

# PROJETO GRÁFICO E MEDIAÇÃO EDITORIAL DA NARRATIVA JUVENIL CONTEMPORÂNEA: O CASO DE A HISTÓRIA DO VAI E VOLTA, DE TIAGO DE MELO ANDRADE

*Fabiano Tadeu Grazioli<sup>1</sup>*

**RESUMO:** No artigo, investigam-se as propriedades gráfico-visuais tomadas como recursos expressivos na construção do objeto-livro destinado aos jovens leitores, por meio de uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, que permite aproximar considerações teóricas da obra *A história do vai e volta* (2013), cujo texto verbal tem autoria de Tiago de Melo Andrade, as ilustrações de Adriana Alves e o projeto gráfico é da Estação Designer. O estudo concebe o design gráfico como recurso articulador dos elementos que compõem a linguagem visual da obra, porque é capaz de integrar texto verbal e ilustração por meio das suas soluções criativas, e utiliza considerações teóricas de Chartier (1996, 2002), Hendel (2022), Nikolajeva e Scott (2011), Linden (2011), Pinheiro (2018, 2019), Neczyk (2007), Lacerda (2018), entre outras. Das diversas conclusões, ressalta-se que o enredo (narrativa verbal) orienta o *design* gráfico na busca da representação visual, isto é, o enredo sugere as ideias criativas que, ao mesmo tempo, acolhem o texto verbal no contexto visual da obra. Tal simbiose entre as linguagens que compõem o objeto-livro tem sua articulação favorecida, sobretudo, pelo projeto gráfico, que funciona como mediador de leitura e mediador editorial, porque contribui potencialmente para a interação entre a obra multimodal e o jovem leitor, premissa do Design de Leitura, bem como para a percepção da obra como objeto estético.

---

1 Professor do Departamento de Ciências Humanas da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI), campus de Erechim/RS. E-mail: ftg@uricer.edu.br.

**Palavras-Chave:** Mediação editorial. Narrativa juvenil contemporânea. Design de Leitura.

## Considerações iniciais

Os livros de literatura infantil contemporânea se esmeram em oferecer ao leitor metáforas visuais construídas pelas ilustrações e pelo projeto gráfico, as quais colocam as narrativas e os poemas em outro patamar de interação com os leitores em comparação a épocas anteriores. Na visão de Marta Passos Pinheiro e Jéssica Mariana Andrade Tolentino (2019, p. 84), esse esmero tem contribuído para a ampliação do público leitor. Estudos da área do design gráfico em diálogo com a literatura, como os utilizados nesta pesquisa, apresentam exemplos de como o projeto gráfico implica a construção de sentidos em livros de literatura para crianças. Entretanto, não é comum vermos livros de literatura para jovens leitores – compreendidos aqui como adolescentes e jovens – apostando nesses recursos, por isso, também, nosso interesse em apreciar a proposta da obra escolhida para a presente pesquisa.

Neste estudo, *A história do vai e volta*, narrativa juvenil de Tiago de Melo Andrade, com ilustrações de Adriana Alves, projeto gráfico e diagramação do estúdio Estação Designer<sup>2</sup>, é analisada a partir de seus aspectos literários e visuais, observados dentro de um contexto teórico que aproxima o design gráfico e a literatura produzida para a infância e, principalmente, para a juventude. Assim, tão importante quanto justificar a realização desse estudo pela escassez de pesquisas que se voltam para esse recorte, é realizá-lo pela importância de compreender como os aspectos gráfico-editoriais da obra juvenil em questão contribuem para a interação que se estabelece entre o objeto-livro e o leitor. E, ainda,

---

2 Chama nossa atenção o fato de o expediente apresentar, em duas funções, a construção do projeto gráfico, aspecto que merece ser sublinhado no contexto deste estudo. Cabe ressaltar que atualmente o estúdio de design se denomina Doroteia.

como tais aspectos colocam o leitor em posição de assimilar as linguagens e o enredo por meio da linguagem visual, compreendida nesta pesquisa no escopo dos estudos do Design de Leitura, no qual o projeto gráfico tem potencial de realizar a mediação de leitura da obra, isto é, aproximar e tornar não só possível, mas também efetiva e potente, a(s) leitura(s) do objetivo-livro que materializa a obra.

Nessa direção, são investigadas questões acerca dos significados do projeto gráfico em relação aos sentidos que encontramos no enredo; verificamos em que medida e por meio de que recursos o projeto gráfico se propõe a estampar ou ilustrar o enredo e porque dá conta de fazê-lo na realização da obra, compreendida como objeto-livro. Na esteira dessas reflexões, nosso interesse se volta para a análise da composição do projeto gráfico da parte interna do livro, considerada, neste trabalho, a partir do prólogo, bem como para os paratextos editoriais, especulando que sentidos podem os elementos do projeto gráfico, no jogo intercódigos, estabelecer com a narrativa verbal e as suas camadas de significados. As análises partem de reflexões mais gerais sobre o tema, embasadas por Roger Chartier (1996, 2002) e Richard Hendel (2022), entre outros, em direção a questões mais pontuais exigidas pela proposta, como os estudos de Marta Passos Pinheiro (2018), Odilon Moraes (2008) e das pesquisas de Maria Niklajeva e Carole Scott (2011), Sophie Van der Linden (2011), Bárbara Jane Necyk (2007) e Maíra Gonçalves Lacerda (2018), dentre outros.

### Uma breve (re)visão teórica

No estudo “A mediação editorial”, Roger Chartier ([1999] 2002, p. 62) assinala uma ideia recorrente em suas exposições orais e em seus estudos: “Contra a abstração dos textos, é preciso lembrar que as formas que permitem sua leitura, sua audição ou sua visão participam profundamente da construção de seus significados”. Apesar de o pesquisador debater avidamente sobre a

mudança que os dispositivos digitais emergentes, desde o início do século XXI, impõem à leitura ao fazerem o texto migrar da página impressa para a tela, no estudo “Do livro à leitura”, da obra *Práticas de leitura*, Chartier (1996) focaliza a diferença que existe entre dois grupos de dispositivos que procuram impor protocolos de leitura, isto é, maneiras de ler o **texto impresso**.

No prefácio dessa obra, Chartier (1996) sublinha a existência de um conjunto de dispositivos para a leitura que ele denomina **protocolos de leitura**, que “[...] define quais devem ser a interpretação correta e o uso adequado do texto, ao mesmo tempo em que esboça seu leitor ideal.” (CHARTIER, 1996, p. 20). No capítulo “Do livro à leitura”, o historiador identifica dois grupos de dispositivos: os procedimentos de **produção de textos** e os de **produção de livros**. No primeiro grupo, que diz respeito ao texto em si (fora do escopo da edição), podemos perceber “senhas, explícitas ou implícitas, que um autor inscreve em sua obra a fim de produzir uma leitura correta dela, ou seja, aquela que estará de acordo com sua intenção.” (CHARTIER, 1996, p. 95). Já no segundo grupo (e, portanto, adentrando no espaço da edição), o conjunto de dispositivos é composto “pelas próprias formas tipográficas: a disposição e a divisão do texto [diagramação], sua tipografia, sua ilustração”. (CHARTIER, 1996, p. 96).

Considerando a proposta da pesquisa aqui delineada, as seguintes palavras de Chartier (1996, p. 96) têm grande importância: “Esses procedimentos de produção de livros não pertencem à escrita, mas à impressão, não são decididos pelo autor, mas pelo editor-livreiro e podem sugerir leituras diferentes de um mesmo texto”. Na prática atual da edição de livros impressos, os dispositivos do primeiro grupo se fundem ao segundo, pois, como afirma o designer americano Richard Hendel (2022 [2003] p. 11):

Não é somente o que o autor escreve num livro que vai definir o assunto do livro. Sua forma física, assim como sua tipografia, também o definem. Cada escolha feita por um *designer* causa algum efeito sobre o

leitor. Este efeito pode ser radical ou sutil, mas geralmente está fora da capacidade do leitor descrevê-lo.

O segundo conjunto de dispositivos que Chartier (1996) menciona são da seara do design gráfico, na qual são estudados os componentes de uma publicação impressa, tais como o papel (suas características em geral, como gramatura, cor, textura) e a tipografia, isto é, o tipo de letra (formato, tamanho, estilo), bem como as questões relacionadas às proporções e posicionamentos dos textos (diagramação, composição da mancha gráfica) em relação às ilustrações. Essas especificações dialogam com o verbebe para “projeto gráfico” proposto no *ABC da ADG*<sup>3</sup> – glossário de temas e verbetes utilizados em design gráfico (ADG, 2000, p. 89), em que podemos ler: “Planejamento das características gráfico-visuais de uma peça gráfica, seja uma publicação, um folder ou um cartaz, envolvendo o detalhamento de especificações para produção gráfica como formato de papel, processos de composição, impressão e acabamento”.

Como podemos notar, são elementos que definem a materialidade do livro impresso. Marta Passos Pinheiro e Jéssica Mariana Andrade Tolentino (2019, p. 42) afirmam que “Um livro pode não possuir texto escrito ou ilustrações, mas jamais deixará de apresentar um projeto gráfico”, aspecto que remete à concretude do impresso e nos faz perceber que todo o livro possui uma dimensão gráfica, cujas materialidades adicionadas a cada novo dispositivo de escrita e comunicação alteram os sentidos que ele projeta.

Estendendo essa reflexão, Bárbara Jane Necyk (2007, p. 87) afirma que “o design no sentido bidimensional (gráfico) e tridimensional (objeto) do livro, bem como a forma pela qual este é lido influenciam fortemente a sua recepção”, e coloca em evidência, em sua pesquisa de mestrado em Design, *Texto e Imagem*: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo, a relação entre o

---

3 A sigla ADG refere-se à Associação dos Designers Gráficos do Brasil.

texto e a imagem no livro de literatura infantil. Seu objetivo foi observar como o livro infantil contemporâneo (o livro de ficção) conduz a narrativa, considerando o texto e a ilustração. Nas suas palavras, “[...] ao trabalhar de forma narrativa, a ilustração aplicada ao livro infantil tende a compor com o texto um sistema de imbricações recíprocas na construção da narrativa verbo-visual.” (NECYK, 2007, p. 6). O estudo de Necyk (2007) se diferencia no escopo da literatura infantil porque analisa essas relações com base no design, por isso nos interessa trazer a este estudo algumas de suas considerações.

A literatura infantil tem se constituído, no período contemporâneo, por meio de projetos criativos cujas referências visuais são indispensáveis para a realização de uma leitura completa e fluida das obras, o que aproxima a atividade leitora do design gráfico. Necyk (2007, p. 89) considera que: “A forma do livro e a maneira pela qual estão dispostos os elementos que contam a história ajudarão o leitor a percorrer a narrativa. Tendo em vista que o design do livro realiza também uma mediação da leitura, cresce a importância desta como promotora da leitura”. Na condição de mediador de leitura, o design pode receber outro grau de importância dentro dos projetos editoriais, de modo a deslocar também a atenção que os responsáveis pela mediação de leitura, enquanto atividade de descoberta dentro dos espaços de formação de leitores, dão a esse componente do livro literário.

A mediação de leitura que o design do livro propõe (NECYK, 2007) tem relação com as considerações das pesquisadoras Maria do Rosário Pereira e Patrícia Rodrigues Tanuri Baptista (2018, p. 110), que estudam obras para a infância compostas basicamente por ilustrações que são **essencialmente interativas**, não porque apresentam recursos como botões, tecidos macios, recursos sonoros ou movimento, mas porque, em contato com elas, “[...] o leitor é tomado como um parceiro na construção do sentido, que é conegociado e cointerpretado pelos participantes da interação (aqui entendidos como autor, ilustrador e leitor)”. É

por isso que os pesquisadores arrolados nesta seção são pontuais em considerar que a articulação da linguagem visual assume o papel de um recurso imprescindível na produção de livros literários para a infância e a juventude.

Tal articulação, destacamos, é colocada em evidência, de modo visível e material, por meio do projeto gráfico e dos dispositivos que oferecem o livro à leitura, à fruição. O ilustrador e designer gráfico Odilon Moraes também escreve sobre a atividade criativa acerca dos livros ilustrados e, discutindo sobre o papel do projeto gráfico, explica como a referida mediação pode acontecer na leitura enquanto exploração visual do livro impresso:

O projeto gráfico, no passar das páginas, nos indica uma ideia de ler, isto é, uma ideia de um tempo para se olhar cada página, de um ritmo de leitura por meio do conjunto de páginas, de um balanço entre o texto escrito e a imagem, para que, juntos, componham e conduzam a narrativa. (MORAES, 2008, p. 49-50).

Odilon Moraes, mais conhecido como ilustrador, em muitos de seus trabalhos, realiza as três funções de que estamos tratando: é o autor do texto verbal, o ilustrador e o designer gráfico. Pinheiro (2018, p. 129) explica que “[e]sse ‘acúmulo de funções’ vem, de certa forma, contribuindo para o êxito das produções literárias, já que o diálogo entre as três artes citadas é fundamental para seu sucesso”. Pinheiro (2018) também pontua uma maneira mais tradicional de o livro ser produzido: quando cada uma das atividades mencionadas é realizada por uma pessoa em separado, isto é, o ilustrador é convidado após a produção do texto escrito<sup>4</sup> e o design, por sua vez, realiza sua função de costurar as três

---

4 A proposição e o estabelecimento de um texto também constituem um processo em si, dentro do processo de produção do livro. Maíra Gonçalves Lacerda (2018, p. 84) explica-o de forma sucinta: “[...] no processo habitual de um projeto editorial, o conteúdo verbal de um livro é composto inicialmente pelo escritor, mas, muitas vezes, sofre influência direta do trabalho editorial realizada pelos editores e revisores, e, quando é o caso, a reinterpretação do tradutor”.

linguagens: texto verbal, ilustrações e o próprio projeto gráfico, o trabalho que ele soma aos outros dois e, ao mesmo tempo, possibilita que o livro se torne um objeto bi e tridimensional, como Necyk (2007) se refere a ele.

Esse modo de trabalhar é importante de ser mencionado, porque expõe um formato recorrente nas editoras que nem sempre logra êxito, haja vista o exemplo que Pinheiro (2018) analisa, o da obra *Visita à baleia*, de Paulo Venturelli (2013), cujo projeto gráfico não atinge o efeito esperado quando se propõe “costurar” (expressão da autora) as outras duas linguagens e se impor, ele também, enquanto uma possível linguagem. Contudo, a pesquisadora destaca que: “[o] fato de denominarmos essa forma de produção editorial como ‘tradicional’ não desmerece o resultado do produto, desde que haja um diálogo entre todos os responsáveis por sua concepção e produção.” (PINHEIRO, 2018, p. 154). O diálogo entre as três partes, ou as três atividades que acabam por representar as três linguagens de que estamos tratando, deve ser garantido pelo editor ou pelo coordenador editorial, que a pesquisadora enxerga como um importante regente da orquestra da criação de livros para crianças e jovens.

Maíra Gonçalves Lacerda (2018), em sua tese de doutorado em Design, intitulada *A formação visual do leitor por meio do Design na Leitura: livros para crianças e jovens*, reflete sobre o lugar do design na formação visual do indivíduo, pois compreende que o livro de literatura para crianças e jovens, em sua grande maioria, investe na relação verbo-visual como espaço apropriado para a fruição da poesia e da prosa de ficção. A pesquisa dialoga com o espaço escolar, já que Lacerda (2018), entre outras frentes, realiza a análise gráfica dos livros de literatura distribuídos pelo Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) e propõe a “organização de um panorama a respeito da progressão de complexidade gráfica dessas obras, relacionando os aspectos gráficos por elas apresentados com o desenvolvimento escolar do leitor.” (LACERDA, 2018, p. 6).

O corpus do estudo de Lacerda (2018) é formado por livros das diferentes etapas do Ensino Básico no Brasil: a Educação Infantil, os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio. No desenvolvimento da pesquisa, a autora apresenta conceitos e considerações importantes no contexto desse estudo, além de realizá-la no mesmo programa de pós-graduação que a dissertação de Necyk (2007), o que aproxima as perspectivas teóricas de ambas. Às coordenadas já trazidas ao nosso estudo, Lacerda (2018, p. 109, grifo nosso) acrescenta a ideia de verbo-visualidade:

O design de livros tem a função primeira de dar forma ao objeto e apresentar seus conteúdos, tanto verbais quanto visuais – compostos pelas ilustrações e pelo próprio projeto gráfico. Contudo, o objeto criado não apenas contém a transcrição do texto do escritor e as imagens do ilustrador em suas páginas, mas é capaz de estabelecer uma comunicação própria materializada na **verbo-visualidade**. Ao pensarmos o Design como agente produtor do livro, **mediador de leitura** e parte integrante da linguagem verbo-visual, percebemos seu papel para além da construção do objeto-livro, isto é, seu papel na produção de sentidos e na formação do diálogo que se estabelece entre suporte, projeto gráfico, representação imagética, conteúdo verbal e leitor durante a experiência literária.

Como percebemos, o projeto gráfico, ao estabelecer relações entre as linguagens verbal e visual, coloca em evidência um modo próprio de comunicação que a pesquisadora denomina, no contexto do estudo, como verbo-visualidade. Além disso, o design se torna um mediador de leitura – como também defendido por Necyk (2007) –, porque tem papel decisivo na produção de sentidos dos diversos elementos que compõem a linguagem verbo-visual. A ideia de aproximar leitores e os conteúdos expressos nas linguagens que o design materializa, fazendo com que ocorra a referida mediação de leitura, pode ser compreendida, nas palavras de Lacerda (2018, p. 47-48, grifo nosso), ainda nas partes introdutórias de sua tese, como:

[...] um caminho possível para se pensar o objeto-livro seria olhar para ele enquanto suporte, veículo ou repositório para a materialização de um pensamento, uma ideia, uma informação, uma narrativa, ou em última instância um **enunciado**. Mas é necessário compreender que imagens, projeto gráfico e suporte também compõem esse enunciado, influenciando-o e construindo-o de forma conjunta enquanto **objeto multimodal**.

Ao compreender o objeto-livro como enunciado e, ao mesmo tempo, como objeto multimodal, isto é, que existe na confluência de múltiplas modalidades, a ideia de enunciado sugere a existência e a atividade de um leitor, o que justifica a ação de mediar: aproximá-lo do(s) significado(s) desse enunciado. Ao visualizarmos essa mediação em relação ao livro de literatura que estamos perfilando neste estudo, podemos pensar a recepção em outras modalidades (semioses), mesmo que se trate do objeto-livro, isto é, um livro impresso. A pesquisadora Roxane Rojo (2012) destaca a existência de diversas modalidades nos textos contemporâneos, as quais ela explica como símbolos ou sistemas de símbolos (semioses) a que os textos recorrem. Esses sistemas têm sido chamados de multimodalidades ou multissemoses, porque são “textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para se fazer significar.” (ROJO, 2012, p. 19). Nos seus estudos, Rojo explora, principalmente, as semioses presentes nos textos digitais; contudo, suas considerações ajudam a explicar o livro de literatura como objeto multimodal, tal como Lacerda (2018) o considera.

A pesquisa de Lacerda (2018) apresenta grande número de análises de livros, na sua grande maioria literários, a partir das perspectivas teóricas que a autora discute e elucida ao longo do estudo. Na análise da obra *Eu vi um pavão* (ANÔNIMO, 2011), a pesquisadora demonstra como o “Design se posiciona de forma atuante e participa diretamente como coautor do discurso do livro.” (LACERDA, 2018, p. 144). As ilustrações são do artista

indiano Ramsingh Urveti e foram criadas com bico de pena; o projeto gráfico foi desenvolvido por Jonathan Yamakami e utiliza facas especiais para lograr recortes diversos nas páginas que permitem recombinações do texto, um poema inglês do século XVII, com características surrealistas e conteúdo fantástico, cuja autoria é anônima. Ao concluir, Lacerda (2018, p. 149) aponta como as três linguagens, intrincadas, possibilitam a experiência literária e a função decisiva do design nesse contexto: “Com uma ação claramente participativa para a elaboração do objeto-livro, capaz de interferir nos demais conteúdos e linguagens, o Design materializa a verbo-visualidade, possibilitando que sujeito e objeto interajam para a produção de sentidos”. Tal participação é pressuposto da multimodalidade, porque prevê a colaboração de diversos modos de comunicação na interação com os leitores.

Em sua pesquisa, Lacerda (2018) utiliza o termo objeto-livro, porque pretende marcar uma distinção em relação ao termo livro, usado muitas vezes para fazer referência apenas ao texto, sem considerar a materialidade do objeto. Assim, a expressão objeto-livro aponta para o “[...] suporte que integra conteúdo verbal, imagético e gráfico [...], que, ao ser construído por diversos agentes, se constitui na soma das diferentes vozes que abriga”. (LACERDA, 2018, p. 47). A pesquisadora chama atenção para que a expressão objeto-livro não seja confundida com a nomenclatura livro-objeto, que caracteriza os livros cuja materialidade se sobrepõe aos demais aspectos. De acordo com Lacerda (2018, p. 47), “[o]bjeto-livro é um termo que se refere à percepção de qualquer livro enquanto objeto material”. Esse aspecto, ou seja, a materialidade do livro, é decisivo para que as obras de literatura para a infância e a juventude sejam percebidas enquanto obras híbridas em relação às linguagens que as compõem.

Lacerda (2018) faz uma distinção entre design do livro e Design de Leitura, conceito contemporâneo que se relaciona com a proposta de mediação de leitura que coloca em evidência a verbo-visualidade na recepção das obras literárias:

O conceito de Design na Leitura vem se definindo por meio de múltiplos trabalhos acadêmicos e oferece nova possibilidade metodológica para sustentação de análises no âmbito do Design da Informação. Enquanto o Design do livro se refere unicamente ao projeto do objeto-livro em si, o Design na Leitura, em ampliação à ideia anterior, é a concepção de um projeto para a mediação do ato de ler. (LACERDA, 2018, p. 163).

A pesquisadora apresenta um olhar retrospectivo para as atividades do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de sentidos (Linc Design), da PUC-Rio, criado em 2014, as quais acompanham e, ao mesmo tempo, ajudam a definir o conceito de Design de Leitura. O Linc Design acolheu o trabalho do Grupo de Estudos Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação (DeSSIn), criado por Jackeline Lima Farbiarz, em 2008, e coordenado por ela e por Alexandre Farbiarz, em uma parceria da PUC-Rio com o Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano do Instituto de Artes e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense (LACERDA, 2018). Anteriormente à criação do DeSSIn, foram realizadas especializações (cursos de pós-graduação *lato-sensu*) na área do Design, bem como publicações importantes sobre o tema do Design da Leitura, coordenadas e organizadas pela equipe mencionada.

O conceito de Design de Leitura vem se estabelecendo como campo de estudo, isto é, um espaço de iniciativa analítica e, segundo Lacerda (2018, p. 180), vem “mostrando sua pertinência para os estudos contemporâneos a respeito da leitura e sua mediação, sustentando-se na área do Design de Informação pela relevância de uma proposta que visa à formação do sujeito para interagir com a multimodalidade”. Além disso, o Design de Leitura reconhece “o Design como mediador de leitura, capaz de articular os diversos elementos constituintes do objeto-livro e atuar na experiência literária por ele gerada” (LACERDA, 2018, p. 170), aspecto que evidencia sua importância e a necessidade de promovê-lo como um

projeto interdisciplinar, porque coloca em interseção as linguagens verbais e visuais (ilustração e projeto gráfico).

Na tese de Lacerda (2018, p. 67), há um questionamento-chave que a pesquisadora apresenta ainda nas partes iniciais, ao explicar que, conforme o sujeito se insere na cultura letrada e se torna leitor – se observado o seu progresso escolar –, a complexidade conferida ao conteúdo imagético dos livros literários diminui. Essa situação, que a pesquisadora já conhecia de forma empírica, foi demonstrada por meio da comparação gráfica dos acervos do PNBE de diferentes etapas da Educação Básica, um trabalho de investigação e análise que precisa ser conhecido por professores e demais mediadores de leitura. Isso porque o movimento esperado se dá às avessas: “[...] conforme os leitores avançam no processo escolar e na compreensão do conteúdo textual presente no objeto-livro, o conteúdo gráfico e imagético tende a diminuir em quantidade e complexidade.” (LACERDA, 2018, p. 70-71).

Sobre o Ensino Médio, por exemplo, momento em que se espera que o jovem se desenvolva como leitor crítico e sujeito autônomo, o que prevê a sua fina sintonia e interação com as diferentes linguagens,

[...] o conteúdo verbal [das obras] é privilegiado sobre o visual, e o jovem encontra um grande repertório de narrativas verbais que ampliam sua visão de mundo, mas poucas possibilidades visuais, que limitam o repertório visual ao seu alcance. Com grande maioria de livros sem diferencial, que se distinguem apenas pelas capas, o acervo não alcança o Design na Leitura. (LACERDA, 2018, p. 242).

Desse modo, o público formado por jovens leitores, ou seja, o grupo que se localiza no Ensino Médio, acaba desassistido pelas obras. Lacerda (2018, p. 242) também observa que, nos poucos casos em que “o objeto-livro opta por se particularizar, utiliza recursos gráficos que o aproximam do conceito e demonstram ao leitor a potência da linguagem visual”. Casos assim podem gerar novas

possibilidades de significação, porque a verbo-visualidade tem potencial para alcançar novos públicos, como ocorre com a obra *Eu vi um pavão* (2012). Essa obra – não se comentou anteriormente – foi projetada a partir de um poema cujo público estimado era o de leitores adultos e, ao ser acolhido pelo projeto verbo-visual, o poema ampliou a abrangência da sua leitura também para leitores de idades localizadas entre a infância, a adolescência e a juventude, ao mesmo tempo que continuou a ser um objeto de arte pertinente à apreciação dos leitores adultos. Isso ocorre porque a noção de verbo-visualidade aplicada ao objeto-livro construiu uma obra tão sofisticada quanto lúdica, capaz de alcançar esses públicos e dialogar com eles criativamente de maneira exitosa.

A esse movimento, podemos chamar, também, de mediação editorial, porque é o trabalho da arte gráfica, inserido dentro do contexto do trabalho editorial que coloca o livro nesses novos espaços de leitura e fruição. No entendimento construído nesta escrita, trata-se de propostas de mediação editorial, já que, por meio de novas propostas gráficas, o texto é redimensionado para um novo público leitor, tendo em vista o público original e, observado dentro de um contexto geral, é mediado (alcançado, distribuído, oferecido a esses novos públicos), em esforço decisivo, pela área editorial. Nos estudos da Literatura para a infância e a juventude, essa ocorrência é observada de perto por Ana Creliá Dias e Raquel Cristina de Souza que a nomeiam de **reendereçoamento**, que consiste na “publicação, para crianças e jovens, de obras literárias produzidas originalmente para adultos, sem modificação textual”. (DIAS; SOUZA, 2016, p. 62).

### ***A história do vai e volta: os sentidos do projeto gráfico***

Na composição da obra *A história do vai e volta*, o projeto gráfico arranja texto e ilustrações de maneira interessante e até inusitada, provocando a curiosidade do jovem leitor interessado em desvendar, além das camadas criativas do texto verbal, os

significados que o projeto gráfico pode sinalizar quando se propõe criar uma simbiose entre os aspectos visuais ou materiais e alguns significados da narrativa. Nesta seção, pontuaremos questões atinentes aos componentes do projeto gráfico, como a tipografia, as ilustrações, a malha gráfica e seu diálogo com o texto verbal e como tais componentes procuram se colocar à disposição do enredo, fonte geradora e canalizadora de significados, possibilitando realizar o livro na sua dimensão verbo-visual.

A tipografia possui papel fundamental no projeto gráfico de um livro, pois, de acordo com Emanuel Araújo (2008, p. 378), no seminal *A construção do livro: princípios da técnica*, “a escolha da fonte tem um impacto enorme na aparência do texto impresso. A decisão sobre qual tipo de letra usar deve se basear na clareza, na legibilidade, na estética e na funcionalidade”. Na prática do Design Gráfico, a clareza, a legibilidade e a funcionalidade alcançam o pensamento dos defensores de uma tipografia capaz de operar com neutralidade, conhecidos como **logocentristas**, “ou defensores de uma tipografia funcionalista, [os quais] afirmam que a letra alfabética na forma impressa deve funcionar como suporte neutro, para se anular no processo de transmissão de sentido.” NECYK, 2007, p. 90). Para esse grupo, a letra impressa precisa denotar transparência e sua função única é espelhar o conteúdo verbal.

Essas orientações, que encontramos facilmente em referências da área gráfica, como o já citado Hendel (2022) e o especialista Jan Tschichold (2007), vêm sendo modificadas atualmente, pois, de acordo com Necyk (2007, p. 90), há contextos criativos nos quais a tipografia é utilizada para converter significado, isto é, com a intenção de criar significados simbólicos por meio da tipografia, do seu formato e desenho, ou do efeito visual que eles produzem<sup>5</sup>. Além disso, pensando na função do projeto gráfico: “O uso da tipografia

---

5 No estudo do professor e pesquisador Flávio Vinicius Cauduro, “Desconstrução e tipografia digital”, cujas informações e link para consulta se encontram nas “Referências”, é possível acompanhar importante exposição sobre esses dois grupos ou movimentos e ainda compreender como a editoração eletrônica

é uma das formas de dirigir a recepção do texto e integrá-lo ao contexto visual da página. Em alguns casos, o texto pode funcionar como imagem através de recursos tipográficos dispostos de maneira peculiar na página.” (NECYK, 2007, p. 91).

Observando a tipografia utilizada em *A história do vai e volta*, não percebemos a intenção imediata de sugerir um sentido pela escolha dos tipos, sua forma, seu desenho, sua visualidade. Contudo, a notada discrição da fonte tipográfica ajuda na diagramação que se esmera na composição do desenho visual que a malha gráfica assume nas páginas duplas, porque ela oferece ao leitor conforto visual à atividade de leitura, por meio de sua espessura fina. Tal característica pode ser um modo de compensar o fato de o livro não utilizar o papel pólen e ser impresso em branco. Aquele, por ser amarelado, “oferece maior conforto visual, tornando suave seu contraste com a cor preta da tipografia.” (PINHEIROS, 2018, p. 155). Entretanto, é um pouco mais: o fato de as fontes tipográficas penderem mais à neutralidade reforça o conteúdo do texto verbal frente ao lugar onde estão localizados, espaço altamente visual, cujo processo de leitura se desencadeia a partir da decodificação do texto verbal em direção às outras linguagens que estão na página. É fundamental que ele tenha uma fonte tipográfica de fácil aderência por parte do leitor porque o processo de recepção da obra inicia e ganha movimentação por meio desse elemento fundador do projeto gráfico, que precisa ser decodificado para iniciar o diálogo com os outros elementos que o compõem.

As ilustrações de Adriane Alves, observadas pela funcionalidade e pela proporção (tamanho) em relação ao texto verbal, remetem, numa classificação rápida, às vinhetas, mas, colocadas no espaço específico que a malha gráfica dispõe os elementos, elas ganham mais funcionalidade, conforme vamos explicar adiante.

---

dos textos possibilitou ampliar as experimentações tendo em vista a tipografia digital.

Estudos de relevância, como os de Sophie Van der Linden (2011, p. 24) e de Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011), incorporam, nos entendimentos que apresentam sobre a vinheta, a ideia pontual que encontramos no *ABC da ADG*: “Pequena ilustração colocada em anúncio ou trabalho gráfico.” (ADG, 2000, p. 108). Lacerda (2018, p. 103), ao apresentar uma tipologia do livro ilustrado, explica que a função da vinheta é, usualmente, decorativa e apresenta um exemplo cujo comentário reafirma a função de ornamento desse componente, ao que acrescenta que, em relação ao enredo, as vinhetas do exemplo não contribuem com a narrativa.

Na obra *A história do vai e vem*, o que temos de diferente é que as vinhetas são em grande quantidade e, apesar de acenarem, numa provocação criativa, à ideia ornamental desses elementos, elas desencadeiam sentidos a partir do modo pelo qual são inseridas na malha gráfica, assumindo funções que colaboram com um projeto gráfico comprometido com o Design de Leitura. Se observadas com base na classificação que Rui de Oliveira (2008) sugere, as vinhetas do projeto gráfico compõem um conjunto robusto de **ilustrações narrativas**, pois são imagens associadas ao enredo que se relacionam à narrativa verbal. Contudo, Oliveira (2008, p. 49-50) explica em que medida a ilustração dialoga com o texto e qual é a margem de criação dessa linguagem em relação ao texto verbal:

A ilustração deve ser sempre uma paráfrase visual do texto, sempre uma pergunta, nunca uma resposta. O que é representado, mesmo com o fisicismo próprio da ilustração, não deve ser de forma absoluta o objeto descrito, mas sua sombra. O material a ser utilizado pelo ilustrador não está diretamente nas palavras, mas no espaço entre elas.

Essa concepção de ilustração abre espaço para entendermos a linguagem visual como *lócus* de construção de sentidos, de modo que se torna fácil compreendermos o papel do ilustrador também como autor e que, ao lançar mão de outra linguagem, se

coloca em simbiose (jogo) com o texto verbal – e não em atitude de subserviência, como projetos menos arrojados concebem a tarefa. Desse modo, a ilustração, como destaca Oliveira (2008), assume uma posição enquanto linguagem narrativa em relação ao texto e não deixa de explorar criativamente as nuances dessa relação, o que podemos perceber na proposta de *A história do vai e volta*, ao explorar as vinhetas numa dimensão menos discreta e ornamental do que o usual do que esse recurso ilustrativo geralmente recebe.

As concepções de ilustração com esse viés, afirma Lacerda (2018, p. 153), “alarga[m] de forma autoral o papel da imagem na composição do objeto-livro”. Nele é possível perceber distintos modos de o conteúdo textual se relacionar com o conteúdo imagético pelo viés da construção de sentidos. Linden (2011, p. 120-121) aponta três possibilidades para essas relações: redundância, colaboração ou disjunção. A redundância é a categoria cuja relação apresenta repetição e nenhuma das instâncias de significação (texto e imagem) produz sentidos complementares. A pesquisadora faz uma observação que nos interessa: “Uma das duas vozes narrativas pode ser amplamente dominante sem que a outra contrarie seu desenvolvimento. A narrativa é então sustentada em grande parte por uma das duas instâncias sem que a outra seja necessária para a compreensão global da história.” (LINDEN, 2011, p. 120). Apesar de a redundância ser a categoria que não supõe a contrariedade entre as duas linguagens, é somente uma que sustenta o enredo. No caso da grande maioria dos livros dedicados ao público juvenil que apresenta ilustrações, é essa relação que se espera das ilustrações, inclusive das chamadas vinhetas.

Já a colaboração prevê um trabalho em conjunto do texto verbal e da ilustração, tendo em vista apresentar um sentido único ao leitor, a ser percebido na relação entre as duas linguagens. Há complementaridade entre elas, apesar de Linden (2011, p. 121) preferir a palavra colaboração para marcar a tipologia, porque a tônica é mais a parceria entre texto verbal e texto visual do que a

compensação de fragilidades do primeiro em relação ao segundo, ou o contrário. Quanto à disjunção, a expressão dá o tom de como procedem texto e imagem: há ponto(s) de divergência(s) entre eles, criando, muitas vezes, narrações paralelas (LINDEN, 2011, p. 121). Contudo, não há estrita contradição entre eles, de modo que, ao relacionar contingente verbal e visual, não são criados percalços que inviabilizem ou trunquem, por exemplo, o entendimento de coordenadas caras à expansão da narrativa em histórias paralelas e desdobramentos secundários em relação ao enredo principal, geralmente o apresentado pelo texto verbal. Torna-se, assim, a disjunção, um processo criativo que viabiliza e, inclusive, exige uma atividade complexa por parte do leitor.

Observando as ilustrações da obra *A história do vai e volta* em relação ao texto, percebemos que, apesar de apresentar a relação de redundância, sem, de fato, nenhuma das linguagens envolvidas trazer ao enredo sentidos complementares, a proposta das ilustrações, dada a singularidade do projeto gráfico, explora criativamente as vinhetas, que ganham espaço e função de ilustrações, bem como importante destaque na composição da malha gráfica no seu funcionamento do *layout*. Há de se considerar, como observam adequadamente Linden (2011, p. 120) e Lacerda (2018, p. 153), que não é possível texto e imagem informarem conteúdos idênticos, já que pertencem a linguagens diferentes. Nesse sentido, a convergência ocorre porque ambos remetem à mesma narrativa, sobrepondo seus conteúdos de modo total ou parcial.

No espaço horizontal (Imagem 1), aqui compreendido como caminho – conforme vamos tratar posteriormente –, as experiências entre texto e imagem se diferenciam e se alternam, pois temos a redundância e a colaboração e, por vezes, um pequeno flerte com a disjunção, porque o leitor se depara com elementos que parecem acenar para histórias paralelas ou até contraditórias. Contudo, nesses casos, ele antevê imagens que ainda não foram mencionadas no nível da linguagem verbal. Por isso, também, o leitor, com a finalidade de ler as páginas no conjunto que envolve

texto verbal e texto visual, consegue encontrar na atividade um gesto lúdico por natureza, ativo, participativo, exigente e que, de certa maneira, combina com o caráter lúdico da construção do texto verbal e com os sentidos que ele sugere quando percebido pelo seu conteúdo.

As ilustrações (vinhetas), em grande número, ultrapassam a página da direita e continuam na página seguinte (da esquerda da dupla seguinte), levando o leitor a realizar um movimento com o olhar que acompanha a página e que lembra o sangramento ou a sangria de imagens<sup>6</sup> utilizado como recurso estético. Isso demonstra uma associação sugestiva entre o projeto gráfico e o próprio enredo de *A história do vai e volta*, que pode despertar a criatividade do leitor e levá-lo à construção de significados.

Como já mencionamos a participação dos elementos do projeto gráfico na composição verbo-visual do livro, é importante definirmos, em termos conceituais, a malha gráfica ou grade, porque ela funciona como organizadora dos elementos já mencionados (texto verbal e ilustrações). A escolha do formato (vertical, horizontal ou quadrado) tem a ver com as proporções externas do livro; a malha gráfica, por sua vez, “[...] demarca as proporções internas da página, definindo a posição dos elementos textuais e imagéticos, formalizando as relações entre eles.” (LACERDA, 2018, p. 117). A organização visual é um princípio observado por estudiosos importantes da malha gráfica, como é o caso de Timothy Samara (2007). Na mesma perspectiva e observando os livros com ilustrações e os livros ilustrados<sup>7</sup>, Lacerda (2018, p. 120)

---

6 Quando elas extrapolam a mancha da página, isto é, “[...] impressão que se estende além da margem a ser refileada (sangra)”. (ADG, 2000, p. 97).

7 Duas categorias de livros literários para a infância, sendo a primeira a mais fácil de ser encontrada no meio editorial, porque constitui o grupo de livros no qual a ilustração acompanha o texto de modo a não influenciar seu sentido e seu entendimento (HUNT, 2010, p. 233). Já o livro ilustrado explora essa relação criativa e, por vezes, complexa (exigente) que ocorre na simultaneidade daquilo que é mostrado na imagem e daquilo que é informado no texto escrito: “[...] as palavras podem aumentar, contradizer, expandir, ecoar ou interpretar as ima-

defende que “[...] as diferentes formas de se organizar a diagramação desses elementos e, por conseguinte, os espaços ocupados por eles acabam por influenciar a forma como se relacionam”.

Ainda de acordo com a pesquisadora, a malha gráfica ou o *grid* – termo original em inglês para grade – tem como propriedade formalizar as relações visuais entre os elementos citados na composição da página, o que resulta na consistência do *layout*, isso porque “[...] a malha fornece uma estrutura que define espaços, alinhamentos e distribuição dos elementos por meio da demarcação da largura das margens, das proporções da mancha gráfica, do número e do tamanho das colunas e do espaço entre elas.” (LACERDA, 2018, p. 117-118). A definição de um *layout*, com base em uma malha gráfica para todo um livro ou para toda uma obra literária, de acordo com Samara (2007, p. 9), pode representar uma sugestão intimidadora na busca pela expressão, principalmente na realização do livro de literatura destinado às crianças. Lacerda (2018, p. 118) destaca que, por isso, muitos *designers* gráficos optam por não definir uma grade para o seu conteúdo visual.

No caso da obra *A história do vai e volta*, é interessante perceber que, apesar de a narrativa ser destinada a um público não adulto (adolescentes e jovens), a malha gráfica, mesmo estabelecendo um *layout* para a obra toda, alcança a funcionalidade que Samara (2007, p. 30) considera essencial num projeto:

Um *grid* só funciona realmente se o designer, depois de resolver todos os problemas literais, vai além da uniformidade implícita em sua estrutura e o utiliza para criar uma narrativa visual dinâmica capaz de manter o interesse ao longo das páginas. O maior risco no uso de um *grid* é sucumbir a sua regularidade. Cabe lembrar que o *grid* é um guia invisível que existe

---

gens – e vice-versa.” (HUNT, 2010, p. 234). Além de Peter Hunt (2010), Nikolajeva e Scott (2011) e Linden (2011) abordam essas diferenças nas obras utilizadas neste estudo.

no “subterrâneo do leiaute: o conteúdo acontece por cima, às vezes contido, às vezes livre.

Nosso intuito é relacionar ao enredo algumas escolhas da malha gráfica e a colocação de seus componentes no *layout* – já tratados em separado – em busca de demonstrar como a organização da grade é um aspecto criativo colocado à disposição de uma “narrativa visual dinâmica”, como Samara (2007, p. 30) assevera que tais projetos devam ser. Para isso, serão observados também alguns paratextos<sup>8</sup> que, por meio do projeto gráfico, são colocados em diálogo em sua parte interna. A narrativa verbal é difícil de ser resumida, porque nela Andrade (2013) jogou criativamente com o início, o meio e o final, de modo que a alternância dos acontecimentos e o ritmo que tal recurso dá ao enredo o distanciam de formulações e sínteses: ele precisa ser, de fato, lido. Além disso, o texto literário, em geral, por se tratar de um investimento na linguagem, desencoraja reduções do enredo em esquemas narrativos, resumos e sínteses, haja vista somente o propósito de exemplificar os aspectos necessários para a nossa argumentação.

O enredo de *A história do vai e volta*, pelo modo como é apresentado, coloca em perspectiva a linearidade da história, jogando com aquilo que está sendo narrado (o presente), aquilo que já se narrou (o passado) e aquilo que vai se narrar (o futuro). A primeira parte da sinopse dá conta de informar essa característica do enredo:

---

8 De acordo com Gerard Genette (2018, p. 9, grifo do autor), uma vez que o texto literário raramente se apresenta sozinho, os paratextos “[...] o cercam e o prolongam, exatamente para *apresentá-lo*, no sentido habitual do verbo, mas também em seu sentido mais amplo, para *torná-lo presente*, para garantir sua presença no mundo, sua recepção e seu consumo, sob a forma, pelo menos hoje, de um livro. [...] Assim, para nós, o paratexto é aquilo por meio do qual um texto se torna livro e se propõe como tal a seus leitores e, de maneira mais geral, ao público”. Das classificações que Genette propõe (2018, p. 12), os paratextos analisados estão na categoria de peritextos editoriais, ou seja, aqueles paratextos que se encontram “em torno do texto, no mesmo volume”, cuja responsabilidade é do editor, ou de modo mais abstrato, da edição.

Neste pequeno romance nada comum, Tiago de Melo Andrade faz com o leitor uma **divertida e inteligente brincadeira de ligar os pontos**. Dobrando e desdobrando a linha do tempo, embaralhando passado e futuro, o leitor é levado a construir junto com o autor a biografia de interessantes e irreverentes personagens, solucionando mistérios e preenchendo as lacunas da narrativa com as informações obtidas durante a leitura. Uma espécie de jogo lúdico e divertido de memória que subverte a ordem da história: começo, meio e fim. (ANDRADE, 2013, n. p., grifo nosso).

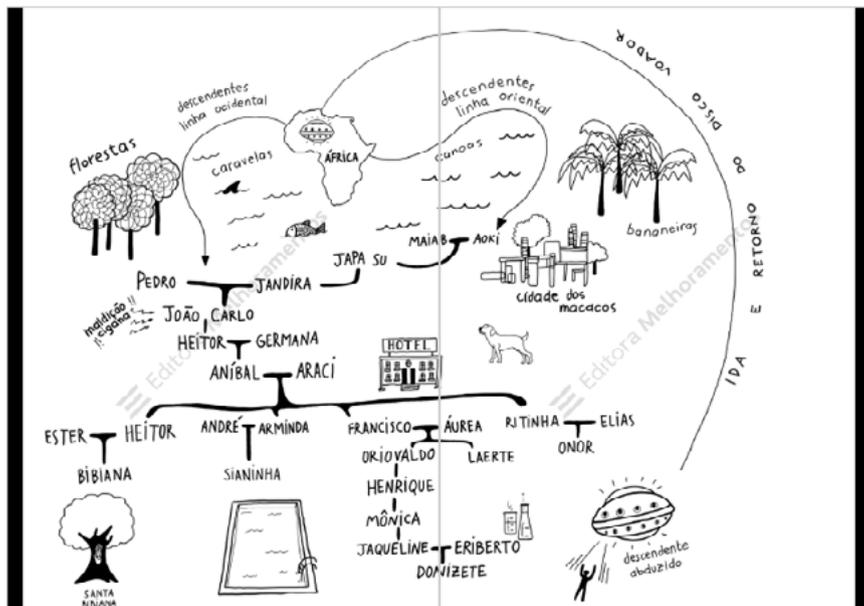
Nas páginas da obra, o leitor acompanha uma história repleta de peripécias, em que se sucedem as gerações ilustradas na árvore genealógica da dupla de páginas inserida no fechamento da obra (Figura 1) antes das guardas finais. A obra apresenta um prólogo instigante que situa o leitor num possível tempo presente, no qual uma doença letal altamente contagiosa faz vítimas no mundo todo: “O cidadão nem sequer notava que estava doente. Subitamente as vítimas se pintavam de manchinhas em forma de cruz e faleciam; enquanto liam o jornal, enquanto caminhavam na rua.” ANDRADE, 2013, p. 9). As pesquisas reconheciam que se tratava de um vírus desconhecido e um cientista africano foi o primeiro a afirmar que o tal havia se espalhado pela internet e pelos computadores. O mundo e a civilização entram em colapso: “[a] humanidade estaria perdida. E estaria, não fosse por um vidro de conserva com Vintém, guardado no porão da Casa Número Um do Aprozível.” (ANDRADE, 2013, p. 11).

Além de aproximar o jovem leitor contemporâneo do presente observado quando da publicação do livro – que corresponde, cronologicamente, a meados de 2013 –, esse leitor ainda não sabe, mas ali estão recursos que fazem jus à ideia “de ligar os pontos” em duas instâncias. A primeira diz respeito aos elementos narrativos, como é o caso, dentre outros, do cachorro Vintém, que vai aparecer em diversas partes e “ligar” o passado, o presente e o futuro de modo inusitado e curioso; a segunda é um jogo com o próprio texto, pois o autor trata de recolocar parágrafos ou frases em outros lugares

da narrativa verbal (outros capítulos), o que não ocorre de maneira aleatória, mas porque o fluxo narrativo construído permite tal sucessão e reaproveitamento. Nesse sentido, mais da metade do texto do prólogo será reencontrado no livro distribuído em diferentes capítulos, outra maneira de “ligar os pontos”, pensando enquanto gesto lúdico de ler a obra. Além do prólogo, esse recurso é utilizado nos quatorze capítulos, e diversos fragmentos e parágrafos idênticos aparecem em outros momentos do enredo, alguns até duas vezes, tamanho o esmero do autor em rearranjar acontecimentos e articular o próprio texto na narrativa.

Das gerações que compõem o enredo de *A história do vai e vem*, o narrador escolhe a de Aníbal Alfraís e Araci Mendonça, localizada no centro da imagem reproduzida na sequência, para iniciar a narrativa.

Figura 1 – Árvore genealógica da família Estrada



Fonte: Andrade (2013, n. p.).

O primeiro capítulo faz uma digressão temporal e salta inversamente do presente sinalizado no prólogo (meados de 2013) para o período do Brasil imperial, apesar de esses elementos temporais e geográficos não serem informados de modo explícito. A primeira geração, portanto, que aparece no enredo e cuja história o leitor acompanha é a de Aníbal e Araci, casal que se muda da capital para a Província do Confins do Judas com o propósito de retomar a atividade da Fazenda do Aprazível, única herança que coube à Aníbal na divisão dos bens do falecido pai – conluio dos irmãos mais novos, seus representantes legais na partilha. A mudança do casal para a província foi planejada com cuidado porque Araci se encontrava em período adiantado da gestação e, apesar de o percurso longínquo, Aníbal convenceu-a de que precisavam “afastar-se para sempre daquela família de vilões.” (ANDRADE, 2013, p. 18). Para isso, convenceu também Alvina, a parteira de confiança da esposa, porque o filho nasceria no percurso.

Dentro desse contexto, é feita a seguinte menção ao trajeto e ao caminho a ser percorrido: “Organizou uma pequena caravana de carros de boi. Tinha se informado que aquele era o melhor tipo de transporte para chegar ao lugar, cujas estradas, quando haviam, eram sequências de buracos e atoleiros” (ANDRADE, 2013, p. 18). Logo adiante, temos outra menção ao mesmo tema:

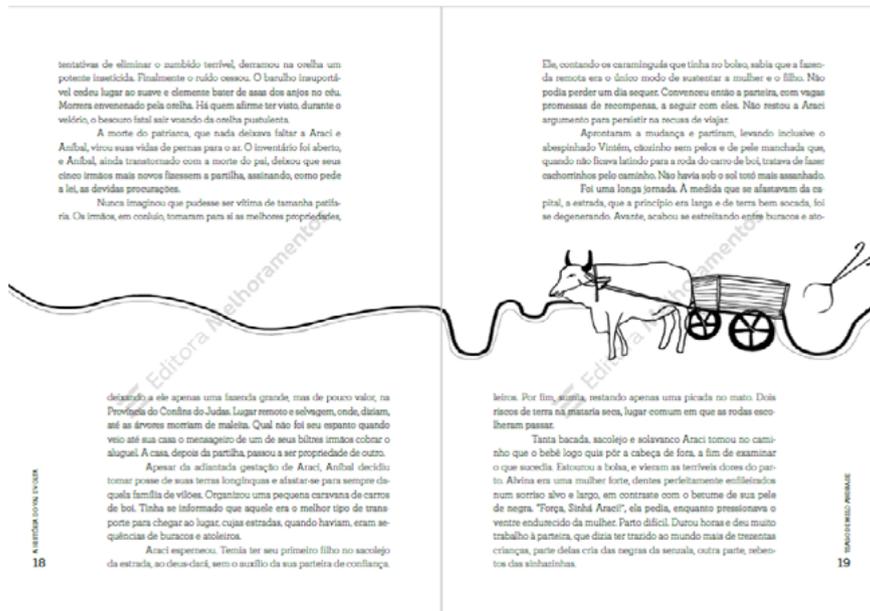
Foi uma longa jornada. À medida que se afastavam da capital, a estrada, que a princípio era larga e de terra bem socada, foi se degenerando. Avante, acabou se estreitando entre buracos e atoleiros. Por fim, sumia, restando apenas uma picada no mato. Dois riscos de terra na mata seca, lugar-comum em que as rodas escolheram passar. (ANDRADE, 2013, p. 19).

Os fragmentos inauguram um tema que, em certa medida, sintetiza e traduz a temática da narrativa, que é a disponibilidade para o desbravamento, para a abertura de caminhos, para o movimento e para a travessia. Todas as gerações que, como podemos observar na Figura 1, **sucedem** a de Aníbal e Araci e que, depois,

no fluxo narrativo que Andrade (2013) constrói – de imaginar um futuro que, ao mesmo tempo restaura o passado –, **antecedem** o casal, relacionam-se com essa temática, seja de modo mais simbólico, seja, muitas vezes, de modo literal, para depois alcançar o sentido conotativo e o *status* de metáfora.

O caminho da abertura do enredo também é o lugar onde nasce o primogênito do casal, Heitor, que vai, no transcorrer dos capítulos, tornar-se o coronel Heitor Estrada. Dentre as diversas referências ao caminho, temos a estrada que Aníbal desbravou, com a força de negros escravizados e com o trabalho de negros livres contratados, construída para escoar o gado da Fazenda do Aprazível o que encurtava o trajeto e dispensava o pagamento pela passagem em terras de outros fazendeiros. Desse feito, recebeu o título de Barão das mãos do Imperador: “Por fim, deu-lhe um medalhão de ouro, no qual se via forjado, em baixo-relevo, um escudo sobre o qual uma **estrada atravessava a floresta inescrutável**. Esse era seu brasão, pois o monarca havia acabado de conceder-lhe o título de barão.” (ANDRADE, 2013, p. 53, grifo nosso). Essa estrada, de certa maneira, é a estrada que atravessa os capítulos do livro. Pelo título, Aníbal ficará conhecido como Barão Estrada e os seus, como a família Estrada.

Figura 2 – Dupla das páginas: a malha gráfica e o *layout* projetam o caminho<sup>9</sup>



Fonte: Andrade (2013, p. 18-19).

A estrada ou o caminho é um componente importante do enredo. Contudo, conforme estamos demonstrando, o leitor perceberá que a sua representação visual nas páginas do livro se relaciona a outros elementos narrativos de carga semântica semelhante, como os túneis que negros escravizados construíram debaixo da terra para se abrigarem após a fuga, ainda antes de as terras do Aprazível serem doadas ao pai de Aníbal pelo Imperador: “Dez negros pedreiros tiveram uma ideia genial. Sabedores das técnicas de construção de monastérios e catacumbas, escavaram um quilombo subterrâneo que se estendia por vários quilômetros num embaraçar de galerias, câmaras e túneis...” (ANDRADE, 2013, p. 60).

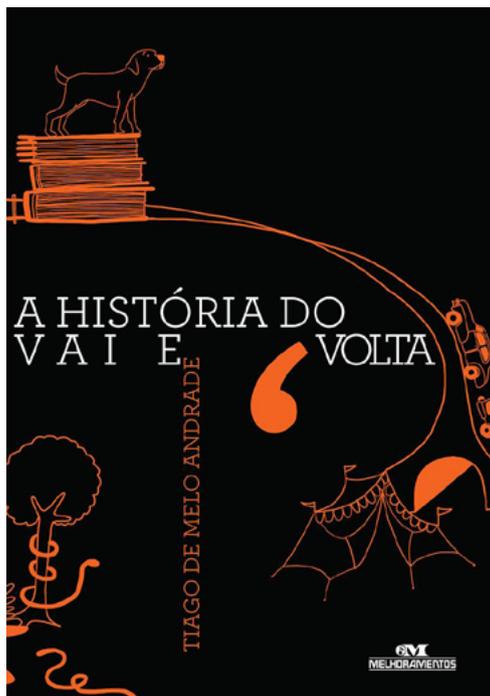
9 A inserção das imagens foi realizada posteriormente à elaboração do texto e nossa intenção foi que elas estivessem colocadas antes das considerações ou comentários.

Os túneis foram descobertos quando a notícia da abolição da escravatura chegou ao Aprazível, por meio de uma carta enviada por Heitor, que estudava na capital. Ao gritar aos filhos a novidade, da escada da Casa Número Um, dezenas de negros centenários abrigados nos túneis e galerias emergiram da terra, revelando a existência do quilombo subterrâneo. Diversas outras referências ao caminho – desdobramentos do(s) sentido(s) que estamos comentando – podem ser encontradas no enredo, como a construção da ferrovia que ligava o já município de Aprazível à capital e ao porto, na intenção de transportar grãos e gado, projeto e investimento do primeiro prefeito do lugar, o coronel Heitor Estrada. As idas e vindas das personagens das diversas gerações – há um movimento constante durante a narrativa, bem como as distâncias (que separavam mães e filhos, amadas e amados e demais familiares) - também encontram representação visual na estrada.

No capítulo treze, o Aprazível volta a ser abandonado novamente e a ação da natureza se manifesta, como ocorreu nas diversas vezes em que o local foi abandonado ou que a família Estrada foi à ruína: “O mato nasceu viçoso entre os escombros, e aqui e ali, onde havia mais umidade, ressurgiram os brejos de mato verde-metálico e flores mágicas que não morrem jamais.” (ANDRADE, 2013, p. 144). Nas palavras do narrador: “O Aprazível voltou aos domínios da natureza.” (ANDRADE, 2013, p. 144). Inspirados nessa menção, podemos perceber o enredo, num esforço de síntese – sempre aquém do que é a leitura da obra, reforçamos –, em três “domínios”, sendo o da natureza um deles. Em seguida, o domínios do homem e, depois, o domínios da tecnologia. Ao acompanhar o enredo, percebemos esses planos, mais ou menos dispostos nessa ordem. Os capítulos finais, por exemplo, dão conta da “era intergaláctica”, conforme o próprio narrador nomeia. Contudo, os referidos domínios se inter cruzam, principalmente os da natureza e do homem, sendo do enfrentamento dessas duas forças que o enredo é construído.

Desse modo, tomada a obra em sua totalidade, o caminho estabelecido pela malha gráfica deixa de ser uma menção do enredo em seus aspectos iniciais e ganha valor simbólico que diz respeito a toda narrativa, que já também se faz presente no texto verbal e pode ser percebido como metáfora da caminhada, da travessia, do progresso, do desassossego, da decadência, da ruína, da reconstrução. Mesmo quando esses aspectos são negativos/frágeis, a estrada aberta no interior do texto verbal lembra que esses acontecimentos também são modos de avançar. Ainda que sejam um progresso às avessas ou inverso, mas também é um modo de fazer a locomotiva do tempo e dos acontecimentos seguir seu curso.

Figura 3 – Capa



Fonte: Andrade (2012, n p.).

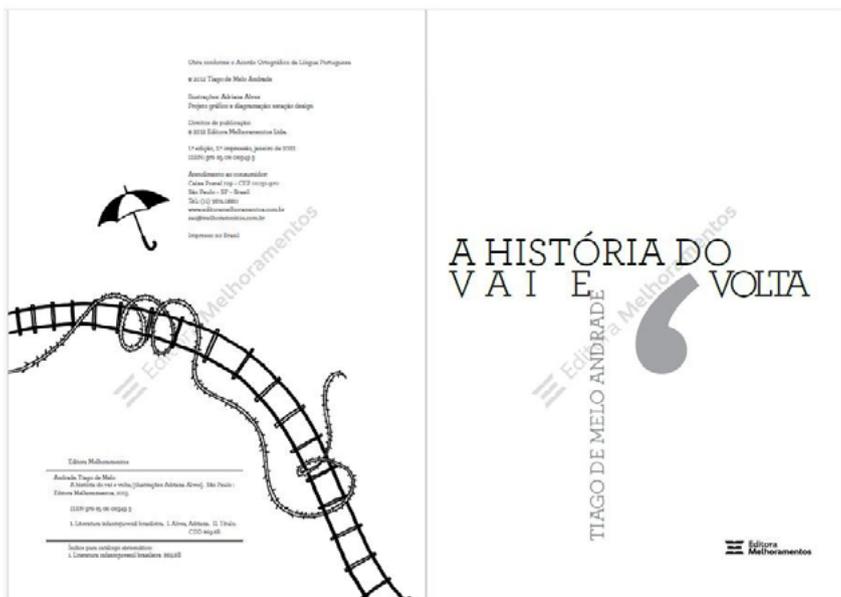
Quando observamos o *layout* proposto para os capítulos em relação aos paratextos, notamos que o espaço ocupado pelo título da obra na capa, uma vez preenchido ou “aberto”, permanece na falsa folha de rosto e na folha de rosto, em que o título é repetido na mesma altura – o que não é novidade em relação à maioria dos projetos gráficos dedicados às obras literárias. Contudo, tal espaço se mantém “ocupado” até o final, na abertura espacial que a malha gráfica estabeleceu para o *layout*, isto é, no caminho do qual estamos tratando. Tal abertura, observada a partir da capa, pode ser associada também a uma tentativa de tradução gráfica do significado do título *A história do vai e o volta*. O encaixe das situações do enredo, do qual falamos anteriormente, além de ser um elemento característico do texto verbal, é representado, nesse espaço narrativo-visual, pelas ilustrações que ali vão aparecendo e pelo próprio caminho-estrada construído em espaço nobre do *layout* pela proposta do projeto gráfico.

Figura 4 – Guarda e falsa folha de rosto



Fonte: Andrade (2012, n. p.).

Figura 5– Expediente e folha de rosto

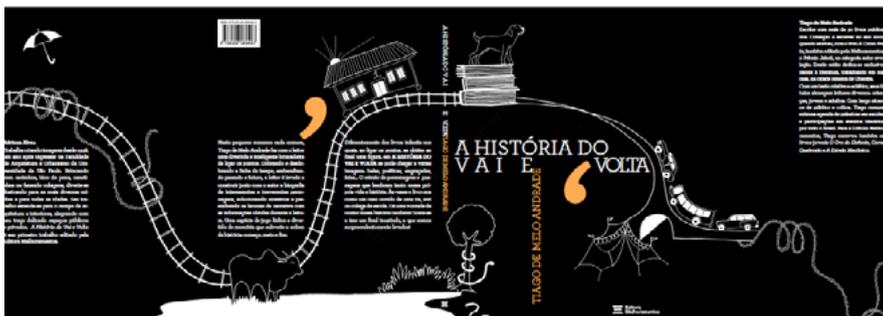


Fonte: Andrade (2013, n. p.).

Na capa, as ilustrações ainda se aproximam da função ornamental das vinhetas – porque o leitor ainda não sabe do seu potencial narrativo em relação ao enredo – e são dispostas em branco<sup>10</sup> sob o preto, articuladas com os trilhos e linhas para remeter aos caminhos e procuram traduzir visualmente o título, quebrando a horizontalidade e a unidade presente nas letras de *A história do vai e volta*. Quando abertas, capa e contracapa formam outra imagem, que possibilita ao leitor acompanhar os caminhos sinalizados pelos trilhos e linhas para a contracapa, para as orelhas, apontando sugestivamente para o interior do livro, conforme a Figura 5.

10 Na capa (Figura 3), esses elementos são apresentados em cor laranja e branco, como nos exemplares impressos na primeira tiragem do livro. Na capa e nos demais paratextos apresentados na Figura 5, cedidas gentilmente pela Editora Melhoramentos, tais elementos são apresentados em branco.

Figura 6 – Capa, contracapa e orelhas



Fonte: Andrade (2013, n. p.).

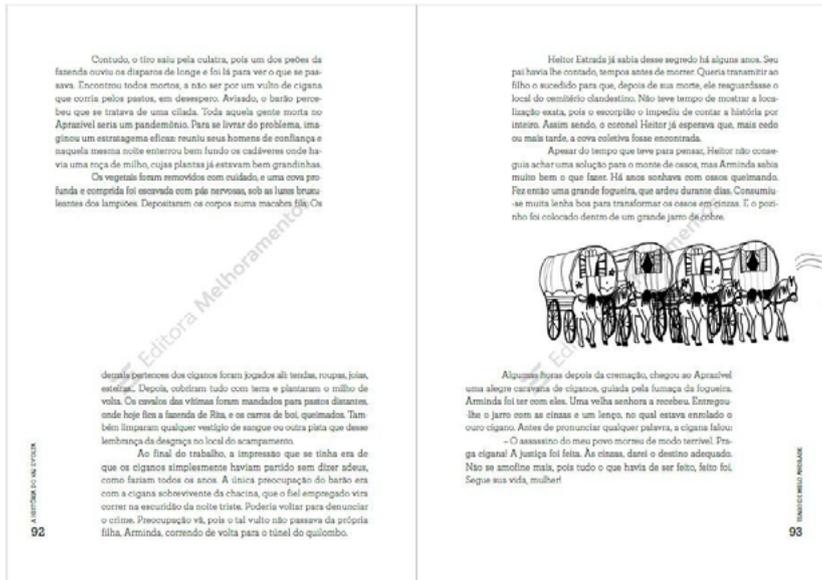
Da capa em direção à contracapa, as linhas se transformam em trilhos e avançam para as orelhas e para as guardas, conforme mencionamos, e seguem para a página do expediente, para a falsa folha de rosto e para a folha de rosto (Figuras 3 e 4), tornando-se um elemento visual com potencial significado para a narrativa, sinalizador dos movimentos que constam no título e que são tão importantes na narrativa. Nesses primeiros elementos visuais, são apresentados, por meio das vinhetas, componentes importantes do enredo, “ligados” pelos caminhos desenhados (linhas e trilhos). Esses elementos visuais serão reconhecidos e, portanto, contextualizados pelo leitor assim que iniciar a leitura do prólogo: o cachorro Vintém, sobre o qual já comentamos; os livros que Bibiana lia e com os quais foi fundada a primeira livraria do Aprazível, os quais têm destacado valor dentro do enredo porque, em uma das vezes em que a Casa Número Um da Fazenda do Aprazível é abandonada, ela só não sucumbe ao tempo, às intempéries e ao desgaste porque o seu alicerce sustentava-se nas pilhas de livros da personagem, “[...] que ocupavam o porão, do chão ao teto.” (ANDRADE, 2013, p. 102).

Por isso, a Casa Número Um, que também está ilustrada na capa, pôde ser reconstruída, impulso que levou, mais tarde, à emancipação do Aprazível, tornando-o município. A emancipação veio, também, como motivação para a família Estrada se recuperar

do luto profundo em que havia mergulhado com a súbita morte de Bibiana. Ainda estão estampadas nos paratextos em questão: o boi (referência à pecuária, principal fonte econômica dos Estradas); a barraca (referência às instalações dos ciganos, cuja importância é grande no enredo); automóveis, serpentes, o túnel, entre outros, trazendo na linguagem visual elementos importantes acerca do enredo. Importante notar que essas imagens, nos paratextos em questão, são colocadas nas linhas dos trilhos, o que sugere os movimentos de ida e vinda – já que o trem usa o mesmo trilho para esses dois movimentos – sinalizados pelo título, pelo enredo, bem como pela estrada construída na malha gráfica.

Ainda na capa, o nome do autor facilita o olhar para um movimento visual vertical, acentuado pela cor laranja, em relação ao título, escrito em branco e na horizontal. Na malha gráfica, o encontro das margens interiores da dupla de páginas, além de ser um aspecto prático do *layout*, criou um vão vertical que se encontra com o espaço horizontal quase no meio das duplas de páginas.

Figura 7 – Dupla das páginas: a malha gráfica e o layout projetam o caminho<sup>11</sup>



Fonte: Andrade (2013, p. 92-93).

Esse espaço também é um esforço gráfico que leva para o interior da obra uma marca visual da capa, tal como o vão horizontal (caminho) em relação ao título. O gesto de leitura exige que o leitor movimente informações nesses dois eixos, que percebemos como distintos e complementares: um verbal-narrativo, formado pelos blocos de texto que se atualizam da esquerda para a direita, de cima para baixo, acenando para um gesto vertical – já que o texto verbal, na extensão da página, é dividido em quatro blocos, divisão na qual o espaço vertical formado pelas duas margens participa enfaticamente e um visual-narrativo, que é lido e, portanto, atualizado na posição horizontal, desde o primeiro capítulo, pelas ilustrações.

11 A inserção das imagens foi realizada posteriormente à elaboração do texto e nossa intenção foi que elas estivessem colocadas antes das considerações ou comentários.

Os sentidos que podem emergir da obra se projetam por meio da oscilação entre texto verbal e imagens: o primeiro sendo a compreensão do enredo por meio da decodificação dos blocos de texto verbal; e o segundo, atualizado mediante associações do enredo às vinhetas, portanto, relacionadas ao primeiro, isto é, ao texto verbal. No projeto gráfico da obra, o *grid* cumpre a função escrita anteriormente porque resulta em um *layout* bastante funcional, em que o caminho abre espaço para a linguagem visual – conforme caracterizamos – e nele são inseridas as vinhetas. Pelo grande número que encontramos e pela sua funcionalidade, o projeto gráfico propõe repensar a sua classificação, oferecendo-nos uma resposta: aqui elas não são ornamentais, elas são um elemento estético e narrativo, haja vista o que escrevemos sobre elas.

## Considerações para o fechamento

O objeto-livro, compreendido como problema complexo, constitui-se como questão para a qual sempre estaremos procurando novas aplicações e recursos: continuamente em busca de novos objetivos, de novas soluções para contextos não previstos, inventando novas estratégias aplicadas a novas práticas.

(Maíra Gonçalves Lacerda, 2018)

A epígrafe dá uma ideia de como a seara do livro-objeto precisa estar disponível e aberta às soluções criativas para os contextos não previstos que a literatura exige. É nessa perspectiva que o projeto gráfico de *A história do vai e volta* foi concebido e funciona junto ao leitor como potencial mediador de leitura, nos parâmetros que Necyk (2007) e Lacerda (2018) estabelecem em suas pesquisas e que trouxemos para o presente estudo.

A escolha pelo projeto que estudamos, com texto verbal, ilustração e projeto gráfico trabalhando em direção à percepção dos significados do enredo, proporciona um tempo de leitura diferente do que se o texto verbal, ilustrações e o projeto gráfico fossem

apresentados de modo tradicional, pois esses elementos são compreendidos como um conjunto no espaço da dupla de página, devido à profusão de imagens gerada pelo projeto e a um ritmo de leitura que elas sugerem. Nesse sentido, os blocos de texto, quando observados dentro da malha gráfica, são, ao mesmo tempo, texto verbal e imagens que compõem a malha gráfica que, no conjunto, colaboram para estabelecer a sugestão do referido ritmo. No jogo de atualizações entre linguagem verbal e visual, é possível percebê-lo porque é exigido do leitor um trabalho criativo e intelectual: sua participação, sua parceria no trabalho de relacionar os elementos das duas linguagens, juntando pontos, ligando elementos, realizando, de modo quase literal, proposta que já aparece na sinopse da obra. Contudo, o leitor que lê a sinopse na contracapa não sabe, ainda, que ele vai ser desafiado a realizar tal tarefa, relacionando diferentes linguagens, aquelas que o projeto gráfico coloca em evidência e que o Design de Leitura possibilita perceber<sup>12</sup>.

O túnel horizontal que atravessa a página ocupa a terça parte do seu tamanho e, apesar de ser bem marcado visualmente, dividindo a dupla de páginas em espaços menores, não cria tensão entre comprimento e largura. A malha gráfica é o elemento do design gráfico que se mantém, pois ela se repete ao longo dos capítulos e são as ilustrações que se modificam no espaço. Nesse sentido, cabe observar que o olhar do leitor, em deslocamento contínuo, é responsável pelo progresso da leitura e tudo mais do que dele deriva: atualização do enredo, passagem do tempo e acolhida dos novos elementos da história, que, muitas vezes, são recolocados em outra situação narrativa. Assim, tempo e movimento parecem ser transpostos para a malha gráfica e implicam um modo de ler a narrativa caro a este estudo, porque realizam a mediação editorial nos parâmetros compreendidos nas sessões iniciais.

---

12 Apesar de não termos explorado neste estudo, é importante registrar que, quando olhamos o livro de dentro para fora, ou seja, do miolo para os paratextos estudados, a malha gráfica propõe uma ligação visual com os elementos gráficos ali presentes, colocando o fluxo de leitura em funcionamento nessa perspectiva.

A característica do projeto que dialoga prontamente com o Design de Leitura (LACERDA, 2018) é a escolha editorial de como apresentar a narrativa verbal e a diagramação do texto e, nesse contexto, as ilustrações, o que tem influência direta na relação da verbo-visuabilidade e na construção de sentidos por ela mediada. Assim, a leitura, enquanto atividade, torna-se sequencial, os espaços e as ilustrações interagem na malha gráfica e na composição do *layout*, oferecendo à obra uma dinâmica visual que assume significados da narrativa, uma tradução intersemiótica do jogo de ida e volta no enredo, anunciado no título, expresso visualmente na capa e nos demais paratextos. Acrescenta-se a essa constatação o fato de que, além do enredo se repetir literalmente, algumas ilustrações também se repetem no espaço horizontal, o que reforça a nossa ideia.

O que orienta o design gráfico que concebeu a obra são as coordenadas do Design de Leitura, pois o que encontramos na obra *A história do vai e volta* é um processo lúdico, criativo e altamente estimulante, que tem por base o enredo, pois o que se busca na proposta da obra é uma representação ou atualização verbo-visual do enredo e de seu conteúdo mais latente. No que se refere à atividade de leitura, talvez haja mais trabalho intelectual-criativo do que realizar a leitura do texto numa edição convencional, porque o leitor precisa atualizar os elementos nas duas linguagens, a verbal e a visual; contudo, a disponibilidade e motivação de realizá-la são maiores por conta dos recursos lúdicos que estão à disposição do leitor<sup>13</sup>. Assim, torna-se um percurso-convite à travessia: atravessar também a história pelo olhar, pela aventura complexa que a leitura literária se torna à medida que exige do leitor compreender o(s) significado(s) do texto verbal em suas camadas criativas – em si um desafio –, além de combiná-los com as ilustrações e com o projeto gráfico.

---

13 A leitura, a nosso ver, flui de modo intenso e, ao se encerrar a narrativa, após a última página da história, temos uma página em preto, cuja força visual, no contexto, sugere a interrupção das duas versões da narrativa, para somente depois apresentar a imagem com as gerações das personagens principais.

## REFERÊNCIAS

- ADG. Associação dos Designers Gráficos do Brasil. *ABC da ADG – glossário de temas e verbetes utilizados em design gráfico*. São Paulo: ADG, 2000.
- ANDRADE, Tiago de Melo. *A história do vai e volta*. Ilustrações de Adriana Alves. São Paulo: Melhoramentos, 2013.
- ARAÚJO, Emanuel. *A Construção do Livro: princípios da técnica*. 2. ed. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2008.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. Desconstrução e tipografia digital. *Revista Arcos, design, cultura, material e visualidade*, v. 1, p. 85, out. 1998. Disponível em: <https://docplayer.com.br/10552881-Desconstrucao-e-tipografia-digital.html>. Acesso em: 2 abr.2024.
- CHARTIER, Roger. A mediação editorial. In: CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Tradução Fulvia M. L. Loreto. São Paulo: Ed. da Unesp, [1999] 2002. p. 61-76.
- CHARTIER, Roger. Prefácio. In: CHARTIER, Roger (Org.). *Práticas da leitura*. Tradução Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 1996. p. 19-22.
- DIAS, Ana Creliá Penha; SOUZA, Raquel Cristina de Souza. O projeto gráfico como mediador de leitura: o caso do reendereçoamento. *Pensares em Revista*, Rio de Janeiro, n. 9, p. 62-81, 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/pensaresemrevista/article/view/30909>. Acesso em: 26 fev. 2022.
- GENETTE, Gérard. *Paratextos editoriais*. 2. ed. Tradução Álvaro Faileiros. Cotia: Ateliê Editorial, 2018.
- HENDEL, Richard. *O design do livro*. 2. ed. Tradução Geraldo Gerson de Souza. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, [2003] 2022.
- HUNT, Peter. *Crítica, teoria e literatura infantil*. Tradução Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- LACERDA, Máira Gonçalves. *A formação visual do leitor por meio do Design na Leitura: livros para crianças e jovens*. 2018. 369 f. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.mawell.vrac.puc-rio.br/34349/34349.PDF>. Acesso em: 19 dez. 2023.

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

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

NECYK, Bárbara Jane. *Texto e imagem: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo*. 2007. 167 f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: [https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10052/10052\\_1.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10052/10052_1.PDF). Acesso em: 16 dez. 2023.

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

OLIVEIRA, Rui de. *Pelos jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

PEREIRA, Maria do Rosário; BAPTISTA, Patrícia Rodrigues Tanuri. Edição e literatura infantil: considerações sobre autoria, leitura e ethos. In: OLIVEIRA, Luiz Henrique Silva de; MOREIRA, Wagner (Org.). *Edição & Crítica*. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2018. p. 104-123.

PINHEIRO, Marta Passos. O diálogo entre texto escrito, ilustração e projeto gráfico em livros de literatura infantil premiados. In: OLIVEIRA, Luiz Henrique Silva de; MOREIRA, Wagner (Org.). *Edição & Crítica*. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2018. p. 127-169.

PINHEIRO, Marta Passos; TOLENTINO, Jéssica Mariana Andrade. O papel do projeto gráfico na construção narrativa de livros de literatura infantil contemporâneos. **Manuscrita**: Revista de Crítica Genética, São Paulo, v. 37, p. 39-53, jan./jul. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2596-2477.i37p39-53>. Acesso em: 23 fev. 2024.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-31.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

TSCHICHOLD, Jan. *A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro*. Tradução José Laurenio de Melo. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.

**GRAPHIC DESIGN AND EDITORIAL MEDIATION OF CONTEMPORARY YOUTH NARRATIVE: O CASO DE A HISTÓRIA DO VAIE VOLTA, BY TIAGO DE MELO ANDRADE**

**ABSTRACT:** The article investigates the graphic-visual properties, taken as expressive resources in the construction of the book-object intended for young readers, through bibliographic research with a qualitative approach, which allows theoretical considerations of the work *A história do vai e volta* (2013). Tiago de Melo Andrade writes the verbal text, Adriana Alves creates the illustrations, and Estação Designer does the graphic project. The study conceives graphic design as an articulating resource of the elements that make up the visual language of the work because it can integrate verbal text and illustration through its creative solutions, and uses theoretical considerations by Chartier (1996, 2002), Hendel (2022), Nikolajeva and Scott (2011), Linden (2011), Pinheiro (2018, 2019), Necyk (2007), Lacerda (2018), among others. From the various conclusions, it is noteworthy that the plot (verbal narrative) guides the graphic design in the search for visual representation. That is, the plot suggests creative ideas while welcoming the verbal text in the visual context of the work. Such symbiosis between the languages that make up the book-object has its articulation favored, above all, by the graphic project, which functions as a reading mediator and editorial mediator because it potentially contributes to the interaction between the multimodal work and the young reader, a premise of Reading Design, as well as to the perception of the work as an aesthetic object.

**keywords:** Editorial mediation. Contemporary youth narrative. Reading Design.