

3. GRUPO COMPLEMENTAR DE LIVROS

Os próximos livros apresentados foram usados na atividade complementar (Atividade 2) proposta para esta trabalho. Por ser a observação das relações entre pares e das crianças com os professores na leitura do livro sem texto, faremos uma análise mais concisa dos livros, diferentemente dos cinco anteriores.

3.1. LIVRO COMPLEMENTAR 1: MOUSE AROUND

- Autora: Pat Schories.
- Editora: Farrar Straus and Giroux.
- Local e ano de publicação: Nova York, 1993.

3.1.1. A autora

Pat Schories nasceu em Batavia, Nova York, em 1952. Cresceu em Ohio, em meio a muita vegetação, livros e arte. Formou-se na Kent State University, B.F.A., em 1974.

Trabalhou com design gráfico e ilustração botânica. Vive em Nova York atualmente.

Hoje dá continuidade à coleção de livros sem texto que criou: Jack. Também continua a ilustrar a coleção de livros de Alyssa Satin Capucilli, Biscuit, pela qual é bastante conhecida. O site oficial da autora encontra-se em www.patschories.com.

3.1.2. O livro

O livro foi editado pela primeira vez em 1991, pela Farrar Straus and Giroux (Nova York, NY). A segunda edição (usada aqui) é de 1993.

No ano de sua primeira edição, foi designado “melhor livro do ano” pela *Parents Magazine* e premiado pela *New York Public Library*. *Mouse Around* Foi a estréia da autora na criação de seus próprios livros infantis, o primeiro de muitos. Já editado há muitos anos, continua comentado e citado em sites americanos, principalmente nas áreas de literatura infantil e educação, como um clássico.

3.1.3. A narrativa visual

O livro é extenso e contém uma narração completa e detalhada em termos visuais. Conta por imagens as aventuras de um filhote de rato, que sai de seu ninho e acaba por viver uma grande aventura, viajando pelos arredores, até conseguir voltar para casa.

A narrativa é desenvolvida por imagens seqüenciais, que mostram o desenrolar dos fatos com clareza. Porém a riqueza de detalhes das ilustrações pode levar a muita criação e narração além da história linear representada.

Após a folha de rosto, a primeira página da esquerda inicia a história. As páginas são exploradas, não só individualmente (não se usa duplas), mas cada página é ainda subdividida em pequenos outros quadros, onde a história continua a desenrolar-se. Estes quadros geralmente apresentam detalhes, *closes* que ajudam na identificação da seqüência das cenas.

As páginas de 2 a 6 ambientam-se no subsolo de uma casa, onde vive a família de ratinhos e de onde um pequeno filhote sai, de boléia, no bolso de um canalizador que dali leva um cano partido. Se acidental ou propositalmente, fica a cargo de leitor decidir.

Nas páginas 7 e 8, o ambiente é a cozinha da casa, onde se vêem outros personagens (senhora e duas crianças). Pelas cenas gerais e pelos quadros de *close*, identifica-se a movimentação do pequeno rato, que do bolso do encanador, passa para a pia, os *donnuts* e a sacola de uma das crianças.



Figura 336: páginas 2 e 3



Figuras 337 a 339: páginas 4 a 9.

As páginas 9, 10 e 11 identificam como o ratinho é levado para o exterior da casa, onde o menino, sem saber, o “entrega” com os jornais que estavam na sacola. Detalhe a detalhe, quadros de diferentes tamanhos mostram a caminhada do rato.



Figura 340: páginas 10 e 11

O jornal é levado pelo seu leitor. Vai passando por diferentes “transportes” (jornal do senhor – saco de compras de uma idosa), até chegar a uma pastelaria. Passa a ser seguido por um gato em algumas cenas. Acaba embrulhado com um bolo, levado por uma nova senhora até uma estação (páginas 12 a 16).

Na estação, a partir da página 16, o ratinho sai do bolo e procura onde se aconchegar. Vai parar em um cone de gelado, que é varrido. O rato quase é levado ao lixo. Há, até a página 19, um suspense em relação ao local onde o nosso personagem está.



Figura 341: páginas 12 e 13



Figuras 342 a 344: páginas 14 a 19

A página 20 contém uma imagem ampliada, o que a torna marcante. O rabo do rato pode então ser encontrado em um copo de papel em meio ao lixo da rua. A partir daí, próxima página, surge uma nova personagem: um senhor que bate seu carro próximo ao copo.



Figura 345: páginas 20 e 21

Segue o ratinho, nas páginas seguintes, para a oficina de carros e depois para uma grande loja próxima. As cenas variam de planos gerais para *closes* e detalhes, onde o leitor segue numa “caça ao rato” em cada cena, pois o nosso ratinho, hora aparece, hora desaparece. Hora esconde-se na cena, mas rabinhos e focinhos ainda podem, com muito custo, serem encontrados. Na loja, passa por pés, toalhas, fios e brinquedos. Passeia em carrinho de compras e acaba levado nas pantufas novas de uma miúda.



Figura 346: páginas 22 e 23



Figuras 347 e 348: páginas 24 a 27

É na página 27 que ele chega a um novo ambiente, empacotado com as compras. É encontrado pelo cão da casa, mas até agora, nenhum humano o identificou. Da pantufa passa ao chapéu da dona da casa, que está no cabideiro. É na cabeça dessa senhora, entre as flores artificiais que enfeitam o chapéu, que o ratinho sai para novo passeio. Na página seguinte, o ambiente torna-se familiar para os mais atentos. A cozinha aonde chega a senhora de chapéu, na página 29, pode ser identificada, bem como a senhora que a recebe para um chá. Esta última veste as mesmas roupas de páginas atrás. Talvez seja a tarde de um dia atarefado, onde recebeu o canalizador e despachou as crianças para a escola. Parece que o ratinho, do chapéu, também reconhece o ambiente. No detalhe, vemos-lo na chávena de chá.



Figura 349: páginas 28 e 29

É na página 30 que finalmente o ratinho é visto com surpresa pelas senhoras e levado, dentro da chávena, para cima da pia da cozinha. Diante de duas senhoras assustadas e indecisas quanto ao destino do ratinho, ele salta para o ralo da pia (página 31).



Figura 350: páginas 30 e 31

Na próxima e última página (32), identificamos de onde o encanador retirou o cano que trazia a mão, aquele de onde pingava água sobre a família de ratinhos logo no início do livro. Era o cano desta mesma pia que, agora ausente, permitia ao ratinho cair diretamente sobre seu ninho quente e familiar, onde um lugar vago o esperava entre a ninhada. A página é a única sem molduras. Uma grande aventura de um pequeno rato.



Figura 351: página 32

3.1.4. As imagens

As imagens são realistas - de fantástico, apenas o fato improvável do pequeno rato voltar para casa. São riquíssimas, cheias de detalhes e minúcias. Apresentam, individualmente, uma riqueza de detalhes que permite muitas pequenas histórias paralelas. Dizemos “pequenas” porque, em meio a tanto detalhamento, fica difícil não manter a história básica proposta.

As ilustrações são belas, requintadas, trazem traços suaves, pinturas e texturas. Revelam a habilidade da ilustradora, membro da associação de ilustradores de Ciências Naturais americana.

Outro ponto rico nas imagens são os diferentes ângulos e planos apresentados. Hora gerais, hora fechados em pequenos detalhes, lembram um seqüência de banda desenhada ou ainda o *story-board* de um filme. Não é a toa que este livrinho virou uma animação em 1999.



Figura 352: o uso dos quadros dá a idéia de passagem de tempo, ação e movimento, como nas bandas desenhadas.

As imagens aparentam o uso de técnicas mistas, predominando lápis de cor e aquarela, ou guache. Há um domínio do desenho (proporções, perspectivas) e das luzes, sombras e cores por parte da ilustradora.

3.1.5. O projeto gráfico

A capa antecipa o projeto. A imagem da mesma encontra-se emoldurada e pode ser considerada o início da história, com o ratinho no ninho a ser atraído pelo pingo que cai do cano partido. Este é o motivo que o levará a cair no bolso do canalizador e iniciar sua aventura. A imagem é predominantemente escura, alguns pontos de luz lhe permitem identificação e contraste.

O nome da autora apresenta-se acima e o do livro, abaixo da imagem. A tipografia de cima é bastonada e simples. Já o nome do livro apresenta-se fantasiado e condensado. Uma nova moldura exterior une autor e título, bem como inclui a imagem. O mesmo fundo creme seguirá por todo o livro. O resultado final, principalmente pelo fio, nos soa hoje um pouco *retrô*, mas a capa, de 1991 e mantida nas outras edições, ainda é fortemente influenciada pelo *design* dos anos 70 e 80.

A contracapa - e a lombada também - é cinza, e com um contraste reduzido, apresenta um texto variando entre preto e vermelho. Segue o logotipo da editora e o pequeno ratinho, em um único momento sem molduras, a fugir.

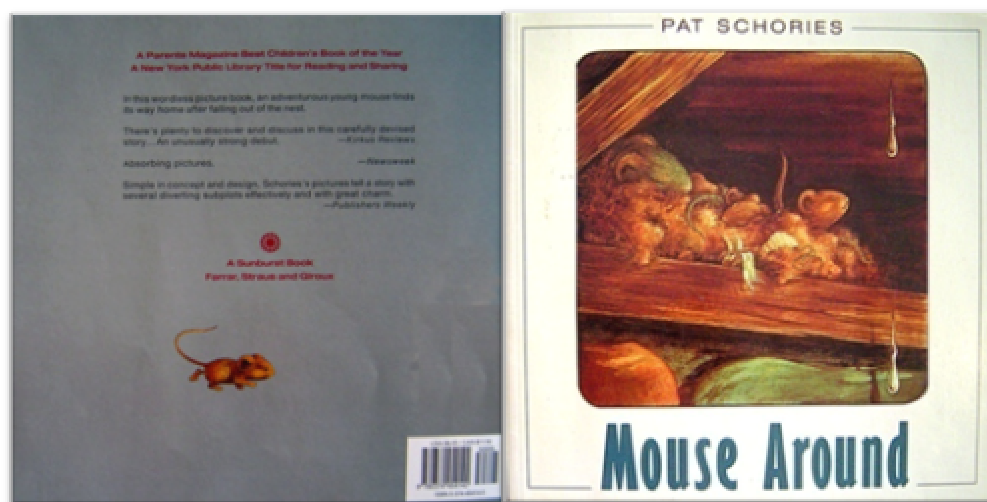


Figura 353: contracapa e capa do livro.

Segue à capa uma dupla página (verso na capa e primeira folha) em branco. Marcando o início do livro, há na próxima página dupla uma textura escura. Lembra o clima, o ambiente do porão onde vive o rato. O mesmo se repete no final do livro. Do porão sai o ratinho, e para lá ele volta no final.

Após essa primeira página dupla texturada, há a página de *copyright* e a folha de rosto, contendo autor, nome do livro, pequena imagem emoldurada e a editora. Tudo ao centro.

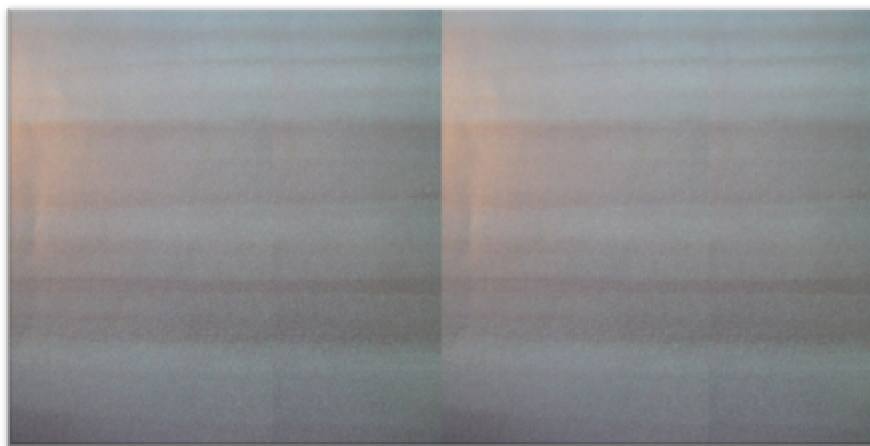


Figura 354: página de abertura da história. Repete-se no encerramento.

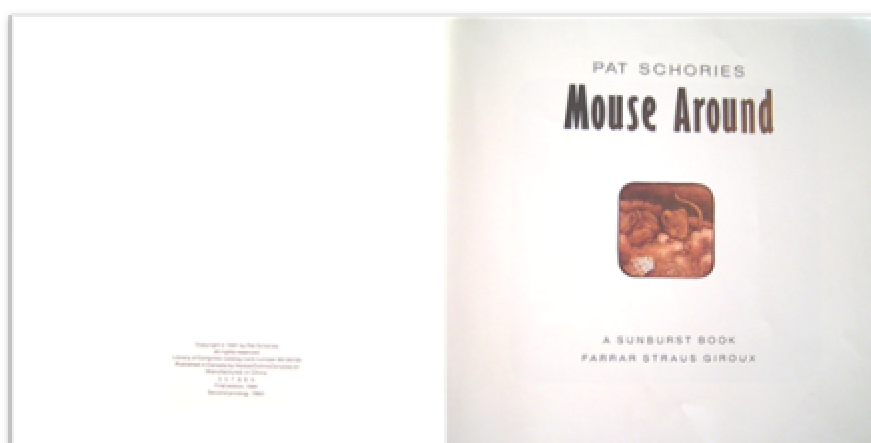


Figura 355: copyright e folha de rosto.

O projeto gráfico, enquanto composição das imagens nas páginas, é bem interessante e dinâmico. Baseia-se no uso de molduras quadrangulares, com as quinas arredondadas. Esses quadros contêm as imagens em diferentes tamanhos e planos. Esse jogo cria uma dinâmica para a história, bem como seqüência e movimento. As imagens nunca ocupam uma proporção uniforme nas páginas. Não há monotonia, nem uma seqüência e tamanho pré-estabelecidos para eles. Geralmente são mais de um por página. A única exceção é justamente a última página, onde a imagem única e sem molduras marca o final da história.

3.1.6. A produção gráfica

A produção é simples e bem cuidada, sem invenções técnicas. O formato é grande para os padrões habituais de livro infantil. Seguem dados:

- Formato: quadrado, com 255 mm X 255 mm. As páginas seguem as mesmas medidas.
- Capa: impressão *offset* em *quadricromia* (colorido) sobre papel *duplex*, gramatura aproximada de 280 g/m², encadernada como *lombada quadrada* (capa flexível).
- Número de páginas: 40 páginas, 38 impressas.
- Miolo: impressão em *offset*, colorida, em papel *couché*, 220 g/m².
- Acabamento: verniz brilhante na capa.

3.2. LIVRO COMPLEMENTAR 2: ZOOM

- Autor: Istvan Banyai.
- Editora: Puffin Books.
- Local e ano de publicação: Nova York, 1998.

3.2.1. O autor

Istvan Banyai é artista gráfico. Nasceu na Hungria em 1949 e vive em Nova York (EUA) desde 1981. Trabalha em diversas áreas, como a criação e ilustração publicitária, produção editorial e animação para TV. Entre seus clientes figuram grandes empresas, produtoras fonográficas e emissoras de televisão. Na área editorial, fez da exploração da imagem seu ponto forte, criando livros de imagens que não limitam o seu público: criança, jovem e adulto. Tem sido alvo das mais positivas críticas por suas propostas editoriais, destacando-se *Zoom*, *Re-zoom* e *Do Outro Lado*.

3.2.2. O livro

Zoom foi o primeiro livro de Banyai. Um livro de imagens – a linguagem principal do autor – editado em 1995, pela Viking Editions (divisão da Penguin Books USA Ink.), nos EUA. Primeira edição de muitas, pois está publicado em mais de 18 países. O livro foi premiado com o *Children's Choice Award*, da *International Reading Association* (EUA) e recebeu muitos louros da crítica americana quando lançado: *Ten Best Books of the Year* pelo *New York Times Book Review* e *Best Book* pela *Publisher's Weekly*. Recebeu também destaque

nos outros países, como o prêmio *Luís Jardim - "O Melhor Livro de Imagem"*, pela FNLIJ (Fundação Nacional do livro Infantil e Juvenil, afiliada à IBBY), Brasil, também em 1995, ano em que foi publicado no país, pela editora Brink-Book. Ainda hoje desperta a atenção de especialistas da área do design, da literatura e da educação.

Zoom é descrito pelo autor em seu site:

"Just when you think you know where you are, guess again. Nothing is as it seems, but hang on tight as this tilt-a-whirl goes zooming by." (Banyai, em www.istvanbanyai.com).

Sobre o livro, a professora Nilma Gonçalves Lacerda comenta, em parecer dado para a FNLIJ, Brasil:

"Istvan Banyai, húngaro que vive nos Estados Unidos, articula imagens numa narrativa visual cuja direção de leitura pode se dar em dois sentidos, acirrando ao máximo o deslocamento das posições fixas. Justo quando você pensa que sabe onde está, recebe uma nova informação que vai colocá-lo em outro lugar, para ser novamente informado de que não está onde pensa que está. Machado de Assis gostava desse jogo, Fernando Pessoa também, Pirandello era exímio nessas articulações entre o real, o possível, e a zona fronteira que tudo confunde. A obra desses escritores se fundamenta na relativização, na tênue fronteira entre ser e parecer, questões que são o eixo estruturador de alguns dos melhores contos de Andersen: "O Patinho Feio", "A Princesa E A Ervilha", "A Sombra"". (Lacerda, disponível em www.fnlij.org.br, acesso em maio de 2008)

3.2.3. A narrativa visual

Zoom é um livro estimulante, daquele que guarda surpresas a cada página. O nome já diz a que vem. É literal. O livro apresenta um grande *zoom* sobre múltiplas imagens. Imagens que encadeiam-se de maneira irreal e, ao mesmo tempo tão real, tão próximas de nosso mundo.

Se visto da primeira à última página, temos um movimento de *zoom-out*. Mas do fim ao começo, podemos realizar um *zoom-in*, quase tão interessante quanto o primeiro.

Assim, temos uma clara narratividade gráfica e as páginas devem ser vistas – e o são – em seqüência. Apesar disso, chamar a sua leitura de linear não é apropriado.

Zoom mexe com a percepção. Nunca estamos a ver aquilo que parece. É um livro extenso, daremos aqui uma noção, mas as imagens falam por si.

O *zoom* começa por uma imagem passível de muitas identificações. É abstrata. Um super *close* da câmera imaginária do ilustrador. Logo na página seguinte, a imagem se revela (as páginas da direita contêm a imagem, enquanto as da esquerda são pretas, daí a contagem das páginas ímpares).



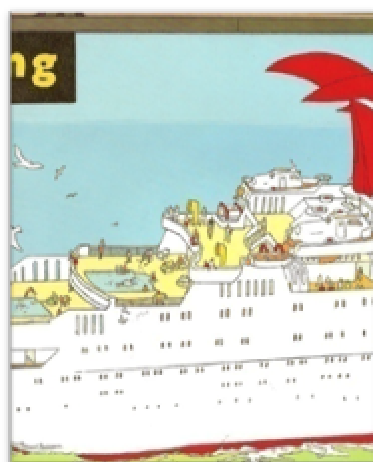
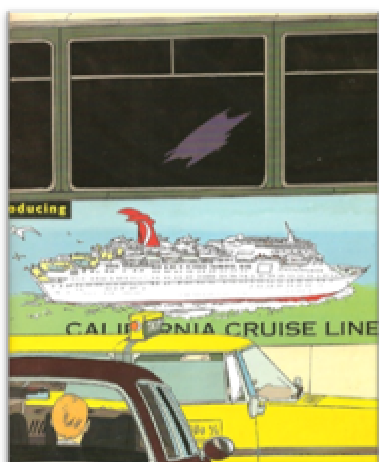
Figuras 356 a 361: páginas 1,3,5,7,9 e 11.

Na página 13, percebe-se que as personagens vistas até então são, “na verdade”, brinquedos. Na página 17, outra surpresa. Não são brinquedos, mas parte de um impresso. Essas são algumas de uma série de revelações visuais: o que estamos a ver é quase sempre algo diferente do que pensamos. Se os personagens, objetos e ambientes representados eram um impresso, estático, bidimensional, a viagem visual feita por entre

eles pela “câmera” imaginária do autor seria impossível de realizar-se. É invenção, é representação do irreal. Um *zoom* permeado de fantasia, de impossíveis bem representados pelo desenho. Este é o grande jogo da narrativa do livro. Outras surpresas desta natureza estão, entre outras, nas páginas 27, 27, 33 e 39.



Figuras 362 a 367: páginas 13, 15, 17, 19, 21 e 23.



Figuras 368 a 373: páginas 25, 27, 29, 31, 33, 35



Figuras 374 a 377: páginas 37, 39, 41 e 43.

Um outro elemento interessante do livro é a busca de novas formas de ver. Os ângulos escolhidos pelo ilustrador ora escondem, ora revelam o objeto, o que leva o leitor a exercícios perceptivos que se tornam cada vez mais apurados no decorrer da leitura.

“O jogo segue ainda por muitas páginas, em cada uma o todo se revelando parte, numa relativização cujo limite é a última página do livro, ou o planeta na sua aparente solidão.(...) A menção, na quarta capa, da aventura filosófica⁵⁸ que este livro oferece, referencia e atualiza a preocupação do renomado ilustrador brasileiro Rui de Oliveira. Para ele, como elemento determinante na constituição do universo, o olhar precisa educar-se pelo constante exercício.” (Lacerda, disponível em www.fnlij.org.br, acesso em maio de 2008)

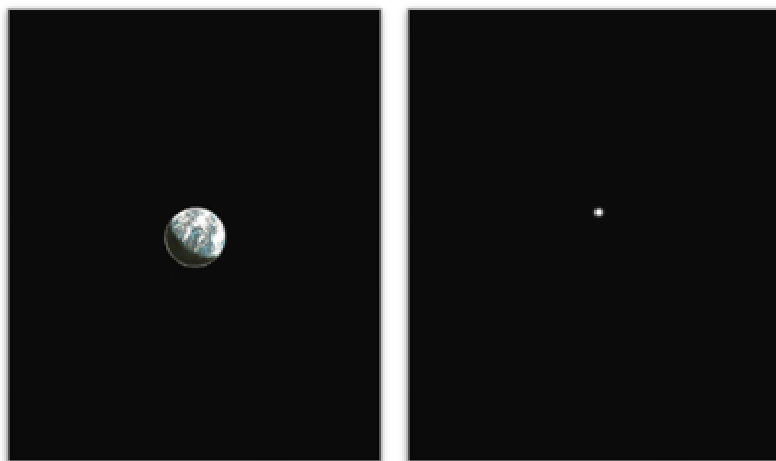
Seguem-se as páginas finais de zoom.

⁵⁸ “A startling experience... Readers are in for a perpetually surprising – and even philosophical – adventure.”

Comentário tecido pela Publishers Weekly, que premiou o livro, impresso na contracapa (a versão que utilizamos é americana).



Figuras 378 a 383: páginas 45, 47, 49, 51, 53 e 55.



Figuras 384 e 385: páginas 57 e 59

3.2.4. As imagens

O ilustrador declara em seu site: “The design is part of my illustration”. Buscando pistas sobre seu estilo constatamos esta realidade. Cada imagem de seu portfólio é um rebuscado projeto visual, cheio de referências e efeitos de sentido e nunca um estilo único e definitivo.

Em Zoom, as imagens revelam a principal área de atuação do autor: a publicidade. Traços característicos da publicidade dos anos 70 e 80 podem ser identificados. Há uma forte exploração das texturas visuais, das cores abundantes e chapadas, ao estilo dos antigos *bendays* usados em artes gráficas. O fio “a lá” nanquim contorna as figuras.

As perspectivas são trabalhadas de maneira primorosa. Formas e proporções são bem realistas, representacionais. Já as figuras humanas apresentam-se um pouco menos detalhadas. Até pela técnica de ilustração aplicada e pelo uso dos chapados. Os efeitos de profundidade são conseguidos muito mais pela perspectiva do que pelas luzes e sombras. As cores são trabalhadas de forma a delimitar superfícies. São abundantes.

3.2.5. O projeto gráfico

O projeto é bem demarcado. As cores são um elemento importante em sua caracterização.

A capa apresenta um vermelho intenso na frente. Apenas o nome do livro e autor ocupam uma linha central neste espaço. A tipografia empregada também se torna imagem com a primeira letra da palavra maior do que a seguinte, e assim sucessivamente. A tipografia é serifada e expandida.

Da primeira letra “O” da palavra Zoom, sai, como de um buraco, uma personagem, das muitas presentes no livro. A figura funciona como um ponto colorido no meio do vermelho e preto da capa, pouco contrastados entre si.

A lombada é amarela, traz informações resumidas: sobrenome do autor, nome do livro, editora e ISBN.

A contracapa é preta, com textos coloridos. Vê-se que apresenta um conteúdo bem comercial, editorial. Ao final, o logotipo da capa em vermelho, com a figura de ponta-cabeça.

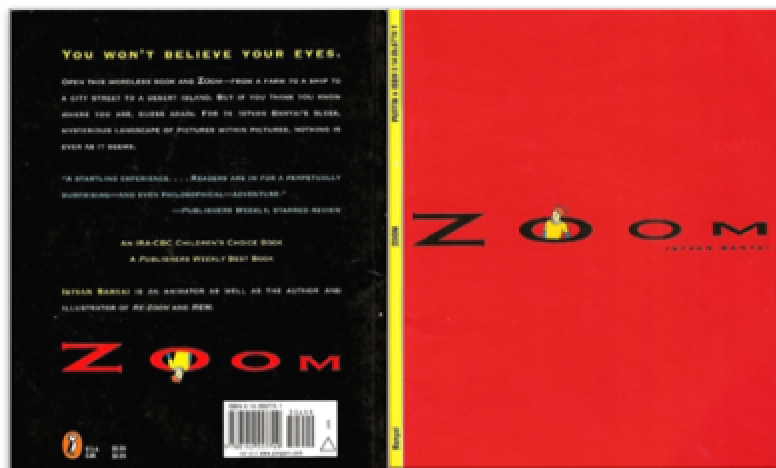


Figura 386: contracapa e capa.

Da capa vamos para a folha de rosto, um reverso da capa. Preto vira vermelho e vermelho, preto. A figura humana desaparece e é substituída por um lápis a traço, que liga os dois “os” da palavra Zoom: continua a noção de se tratarem de buracos de onde se entra e sai. Acrescenta-se o nome da editora.

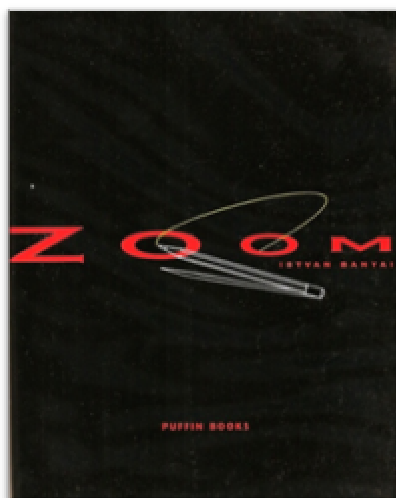


Figura 387: folha de rosto do livro.

O projeto do miolo é bem demarcado: todas as páginas pares são pretas e as ímpares, apresentam uma única imagem, sangrada. Isto mantém o olhar do leitor fixo na direita e ajuda a perceber melhor o *zoom*. Fica evidente que o efeito não seria o mesmo em páginas duplas ou com duas imagens na mesma página. O livro aproxima-se de uma tela de televisão onde a câmera viaja por um mundo de aparência real, mas cheio de ilusões. São 30 imagens em cores abundantes e marcadas, contrastando muito bem com o preto.



Figura 388: projeto inclui páginas pares em preto.

Apenas nas páginas finais, quando o *zoom* extrapola a atmosfera da Terra, é que o preto da esquerda soma-se ao preto do espaço que aos poucos invade a imagem da direita. Nas duas últimas páginas, a Terra torna-se um pequeno ponto branco na, agora, dupla negra. Na última página esquerda, antes da terceira capa, encontramos o colofão, com dados catalográficos e editoriais. O fundo continua preto e as letras, amarelas.

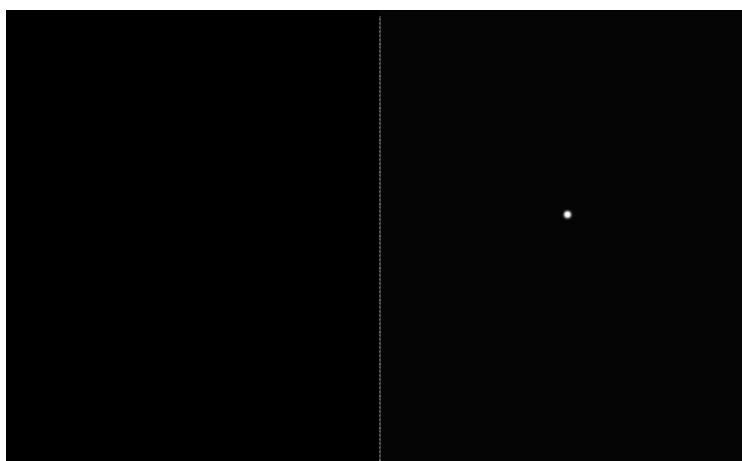


Figura 389: página dupla em preto



Figura 390: página do colofão.

3.2.6. A produção gráfica

A produção é simples e bem cuidada, sem complicações técnicas.

- Formato: retangular e vertical, com 185 mm X 225 mm. As páginas seguem as mesmas medidas.
- Capa: impressão em *offset* sobre papel *duplex*, provavelmente 320 g/m², colorida, encadernada como *lombada quadrada* (capa flexível).
- Número de páginas: 60 páginas impressas.
- Miolo: impressão em *offset*, colorida, em papel *couché*, 220 g/m².
- Acabamento: verniz brilhante na capa.

3.3. LIVRO COMPLEMENTAR 3: LOOKING DOWN

- Autor: Steve Jenkins.
- Editora: Houghton Mifflin Company.
- Local e ano de publicação: Nova York, 1995.

3.3.1. O autor

O autor nasceu na Carolina do Norte, EUA. Filho de pai militar (físico e professor de astronomia), viveu em diversos lugares. Passou a infância a colecionar fósseis, rochas e dedicar-se a “experimentações” científicas. Desenvolveu profunda relação com os livros e com as ciências. Mesmo inclinado a tornar-se um cientista, acabou por graduar-se em

design gráfico. Depois de trabalhar em Nova York em grandes firmas de design, juntou-se à esposa, também designer (Robin Page) para montar seu próprio estúdio. Abriram uma filial no Colorado em 1994, onde o casal vive e trabalha até hoje. Jenkind e Page se interessaram em fazer livros infantis depois dos filhos nascerem. As questões levantadas pelas crianças são a grande inspiração para os temas de seus livros. Todo o processo de criação dos 18 livros de Steve Jenkins, quatro em parceria com Page, pode ser visto em www.stevejenkinsbooks.com.

O designer ilustrou ainda vários livros de outros autores. Todos revelam sua paixão pelas ciências, pela natureza e pelo espaço. Há uma variedade de técnicas e estilos usados por Jenkins. Do desenho esmerado, quase científico, às produções mais estilizadas e com técnicas variadas.

3.3.2. O livro

Looking Down foi editado em 1995, quando Steve Jenkins inspirou-se nas “viagens” que fazia ao espaço com sua filha, então com dois anos de idade, em um avião imaginário.

Credita também parte de sua inspiração ao pequeno – e celebrado - filme de 1977, *Powers of Ten*, de Charles e Ray Eames (www.powersof10.com), onde, de uma cena cotidiana, parte-se para um *zoom-out* que leva o espectador a galáxias a um ano luz de distância da Terra. Em seguida, um *zoom-in* vertiginoso conduz-nos o olhar até a cena inicial, depois mergulha num mundo microscópico, até chegar ao átomo.

Já no livro de Jenkins, a viagem é bem menor, mas visualmente bem elaborada. Foi editado no mesmo ano de Zoom, mas aqui, a proposta é um mergulho no concreto, na realidade física das coisas. Enquanto o autor de Zoom usa imagens realistas para um *zoom-out* fantasioso e ilusório, em Looking Down, Jenkins executa um *zoom-in* com intenções de mostrar a realidade através de imagens estilizadas e pouco convencionais.

3.3.3. A narrativa visual

O livro, explorando as páginas duplas, apresenta uma seqüência bem definida, que pode ser vista de frente para trás (*zoom-in*) ou de trás para frente (*zoom-out*). Tem uma linearidade necessária, pois expressa um único movimento a realizar-se da primeira à última página, ou vice-versa. A ilustração, que será comentada adiante, traz um certo grau de abstração. A leitura que fazemos a seguir baseia-se numa experiência de olhar adulto. Mais adiante é que poderemos apresentar a leitura infantil, percebendo até que ponto as massas de cor, esferas, fios são percebidos como os objetos e ambientes que representam.

Essa viagem inicia-se com a vista de três elementos na cena, um parcial - como se nele pousasse a câmera que inevitavelmente imaginamos a registrar o movimento. É uma

massa disforme, não identificada. Outros dois estão distantes, são esféricos, branco e azul, em contraste com o fundo totalmente negro. Parecem a Terra e a Lua. Essa primeira imagem também funciona como folha de rosto, e traz informações verbais (a crianças pode tentar lê-las como uma história presente...).



Figura 391

A próxima dupla apresenta já muitas milhas percorridas. Da página anterior, identifica-se a esfera azul, que sabemos no nosso olhar adulto tratar-se da Terra. Os continentes já podem ser identificados. A preencher grande parte do canto inferior, as inconfundíveis crateras lunares. Ou seja, passamos pela pequena bola branca da página anterior, que agora se apresenta muito grande, apoiando o olhar. Um complexo jogo de perspectiva e relações de espaço é colocado aqui.

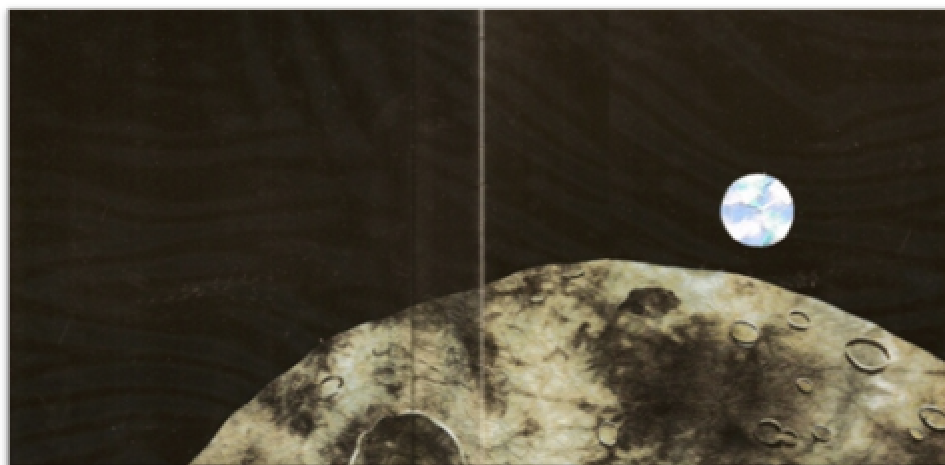


Figura 392

O centro do nosso *zoom* continua na página da direita, agora maior e identificável. Os continentes visíveis são as Américas, cobertas por nuvens, literalmente, de algodão. No

canto esquerdo, a girar na página, um outro elemento muitíssimo comum no espaço hoje: um satélite, que está meio fora da cena, mas contribui na composição.



Figura 393

Agora a Terra invade a folha, o espaço já ocupa apenas pequena parte da esquerda. Na com o verde e o castanho do continente: terra e vegetação.

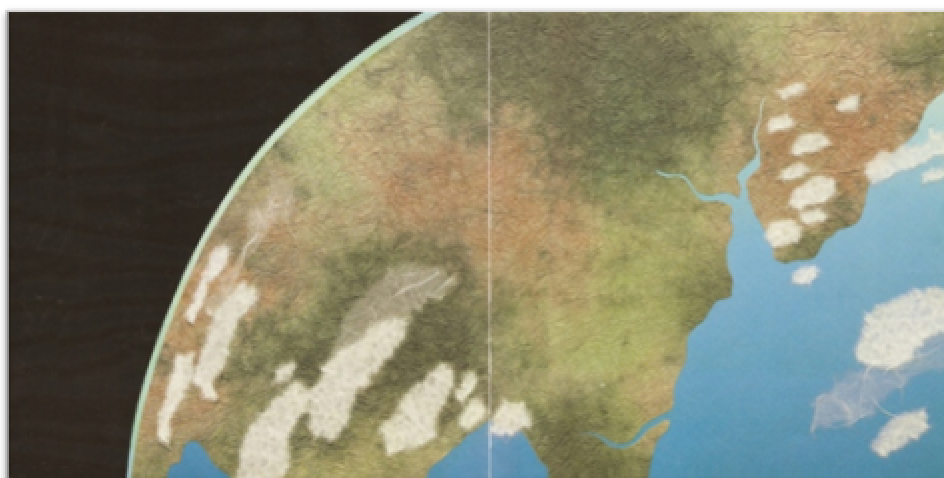


Figura 394

Na próxima dupla, estamos mergulhados no continente. O que identificamos como um rio a dividir-se em dois braços é, em parte, detalhado. Deferentes verdes se identificam. Um emaranhado de pequenos retângulos e linhas aparece na página direita, quase ao centro. Confirma-se ser esse o foco pretendido.



Figura 395

Com a aproximação de nossa câmera imaginária, os fios começam a delinear-se melhor: toda uma área apresenta-se agora quadriculada, organizada, dividida. Cores diversas se misturam. O rio que já identificamos se destaca e seu azul enche boa parte da página.



Figura 396

É nos arredores deste rio que nos encontramos na próxima dupla, já toda explorada. Ainda não se nomeia muita coisa, mas identifica-se a presença de uma organização espacial, em áreas maiores e menores, umas regulares, outras não. Nossa experiência visual permite-nos identificar esse “mapa”, estes espaços, como terras, casas, campos. Os fios já se configuram ruas e estradas.



Figura 397

Tudo aproxima-se com perfeição na próxima página. O ponto de aterrissagem que se vislumbra está no centro da página da direita. Descortina-se com detalhismo diante de nossos olhos. Pontos antes quase imperceptíveis agora revelam-se como elementos de um espaço que começamos a adentrar.



Figura 398

Na dupla seguinte, este espaço já se torna um pouco mais familiar: ruas com faixas pontilhadas ao centro, e pequenas organizações que configuram telhados e carros, além de água e vegetação.



Figura 399

Viramos a página e lá estão ruas, casas, carros, quadras poliesportivas, piscinas, hortas, lindos jardins. É isso que imaginamos serem as figuras que vemos rigidamente “de cima”. Tão reais e tão abstratas ao mesmo tempo.



Figura 400

Na próxima dupla duas casas destacam-se, uma na esquerda e outra na direita. Já percebemos, pela experiência de leitura até aqui desenvolvida com o livro, que o foco será a da direita. Identificamos flores, uma bicicleta e uma pequena figura humana, além dos carros e da grande estrada pontilhada de amarelo.



Figura 401

Na seguinte, detalhes revelam-se e destaca-se a figura humana, de vermelho, que segura algo na mão. A bicicleta está ao chão. Não há perspectivas, toda a vista é ortogonal.



Figura 402

Uma rica textura verde toma conta de boa parte da imagem. Da bicicleta, só se vê uma roda na página esquerda. Na direita está a figura central. Parece corpo de criança, vêem-se suas costas e sola dos pés, daí imaginarmos-no de joelhos e debruçado no chão, a investigar. Na sua mão já identificamos uma lupa e um pequeno inseto.



Figura 403

A sensação é que o *zoom* se acentua. Uma grande massa castanho-clara pode ser identificada como o cabelo da personagem. Na direita, quase ao centro, a lupa e o inseto: uma joaninha bem desenhada.



Figura 404

A última dupla apresenta, na esquerda, relva ampliada e, na direita, a joaninha a preencher todo o espaço. Suas pintas pretas podem ser contadas. Antenas, patas, cabeça, tudo detalhado sem perder a estilização já característica da ilustração proposta. O grande *zoom-in* termina aqui. Que tal agora uma viagem ao espaço?



Figura 405

3.3.4. As imagens

As imagens são o ponto forte do livro. Criadas pela técnica de colagens, formam-se pela aplicação de diferentes camadas de papéis diversos. Percebe-se uma ampla pesquisa neste sentido, onde se obtém uma riqueza de texturas e cores. São essas cores e texturas do próprio material que caracterizam as imagens, havendo ilustração por outras técnicas apenas em alguns objetos (satélite, telhado das casas, algumas linhas que delimitam espaços, cabo da lupa...).

A colagem gera tridimensionalidade, além de alguns recursos extras, como as dobras presentes, por exemplo, nos telhados.

Há uma preocupação de aplicação, inclusive, das próprias texturas do papel, que também funcionam como parte da imagem. A distância em que os originais são fotografados gera texturas menores ou maiores. Tudo isso é planejado pelo designer.



Figura 406: texturas também ampliam-se no zoom, mostrando a riqueza da técnica de ilustração.

A caracterização das imagens configura-se, ao mesmo tempo, com um grau de realidade que a própria técnica confere. São imagens fotográficas de texturas e formas fisicamente existentes, palpáveis. Em algumas cenas, aquilo que representam é bem ligado ao real (a bicicleta, a lupa, a joaninha). Em outras, há um alto grau de abstração, como as vistas aéreas, onde os espaços parecem mapas.

3.3.5. O projeto gráfico

A capa do livro é projetada aberta, ou seja, a imagem da primeira capa completa-se na última. O fundo é preto, parte da imagem do espaço que representa. Na capa da frente, formato quadrado, os elementos de imagem e de texto se compõem. O nome do livro apresenta-se em branco, com contraste máximo. Ocupa um terço da altura da capa, alinhado à esquerda, fonte bastonada (provavelmente Avant Gard, a mesma em toda informação verbal do livro). O planeta terra e a lua são colocados quase ao centro, com algum deslocamento à direita. A massa disforme que encontra-se no canto inferior esquerdo equilibra-se com o título. Massa, planetas e título formam uma espécie de triangulação que dá equilíbrio à composição geral da capa. Vaza sobre a massa castanha o nome do autor/ilustrador, na mesma fonte do título.

Na lombada, parte da imagem da capa preenche a parte inferior. Sobre o preto encontram-se, em branco, nome da editora, autor e título.

A contracapa apresenta comentários sobre o livro, além de código de barras, ISBN, preço, copyright da capa e editora. Essa massa de informações contrabalança com parte da massa castanha do lado inferior direito. O conteúdo desta capa é bem comercial.

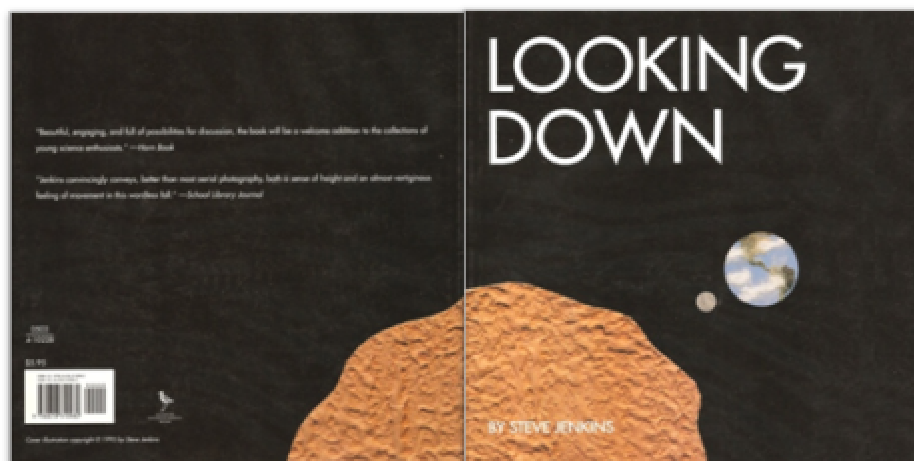


Figura 407: contracapa e capa.

Abrindo o livro, depara-mo-nos com um aproveitamento total do espaço. A segunda capa traz uma sinopse e, ao mesmo tempo, um estímulo ao início da leitura e da “viagem” proposta pelo autor: o leitor é convidado a imaginar-se um astronauta viajando pelo espaço. O que vê? O fundo é branco e o texto, preto.

A página da direita funciona como uma falsa folha de rosto. Escrito em branco, na mesma fonte da capa, porém ocupando uma única linha, temos o nome do livro. O fundo é preto.

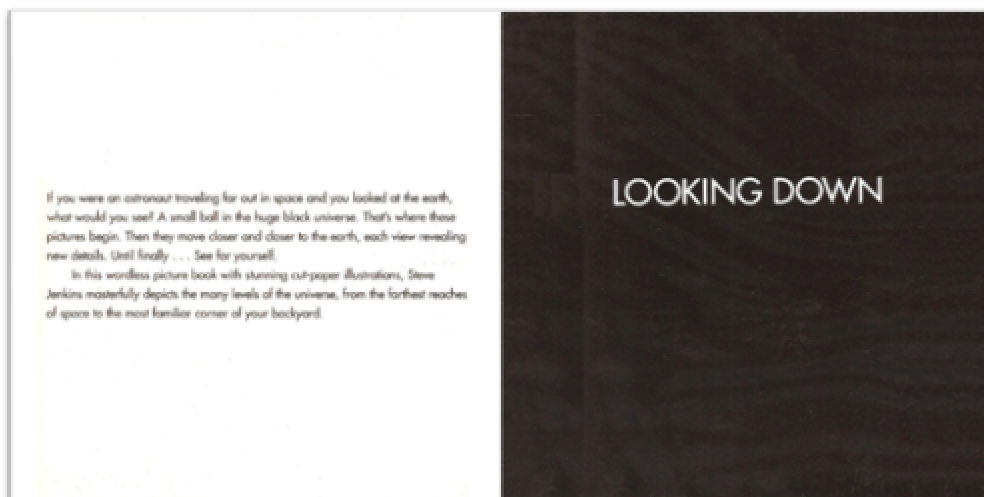


Figura 408: sinopse e falsa folha de rosto.

A partir da próxima página, temos o projeto todo a trabalhar em páginas duplas. A história já começa, porém ainda a página da esquerda, numa localização pouco comum, funciona como folha de rosto, pois há aí o nome do livro, autor e editora. Estão vazados sobre a primeira ilustração do livro.

As imagens, além de apresentarem-se todas em página dupla, encontram-se também sangradas, sendo elas o único elemento das páginas. Não há brancos ou margens ou molduras.

Na última página do livro (verso da última dupla) e na terceira capa encontram-se mais informações verbais. Na esquerda, no topo, há uma dedicatória. Ao centro desta página, entre dois fios, um comentário do autor a respeito dos locais que inspiraram seu *zoom-in*. Os demais dados são técnicos (ficha catalográfica). O fundo é preto, mantendo o projeto inicial.

A terceira capa, como a segunda, tem fundo branco. O texto, em preto, contém uma pequena bibliografia do ilustrador, bem como os livros publicados por ele até então.

3.4.1. Os autores

Na época da produção, os autores eram alunos do quarto ano do curso já citado. Criaram e executaram o protótipo de livro, que foi usado nas atividades aqui propostas. Hoje eles são designers gráficos profissionais.

3.4.2. O livro

O livro é um protótipo. Foi realizado em um trabalho conjunto dos dois designers, que o criaram a partir de estudos em torno de vários assuntos, como a criança, literatura, design de livros e produção gráfica. O resultado apresenta grandes possibilidades criativas, imaginativas, fantasiosas para o leitor, pela riqueza de suas ilustrações.

3.4.3. A narrativa visual

O livro não apresenta uma narrativa clara. As imagens, com alto grau de abstração, sugerem uma história possível, mas nunca fechada. Muito pelo contrário, permitem muitos caminhos para uma narrativa. Nas páginas podemos encontrar elementos de ligação que permitem a criação de uma história. São sutis e, às vezes precisam ser descobertos. Do contrário, as páginas parecem desconectadas.

Na primeira página ilustrada, localizamos na parte inferior uma personagem humana, caracterizada pela cabeça, pés e um pequeno braço. Parece um menino que segura uma linha com um balão. Um balão vermelho e mais uma série de outras imagens (um dragão, uma flor, uma borboleta...), se objetos ou sonhos da personagem, fica a cargo do leitor. A personagem encontra-se sobre uma pequena porção de terra, que nos faz lembrar os planetas do *Pequeno Príncipe* de Saint Exupéry.



Figura 410: página 1

Na próxima página, esquerda, o fundo é suave, azulada como o céu. E o é, pois vê-se o sol. Nossa personagem (ou outra, pois não há muito que a identifique) ganha asas e sai a voar com três dragões que incendeiam o céu.

A página seguinte traz o menino da primeira página, desta vez identificamo-lo pelo chapéu, em sua pequena porção de terra. Seu balão vermelho, estourado, o entristece. Apesar do seu rosto quase abstrato, é interessante como se percebe tal sentimento por sua postura e olho baixo. No céu forma-se uma nuvem, daquelas que nos levam a imaginar coisas. Parece que há um rosto e cabelos na nuvem.



Figura 411: páginas 2 e 3.

Quando viramos a página, vemos não uma figura, mas duas. O menino, e agora uma menina. Será que ela formou-se das nuvens? Sobre suas cabeças um pergaminho se desenrola. Há também um balão, desses de pensamentos, e nele um objeto que se parece com um trem a correr nos trilhos. São sonhos, histórias que se desenvolvem de uma possível conversa entre os dois.

A página seguinte traz os dois a executarem algum plano infantil. Com um aparelho engraçado, dessas geringonças que criança gosta de inventar, atiram para o alto uma estrela. Brincam à sombra do arco-íris amarrado a duas flores.



Figura 412: páginas 4 e 5

Virando a página, temos uma cena noturna. Podemos imaginar que a invenção da página anterior trouxe consigo a noite. Nossas personagens sobem em um cogumelo gigante (ou em uma árvore). A invenção da página anterior aparece no canto e parece partida.

Na próxima imagem, voam pela noite. O clima é sempre onírico. São acompanhados por flores e estrelas.



Figura 413: páginas 6 e 7

A ilustração seguinte os apresenta sobre as nuvens, à mesa para uma refeição. Enquanto nosso menino faz uma oração, a menina já aguarda, garfo e faca em punho, a comida que chega das “mãos” de uma estrela-cozinheira, de chapéu e tudo. A refeição parece

esquisita, da fumaça sai uma lâmpada amarela, dessas que aparecem para simbolizar uma ótima idéia.

Na imagem seguinte, a lâmpada-idéia cresce. Por um fio, como um balão, parece elevar o menino. Ao fundo, caras e formas envolvem a lâmpada. A menina sorri e parece dançar.



Figura 414: páginas 8 e 9.

A próxima e última página apresenta nossas duas personagens felizes e deitadas sobre o miolo de uma grande flor. Ela cresceu na pequena porção de terra da primeira página. Os dois estão satisfeitos, ou por volta rem desta grande viagem, ou, talvez, por nunca terem saído dali, mas terem viajado em sua imaginação.



Figura 415: página 10.

3.4.4. As imagens

As ilustrações tendem à abstração. As figuras são pouco definidas, mas ainda identificáveis por elementos básicos presentes. O clima criado por essa pouca definição contribui para o sonho, para a imaginação. Ampliam-se as possibilidades, as múltiplas interpretações.

As cores são importantes nas imagens e ajudam a identificar, por exemplo, as cenas diurnas e as noturnas. As cores são suaves, produzidas por aquarela contornadas a nanquim. O acabamento final é dado digitalmente.

As imagens são impressas em um papel que apresenta uma leve textura visual, e essa contribui para a ilustração, funciona como parte da imagem.

3.4.5. O projeto gráfico

O projeto do livro é simples. A capa apresenta o único texto verbal do livro: o nome. Esse transmite a idéia básica dessa produção. Cada página traz um “pedaço”, um fragmento da imaginação infantil. A tipografia é fantasiada, ilustrada. Cada letra é tratada individualmente e traz pequenos desenhos: estrelas, um tênis, um sol, uma cobra... Há também uma leitura não verbal no texto, como que cada letra sendo um dos pedaços do mundo infantil citados no nome. A nossa personagem principal aparece sob o imenso texto. É a criança do título.

A contra capa traz apenas a textura da capa e, no lugar de algum texto, linhas pretas que “censuram” a presença de mais algum texto verbal. A segunda e terceira capas não são aproveitadas.



Figura 416: contracapa e capa.

Há uma folha de rosto, onde o nome da capa, todo desenhado, se reproduz a traço. Somam-se os nomes dos autores.



Figura 417: folha de rosto.

Por se tratar de um livro não comercializado, mais nenhum dado verbal se faz necessário.

A primeira imagem aparece na próxima direita. As páginas são tratadas individualmente e as imagens são sangradas. Isso traz um pouco de confusão, pois visualmente mistura as duas páginas.

3.4.6. A produção gráfica

A produção é simulada no protótipo. Pretende-se um livro em páginas duras, cartonadas, a partir da capa. As imagens são impressas em papel texturado e depois encapam o cartão (*debruagem*).

Sugere-se verniz na capa.

- Formato: quadrado, 185 mm X 185 mm.
- Capa: capa dura, debruada.
- Número de páginas: 12 páginas, sendo 11 impressas. 10 são ilustrações.
- Miolo: impressão em *offset*, *quadricromia*, em papel especial texturado, 120 g/m2 de gramatura.
- Acabamentos: verniz brilhante na capa; *debruagem* das páginas.