

Livro-objeto como ferramenta de ensino do Design Gráfico: uma proposta de design editorial

Aluna: Anna Thereza Fernandes
Orientadora: Cristiane Alcântara

Agradecimentos

Agradeço primeiramente, a Deus, por me sustentar a cada dia e me capacitar para completar essa longa jornada.

Aos meus pais, pelo apoio incondicional em cada fase da minha vida.

À minha orientadora Cristiane Alcântara, por ter me guiado a cada passo deste projeto.

Aos meus amigos, que estiveram ao meu lado quando eu mais precisei.

Em especial, Renata, Luana, Amanda, Fran e Mateus, sem vocês essa entrega não seria possível.

À Ana e ao Thiago, pela escuta e contribuição ativa a este trabalho.

À Layanne, por acompanhar tudo isso comigo.

À Julia, que esteve comigo em todos os momentos.

Aos docentes da Universidade Federal de Uberlândia, por cada contribuição em aula e pesquisa, e cada aprendizado adquirido.

Apresentação do projeto em formato de vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=LliJBoSUSng>

Sumário

1. Problema Projetual

- 1.1. Sobre o Projeto
- 1.2. Design Social
- 1.3. Design da Informação

2. Tema: O livro-objeto como ferramenta para um projeto de Design Editorial

- 2.1. O Livro-objeto
- 2.2. História do Livro-objeto
- 2.3. A materialidade como ferramenta

3. Análise de Similares

- 3.1. Alwaysas the same (2021)
- 3.2. Imensos (2023)
- 3.3. Listen with your skin (2019)

4. Conteúdo textual

- 4.1. Design e Comunicação Textual
- 4.2. Sintaxe da Linguagem Visual
- 4.3. Guia Prático de Design Editorial:
criando livros completos

5. Brainstorming

- 5.1. Design e Comunicação Textual
- 5.2. Sintaxe da Linguagem Visual
- 5.3. Guia Prático de Design Editorial:
criando livros completos

6. Definição de Escolhas Projetuais

6.1. *Tipografia*

6.2. *Paleta de Cores*

6.3. *Impressão Preto e Branco*

7. Experimentação

7.1. *Formato e Estrutura*

7.2. *Grid e Composição*

8. Materialidade

9. Capa

10. Conclusão

Problema Projetual

1. Problema Projetual

O curso de Design da Universidade Federal de Uberlândia possui uma grade curricular generalista, em que abrange as três grandes áreas do design: gráfico, produto e interiores. Diante disso, em comparação com um curso de design com a grade curricular focada somente em design gráfico, os estudantes que cursam Design na UFU e têm interesse nesta área podem ter dificuldades projetuais ao se tratar dos conceitos introdutórios.

O aluno do curso de Design da UFU é introduzido aos elementos fundamentais do design gráfico na disciplina obrigatória de Comunicação Visual I e, consequentemente, passa a utilizar desses elementos em composições gráficas nas disciplinas de Comunicação Visual II e III e nas demais disciplinas que abordam parte ou totalmente o design gráfico. Consequente a isso, o aluno passa a ter contato com conceitos fundamentais do design gráfico a partir do 2º período do curso, de acordo com o fluxo curricular deste.

Em depoimento escrito para esse trabalho, a Professora Mestra Isabella Gomes de Marco explicita a sua experiência como docente de Comunicação Visual I e II no curso de design da UFU, durante o período de 2022 a 2023, "Em termos técnicos, a maioria dos alunos tinham dificuldades em entender os elementos do design como algo separado [1) cor (harmonia, contraste, psicologia, propriedades); 2) tipo (classificação e adequação); 3) composição (grid e hierarquia, gestalt, técnicas)] - eles viam muito o "todo" - a composição geral."

Uma parte importante do componente curricular de cada disciplina é a bibliografia base, seguida pela bibliografia complementar, compostas majoritariamente por livros físicos. De acordo com a 6ª edição da pesquisa Retratos de Leitura no Brasil, o número de leitores no país reduziu cerca de 6,7 milhões em 2024, dentre eles, estudantes do ensino superior. Essa redução de leitores nacionais somada à dificuldade de assimilação de livros didáticos, reflete na leitura da bibliografia base e complementar do curso de Design.

Para entender a visão dos alunos sobre a problemática, a Graduada em Design pela UFU na turma 16, Renata Ribeiro Dias, contou a sua experiência também em depoimento: "Eu acredito que as maiores dificuldades enfrentadas em Comunicação Visual se dão pela falta de tempo que tivemos com a disciplina. Há também uma questão estrutural do currículo do nosso curso, porque ao longo do tempo eu percebi que essa graduação ainda carrega uma vertente muito forte para o design de interiores e de produto".

O depoimento da ex-aluna retrata os problemas enfrentados na disciplina de Comunicação Visual. Além disso, Renata complementa contando como era a sua relação com os livros durante a graduação "Sobre livros, creio que o designer ele é um bicho visual por natureza, então o que eu lembro de pesquisar nessa fase eram justamente livros que pudessem ampliar meu repertório e entender também o contexto geográfico do nosso país. "

Para atender essa demanda, é necessário um meio de divulgação acessível ao conteúdo presente na bibliografia base e que gere o interesse de professores e alunos, como um livro-objeto. Para isso, o presente trabalho se fundamenta no Design Social e no Design da Informação com o objetivo de reunir dois tradicionais autores do design gráfico e uma autora contemporânea nacional em um único livro. Assim, a leitura dessas informações e conceitos ganha mais uma vantagem para o desejo de leitura do público-alvo e poderá auxiliar no diálogo entre professores e alunos na sala de aula, tanto da UFU, como de outras faculdades que possuam essa lacuna.

1.1. Sobre o projeto

Como solução ao problema apresentado, será desenvolvida uma peça de design editorial (livro-objeto) impressa e voltada para a compilação, otimização e organização de elementos essenciais do design gráfico, que busca auxiliar na assimilação do conteúdo pelos alunos do curso de Design da UFU e colaborar para o cumprimento do programa da disciplina oferecida pelos professores. O projeto será composto por seleção e curadoria de livros com os principais elementos do design gráfico, definidos com base na bibliografia da disciplina de Comunicação Visual. O conteúdo da peça gráfica será definido por citações dos autores selecionados e comentários próprios da autora deste projeto.

Como forma de auxílio à leitura e interesse dos alunos do curso, o conteúdo será apresentado em forma de livro-objeto. Esse tipo de peça gráfica usa da materialidade como forma de apresentação do conteúdo textual, por meio de textura, geometria, dobradura, colagem, recorte, e muitas outras possibilidades. O livro-objeto também contará com as formas convencionais de expressão, como tipografia, imagem, infográfico, forma e cor.

O projeto impresso desenvolvido ficará disponível no Laboratório de Referência e Memória – BaseLab da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da UFU, para que professores e alunos possam utilizá-lo como ferramenta em sala de aula e pesquisa.

1.2. Design Social

O Design é definido pelo International Council of Societies of Industrial Design (ICSID), como uma atividade criativa que visa adaptar a tecnologia às necessidades humanas. Por sua vez, as inovações tecnológicas refletem em mudanças culturais e sociais: a introdução de novos produtos, tecnologias e sistemas gera novas dinâmicas, hábitos e traz diferentes necessidades (apud DEL GAUDIO, C., 2014). O Design não é “socialmente neutro”, mas é uma atividade que influencia e é influenciada pelo equilíbrio dos interesses entre os vários grupos sociais que participam do processo de design (em particular, produtor, usuário e designer) (GOMEZ apud DEL GAUDIO, C., 2014). ferramenta em sala de aula e pesquisa.

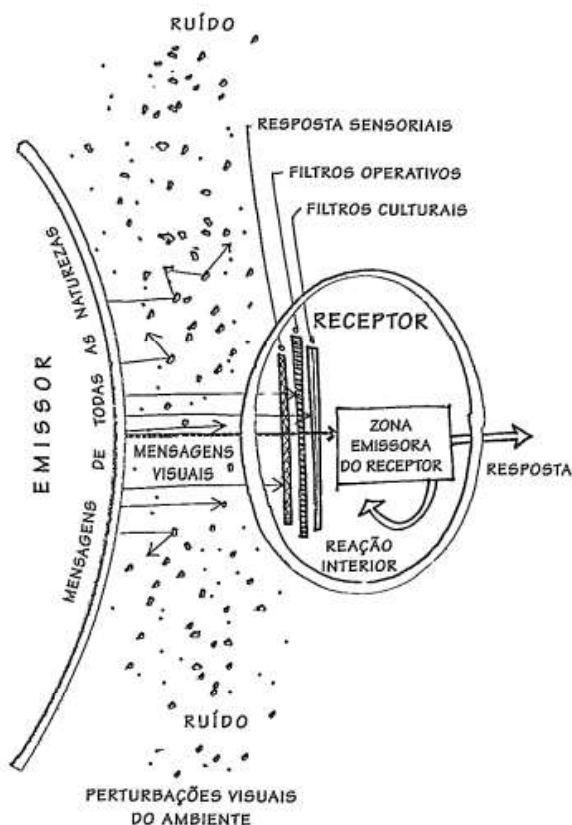
Segundo Braga (apud VIEIRA, 2023, p. 21), o trabalho do designer gráfico sempre traz algum nível de consequência, seja no âmbito da cultura, do mercado, da comunicação, da estética ou da economia. Sem falar das implicações políticas, ecológicas e de cidadania. Essas implicações apontadas surgem desde o processo de formação do designer dentro da Universidade até o mercado de trabalho.

O Design Social busca atender às necessidades de uma sociedade ou grupo de pessoas, de forma igualitária e abrangente. Dentro do curso de Design da UFU, existem necessidades apontadas para o acesso à informação de elementos essenciais do Design gráfico, citadas pela Professora Mestra Isabella Gomes de Marco, a aluna Renata Ribeiro Dias e também por uma percepção pessoal da autora deste trabalho como aluna do curso de Design da UFU. Como forma de resolução da problemática, o projeto de guia projetual em design gráfico em formato de livro-objeto ficará disponível para a comunidade acadêmica em formato físico e digital. Somado a isso, o projeto recorre ao Design Informacional para auxílio e eficiência na comunicação clara e acessível.

1.3. Design da Informação

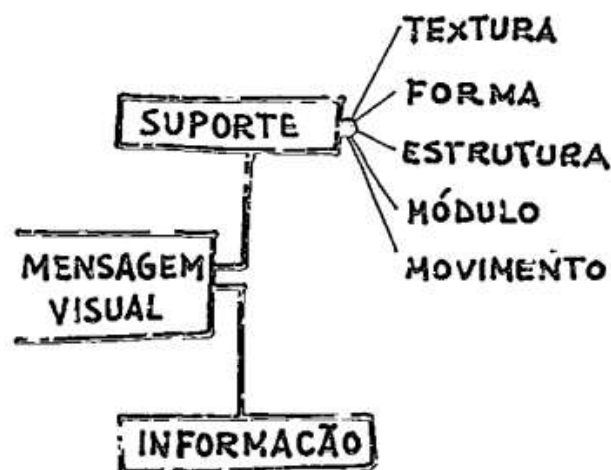
Ao longo dos séculos, o avanço das formas de comunicação levaram à necessidade de organizar a informação, formada por mensagens. Bruno Munari (1907-1998) em 1997, separa a mensagem visual em duas classificações: informação (mensagem) e suporte visual. O autor descreve em forma de diagrama o caminho da mensagem, primeira classificação da mensagem visual, do emissor até o receptor. A mensagem pode sofrer interferência de ruídos externos e filtros pessoais do receptor, o que faz com que esta não seja compreendida em sua totalidade. Para isso, Munari descreve a segunda classificação da mensagem visual como suporte visual, tudo aquilo que está inserido com a mensagem e que não é classificado como a informação propriamente dita, mas como a forma em que ela é apresentada. Dentro da classificação de suporte visual estão presentes: textura, forma, estrutura, módulo e movimento.

Figura 1: Diagrama da Informação, Bruno Munari, 1997



Fonte: Design e Comunicação Visual, Bruno Munari, 1997. p. 70

Figura 2: Suporte Visual, Bruno Munari, 1997



Fonte: Design e Comunicação Visual, Bruno Munari, 1997. p. 71

A partir do estudo da mensagem e informação, o Design Informacional surgiu no final do século XX, como uma disciplina autônoma e categorizada como uma subárea do Design (JORANTE, M. J. V., and NAKANO, N., and PADUA, M. C., 2020). O Design Informacional busca auxiliar a comunicação visual facilitando os processos de percepção, leitura, interpretação e memorização. Para isso, faz uso de elementos do Design Gráfico como posição, forma, tamanho, contraste e cor, a fim de organizar elementos informacionais de modo a adequá-los a seus objetivos e aos sujeitos que buscam a informação (BERTIN, J., 1970). Para Gui Bonsiepe, em 1999, e Nathan Shedroff, em 2000, o Design Informacional permite a realização de tarefas de representação, organização e apresentação de dados por meio de seleção, ordenamento, hierarquização, conexões e distinções visuais, transformando-os em informações com sentido, valor e estrutura.

O presente trabalho faz uso do Design Informacional para atingir os objetivos de leitura e interesse dos estudantes do curso de Design da UFU, bem como a materialidade atrelada ao formato de livro-objeto. Esse projeto apresenta o Design da Informação como conteúdo textual, na abordagem dos elementos fundamentais do Design Gráfico, e também de forma prática com representações gráficas, imagéticas e materiais

2. Tema: O livro-objeto como ferramenta para um projeto de Design Editorial

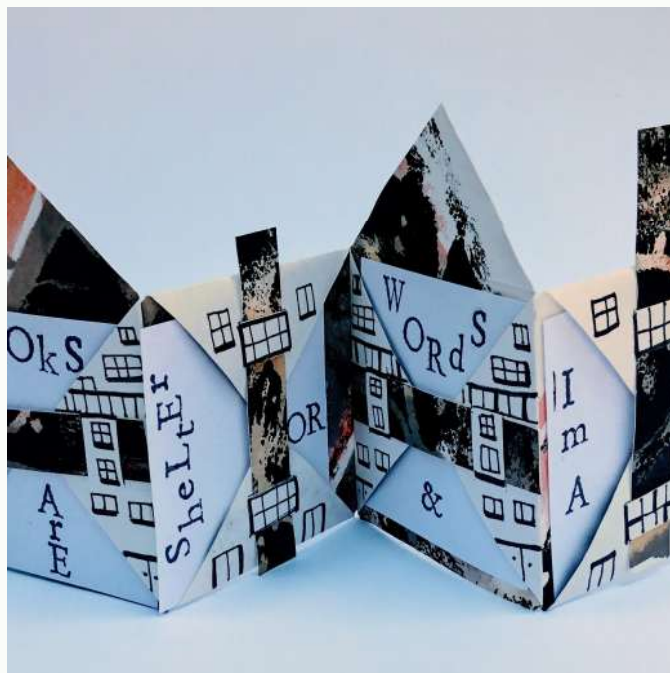
2.1. O Livro-Objeto

“O livro-objeto é caracterizado como uma obra plástica que explora o potencial escultórico e material do livro, e enfatiza a forma e as texturas” (IRIGOYEN, G., 2024). Gabriela Irigoyen é artista, designer e pesquisadora do livro há mais de vinte anos, e participa do Grupo de Estudos do Livro (GEL) vinculado ao Curso de Design da FAUeD/UFU, desde 2017.

Gabriela Irigoyen auxiliou na base bibliográfica sobre o livro-objeto neste projeto, por meio de uma entrevista exclusiva. Para Irigoyen, o livro objeto adota um caráter tridimensional e pode se afastar da função de leitura textual. Além disso, muitas vezes são livros produzidos em um exemplar único de forma artesanal ou com poucas quantidades, devido ao grau de especificidade da produção do livro (entrevista transcrita completa em anexo).

O livro-objeto pode passar primeiro por um museu ou galeria para depois estar em livrarias, porque a circulação desse livro não é a mesma da cadeia de distribuição do livro comercial. Muitos são folheáveis para entendimento, em que é necessário uma exploração tátil, alguns nem são folheáveis, apenas vistos. Esse tipo de livro permite uma interação de movimento com o leitor, é necessário destacar a ilustração, voltar uma página, sempre uma ação diferente.

Figura 3: Books are Shelter, de Gabriela Irigoyen, 2021, exemplo de livro-objeto



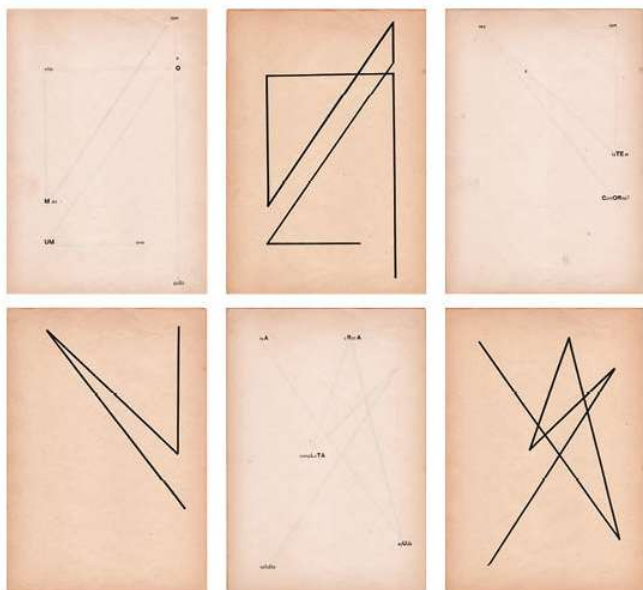
Fonte: <https://gabrielaIrigoien.myportfolio.com/books-are-shelter>

Ainda sobre as diferenças entre o livro bidimensional tradicional e o livro-objeto, Irigoyen aponta: “A interação [com o livro] ocorre sempre. Um livro fechado é um livro morto. O leitor precisa abrir esse livro, se ele tem só letras, só palavras, o leitor precisa se interessar pelo conteúdo. O livro-objeto vai convidar o leitor com outras possibilidades que não sejam só a letra ou as palavras, vai ser a textura do papel, a cor, a forma como você vai abrir o livro, passar a mão em alguma coisa”. Devido a isso, o livro-objeto foi escolhido como meio de compilação dos conceitos fundamentais do design gráfico para que a materialidade somada à diagramação e composição gráfica possam por si só gerar interesse de leitura dos estudantes.

2.2 História do Livro-objeto

O livro objeto surge no Brasil no final da década de 40 e início da década de 50, vindo das vanguardas com experimentos tipográficos, trabalhos futuristas e elaborações surrealistas, incluindo a encadernação como forma de arte e formas tridimensionais herdeiras ou paralelas ao poema-objeto (SILVEIRA, P., In: DERDYK, 2019, p.14-15 apud IRIGOYEN, G., 2024). Um dos primeiros considerado livro-objeto também é um poema-objeto, a obra *A Ave* de Wladimir Dias-Pino (1927-2018), publicada em 1956. Wladimir explora algo que antes não havia sido considerado, a interação do leitor na ordem de leitura do poema e a sobreposição de páginas que alternam em diferentes cores e graus de transparência, além de letras impressas, linhas poligonais e perfurações circulares em uma visualidade multiestratificada (PEREIRA, V., 2021).

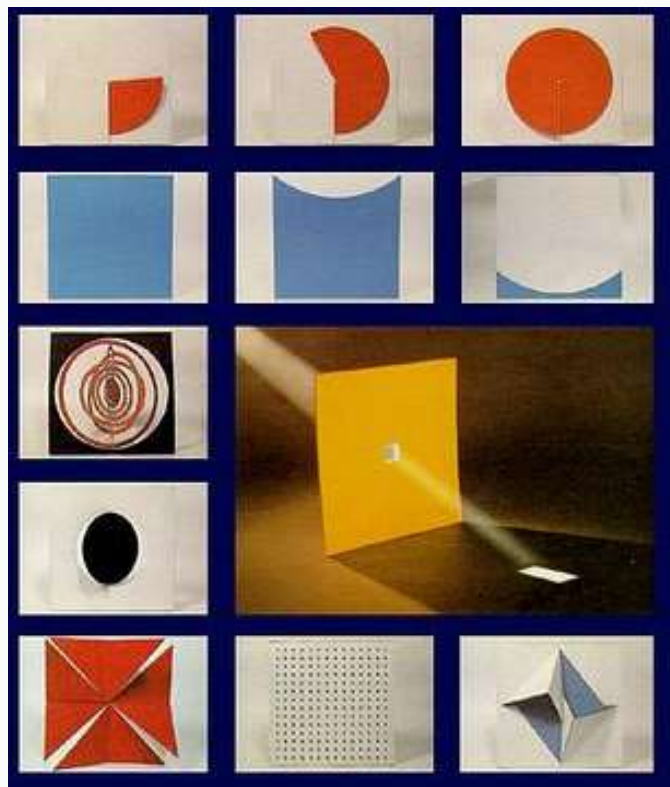
Figura 4: *A Ave*, Wladimir Dias-Pino, 1956



Fonte: <https://galeriasuperficie.com.br/artistas/wladimir-dias-pino/>

Outra precursora do livro-objeto foi Lygia Pape (1927-2004), com a obra *Livro da Criação*, em 1956, em que a artista explora o livro como objeto narrativo e sequencial no lugar do conteúdo textual. Além de Lygia e Wladimir, outros autores que compuseram obras em formato de livro-objeto no Brasil foram: Sami Hilal, Edith Derdyk, Lygia Clark, Julio Plaza e Augusto de Campos.

Figura 5: *Livro da Criação*, Lygia Pape, 1956



Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/94796-livro-da-criacao>

Figura 6: Poemóviles, Julio Plaza e Augusto de Campos, 1984



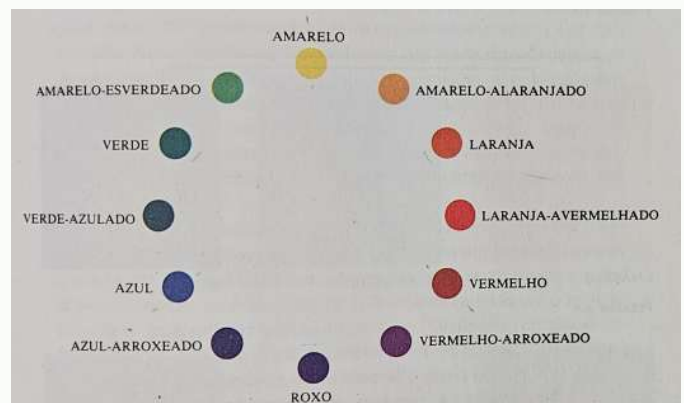
Fonte: <https://www.tntarte.com.br/leiloes/64/lote/35>

2.3. A materialidade como ferramenta

A materialidade do livro-objeto faz com que a relação entre o leitor e o livro passe a ser mais do que apenas visual, mas sim tátil. O leitor precisa interagir com o livro com texturas, dobras, aberturas, movimento, e entre outras características próprias do livro-objeto. Por isso, a materialidade é usada neste trabalho como facilitador para a compreensão do conteúdo textual e como forma de atingir o objetivo proposto de compilar, otimizar e organizar os principais elementos do Design Gráfico.

Para Dondis (1991, p. 67), o conceito de estrutura de cor pode ser ensinado através do círculo cromático. No livro *Sintaxe da Linguagem Visual*, de Dondis, há a representação do círculo cromático com elementos gráficos em cores dispostas e nomeadas no formato de um círculo. No livro é possível compreender a relação das matizes entre si no círculo cromático, compostas por análogas e complementares.

Figura 7: Círculo Cromático, Donis A. Dondis, 1991



Fonte: Acervo pessoal

Já no site de consultoria de imagem *Resolva meu look*, é possível adquirir um círculo cromático interativo com uma lâmina sobreposta giratória que aponta cores complementares, análogas, tríades e entre outros. Essa é uma forma tátil e participativa de facilitar a compreensão dos usuários do site, que podem ser pessoas que não são profissionais da área ou que não estão familiarizados com a teoria das cores.

Da mesma forma como o círculo cromático pode ser representado de diversas formas a fim de facilitar a compreensão do leitor, esse trabalho também utiliza dessa característica presente no livro-objeto como suporte para a finalidade pretendida.

Figuras 8 e 9: Círculo Cromático, por Resolva meu look, 2022



Fonte: Acervo Pessoal

3. Análise de Similares

Para a análise de similares foram utilizados os seguintes critérios de estudo: tipografia, formato e estrutura, e composição. Como referência de estudo, a análise foi feita com base nas obras de Gabriela Irigoyen.

3.1 Always The Same (2021)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=qidBGnGbCUU>

Always The Same é uma obra de Gabriela Irigoyen, apresentada em vídeo na plataforma youtube.

Tipografia: A tipografia utilizada é serifada e de baixo contraste, com terminação em gota. O livro possui uma única fonte e tamanho desde títulos até o conteúdo textual. O texto é todo escrito em preto e as letras variam de posição, podendo estar tanto verticais, como horizontais. A autora brinca com o título “Sempre do mesmo jeito” para dispor as letras de jeitos diferentes ao longo da leitura e intercala entre maiúsculas e minúsculas na mesma palavra. Cada página possui apenas uma palavra centralizada no eixo horizontal.

Formato e estrutura: O livro possui 95 mm de largura e 105 mm de altura. Capa dura revestida com tecido creativo 100% algodão natural e papel artesanal do Nepal. A costura do miolo é aparente sobre a capa e os textos são carimbados em papel canson 180g/m². Cada página com texto é intercalada com uma página azul escuro.

Composição: O conteúdo textual é disposto no eixo central horizontal das páginas, com margens assimétricas. A mancha textual é acentuada pelo vazio em volta de cada palavra, isso chama a atenção do leitor imediatamente para a palavra.

3.2 Imensos (2023)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=34UMhhRIsuA>

Imenos é uma obra de Gabriela Irigoyen, apresentada em vídeo na plataforma youtube.

Tipografia: A tipografia utilizada é serifada e de baixo contraste, com terminação em gota. O texto é todo escrito em preto em letras minúsculas e espaçadas.

Formato e estrutura: O livro é menor do que um livro de bolso, capa dura revestida por tecido, em amarelo. As páginas são compostas por duas concertinas de papel com o conteúdo textual, apenas quatro palavras. Cada concertina possui uma dobra vertical, que revela outra concertina vinculada à esta. O tamanho final do livro quadruplica quando ambas as concertinas estão abertas, o que revela a intenção da autora com a frase “Pequenos prazeres são imensos”. O livro inicialmente possui um tamanho pequeno, porém se torna imenso quando aberto.

Composição: O conteúdo textual é disposto nas concertinas, de forma que cada letra esteja localizada em uma dobra.

3.3 Listen with your skin (2019)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7gU-OtlxjZs>

Listen with your skin é uma obra de Gabriela Irigoyen, apresentada em vídeo na plataforma youtube.

Tipografia: O livro possui duas tipografias, a primeira é serifada e de baixo contraste, com terminação em gota. Já a segunda também é serifada, mas possui terminação reta e é usada em letras maiúsculas.

Formato e estrutura: Livro concertina com 55 mm de largura e 75 mm de altura fechado, já quando está aberto possui 210 mm de largura e 145 mm de altura. Capa dura revestida com tecido e elástico de fechamento. As páginas são compostas por um cartão colado à página da esquerda e um envelope colado à página da direita. Dentro do envelope há outro cartão que possui uma aba para retirá-lo.

Composição: O conteúdo textual segue o mesmo padrão ao longo do livro, nas páginas à direita há um cartão colado com uma frase alinhada ao eixo central. Já nas páginas da esquerda, há um cartão dentro de um envelope com variação de frases.

4. Conteúdo Textual

Os livros selecionados para este projeto contemplam dois autores tradicionais e uma autora nacional e contemporânea do design. São eles: Design e Comunicação Visual de Bruno Munari; Sintaxe da Linguagem Visual por Donis A. Dondis e Guia Prático de Design Editorial por Aline Haluch. As três obras estão disponíveis na biblioteca da UFU campus Santa Mônica.

4.1 Design e Comunicação Visual

O primeiro livro selecionado para compor o livro-objeto foi Design e Comunicação Visual de Bruno Munari, publicado em 1966. Munari é considerado por suas grandes contribuições no campo do design gráfico e de produto, além de obras na pintura, escultura, cinema, escrita e poesia. Design e Comunicação Visual foi escrito a partir de um curso de cinquenta aulas ministrado por Munari em 1967, na Universidade de Harvard, nos Estados Unidos.

O livro escolhido aborda conceitos essenciais acerca da comunicação visual e é conhecido como um clássico da literatura do design. Por esse motivo, a obra de Munari inicia este projeto com recortes de conceitos definidos no livro, organizados de maneira sequencial. A divisão dos tópicos escolhida foi: comunicação visual, textura, forma, simetria, estrutura e contraste.

4.2 Sintaxe da Linguagem Visual

O segundo livro escolhido foi Sintaxe da Linguagem Visual por Donis A. Dondis. também considerado um clássico da comunicação visual, esse livro foi escolhido como complemento ao livro anterior, pois se trata de uma mesma linha de ensino, dessa vez focado no alfabetismo visual. A obra de Dondis faz parte da bibliografia complementar da disciplina de Comunicação Visual I do curso de Design da FAUeD - UFU, o que reforça sua importância para essa área de estudo.

Dondis foi designer e professora e comunicação na Boston University School of Communication e Sintaxe da Linguagem Visual é a sua obra de maior destaque, pela qual ficou conhecida. Apesar disso, não há maiores informações sobre a autora e outros projetos complementares. Assim, a escolha desse livro também traz o foco para obras que são a base da comunicação visual, mas que muitas vezes o designer por trás disso não recebe a devida atenção.

Para este projeto, o livro foi dividido nos seguintes tópicos: alfabetismo visual, equilíbrio, agrupamento, positivo e negativo, ponto, linha, tom e cor. Os tópicos seguem a ordem em que são abordados no livro, também em formato de recorte como o livro anterior.

A partir da leitura e seleção dos conceitos abordados no livro, o conteúdo foi dividido em cinco tópicos: entrelinha, diagrama, legibilidade, parágrafo e impressão. A partir disso, foram definidos os recortes do livro que fariam parte do projeto.

4.3 Guia Prático de Design Editorial: Criando livros completos

O terceiro livro selecionado para este trabalho foi o Guia Prático de Design Editorial: criando livros completos de Aline Haluch, publicado em 2013. Este livro foi escolhido como fechamento do projeto, diferente dos outros dois livros que tratavam de elementos gráficos, este aborda a diagramação de textos.

O livro de Aline Haluch está presente na base bibliográfica da disciplina de Editorial do curso de Design da UFU e traz conceitos importantes de diagramação. Seja no campo editorial, digital ou de materiais impressos, o designer sempre lida com textos e saber diagramá-los é essencial.

A autora do livro é designer e pesquisadora em design editorial, mestre em design pela PUC-Rio e sócia do Studio Creamcrackers onde coordena a área editorial. Participa do Grupo de Estudos do Livro (GEL) vinculado ao Curso de Design da FAUeD/ UFU, desde 2017. Por ser uma autora nacional e contemporânea, o livro traz uma linguagem mais próxima do público alvo e aponta dicas úteis para o dia a dia do designer editorial.

Criatividade

5. Brainstorming

A etapa de brainstorming foi feita em reunião com a professora orientadora do projeto, de forma que os três livros selecionados tivessem a sua própria ferramenta. O objetivo do brainstorming foi definir como cada livro seria representado dentro do projeto a partir das suas próprias características.

5.1 Design e Comunicação Visual

Figura 10: Brainstorming Design e Comunicação Visual, 2025

Fundamentação *Intangível*
Reflexivo **Tradicional**
Facilitado *Metafórico*

Fonte: Acervo Pessoal

O livro de Bruno Munari foi representado pelas palavras: tradicional, fundamentação, metafórico, reflexivo, intangível e facilitado. Design e Comunicação Visual foi classificado como tradicional por se tratar de um livro clássico do design, o que também traz a palavra “fundamentação”. Já as palavras “facilitado”, “metafórico”, “intangível” e “reflexivo”, foram escolhidas pelo caráter narrativo e pessoal do livro. Munari traz conceitos fundamentais do design ao mesmo tempo em que conta sobre o seu cotidiano durante as aulas do curso em que ministrava. Além disso, o autor fazia uso de metáforas e reflexões para explicar determinadas ideias.

A partir do brainstorming foi definido que o livro de Bruno Munari seria representado mantendo o seu aspecto clássico e narrativo. Também foi definido como item material do livro-objeto o uso de sobreposição e transparência, mantendo a linha reflexiva e metafórica da obra.

5.2 Sintaxe da Linguagem Visual

Figura 11: Brainstorming Sintaxe da Linguagem Visual, 2025

Descritivo *Ilustrativo*
Didático **Objetivo**
Tangível *Ensino*

Fonte: Acervo Pessoal

O brainstorming trouxe as seguintes palavras sobre o livro: objetivo, tangível, descritivo, ilustrativo, didático e ensino. A palavra “objetivo” se refere à linguagem do livro, direta ao contrário da obra de Munari. As demais palavras apresentam o livro como um método de ensino eficiente e isso reforça o fato da autora ser professora da área. Outro ponto que justifica a escolha de palavras são os exercícios presentes ao final dos capítulos, permitindo que o leitor faça o seu próprio estudo e reflexões.

Como escolha projetual, o capítulo do livro Sintaxe da Linguagem Visual busca evidenciar ainda mais os aspectos citados no brainstorming. Para isso, o uso de elementos, imagens e materialidade serão apoio para o recorte do livro presente no projeto. Apesar dos aspectos positivos, por sua época de publicação, alguns recursos foram limitados para representações gráficas, como o círculo cromático já citado. Para o capítulo da obra de Dondis, será reforçado o uso de elementos gráficos, representações e ilustrações, para preencher essa lacuna. Como parte material do livro-objeto, foi decidido que esse capítulo teria apêndices colados e recursos de interação com o leitor.

5.3 Guia Prático de Design Editorial: Criando livros completos

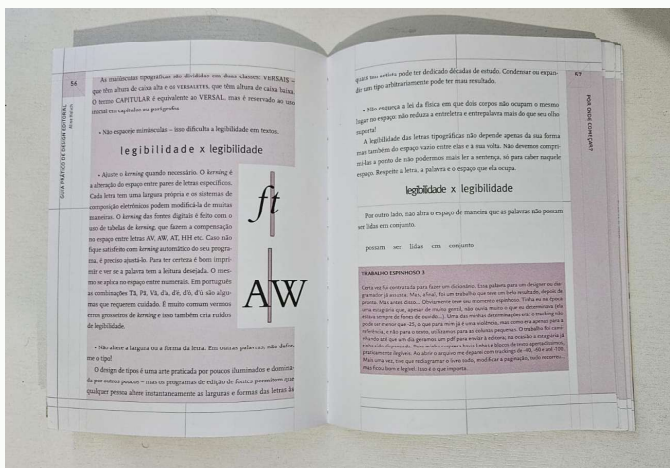
Figura 12: Brainstorming Guia Prático de Design Editorial, 2025

Explicativo **Grid**
Legível **Técnico**
Estrutura **Facilitado**

Fonte: Acervo Pessoal

As palavras que surgiram a partir da avaliação da leitura do livro selecionado foram: técnico, explicativo, facilitado, legível, estrutura e grid. O livro foi classificado como técnico por ter um conteúdo focado no estudo editorial com base em referências da área e também pela experiência de mercado da autora. As palavras “explicativo”, “facilitado” e “legível” se deram pela linguagem facilitada e editoração do livro. Em complemento, as palavras “estrutura” e “grid” foram escolhidas pela diagramação do livro em utilizar o grid não só como item de organização editorial, mas também como elemento gráfico.

Figura 13: Guia Prático de Design Editorial, Aline Haluch, 2013



Fonte: Acervo Pessoal

A partir das figura 13 é possível identificar que a diagramação do livro selecionado faz uso de linhas, blocos de cor, tamanho e estilo de fonte variado, tonalidade de cor e espaço de entrelinhas como elementos gráficos. Esses elementos, de acordo com a leitura prévia dos outros dois livros selecionados, fazem parte da comunicação visual e auxiliam na assimilação da comunicação verbal.

Como escolha projetual, foi definido nesta etapa do projeto que esse livro seria representado como um passo a passo, de forma linear. Para isso, inicialmente, foi definido o uso de concertina, inserida ao final do livro, como fechamento do projeto e item material presente no conceito de livro-objeto.

6. Definição de Escolhas Projetuais

Após definido a direção criativa e conteúdo textual para cada livro selecionado, foi iniciado a etapa de definição de escolhas projetuais, como: tipografia, paleta de cores, diagramação, tamanho final do livro e escolha de materiais. Foi definido que o livro seria encadernado em espiral, por questão de tempo e custo de produção, para que mais cópias pudessem ser feitas e uma delas ficasse disponível no Base Lab da FAUeD UFU. Também foi definido o tamanho do livro, 15x21cm, que é um dos tamanhos padrão para produção de livros, semelhante ao A5 (14,8x21cm). A escolha do tamanho também se dá pela facilidade de impressão e conforto de leitura, sendo o mesmo tamanho de um dos livros do projeto, Design e Comunicação Visual de Bruno Munari.

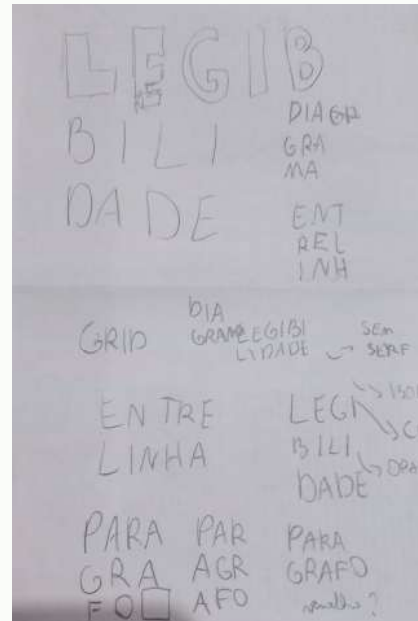
Nessa etapa, foi definido que a criação de modelos iniciaria pelo último livro selecionado, Guia Prático de Design Editorial de Aline Haluch, por ser a leitura na qual a autora do projeto tinha refletido por mais tempo. Além disso, esse livro seria um laboratório para os outros dois livros e para o projeto como um todo.

Assim, foi realizada a releitura do texto e refinamento do conteúdo que seria inserido ao projeto. Além disso, a releitura foi feita com o exercício de observação dos aspectos visuais do livro, a fim de manter um diálogo entre a obra original e o recorte que iria para o projeto.

6.1 Tipografia

As famílias tipográficas foram escolhidas após esboço feito à mão de aplicação dos títulos de cada capítulo, pensando ao mesmo tempo em resolver o livro Guia Prático de Design Editorial e o projeto em si.

Figura 14: Esboço de tipografia, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Após o teste em esboço, foi definido que a família tipográfica usada para títulos e destaque seria sem serifa e geométrica de baixo contraste, usada em caixa alta. Essas características seriam importantes para atender a ideia dos títulos formando blocos retangulares, pensados para o livro de Aline Haluch. Para a escolha da família tipográfica com as características citadas, foi feito um estudo com base no material da disciplina de Tipografia do curso de Design da FAUeD UFU. O estudo mostrou que as famílias tipográficas da Era do Cartaz atendiam esses requisitos e foram comparadas duas famílias principais: Futura e Helvética.

Figura 15: Estudo de tipografia, 2025

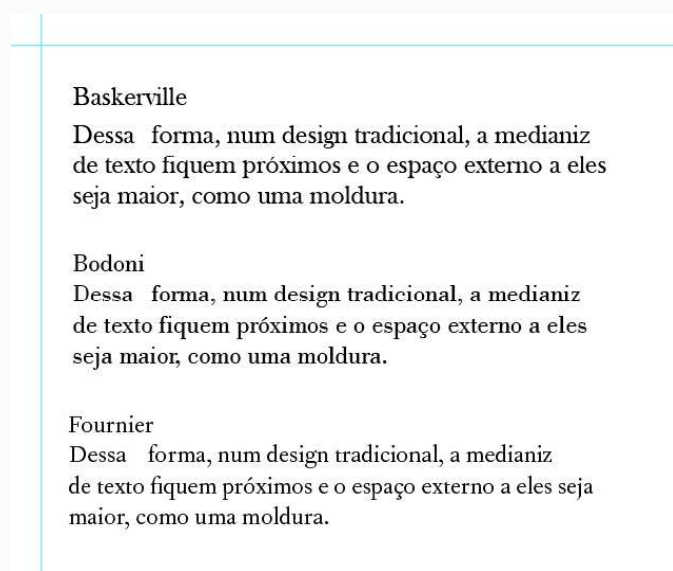


Fonte: Acervo Pessoal

Em comparação ao estilo regular de ambas as tipografias, a família Futura se mostrou mais próxima da representação de título em bloco. A razão dessa constatação se dá pela espessura de letra maior em relação a Helvética, mesmo ambas as famílias possuírem baixo contraste.

Já para a família secundária, usada majoritariamente no texto, foi pensado em uma família contrastante à Futura: serifa abaulada e alto contraste. Para isso, foram selecionadas também três famílias para teste, desta vez da Era do Livro: Fournier, Bodoni e Baskerville.

Figura 16: Estudo de tipografia para texto, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Diante da comparação entre famílias no mesmo tamanho e em estilo regular, a Fournier apresentou uma leitura mais confortável. A família Fournier possui contraste médio e espessura mais fina em comparação às outras, o que deixa a mancha de texto mais leve.

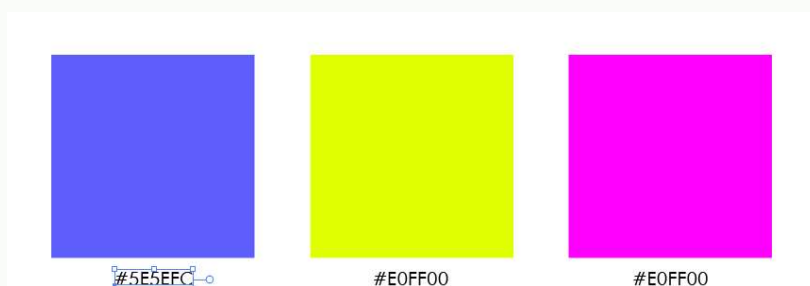
A partir da escolha das famílias para título e texto, estabeleceu-se uma relação discordante entre elas. Porém, as duas famílias compartilham de algumas semelhanças que tornam essa combinação coesa. A Fournier e a Futura possuem terminações retas e contra formas tanto quanto geométricas (fig xx). Durante todo o livro, o texto seguiu com o tamanho de 12 pontos e entrelinha de 14 pontos. Já para os títulos, houve variação de tamanho de acordo com a necessidade de cada parte do projeto, que acompanhava o livro selecionado correspondente.

6.2 Paleta de Cores

A paleta de cores foi criada também em forma de testes seguindo o laboratório de exploração do livro de Aline Haluch. Primeiro, uma parte do texto foi posicionada e depois, conforme a necessidade de destaque além dos estilos de fonte, as cores foram acrescentadas. Diversos estudos de cores foram feitos antes da definição da paleta final, seguindo os princípios da relação entre as cores que também fariam parte do projeto, presente no livro Sintaxe da Linguagem Visual. As paletas estudadas foram: RGB, CMYK, cores análogas e complementares, contraste de tons e variações.

Após o estudo, a paleta foi formada cor por cor. Primeiro, a cor predominante dessa parte do projeto, um tom de azul quase violeta que foi usado em textos e formas. Depois, o amarelo esverdeado e saturado foi acrescentado para dar destaque e usado em formas com opacidades variadas. Por fim, o rosa completou as cores principais da paleta, trazendo uma hierarquia de cores e dando respiro ao azul e amarelo.

Figura 17: Paleta de cores, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Com essa escolha, a paleta se assemelha às cores CMYK e dá início a uma série de metalinguagens que esse projeto possui. Por se tratar de um projeto editorial impresso, a paleta de cores assume duas tonalidades diferentes, uma no digital e outra quando impressa. Isso acontece porque a gama de cores disponíveis para impressão no formato CMYK são bem menores do que as cores que conseguimos em RGB. Mesmo assim, a paleta foi mantida sem alterações por se tratar de um projeto inicial, que pode futuramente ser disponibilizado em outras plataformas digitais. Em testes de impressão, a diferente tonalidade não afetou na função adquirida às cores e a proximidade com os tons originais se manteve.

Além das cores principais, especificamente na parte do projeto do livro Guia Prático de Design Editorial, foi acrescentado um tom off white para o fundo do papel. Isso contribui para a diferença entre clássico e contemporâneo em relação aos demais livros do projeto.

Figura 18: Cor auxiliar, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

6.3 Impressão Preto e Branco

Antes da continuação do projeto, foram feitos alguns orçamentos em gráficas da cidade de Uberlândia para que o livro-objeto fosse impresso dentro do orçamento disponível. Alguns aspectos foram levados em conta em relação ao custo de produção, como impressão colorida, gramatura e quantidade de páginas. Dentre esses aspectos, aquele que mais sofreu mudanças de valor foi o tipo de impressão. A impressão colorida poderia chegar até três vezes o valor da impressão preto e branco, o que ditou o uso de cor nesse livro-objeto.

O custo de produção acessível é importante para que mais cópias sejam feitas e esse livro possa ficar disponível no BaseLAB da UFU. Outro ponto a ser considerado é quanto às possibilidades futuras deste projeto. Um livro majoritariamente preto e branco tem mais chances de receber incentivos vindos da Universidade ou de outras instituições, dado o baixo custo de produção.

Os livros de design que chegam até os estudantes da UFU também são impressões preto e branco. Porém, algumas delas não foram originalmente pensadas dessa forma e, portanto, as imagens e elementos ficam prejudicados. Este projeto preocupou-se em valorizar esse tipo de impressão, com manchas textuais, tons de cinza e elementos gráficos vetorizados no lugar de imagens. Já para as partes em que a cor se faz necessária, como no projeto do livro Guia Prático em Design Editorial e algumas páginas do livro-objeto, foi pensando em impressões avulsas e depois coladas ao projeto. Outras soluções podem ser encontradas para resolver essa questão no futuro, pois essa solução foi pensada para este projeto inicial e impressão em gráfica rápida.

Experimentação

7. Experimentação

7.1 Formato e Estrutura

O livro seguiu com as dimensões finais de 15x21cm, encadernado em espiral, no papel sulfite 120g. A escolha do miolo em preto e branco se manteve, porém com capa colorida, no papel sulfite 180g. A escolha das gramaturas se deu pela facilidade de manuseio do miolo encadernado e também uma maior durabilidade da capa. O papel sulfite foi escolhido por ser um papel poroso e possuir uma leve textura na superfície. A impressão a laser foi determinada pela disponibilidade da gráfica rápida. O arquivo final do projeto possui 50 páginas frente e verso, além das páginas de capa. Fora a estrutura base do livro, o projeto contou com outros tipos de papel para apoio da materialidade de um livro-objeto.

Figura 19: Livro-objeto, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

O projeto possui alguns anexos, como: papel vegetal encadernado junto ao livro; sobreposição de imagens coloridas coladas ao livro; envelope com fichas em papel sulfite 180g; cartaz A3 em sulfite 180g, dobrado e colado ao livro, diferente a primeira ideia do uso da concertina.

7.2 Grid e Composição

Este projeto buscou manter as características dos três livros selecionados e agrupá-los em um único livro-objeto. Essa escolha, porém, não faz com que o livro possa ser lido de forma separada, pois os elementos pré e pós textuais unem o livro todo.

Para cada livro selecionado foi utilizado grid e composição diferentes, o que traz movimento ao projeto e destaca a sensação de seções diferentes em cada parte dele.

O primeiro capítulo do livro-objeto faz referência ao livro Design e Comunicação Visual de Bruno Munari. O grid escolhido faz referência ao próprio livro de Munari e possui coluna regular, margens grandes e texto centralizado no eixo vertical. A abertura de tópicos segue o padrão centralizado, porém abaixo do eixo horizontal.

Figura 20: Grid Design e Comunicação Visual, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Todo o conteúdo textual possui largura de 85mm, o que evidencia uma margem grande como uma moldura, trazendo foco para o texto através dos vazios. A numeração de página é centralizada na margem inferior. Em alguns momentos, a margem diminui e dá lugar às imagens do livro, que ocupam páginas inteiras. O capítulo não possui título de tópicos, mas cada um deles inicia com um parágrafo. O livro de Munari é narrativo, pois o autor revela o seu cotidiano enquanto ministrava o curso, ao mesmo tempo em que cita conceitos importantes.

Para manter o caráter próximo da fala de Munari, como se o leitor estivesse ouvindo o autor contar a história, o uso de títulos foi suprimido para que o livro fosse lido sem pausas. Os conceitos foram separados de forma que seria possível encontrá-los, mas não a ponto de se separar da obra como um todo. Assim, para que os títulos recebessem destaque, a fonte passa a ser a Futura, tamanho 14, contrastada com o texto em Fournier, tamanho 12.

Figura 20: Composição Sintaxe da Linguagem Visual, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

O livro Sintaxe da Linguagem Visual de Donis A. Dondis compõe o segundo capítulo do livro-objeto. Como já descrito anteriormente, o livro de Dondis possui um caráter de ensino. Por isso, as imagens mesclam com o texto ao longo das páginas e o conteúdo é separado por tópicos. Ao contrário do livro de Munari, esta obra não possui narração, nem exemplos, é direta ao ponto. Para preservar essas características, o texto passa a assumir um grid modular.

Figura 21: Grid Sintaxe da Linguagem Visual, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Os tópicos são divididos por fios, que fazem parte do grid e ao mesmo tempo da composição. Um dos livros clássicos que faz isso muito bem é O Mundo Codificado de Vilém Flusser da Ubu Editora, de 2017. A obra usa os fios como auxílio da organização textual, sem perder o aspecto tradicional da obra. Assim, a numeração de página mudou de lugar nesse capítulo, para que esse elemento paratextual acompanhasse o grid modular e a disposição dos fios, que algumas vezes eram centralizados verticalmente. O local da numeração também foi alterado para demonstrar que cada capítulo possui a sua própria composição, mesmo fazendo parte de um livro só.

Figura 22: O Mundo Codificado, Vilém Flusser, 2017



Fonte: Acervo Pessoal

O terceiro e último capítulo do livro-objeto é composto pelo conteúdo do livro Guia Prático de Design Editorial por Aline Haluch. Como falado anteriormente, esse é o único dos três livros escolhidos que foi publicado no Brasil por uma autora contemporânea. Por esse motivo, este capítulo assume uma forma diferente dos outros dois e passa a ser um anexo do livro em forma de um cartaz A3, dobrado em quatro partes. A folha A3 mede 19,7x42cm e quando dobrada em quatro partes, assume as medidas de uma folha A5 (14,8x21cm) e é semelhante às dimensões escolhidas para o livro objeto (15x21cm). Dessa forma, o capítulo referente ao livro de Haluch vem dobrado nas mesmas dimensões do livro e pode ser aberto (desdobrado) pelo leitor. A dobradura do cartaz dá a possibilidade de oito folhas do mesmo tamanho do livro, porém uma delas não pode ser utilizada, pois estará colada em uma página do livro.

Desse modo, o cartaz possui quatro páginas disponíveis na frente e três no verso. Duas lâminas do verso foram escolhidas para seguir os mesmos elementos dos outros livros: abertura de capítulos e introdução. A última lâmina do verso foi escolhida para conter uma imagem com uma frase presente na obra original. Já a frente da folha passou por duas versões e foi utilizada para o conteúdo textual do livro. A sequência de dobras da folha faz com que o leitor abra o capítulo para a direita, o contrário do curso natural de passar as páginas para a esquerda. Essa primeira dobradura foi mantida nas duas versões, já a segunda foi alterada para que a abertura não atrapalhasse a leitura do cartaz, já que ele seria lido colado à página do livro.

Figura 23: Cartaz A3, 2025



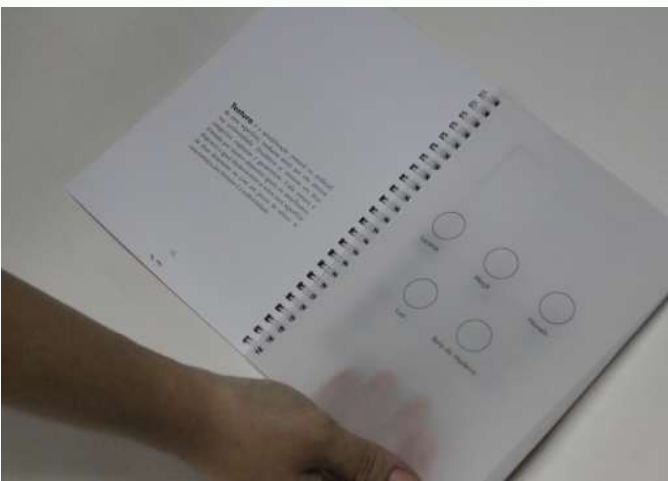
Fonte: Acervo Pessoal

O terceiro capítulo do livro é o único totalmente colorido, por ser uma impressão avulsa do projeto de miolo. Portanto, a paleta de cores foi explorada de modo que facilitasse o entendimento e separação de cada informação. Os tópicos foram separados em blocos de texto, divididos por um respiro entre eles, e contém caixas de cor, fios, formas e representações gráficas. Essas características reforçam e complementam os aspectos presentes no livro original, que também os usam como recurso gráfico.

8. Materialidade

Para o primeiro livro escolhido, de Munari, foi escolhido o uso do papel vegetal. A partir desse uso, seria possível a aplicação do conceito de transparência e opacidade, também utilizado em A Ave de Wladimir Dias Pino como recurso metafórico. Para esse estudo, foi escolhido um dos exemplos de Munari em seu livro, no tópico de textura.

Figuras 24 e 25: Uso do papel vegetal, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Já para o segundo livro escolhido, de Dondis, foram feitos diversos estudos sobre a representação do círculo cromático. Depois de testes em papel e com o uso de representações gráficas, o modelo escolhido para o livro foi o de interação com o usuário. Essa interação seria através de um círculo com ponteiro giratório, em que o leitor poderia direcionar as cores complementares. também foram indicadas as cores análogas e tríade de cores, diferente do círculo original. Além disso, para manter o caráter didático do livro de Dondis, no lugar dos exercícios do livro original, essa versão ganhou um apêndice de estudo. Esse apêndice é um envelope colado ao livro, que possui fichas de estudo de cores, descritas na página anterior a este. Assim, o leitor pode exercitar o que acabou de ler, porém mantendo a originalidade do exercício para o próximo leitor. Isso não aconteceria se o exercício estivesse apenas na página seguinte.

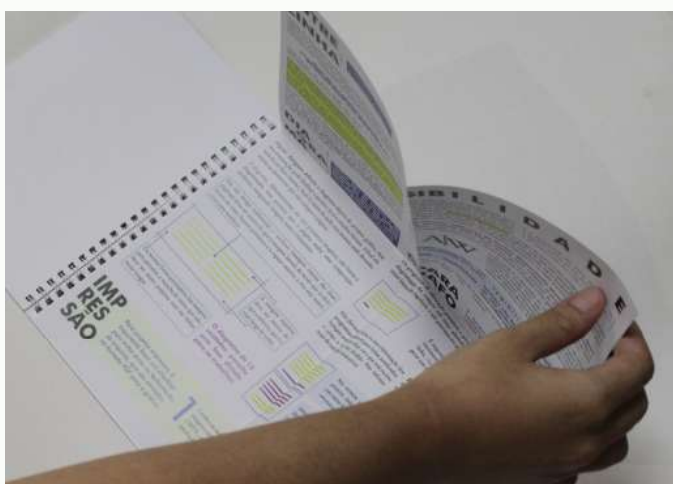
Figuras 26 e 27: Círculo cromático e envelope, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Por último, o livro de Aline Haluch explora o movimento do leitor, como dito por Gabriela Irygoen em entrevista para este trabalho. O fato desse livro estar em um cartaz muda o espaço de leitura e o expande, trazendo uma nova forma de ler, característica dos livros-objeto.

Figuras 28 e 29: Cartaz A3, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

Entre um livro e outro, ou seja, entre os três capítulos do livro-objeto, há uma folha em branco. Essa folha em branco permite que o leitor faça uma pausa entre o conteúdo que acabou de ler e comece, em seguida, o próximo capítulo. Esse respiro em forma de pausa contribui para a observação do leitor, além de determinar as diferentes composições entre um livro e outro.

9. Capa

A capa assume um caráter tipográfico, mas mescla com formas básicas do design e gestalt. A capa é uma ideia do que o livro-objeto irá retratar e busca sintetizar o seu conteúdo. A folha de rosto e abertura de capítulos seguem o mesmo estilo: tipografia em destaque e texto sangrado. A partir disso, foi possível explorar a maioria dos elementos gráficos abordados no livro e também nos estudos iniciais desse projeto.

Figuras 30, 31 e 32: Livro-objeto, 2025



Fonte: Acervo Pessoal

10. Conclusão

O projeto atingiu o seu objetivo de ferramenta de estudo, primeiro para a autora e depois para os alunos que irão ter contato com o livro-objeto. O processo e desenvolvimento do projeto se deu pelo design do acaso e experimentação. Por isso, o registro de cada etapa foi feito com base em uma linha de construção de projeto e não em sua ordem cronológica. De forma geral, o trabalho concluiu os requisitos necessários para que fosse utilizado em sala de aula e também para que gerasse interesse aos estudantes de leituras mais aprofundadas do Design Gráfico. O material ficará disponível no BaseLab da UFU e será uma ferramenta de ensino para os professores do curso de Design da UFU e também como fonte de pesquisa aos alunos do curso.

Bibliografia

INSTITUTO PRÓ-LIVRO (IPL). 6ª Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/home/6a-pesquisa-retratos-da-leitura-no-brasil-2023>. Acesso em: 15 set. 2025.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1993

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

HALUCH, Aline. Guia Prático de Design Editorial: Criando livros completos. São Paulo: Senac, 2013.

JORANTE, Maria José Viana; NAKANO, Nísia Juliana Viana; PÁDUA, Márcia Cristina de Andrade. A emergência do Design da Informação nos meios de comunicação. In: JORANTE, Maria José Viana; NAKANO, Nísia Juliana Viana; PÁDUA, Márcia Cristina de Andrade (org.). A emergência do Design da Informação na contemporaneidade da Ciência da Informação. 2. ed. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020. p. 103-132. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/xjr8k>. Acesso em: 15 set. 2025.

O livro (de artista) em sua dimensão poética. 2024. 169 f.. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro , Rio de Janeiro.

DEL GAUDIO, Carolina. Design para a Sustentabilidade: A Contribuição do Design Social para a Cultura Material e o Consumo Consciente. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.
FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Tradução de Rodrigo Maltez Novaes. São Paulo: UBU Editora, 2017.