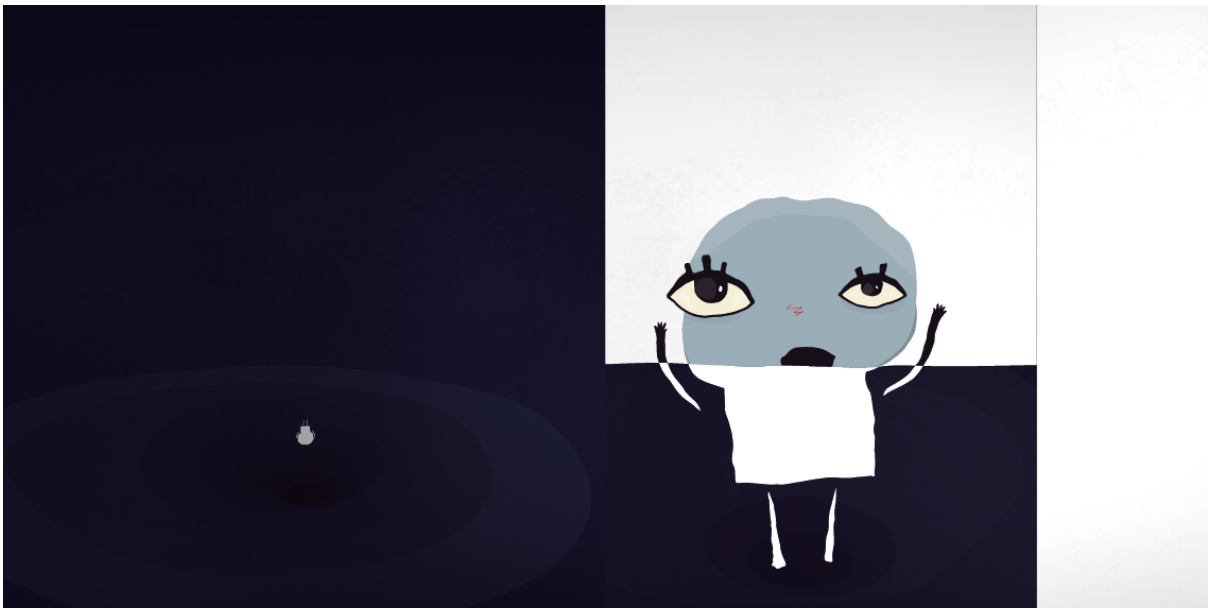

Figura 41 - página dupla 29 e 30. Fonte: do autor.

Figura 42 - página dupla 31 e 32. Fonte: do autor.

Figura 43 - página dupla 33 e 34. Fonte: do autor.

Figura 44 - página dupla 35 e 36. Fonte: do autor.

Figura 45 - página dupla 37 e 38. Fonte: do autor.

Figura 46 - página dupla 39 e 40. Fonte: do autor.

5. Conclusão

O projeto gráfico do livro o Eco propõe um novo olhar sobre o poema O eco (1964) de Cecília Meireles. Analisando o contexto de produtos gráficos feitos a partir do poema, definiu-se que este projeto concebe uma proposta e interpretação particular, conformando em um livro-imagem de cunho autoral. Ao pesquisar obras que se caracterizam como livro-imagem, foi possível observar as semelhanças e diferenças de composição, construção, ilustração, narrativa e obtê-las como referências para a criação do projeto.

Ao determinar a metodologia do projeto, definiu-se os percursos que o trabalho percorreria, aplicando uma maneira dinâmica e aberta de execução das atividades. Com o fluxograma, o trabalho se desenvolveu em três etapas, culminando em: Pré-Concepção, Concepção e Pós-Concepção. Através dos aspectos abordados em cada etapa, a criação do produto deu-se basicamente pelo estudo do arcabouço teórico, a ideação e a execução do projeto gráfico.

Os livros-imagens estão para além das palavras porque representam, comunicam, expressam sentimentos e emoções e, contam, mesmo sem o aparato textual, uma história. Através das imagens os leitores podem emergir e ler uma narrativa visual, através de seus recursos visuais, explorando as cores, as formas, elementos e grafismos. Mais do que formas e linhas, as imagens nos livros ilustrados sugerem poesia aos olhos. O proposto livro-imagem O eco, encontra-se envolto pela narrativa e pela poesia. O projeto gráfico se detém de base teórica, interpretativa e expressiva, colocando em questão as cores, a ilustração, a tipografia e a diagramação para traduzir os sentimentos em imagens.

6. Referências bibliográficas:

ARAÚJO, Ana Letícia Couto. **Infância e criança sob o olhar de Cecília Meireles: uma leitura de suas crônicas no Diário de Notícias.** Revista Educação Pública, v. 20, nº 7, 18 de fevereiro de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/7/infancia-e-crianca-sob-o-olhar-de-cecilia-meireles-uma-leitura-de-suas-cronicas-no-diario-de-noticias. Acesso em: 20 out. 2021.

Azevedo, Ricardo. **Aspectos instigantes da literatura infantil e juvenil.** 2005. Disponível em : http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Aspectos-instigantes-da-literatura-infantil-e-juvenil.pdf. Acesso em: 20 out. 2021.

BACHELARD, Gaston. A poética do devaneio. Martins Fontes. 3 ed. 2009.

CARDON, Laurent. **Pinçada de coragem.** 1 ed. Editora Gaivota, 2019.

FEIJÓ, M. **Design de conteúdo como metodologia de produção narrativa fantástica.** Revista Geminis. Ano 6 - n. 1, p. 101-124. Unochapecó, s.d.

FURNARI, Eva. **A bruxinha atrapalhada.** 1 ed. São Paulo: Global, 1982.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II.** 2 ed. São Paulo: Edições Rosari Ltda, 2010.

LEE, Suzy. **Espelho.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling.** 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2020.

MARICONI, Renato. **Concerto de piscina.** 1 ed. Santa Catarina: Gato Leitor, 2021.

MARI, Iela. **O balãozinho vermelho.** Kalandraka, 2007.

MEIRELES, Cecília. **Ou Isto ou Aquilo.** Global Editora, 2012.

MESSIAS, Luzinete. **DESIGN GRÁFICO: a linguagem visual no livro de literatura infantil.** 7° Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006.

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado.** 1 ed. São Paulo: CosacNaify, 2011.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores.** 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criatividade na infância.** 1 ed. Lisboa: DINALIVRO.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Children's Picturebooks**. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012.

SANTOS, Flávio. **Método aberto de projeto para uso no ensino de design industrial.** Revista Design em Foco. Vol. III nº 1. Bahia, 2006.

WIKIART. **Joan Miró**. Wikiart: enciclopédia de artes visuais. Disponível em: https://www.wikiart.org/pt/joan-miro. Acesso em: 20 ago. 2021.