mei
studies

Texto e Imagem: a narrativa visual em: “Você não vai acreditar no que eu vi”

Text and Image: Visual Narrative in “Você não vai acreditar no que eu vi”

Diane Alves Pereira
Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho UNESP, Brasil

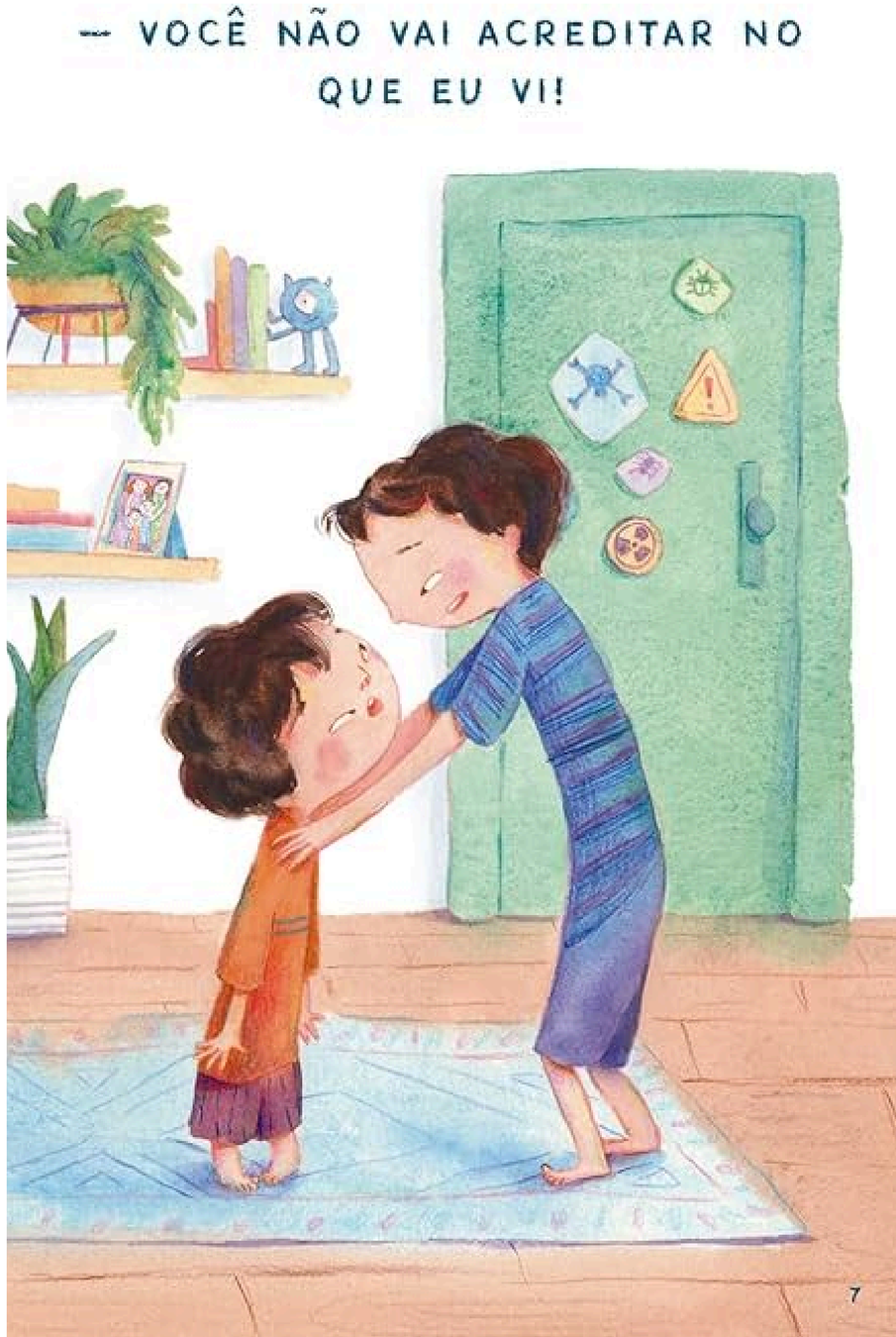
Joedy Luciana Barros Marins Bamonte
Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho UNESP, Brasil

INTRODUÇÃO/TEMA

A imagem desempenha papel fundamental na construção de sentidos dos livros ilustrados, articulando-se ao texto verbal e ao projeto gráfico para criar narrativas multimodais e ampliar as possibilidades de interpretação do leitor (Nikolajeva; Scott, 2011).

Nesse contexto, a imagem possui linguagem própria e contribui para a produção de significados culturais e simbólicos (Barthes, 1990). Na literatura infantil, o imaginário e a fantasia favorecem a construção de sentidos e a relação entre ficção e experiência (Coelho, 1993).

Assim, em Você não vai acreditar no que eu vi!, de Fran Matsumoto, a figura do monstro é construída por meio de recursos visuais e narrativos que exploram o humor, o mistério e a surpresa, ressignificando o monstruoso para além do medo e da ameaça.



OBJETIVOS E METODOLOGIA

Objetivo investigar de que maneira a relação entre texto e imagem contribui para a construção do humor e do mistério em Você não vai acreditar no que eu vi.
Busca-se compreender como os elementos visuais participam da condução da leitura e da produção de expectativas, surpresas e interpretações.

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, utilizando o estudo de caso como procedimento metodológico.

A análise foi orientada por estudos sobre livro ilustrado, narrativa visual e comunicação visual, com destaque para Van der Linden (2018), Nikolajeva e Scott (2011), Salisbury e Styles (2013), Barthes (1990), Coelho (1993) e Munari (1998).
Foram considerados os seguintes aspectos: relação entre texto verbal e imagem; composição das páginas; enquadramento; sequência narrativa das ilustrações.



DESENVOLVIMENTO

O livro ilustrado caracteriza-se pela articulação entre texto verbal, imagem e projeto gráfico, cujas relações ampliam as possibilidades de interpretação do leitor (Nikolajeva; Scott, 2011).

Sua construção envolve elementos como composição, sequência de imagens, enquadramento, cores e viradas de página, que organizam a experiência narrativa (Salisbury; Styles, 2013; Van der Linden, 2018).

Essas decisões são incorporadas à estrutura narrativa. A página não é apenas o espaço físico onde texto e imagem são colocados, mas uma unidade de organização na qual os diferentes elementos estabelecem relações entre si. A maneira como esses elementos são distribuídos interfere no percurso do olhar e, consequentemente, na experiência de leitura.

DESENVOLVIMENTO

Segundo Munari (2024) em Design como Arte, o livro infantil desempenha uma função psicológica e pedagógica vital. O autor tece duras críticas ao mercado editorial que projeta livros excessivamente rebuscados com o único intuito de seduzir os pais no momento da compra. Para ele, o verdadeiro design voltado à infância exige descentralizar o olhar adulto e priorizar as reais capacidades cognitivas, táteis e visuais da própria criança.

Desse modo, a análise da narrativa visual requer atenção aos aspectos formais e compositivos. Não se trata apenas de identificar o que está representado, mas de observar como a representação é construída e quais efeitos essa construção produz na narrativa.
A presença do monstro na literatura infantil está relacionada ao imaginário, à fantasia e à construção de situações que podem provocar medo, curiosidade ou estranhamento. Entretanto, a figura monstruosa não possui necessariamente uma única função narrativa.

No contexto contemporâneo, o monstro pode assumir funções associadas ao humor, à curiosidade, à diferença e à exploração do desconhecido. Sua representação visual pode deslocar-se de uma caracterização exclusivamente ameaçadora para configurações mais diversas, dependendo das escolhas narrativas e gráficas realizadas na obra.

ANÁLISE

Texto e imagem: construção do humor e do mistério

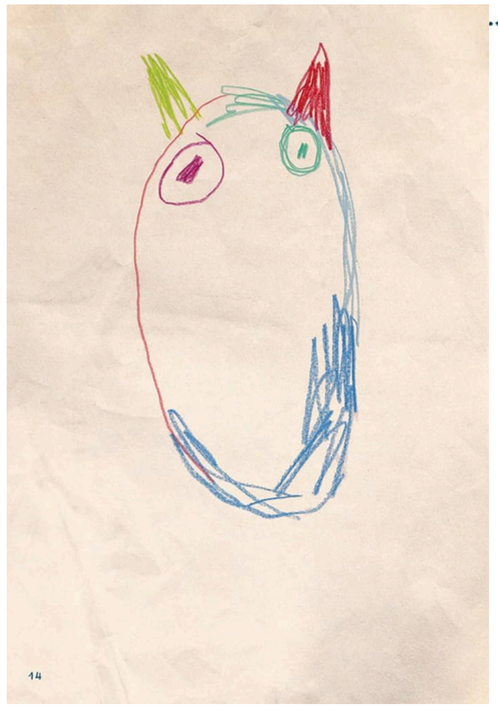
Relação entre texto e imagem: as ilustrações ampliam as informações verbais, antecipam acontecimentos e criam expectativas.

Construção do humor: contrastes visuais, exageros, expressões dos personagens e situações inesperadas provocam surpresa.

Construção do mistério: a revelação gradual das informações, as páginas em branco e as viradas de página estimulam a imaginação e a participação do leitor.

Base teórica: Nikolajeva e Scott (2011); Suzy Lee (2012).













O monstruoso e o projeto gráfico

Ressignificação do monstro: rabiscos, cores variadas e formas simplificadas conferem à figura monstruosa um caráter lúdico, afastando-a da representação exclusivamente ameaçadora.

Projeto gráfico como narrativa: composição, enquadramento, sequência das imagens e ocupação das páginas organizam o percurso visual e o ritmo da leitura

.

Resultado da análise: em Você não vai acreditar no que eu vi, de Fran Matsumoto (2024), a articulação entre texto, imagem e design editorial constrói uma narrativa marcada pelo humor, pelo mistério e pela surpresa.

Base teórica: Barthes (1990); Van der Linden (2018); Salisbury e Styles (2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise de Você não vai acreditar no que eu vi, de Fran Matsumoto, evidencia a importância da narrativa visual na construção de sentidos do livro ilustrado, por meio da articulação entre texto, imagem e projeto gráfico.

Os resultados demonstram que as ilustrações antecipam acontecimentos, sugerem informações, orientam o ritmo da leitura e produzem efeitos de humor, mistério e surpresa.
Nesse contexto, a figura do monstruoso ultrapassa a representação do medo e da ameaça, assumindo funções relacionadas à curiosidade e ao inesperado.

A investigação reforça a importância de compreender a imagem como linguagem narrativa e o livro ilustrado como objeto de estudo do Design Editorial, destacando como as escolhas visuais contribuem para a construção da narrativa e para a experiência do leitor.
O estudo também aponta possibilidades para pesquisas futuras, especialmente análises comparativas de estratégias visuais em diferentes livros ilustrados infantis.

mei studies

Política de uso de Inteligência Artificial Generativa

Durante a elaboração deste artigo, foi utilizada Inteligência Artificial Generativa como ferramenta de apoio à redação e revisão textual. A ferramenta foi empregada para auxiliar a reformulação e aprimoramento da redação de determinados trechos e tradução de conteúdo.

Financiamento

O presente trabalho contou com o apoio financeiro do Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), mediante recurso CAPES/PROEX para o custeio das taxas de inscrição no evento para ambas as autoras.

Referências

Barthes, R. (1990). A retórica da imagem. In O óbvio e o obtuso: Ensaios críticos III. Nova Fronteira.

Coelho, N. N. (1993). Literatura infantil: Teoria, análise, didática. Ática.

Lee, S. A. (2012). Trilogia da Margem: o livro-imagem segundo Suzy Lee. Cosac Naify.

Matsumoto, F. (2024). Você não vai acreditar no que eu vi. Brinque-Book.

Munari, B. (1998). Das coisas nascem as coisas. Martins Fontes.

Munari, B. (2024). Design como arte. Cobogó.

Nikolajeva, M., & Scott, C. (2011). Livro ilustrado: Palavras e imagens. Cosac Naify.

Salisbury, M., & Styles, M. (2013). Livro infantil ilustrado: A arte da narrativa visual. Rosari.

Van der Linden, S. (2018). Para ler o livro ilustrado. SESI-SP Editora.