UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
CLARA STÜPP DE PAIVA

DESIGN GRÁFICO E EDITORIAL:
DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO LITERÁRIO COM ILUSTRAÇÃO

Florianópolis
2020

CLARA STÜPP DE PAIVA

DESIGN GRÁFICO E EDITORIAL:
DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO LITERÁRIO COM ILUSTRAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em design.

Orientador: Prof. Claudio Henrique da Silva, Dr.

Florianópolis

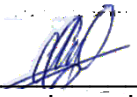
2020

CLARA STÜPP DE PAIVA

DESIGN GRÁFICO E EDITORIAL:
DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO LITERÁRIO COM ILUSTRAÇÃO

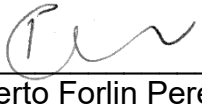
Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis, 8 de dezembro de 2020.



Professor e orientador Claudio Henrique da Silva, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Ricardo Goulart Tredezini Straioto, Dr.
Universidade...



Prof. Roberto Forlin Pereira, Ms.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Dedico esse trabalho a minha família, por estarem sempre me apoiando e dando força, e aos buscadores de conhecimento, que procuram com todas as suas forças ajudar e levar luz a humanidade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, por estarem e sempre apoiando e opinando nas escolhas de tipografia e de capa. E as minhas irmãs, por comentarem e incentivarem bastante na etapa de ilustração. Ao meu gatinho de estimação Yuuka, que estava sempre lá quando eu precisava apertar alguém para desestressar.

Ao meu orientador, professor Cláudio, por todo o suporte, assessoramento, dedicação e pelas dicas infalíveis durante todo o projeto.

A todos os professores da Unisul, que juntos apresentaram o universo do design, ao coordenador do curso de design, professor Ricardo Straioto, que sempre acompanha com gosto todos os estudantes do design, e aos colegas de curso, que trilharam comigo essa pequena e importante parte da vida.

“A liberdade é algo para ser encontrado dentro de si mesmo” (WEOR, 1993, p.20).

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso visa documentar o processo de realização da diagramação e da produção de uma série de ilustrações para o livro “Os Mistérios de Elêusis”, de autoria da própria autora da pesquisa, direcionado ao público juvenil brasileiro, com o intuito de quebrar as barreiras desfavoráveis da literatura no Brasil e igualmente transmitir as mensagens que a obra revela, relacionadas ao autoconhecimento e a mudança interior. Para a realização do trabalho, foi utilizada a metodologia de Sandra Hudson para o projeto do livro e a de Silva e Nakata para a produção das ilustrações. Foram pesquisados autores do design gráfico e da literatura, métodos de impressão, diagramação, ilustração e tipografia, assim como foram trazidos autores que ensinam sobre o conhecimento interior. Como resultado, foi possível alcançar uma solução que traduz a essência da história do livro, composta pelas definições do miolo do livro, as ilustrações internas e a capa, cumprindo com os objetivos iniciais propostos, e abrindo espaço para um possível lançamento do livro.

Palavras-chave: Design gráfico. Design editorial. Produção de ilustração. Diagramação. Literatura.

ABSTRACT

This course conclusion work aims to document the process of designing and producing a series of illustrations for the book *“Os Mistérios de Elêusis”* (The Eleusinian Mysteries), authored by the research author herself, aimed at the Brazilian youth audience, in order to break the unfavorable barriers of literature in Brazil and also transmit the messages that the work reveals, related to self-knowledge and inner change. To carry out the work, Sandra Hudson's methodology was used to design the book and Silva and Nakata's to produce the illustrations. Authors of graphic design and literature, methods of printing, diagramming, illustration and typography were researched, as well as authors who teach about inner knowledge were brought. As a result, it was possible to reach a solution that reflects the essence of the book's history, composed of the definitions of the book's core, the internal illustrations and the cover, fulfilling the initial proposed objectives, and opening space for a possible launch of the book.

Keywords: Graphic design. Editorial design. Illustration production. Diagramming. Literature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metodologia de Sandra Strother Hudson 22
Figura 2 - Etapas de um processo de design para desenvolvimento de ilustrações 23
Figura 3 - Ponto 27
Figura 4 - Pontos justapostos 27
Figura 5 - Linha 28
Figura 6 - Formas 29
Figura 7 - Combinação das formas 29
Figura 8 - Direção 30
Figura 9 - Direção e significado 30
Figura 10 - Tom 31
Figura 11 - Círculo cromático 33
Figura 12 - Escala 35
Figura 13 - Escala 36
Figura 14 - Proporção áurea 36
Figura 15 - Perspectiva com ponto de fuga 37
Figura 16 - Movimento 38
Figura 17 - Componentes de um livro 40
Figura 18 - Formato 41
Figura 19 - Série de Fibonacci 42
Figura 20 - Sequência de Fibonacci na natureza 42
Figura 21 - *Layout* pentágono alto 43
Figura 22 - Criando grades com proporções constantes 45
Figura 23 - Tipografia 49
Figura 24 - *Offset* 50
Figura 25 - Rotogravura 51
Figura 26 - A árvore do Ego 65
Figura 27 - Painel visual da cena 1 73
Figura 28 - Painel visual da cena 2 74
Figura 29 - Painel visual da cena 3 75
Figura 30 - Painel visual da cena 4 76
Figura 31 - Painel visual da cena 5 77
Figura 32 - Painel visual da cena 6 78

Figura 33 - Painel visual da cena 7 79
Figura 34 - Painel visual da cena 8 80
Figura 35 - Painel visual da cena 9 81
Figura 36 - Painel visual da cena 10 82
Figura 37 - Alternativas cena 1 – Capítulo 2 83
Figura 38 - Aplicação da regra dos terços na cena 1 84
Figura 39 - Montagem e *Line Art* ilustração 1 86
Figura 40 - Teste de luz e sombra 86
Figura 41 - Aperfeiçoamento ilustração 1 87
Figura 42 - Alternativas cena 2 - Capítulo 4 88
Figura 43 - Montagem e *Line Art* ilustração 2 89
Figura 44 - Aperfeiçoamento ilustração 1 89
Figura 45 - Alternativas cena 3 - Capítulo 8 90
Figura 46 - Áreas de respiro visual na cena 3 91
Figura 47 - Montagem e *Line Art* ilustração 3 92
Figura 48 - Aperfeiçoamento ilustração 3 92
Figura 49 - Aperfeiçoamento ilustração 3 93
Figura 50 - Fotos da concha modelo 94
Figura 51 - Alternativas cena 4 - Capítulo 9 94
Figura 52 - Montagem e *Line Art* ilustração 4 95
Figura 53 - Teste de luz e sombra 95
Figura 54 - Aperfeiçoamento ilustração 4 96
Figura 55 - Aperfeiçoamento ilustração 4 96
Figura 56 - Alternativas cena 5 - Capítulo 24 97
Figura 57 - Montagem e *Line Art* ilustração 5 98
Figura 58 - Aperfeiçoamento ilustração 5 99
Figura 59 - Alternativas cena 6 - Capítulo 27 100
Figura 60 - Montagem e *Line Art* ilustração 6 101
Figura 61 - Aperfeiçoamento ilustração 6 101
Figura 62 - Aperfeiçoamento ilustração 6 102
Figura 63 - Símbolo base 103
Figura 64 - Alternativas cena 7 - Capítulo 28 104
Figura 65 - Símbolo base 2 105
Figura 66 - Montagem e *Line Art* ilustração 7 105

Figura 67 - Aplicação de tonalidade nos planos 106
Figura 68 - Aplicação de luz e sombra 106
Figura 69 - Aperfeiçoamento ilustração 7 107
Figura 70 - Aperfeiçoamento ilustração 7 107
Figura 71 - Alternativas cena 8 - Capítulo 29 108
Figura 72 - Montagem e *Line Art* ilustração 8 109
Figura 73 - Aplicação de luz 110
Figura 74 - Aplicação de sombra 110
Figura 75 - Aplicação da Luz de Realce e da Sombra de Oclusão 111
Figura 76 - Aperfeiçoamento da alternativa 8 111
Figura 77 - Alternativas cena 9 - Capítulo 34 112
Figura 78 - Montagem e *Line Art* ilustração 9 113
Figura 79 - Pintura e aplicação de luz e sombra 114
Figura 80 - Aperfeiçoamento ilustração 9 114
Figura 81 - Alternativas cena 10 - Capítulo 40 115
Figura 82 - Montagem e *Line Art* ilustração 10 116
Figura 83 - Pintura e aplicação de luz e sombra 117
Figura 84 - Aperfeiçoamento ilustração 10 117
Figura 85 - Refinamento ilustração 10 118
Figura 86 - Ilustração 1 “Capítulo 2 – Colega de Quarto” 119
Figura 87 - Ilustração 2 “Capítulo 4 – Lembranças” 120
Figura 88 - Ilustração 3 “Capítulo 8 – Nova Jornada” 121
Figura 89 - Ilustração 4 “Capítulo 9 – Pela Primeira Vez no Mundo Humano” 122
Figura 90 - Ilustração 5 - “Capítulo 24 – A Muralha de Símbolos” 123
Figura 91 - Ilustração 6 “Capítulo 27 – A Cidade de Elêusis” 124
Figura 92 - Ilustração 7 “Capítulo 28 – Traidor” 125
Figura 93 - Ilustração 8 “Capítulo 29 – O Seu Monstro” 126
Figura 94 - Ilustração 9 “Capítulo 34 – Gratidão” 127
Figura 95 - Ilustração 10 “Capítulo 39 – A Cachoeira do Retorno” 128
Figura 96 - Painel do público 132
Figura 97 - Formatos mais usados no mercado brasileiro 133
Figura 98 - *Pocket book* 134
Figura 99 - 14x21cm ou 14,8x21cm 134
Figura 100 - 15,5x23cm 135

Figura 101 - 20x20cm 135
Figura 102 - Fontes destacadas no teste de legibilidade 137
Figura 103 - Teste de tamanho Fonte Garamond 138
Figura 104 - Disposição estrutural da fonte Garamond 139
Figura 105 - Teste de parágrafo 140
Figura 106 - Teste de recuo escolhido para o parágrafo 141
Figura 107 - Teste de título de capítulo 142
Figura 108 - Disposição escolhida para o título do capítulo 143
Figura 109 - Aplicação das grades de construção de Haslam 145
Figura 110 - *Layout* final do miolo do livro 146
Figura 111 - *Layout* das notas de rodapé 147
Figura 112 - *Layout* da falsa folha de rosto 147
Figura 113 - *Layout* da folha de rosto 148
Figura 114 - *Layout* do verso da folha de rosto e dedicatória 149
Figura 115 - *Layout* da ilustração no miolo 150
Figura 116 - *Layout* da ilustração no miolo 2 151
Figura 117 - *Layout* da ilustração no miolo 3 152
Figura 118 - *Layout* do colofão 153
Figura 119 - *Layout* sumário 154
Figura 120 - *Layout* sumário, continuação 154
Figura 121 - Visualização da falsa folha de rosto 155
Figura 122 - Visualização da folha de rosto 155
Figura 123 - Visualização do verso da folha de rosto e dedicatória 156
Figura 124 - Visualização do sumário 156
Figura 125 - Visualização do sumário, continuação 157
Figura 126 - Visualização do prólogo 157
Figura 127 - Visualização corpo do texto 158
Figura 128 - Visualização da ilustração no miolo 158
Figura 129 - Visualização do colofão 159
Figura 130 - Teste de impressão da ilustração 160
Figura 131 - Teste de impressão da página do miolo 160
Figura 132 - Alternativas para o layout do início de capítulo 161
Figura 133 - Alternativas para o layout do início de capítulo 2 162
Figura 134 - Alternativas para o layout do início de capítulo 3 163

Figura 135 - Alternativa final do layout da primeira do início do capítulo 164
Figura 136 - Visualização do *layout* final do início de capítulo 165
Figura 137 - Visualização do *layout* do sumário com a alteração 165
Figura 138 - Visualização do *layout* do prólogo com a alteração 166
Figura 139 - Capas para referências 167
Figura 140 - Testes de tipografia do título 168
Figura 141 - Tipografia escolhida para o título 168
Figura 142 - Demarcação das partes do livro 169
Figura 143 - Alternativas da capa 170
Figura 144 - Alternativa final 170
Figura 145 - Paleta de cores 171
Figura 146 - Alternativas capa 172
Figura 147 - Alternativas capa 2 173
Figura 148 - Alternativas capa 3 174
Figura 149 - Alternativa base 175
Figura 150 - Alternativa da capa 4 176
Figura 151 - Alternativa da capa 6 176
Figura 152 - Alternativa da capa 7 177
Figura 153 - Alternativa final sem o espaço da sangria 178
Figura 154 - Alternativa final da capa com lombada 180
Figura 155 - Capa 181
Figura 156 - *Mockup* do livro 182
Figura 157 - *Mockup* do miolo do livro 182

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 16
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO 17
1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA 18
1.2.1 Objetivo Geral 18
1.2.2 Objetivos Específicos 19
1.3 JUSTIFICATIVA 19
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 20
1.5 DELIMITAÇÃO DO TEMA 24
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 25
2.1 DESIGN GRÁFICO E EDITORIAL 25
2.1.1 Elementos básicos da comunicação visual 26
2.1.2 Produção Gráfica 38
1.1.1.1 Componentes de um livro 39
1.1.1.2 Formato 40
1.1.1.3 Grades de construção 44
1.1.1.4 Tipografia 45
1.1.1.5 Tipos de papel 46
1.1.1.6 Métodos de Impressão 47
1.1.1.7 Acabamento 53
1.1.1.8 Capas e contracapas 54
2.2 LITERATURA E ILUSTRAÇÃO 56
2.2.1 A literatura para a formação do senso crítico 56
2.2.2 A ilustração como meio de despertar a curiosidade 58
2.2.3 A literatura como forma de transmitir conhecimento 62
3 PROJETO DE DESIGN 67
3.1 IMERSÃO NO LIVRO 67
3.1.1 Conceito 69
3.2 DEFINIÇÃO DO PROJETO 70
3.2.1 Descrição do objetivo do projeto 70
3.2.2 *Briefings* das ilustrações 70
3.2.3 Especificações técnicas 71
3.3 LEVANTAMENTO DE DADOS 72

3.3.1 Painéis visuais e decupagem 72
3.4 GERAÇÃO E SELEÇÃO DE IDEIAS 83
3.5 APRESENTAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES 118
3.6 ETAPA DE PESQUISA 129
3.6.1 Pesquisa de público 129
3.6.2 Formato 132
3.7 ETAPA DE TESTES 136
3.7.1 Teste de tipografia 136
3.7.2 Teste de parágrafo 140
3.8 DIAGRAMAÇÃO 144
3.9 CAPA, CONTRACAPA E ORELHAS 166
4 CONCLUSÃO 183
REFERÊNCIAS 185
APÊNDICES 189
APÊNDICE A – Personas 190
APÊNDICE B – Ferramenta "critérios de seleção" 193
APÊNDICE C – Teste de tipografia 203

1 INTRODUÇÃO

De acordo com um estudo realizado na Grã-Bretanha, o acesso a aparatos tecnológicos que permitam o uso de mídias sociais fez com que estudantes começassem a ler cada vez menos livros e, fora da escola, crianças e adolescentes preferem navegar na internet ao ler obras literárias (VEJA, 2011).

Em uma entrevista para o canal UM BRASIL, o presidente da Livraria Cultura, Pedro Herz (2018) comenta que as pessoas ouvem cada vez menos, e que falar compulsivamente é uma prática normal da rotina de cada um. Ou seja, ler é como ouvir o escritor, mas a atividade se tornou muito atípica nos dias atuais em que a leitura é uma prática cada vez mais abandonada e trocada pelas mídias digitais (FECOMERCIOSP, 2018). Em outras palavras, está cada vez mais difícil incentivar e atrair jovens na arte de ler e se submergir na leitura.

Todavia, apesar da notável desvalorização do livro pelos leitores e não leitores da sociedade brasileira, ainda existem pessoas e órgãos que lutam para mostrar a sua importância e relevância, e uma dela é a bienal do livro. Segundo a publicação de Cirilo (2018), no site Lá Vem História, a 25ª Bienal Internacional do livro de São Paulo ocorreu em agosto de 2018 e se tratou de um grande evento que girou em torno da multicultura e contou com a presença de autores consagrados, colaborando na formação de novos escritores e fornecendo atividades para diferentes gêneros literários.

Idealizada pelo Sebrae/SC, com o objetivo de fomentar o empreendedorismo e inovação no estado de Santa Catarina, a Startup SC criou um aplicativo para incentivar a troca de livros em Santa Catarina, disponível para download nas plataformas IOS e Android. A iniciativa utilizou a rede social para aproximar as pessoas não só virtualmente, incentivando convivência e estimulando a leitura (STARTUP.SC, 2019). Contudo, apesar do compromisso de muitos grupos dispersos pelo Brasil e no mundo, muitos desafios são claros nessa área.

> “Por trás, dos equívocos dos discursos unânimes que pedem a democratização da leitura, acredito, efetivamente, que o medo do livro ainda existe, assim como o medo do da solidão do leitor diante do texto, o medo da divisão do poder simbólico. Essa divisão, que põe em jogo muita coisa, pode ser sempre motivo de conflitos, de lutas de interesses, mais evidentes quando mais se nega a existência deles” (PETIT, 2008).

Outro advento que se faz importante citar é o crescimento do festival literário do livro que acontece em diversos estados do Brasil. A celebração do evento da Bienal

Internacional do Livro de RJ, além de trazer livros de diversas editoras, trouxe conteúdos e debates de assuntos como democracia, feminismo, meio ambiente, história e diversidade. E lutando contra a crise literária, ela busca atrair todos os públicos, inclusive idosos e crianças em seus eventos anuais (XIX BIENAL I. DO LIVRO RIO, 2019).

> “É gratificante ver o crescimento e a importância da Bienal do Livro, desde seu início até os dias de hoje, com sua grandiosidade e importância na disseminação da cultura e da literatura. A Bienal tem uma robusta programação cultural que vai além do lançamento de livros. O livro é um elemento transformador, muito latente e nossa sociedade precisa de mudanças e dessa consciência. Por isso, nos empenhamos muito para trazer essas novidades" (PEREIRA, apud XIX BIENAL I. DO LIVRO, 2019).

Partindo do que é observado pelos autores acima citados e, levando em consideração a importância das imagens para o desenvolvimento de um ser humano pensante, o presente estudo procura contribuir na diminuição da barreira dos jovens à leitura, utilizando de ilustrações e métodos de diagramação e edição para alcançar o público leitor. Assim, este trabalho se propõe a documentar o processo de realização da diagramação e de uma série de ilustrações para o livro “Os Mistérios de Elêusis”, de autoria da própria autora da pesquisa, e que busca, em sua obra, introduzir ao público leitor questões de reflexão, autoconhecimento, questionamento e de posicionamento perante a realidade em que a humanidade está passando.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Nos dias de hoje, com a utilização de diversas mídias sociais para a comunicação e os demais aparatos tecnológicos que tomam a atenção das pessoas, está cada vez mais desafiador para uma obra brasileira vir a ter sucesso, sendo que até mesmo os livros físicos estão sendo deixados de lado pelos virtuais. Neste cenário, o sucesso de uma obra nacional é preocupante, visto que os livros mais consumidos vêm de fora.

De uns tempos para cá, o mercado literário brasileiro está cada vez mais difícil. A procura e consumo de obras literárias no Brasil estão menores em comparação a décadas atrás. Segundo o que disse Pedro Herz, presidente do Conselho de Administração da Livraria Cultura, em entrevista a UM BRASIL, a indústria literária brasileira está sofrendo uma crise que faz com que o setor pratique preços baixos por

conta do desinteresse pela leitura, sendo que os não leitores reclamam do “preço alto” (FECOMERCIOSP, 2018).

Ancorado a esse problema está a busca e valorização da comunicação virtual e a menor valorização das físicas, entre elas, o ato de ler e escrever. Este fator se deve, sobretudo, a popularização das mídias sociais e controle da massa, nessa era da informação onde não saber é ficar para trás, ser ultrapassado. “O quanto nós permanecemos prisioneiros de velhos modelos de leitura e de uma concepção instrumentalista de linguagem” (PETIT, 2008).

> “Os meios de comunicação em massa, como instrumentos formadores da opinião da coletividade, bem como influenciadores do comportamento humano, mostram-se, na atualidade, como mecanismos de controle social informal ou não-formal. [...] Sobre o discurso da “Lei e Ordem” destaca-se que a difusão mundial dele é favorecida pela brevidade e pelo impacto emocional do estilo vindicativo, que se encaixa perfeitamente na lógica discursiva da televisão, dado o alto custo de operação e a escassa disposição dos espectadores a todo e qualquer esforço pensante” (FRANCO, 2014).

Em decorrência desse e de outros fatos, a proporção de leitores entre os jovens diminuiu. Segundo Petit (2008), antropóloga francesa, em “Os Jovens e a Leitura”, a maior escolarização não ajuda a aumentar. “Segundo esses, a causa seria a seguinte: aos livros, os jovens preferem o cinema ou a televisão, que identificam com a modernidade, a rapidez e a facilidade; ou preferem a música, o esporte, que são prazeres compartilhados. ” E neste cenário, o livro se mostra a eles como algo ultrapassado (PETIT, 2008).

Neste panorama, o problema se encontra em projetar um livro com alta qualidade, intuitivo e envolvente para atrair um público jovem e amante de leitura e arte e, desse modo, tem-se como pergunta de pesquisa: como editar um livro ilustrado direcionado a jovens e que ganhe espaço na decadente indústria literária brasileira, com um preço acessível ao bolso do cliente e do consumidor?

1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver o design de um livro literário ilustrado para jovens e adolescentes entre 15 e 25 anos, com a temática de vingança, libertação e descoberta da missão de vida.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Conceituar design gráfico, métodos de impressão e diagramação;
2. Identificar tendências no mercado gráfico e de livro no Brasil;
3. Identificar tendências nos projetos e produtos similares;
4. Identificar público-alvo;
5. Elaborar projeto de design gráfico do livro;
6. Ilustrar livro;
7. Diagramar livro e montar *mockup*.

1.3 JUSTIFICATIVA

Diante da necessidade da escolha de um tema para o projeto de conclusão do curso, optou-se em uma temática envolvendo o design gráfico e editorial, área a qual a autora deseja aprimorar. Com isso, surgiu a oportunidade de desenvolver o projeto gráfico de um livro que a própria autora desse projeto escreveu, entre julho e dezembro de 2019.

As inspirações do livro vieram de uma série de fatores, sendo eles sonhos, o estudo sobre o eu psicológico, a vontade de passar uma mensagem importante para a humanidade, o gosto da autora por histórias de aventura e mistério, cidades escondidas, seres mitológicos e animais fantásticos e, principalmente, a vontade de escrever uma história em que os antagonistas não são os vilões. Também, os *animes*, como são chamadas as animações japonesas, tiveram uma grande influência no momento da escrita da história, e a soma destes fatores começaram a gerar insights de cenas e personagens, o que resultou na escrita da história escolhida para este projeto, que possui o objetivo de passar uma mensagem de natureza esotérica e que faça as pessoas refletirem e se questionarem sobre o modo como levam suas vidas.

Segundo Haslam (2006, p. 12) “O livro impresso tem sido um dos meios mais poderosos para a disseminação de ideias e mudou o curso do desenvolvimento intelectual, cultural e econômico da humanidade”. Desse jeito, além de contribuir para a economia e para a disseminação da cultura, o conteúdo do livro escolhido como base para esse projeto procura atingir jovens e adolescentes para entregar toda uma gama de conhecimento.

O objetivo do livro é fazer com que as pessoas sintam que seu dever no mundo é muito mais que apenas viver uma rotina cruel e exaustiva, do modo como a sociedade atual as faz seguir, mas sim encontrar sua missão de vida e trilhar esse

caminho. Refere-se ao caminho espiritual de cada um e que para achar esse caminho, há uma série de provas e difíceis desafios a passar. Apesar destas informações estarem implícitas nas páginas da obra, o livro mostra o caminho para a revolução interior e psicológica, para a libertação completa e definitiva.

Muitos jovens e adolescentes sofrem atualmente, se sentem deslocados, não sabem o que fazer da vida ou simplesmente não querem fazer nada. Há também jovens que sentem que precisam fazer algo, mas não sabem o quê. O caminho que responde as dúvidas, que traça a jornada importante da existência e que mostra o que é essencial na jornada no mundo humano é revelado nesse livro, em uma linguagem jovial, leve e muito bem escrita.

O tema do livro, centrado na descoberta interior, incentiva o leitor na procura da sua missão de vida, e isso também é uma importante prioridade existencial para a autora desse projeto, sentindo ela uma forte vontade de aprender melhor o caminho apontado no livro, de adentrar nas questões espirituais nas quais a humanidade vem aprendendo a acreditar, e de comprovar com os próprios olhos a veracidade de cada uma das palavras escritas no livro.

É importante ressaltar também o vínculo pessoal da acadêmica com a escrita e a ilustração, pois possui gosto em escrever histórias e desenhar desde criança. Enquanto design, esse projeto viabilizará a utilização da nomenclatura de “ilustrador” para a autora. E enquanto escritora, esse projeto é importante pois o livro em questão procura ajudar muitas pessoas, e este é um objetivo pessoal da autora.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

De acordo com Gil (1996) podemos ver a pesquisa como um procedimento racional e sistemático usado para encontrar respostas aos problemas propostos e ela é necessária quando existe uma escassez de informações ou quando as mesmas se encontram em desordem. Visto isso, a pesquisa trata de métodos, técnicas e outros procedimentos científicos e se desenvolve por um processo que envolve inúmeras fases, desde o problema de projeto até sua resolução. Pode-se apontar a pesquisa científica e bibliográfica como as mais usadas para a obtenção de conhecimento, cada uma, porém, com aspectos próprios para um determinado projeto.

Segundo o mesmo autor, a pesquisa científica se mostra como uma ferramenta para se chegar a veracidade dos fatos, cuja característica essencial é o método para

se chegar a um determinado conhecimento. “Pode-se definir método como caminho para se chegar a determinado fim. E método científico como o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento” (GIL, 1996, p.8).

Quanto à classificação das pesquisas científicas, a presente pesquisa é de natureza aplicada, pois pretende obter um resultado imediato, com uma aplicação prática. O objetivo será exploratório, já que o problema será trabalhado em torno do tema e do propósito da questão, utilizando como ferramenta a pesquisa bibliográfica para orientar e entender o propósito. Enfim, quanto aos procedimentos, o projeto fará uso da pesquisa bibliográfica, utilizando materiais como livros, artigos científicos, internet e monografias para a busca de informações. “Toda pesquisa se inicia com algum tipo de problema, ou indagação“ (GIL, 1996, p. 21) e sendo assim, a primeira etapa da pesquisa bibliográfica é a formulação do problema. O problema da pesquisa gira em torno da pergunta: como editar um livro ilustrado direcionado a jovens e que ganhe espaço na atual indústria literária brasileira? Para solucioná-la, serão necessárias duas metodologias a serem seguidas, uma para a produção e diagramação do livro e outro para a produção das ilustrações.

No que diz respeito a metodologias projetuais de design, muitos autores discutem sobre o que é design e qual metodologia é mais apropriada para se usar, mas concordam que o ato de projetar é intrínseco a área. Bürdek (2006, apud SCHROEDER, 2009, p. 32) afirma que “o design é uma atividade ligada a conceitos de criatividade, mas não a uma criatividade ‘livre’, onde se brinca livremente com cores, formas e materiais em um ambiente descontextualizado”. Complementando essa visão, comprova-se a necessidade da existência de um determinado método para o desenvolvimento de qualquer projeto em design.

> “De acordo com Villas-Boas, design gráfico se refere à área de conhecimento e à prática profissional específicas relativas ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo expressamente comunicacional” (1997, apud SCHROEDER, p. 27).

A metodologia “é a ciência que se ocupa do estudo de métodos, técnicas ou ferramentas e de suas aplicações na definição, organização e solução de problemas teóricos e práticos” (BOMFIM, 1995, apud SCHROEDER, p. 33).

Neste projeto serão utilizadas duas metodologias: a metodologia de Hudson (2008), para a criação do design do livro, e a metodologia de Luiz Carlos Teixeira da Silva e Milton Koji Nakata (2016), para as ilustrações.

Figura 1 - Metodologia de Sandra Strother Hudson

Fonte: adaptado pela autora

A metodologia de Hudson possui cinco etapas: ler, pesquisar, descansar, testar e apresentar.

- Etapa 1 (ler): consiste em envolver-se com o livro, identificar os assuntos, se inteirar do conteúdo e fazer uma leitura completa ou parcial do original. Durante a leitura são sublinhadas passagens importantes e que revelam os interesses da autora e os principais temas do livro.
- Etapa 2 (pesquisar): buscar inspiração de acordo com os temas encontrados, investigar a fundo o conteúdo e pesquisar sobre características e dados do período ou época onde a história se passa.
- Etapa 3 (descansar): deixar o conteúdo pesquisado de lado por um dia, um final de semana ou uma semana, deixando vir os insights.
- Etapa 4 (testar): hora de fazer o projeto, deixar aflorar as ideias de acordo com todo o conteúdo consumido sobre o livro, com foco na tipografia e legibilidade. São definidos, depois de testados, cada um dos aspectos do design, como o formato, a mancha, a capa de rosto, o parágrafo, e etc.
- Etapa 5 (apresentar): escolha e defesa da alternativa final, que deve revelar e refletir, através de meios visuais, o tom emocional, o estado de espírito ou o tema do livro (HUDSON, apud HENDEL, 2003).

Como a metodologia apresenta, esse estudo começará com a imersão no livro, tomando notas e conhecendo o tema da história, para em seguida aprofundar o conhecimento com pesquisa e recolha de dados e o estudo dos concorrentes e público-alvo. O tempo de descanso será respeitado para a absorção de informação antes de começar com a etapa 4, onde serão realizados os estudos de tipografia e outros, para então testá-los. Na etapa 5 serão definidas as escolhas finais e a defesa de cada uma das partes (HUDSON, apud HENDEL, 2003).

Como as ilustrações também estarão ativamente presentes neste projeto, será aplicada a metodologia de Silva e Nakata (2016), para desenvolver as ilustrações do livro. Contudo, as ilustrações interferem ativamente nas decisões editoriais e gráficas do projeto do livro, por isso a metodologia deverá ser usada depois da etapa 1 (imersão), da metodologia de Hudson, que acontece antes do iniciar do projeto gráfico.

A metodologia projetual para a criação de ilustrações foi criada pelos dois autores para o 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2016), através do estudo da obra de diversos autores da área, mesclando a experiência dos profissionais em uma metodologia para a criação de ilustrações.

Segundo os resultados da pesquisa de Silva e Nakata, a metodologia de design da ilustração acontece em seis etapas:

Figura 2 - Etapas de um processo de design para desenvolvimento de ilustrações

Fonte: SILVA e NAKATA (2016)

- Etapa 1 (*briefing*): primeiramente, deve ser desenvolvida uma descrição do objetivo do trabalho, seguido de um levantamento de ideias e requisitos sobre onde a ilustração será veiculada. Um *briefing* com as principais informações do projeto deve ser feito.

- Etapa 2 (pesquisa): para entender o contexto, deve ser feito um levantamento de referências e informações sobre o tema da ilustração, criando também painéis semânticos que correspondam com o objetivo proposto.
- Etapa 3 (criatividade): são feitas as gerações de alternativas, através de um brainstorming. São também feitos os estudos e experimentação das formas e das cores.
- Etapa 4 (avaliação): a alternativa final é escolhida e refinada, de modo que a ilustração realize sua função de transmitir a mensagem.
- Etapa 5 e 6 (implementação e feedback): a ilustração final deve ser apresentada e, com isso, possibilitará resultados que voltarão como aprendizado para usar no próximo projeto. Os dados levantados (feedback) podem ser usados no mesmo projeto para possíveis adaptações e retoques. Esse retorno poderá ajudar em qualquer etapa do projeto para que sejam realizados ajustes necessários (SILVA e NAKATA, 2016).

Como mostra o esquema da figura 2, na etapa 1 será realizado um *briefing* da ilustração a ser desenvolvida. Na etapa 2 será feito o levantamento de referências e informações sobre o tema da ilustração e criação de painéis semânticos de cada uma das ilustrações. Na etapa 3 serão produzidas as ilustrações de acordo com as principais partes do livro, apontados pelo cliente; seguindo com a etapa 4, os resultados serão analisados e testados em campo até serem aprovados e, enfim, refinados. Na etapa 5, a ilustração será apresentada e entregada, resultando em um feedback (etapa 6) que poderá ajudar no projeto em questão ou em projetos futuros.

1.5 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Este projeto entregará um boneco do livro com alta fidelidade, próximo ao que seria publicado, e as ilustrações correspondentes às principais partes do livro.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fim de compreender melhor a concepção desde trabalho para que seja aplicado nas seguintes etapas do projeto, nesse tópico foram aprofundados os principais temas para esclarecer alguns conceitos fundamentais do design gráfico e editorial, literatura e ilustração, além de explorar o contexto do livro que foi escolhido como base para esse projeto.

2.1 DESIGN GRÁFICO E EDITORIAL

Produtos gráficos estão cada vez mais presentes na rotina das pessoas. Eles estão em tudo: nas roupas, nas embalagens, impressos, móveis, brinquedos, produtos eletrônicos, nas placas de sinalização das ruas e ambientes comerciais e em tudo que se pode ver e imaginar, que tenha fim de comunicar algo.

Segundo Faggiani (2006), o design gráfico se dedica à criação, planejamento e organização de elementos visuais bidimensionais e seu principal objetivo é a comunicação, seja tanto como impresso ou em mídia eletrônica. E, nesse universo, se encontra o design editorial, onde o objetivo é criar produtos que utilizam a linguagem escrita como panfletos, revistas e livros. “O livro contém informações práticas desenvolvidas no dia a dia do trabalho de projeto de livros – capas, miolos e livros completos” (HALUCH, 2013, p. 9). Para Hendel (2003), a ação de projetar o design de um livro é dita como “design do livro”.

> “O design de livro é diferente de todos os outros tipos de design gráfico. O trabalho real de um designer de livro não é fazer as coisas parecerem ‘legais’, diferentes ou bonitinhas. É descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras da autora pareçam saltar da página. O design de livro não se deleita com sua própria engenhosidade; é posto a serviço das palavras. Um bom design só pode ser feito por pessoas acostumadas a ler – por aquelas que perdem tempo em ver o que acontece quando as palavras são compostas num tipo determinado” (HENDEL, 2003, p.3).

Abreu (2012) diz que a beleza em um texto é fundamental, mas ela de nada serve sem conteúdo. Contudo, a funcionalidade não se deve somente ao conteúdo, mas também pela sua clareza e objetividade. “Design é a arte de conciliar beleza e funcionalidade” (ABREU, 2012, p. 7). Haluch (2013, p. 9) também comenta sobre o trabalho do design editorial:

> “Trabalhar com design editorial muitas vezes é como se lançar num precipício sem saber onde estará a ponte – embora saibamos que ela está lá. A cada texto que aparece vem com ele o desafio de criar um livro novo, original, valorizando o empenho da autora e justificando o investimento da editora”.

Há uma concordância entre os autores sobre a complexidade de trabalhar com o design do livro. Cada livro é único e cada processo é diferente, a metodologia pode mudar dependendo de novas descobertas no processo e o resultado está inteiramente ligado a como o projetista toma suas decisões de projeto.

> “O design editorial não é apenas o projeto do livro, mas a expectativa de torná-lo lido, útil, consumido e, mais, lido com conforto. Essa palavra parece estranha – mais associada a camas e sofás, onde o livro será lido – mas é fundamental para o design de livros. Há algo pior do que ter em mãos um texto extraordinário, daquele autor que você ama, e não conseguir lê-lo porque o tipo é pequeno demais, com entrelinha de menos, margens mínimas? Frustrante“ (HALUCH, 2013, p. 9).

Podemos considerar que o design editorial é muito importante, pois sem ele existiria grande possibilidade de haver falhas na comunicação e na harmonização do conteúdo a ser impresso. É o papel do projetista garantir que a informação seja passada da maneira mais correta possível, inserindo ao texto legibilidade e conforto visual e garantindo que mensagem da autora seja passada sem interferência.

2.1.1 Elementos básicos da comunicação visual

Inteirada a importância que é o papel do designer do livro na área do design editorial, agora precisa-se compreender os elementos básicos da comunicação visual, indispensável na produção de qualquer produto gráfico, seja na identidade visual ou no processo de ilustração, como é o caso deste projeto. “A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele” (DONDIS, 2015, p. 5).

Segundo Dondis (2015), toda obra visual é composta por uma lista básica de elementos visuais. São esses elementos que constituem a substância daquilo que é visto, e são eles: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala e o movimento.

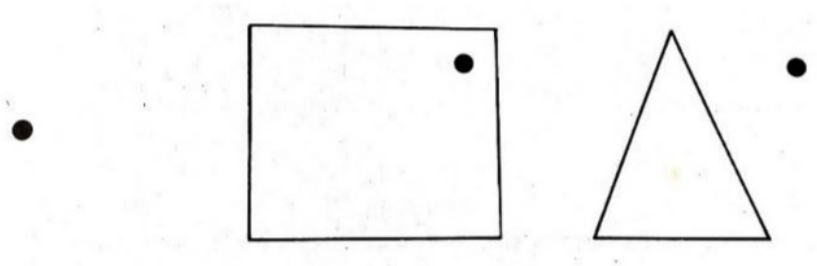
Dondis (2015, p. 30) enfatiza que: “Para analisar e compreender a estrutura total de uma linguagem visual, é conveniente concentrar-se nos elementos visuais individuais, um por um”. Desse jeito, a seguir será explicado um pouco sobre cada um

deles, a fim de obter um conhecimento mais aprofundado das suas qualidades e características específicas.

a) Ponto

Segundo Dondis (2015) o ponto é a mais simples e mínima unidade de comunicação visual. O ponto muitas vezes é visto como um ponto de referência ou indicador de espaço, pois qualquer ponto tem um enorme poder de atração sobre o olho. A figura 3 mostra o poder de atração de um ponto em relação a um objeto qualquer:

Figura 3 - Ponto



Fonte: Dondis (2015).

Os pontos podem se ligar e são capazes de dirigir e induzir fortemente o olhar do observador. Quando juntos ou justapostos (figura 4), eles criam a ilusão de cor ou de tom, estratégia muito explorada por pintores impressionistas com o uso de pequenas pinceladas de tinta, que se somavam e se concretizavam no olhar do espectador (DONDIS, 2015).

Figura 4 - Pontos justapostos

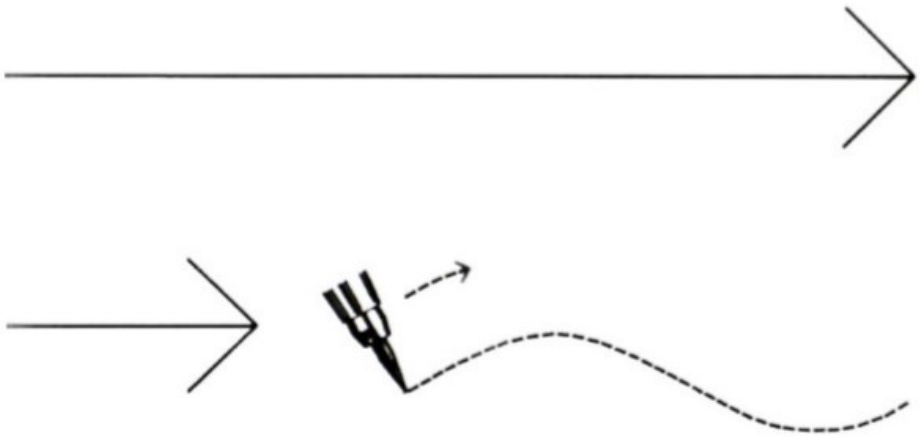
Fonte: Dondis (2015)

Para Gomes Filho (2009) qualquer elemento que funcione como forte centro de atração visual dentro de um esquema estrutural é um ponto, independentemente de ser ou não redondo.

b) Linha

A linha (figura 5) é formada quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificar cada um, aumentando assim a sensação de direção. A linha também pode ser definida como um ponto em movimento ou a história da trajetória desse ponto, de uma forma que as marcas formadas se convertam em um registro (DONDIS, 2015).

Figura 5 - Linha



Fonte: Dondis (2015)

Gomes Filho (2009) diz que a linha é definida como uma sucessão de pontos e que, no design, o termo linha define estilos e qualifica partidos formais como linhas modernas, linhas orgânicas, linhas geométricas e outros.

> “A linha tem, por sua própria natureza, uma enorme energia. Nunca é estática; é o elemento visual inquieto e inquirido do esboço [...] Contudo, apesar de sua flexibilidade e liberdade, a linha não é vaga: é decisiva, tem propósito e direção, vai para algum lugar, faz algo de definitivo. ” (DONDIS, 2015, p. 32).

c) Forma

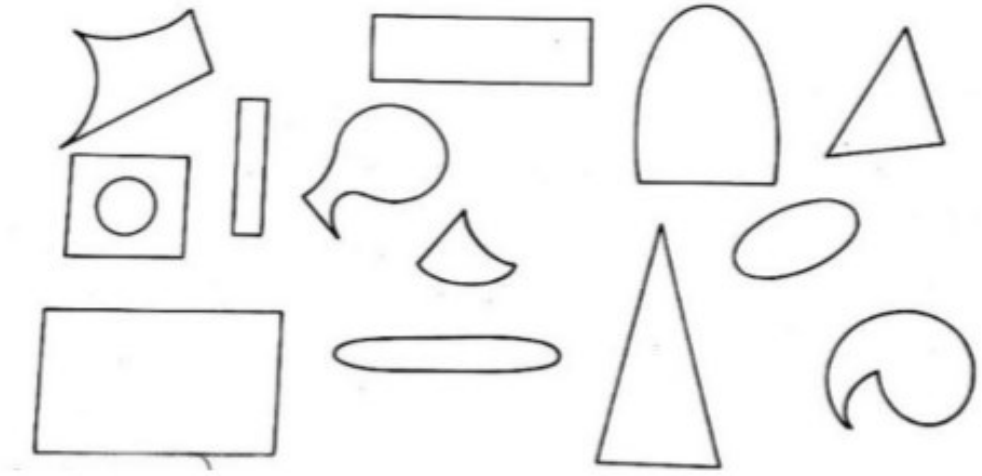
A forma é descrita pela linha, e quando mais complexa a trajetória da linha, mais complexa a forma adquirida (DONDIS, 2015). Segundo o autor, existem três formas básicas: o círculo, o triângulo equilátero e o quadrado (figura 6), e cada uma delas possui suas características específicas e uma grande quantidade de significados. Por exemplo, ao quadrado podem se associar honestidade, retidão e esmero e ao triangulo, ação, conflito e proteção.

Figura 6 - Formas

Fonte: Dondis (2015)

De acordo com Dondis (2015) essas formas básicas e fundamentais podem ser facilmente construídas e todos podem ser combinados, criando variações infinitas, como mostra a figura 7.

Figura 7 - Combinação das formas



Fonte: Dondis (2015)

d) Direção

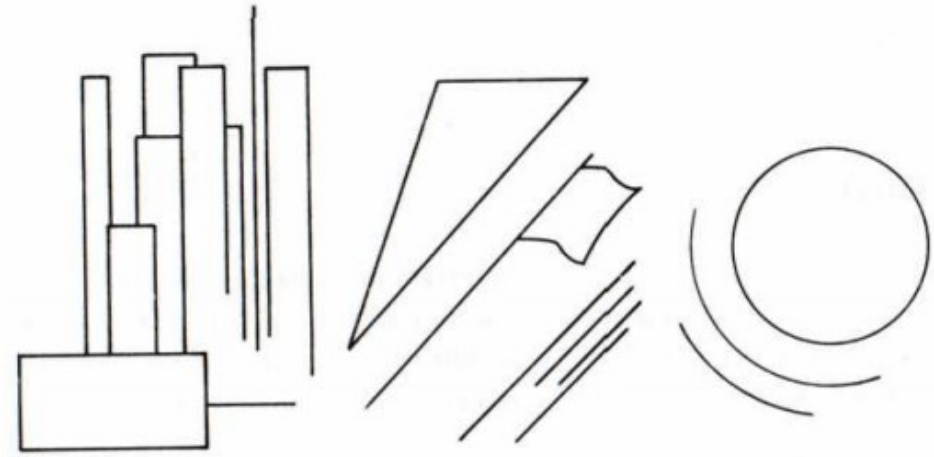
Dondis (2015) relata que as formas fundamentais expressam três direções visuais básicas e significativas: o quadrado, a horizontal e a vertical; o triângulo, a diagonal; e o círculo, a curva (figura 8). Cada uma dessas direções é um instrumento para a criação de mensagens visuais por possuírem forte valor dissociativo.

Figura 8 - Direção

Fonte: Dondis (2015)

O autor expressa que a referência horizontal-vertical possui também como significado básico a estabilidade em todas as questões visuais. A direção diagonal tem a força direcional mais instável e seu significado é ameaçador e quase perturbador. Já a força direcional curva é associada à abrangência, à repetição e à calidez, como mostra a figura a seguir.

Figura 9 - Direção e significado



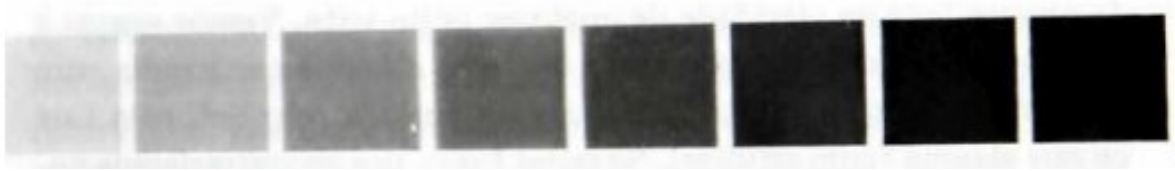
Fonte: Dondis (2015)

e) Tom

Segundo Dondis (2015, p. 36) tom é “a intensidade da obscuridade ou claridade de qualquer coisa vista”. A presença da luz, seja ela natural (emitida pelo sol ou pela lua) ou artificial, é quem proporciona a diferença dos tons, e essa luz é refletida em superfícies que tem sua própria claridade ou obscuridade, que também influenciam no tom e permitem distinguir a complexidade da informação visual do ambiente (DONDIS, 2015).

Dondis (2015) diz que, na natureza, entre a luz e a obscuridade existem diversas gradações tonais, e apenas quando se observa a natureza é quando se vê a verdadeira luz, pois nas artes gráficas e na fotografia essas gradações são limitadas. Também, o autor anuncia que entre o pigmento preto e o branco, existem cerca de treze escalas tonais mais frequentemente usadas, como mostra a figura 10.

Figura 10 - Tom



Fonte: Dondis (2015)

f) Cor

Para Dondis (2015), a cor está impregnada de informação e ela proporciona uma experiência visual penetrante e, portanto, constitui uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais. “Enquanto o tom está associado a questões de sobrevivência, sendo, portanto, essencial para o organismo humano, a cor tem maiores afinidades com as emoções” (DONDIS, 2015, p. 64). Gomes Filho (2009, p. 65) concorda, dizendo que “a cor é a parte mais emotiva do processo visual” e que por ter um significado universalmente compartilhado, ela pode se constituir em uma linguagem e, por meio das cores e dos atributos (como brilho e fosfocidade), transmitir significado. Ambrose e Harris (2012) complementam dizendo que a cor é um comunicador poderoso, capaz de atrair a atenção, produzir reações emocionais e fornecer dinamismo a um design, dessa maneira facilitando a organização dos

elementos em uma página ao fazer aquele que observa decodificar as informações que deseja.

> “No meio ambiente, compartilhamos os significados associativos da cor das árvores, da relva, do céu, da terra e de um número infinito de coisas nas quais vemos as cores como estímulos comuns a todos. E a tudo associamos um significado. Também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos“ (DONDIS, 2015, p. 64).

Segundo Ambrose e Harris (2012), a cor pode causar ao receptor diferentes reações emotivas, pois elas representam diferentes humores, estados emocionais e significados específicos que variam dependendo do país e da cultura. Por exemplo, a cor azul é considerada sagrada na religião judaica, na China ela é associada à imortalidade, no Oriente Médio o azul é associado à proteção, já na Colômbia ela remete a sabonetes. Na índia, o azul também é sagrado pois é a cor de *Krishna* e, em todo mundo, é a cor da segurança. Já o branco, por sua vez, representa a pureza nas culturas ocidentais e o luto nas culturas orientais, sendo fortemente associada à morte no Japão. Ainda, o amarelo representa a alegria, o vermelho pode representar tanto o perigo, o dia dos namorados e o natal, o roxo a nobreza e, da mesma forma, as demais cores caracterizam diferentes significados (AMBROSE, HARRIS, 2012).

Dondis (2015), diz que a cor tem três matizes primárias: amarelo, vermelho e azul. O amarelo é o mais próximo da luz e do calor; o vermelho é ativo e emocional; e o azul, passivo e suave. Contudo, novos significados são obtidos ao misturá-las (DONDIS, 2015).

> “Em sua formulação mais simples, a estrutura da cor pode ser encontrada através do círculo cromático. As cores primárias (amarelo, vermelho e azul), e as cores secundárias (laranja, verde e violeta) aparecem invariavelmente nesse diagrama. Também são comuns que nele se incluam as misturas adicionais de pelo menos doze matizes. A partir do simples diagrama do círculo cromático, é possível obter variações de matizes” (DONDIS, 2015, p. 64-65).

Ambrose e Harris (2012) explicam que o círculo cromático, também conhecido como roda de cores, é uma ferramenta que serve como guia para a seleção de esquemas de cores, mostrando como as cores primárias podem interagir para criar as cores secundárias e terciarias.

> “As cores podem ser descritas como quentes e frias. Existem associações profundas com as cores vermelho, laranja e amarelo, que nos lembram o

> fogo, o sol e o calor; tonalidades mais frias nos lembram a água, a natureza (terra e folhagens), o mar e o céu à noite" (AMBROSE, HARRIS, 2012, p. 126).

Figura 11 - Círculo cromático

Fonte: Ambrose e Harris (2012)

No design, o círculo cromático pode ser utilizado para criar paletas harmoniosas ao combinar cores que funcionem bem juntas. Ambrose e Harris (2012) apontam alguns dos métodos mais utilizados para selecionar uma paleta de cores, onde deve ser levado em conta o números de cores necessárias para o objetivo em questão. Como mostrado abaixo:

- Monocronia: corresponde a uma única cor da cora de cores;

- Cores complementares: cores em posições opostas na roda de cores. Elas possuem um contraste forte e resultam em uma combinação vibrante.
- Cores complementares divididas: São formadas por três cores. Uma cor principal é selecionada e são complementadas por duas cores complementares adjacentes.
- Tríade: são quaisquer três cores equidistantes na roda de cores. As cores juntas se contrastam e provocam tensão ao observador.
- Cores análogas: são as duas cores ao lado da cor escolhida, ou seja, três cores consecutivas de um segmento de cores, e fornecem uma combinação harmoniosa e natural de cores.
- Cor complementar próxima: é aquela ao lado da cor complementar da cor principal (AMBROSE, HARRIS, 2012).

Ainda, existem as cores que são utilizadas para impressão e para a tela, e são chamados, respectivamente, de cores CMYK e RGB. A sigla RGB significa, *red*, *green* e *blue*, e condiz com as três cores primárias aditivas da luz: vermelho, verde e azul. Já as cores CMYK vêm do inglês: *cyan*, *magenta*, *yellow* e *black*, e condizem com as cores primárias subtrativas ciano, magenta, amarelo e preto, utilizadas para reproduzir as cores RGB no processo de impressão (AMBROSE, HARRIS, 2012). Assim sendo, como este projeto é focado em materiais para mídia impressa, as cores CMYK serão utilizadas.

g) Textura

Dondis (2015) informa que a textura está inteiramente ligada com o sentido do tato, servindo frequentemente como um substituto. Entretanto, diz ele que a textura pode ser apreciada e reconhecida tanto através do tato quanto através da visão. Por exemplo, nem todas a texturas possuem qualidades táteis, apenas óticas, como na padronagem dos tecidos, impressos e muitos outros.

Mas, quanto a uma textura real, o autor revela que nelas as qualidades óticas e táteis coexistem de uma forma que permite tanto à mão quanto ao olho obter sensações individuais, como ele explica abaixo:

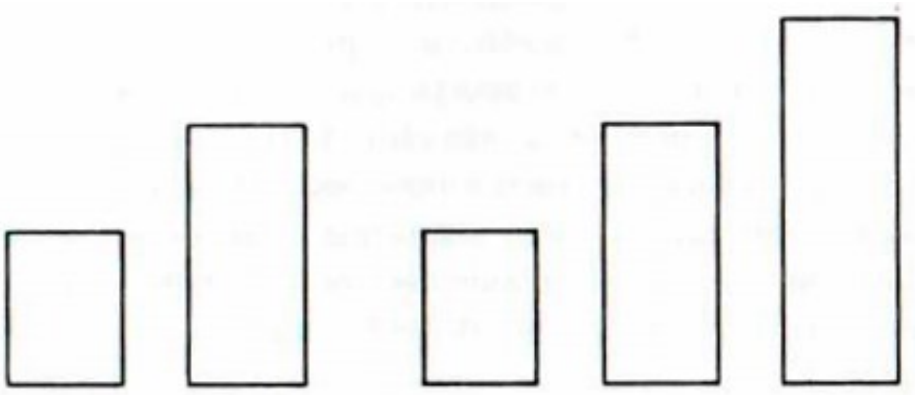
> “O aspecto da lixa e a sensação por ela provocada têm o mesmo significado intelectual, mas não o mesmo valor. São experiências singulares, que podem ou não sugerir-se mutualmente em determinadas substâncias. O julgamento do olho costuma ser confirmado pela mão através da objetividade do tato” (DONDIS, 2015, p. 70).

Desse jeito, entende-se que a textura pode entrar com um significativo papel na projeção de produtos gráficos, inclusive nas ilustrações, para passar sensações e significados ao expectador.

h) Escala

Dondis (2015, p. 43) descreve a escala como o processo em que “os elementos visuais são capazes de se modificar e se definir uns aos outros [...] Em outras palavras, o grande não pode existir sem o pequeno”. Veja na figura abaixo:

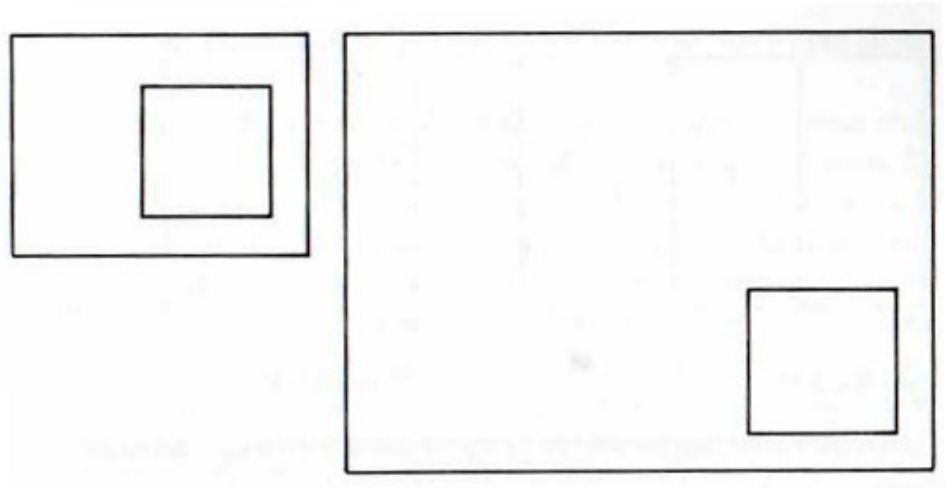
Figura 12 - Escala



Fonte: Dondis (2015)

Ainda, Dondis diz que não é somente o tamanho relativo das pistas visuais que estabelece as escalas, mas que elas podem acontecer com a interação delas com o ambiente. Como podemos ver na figura 13, onde os quadrados podem ser considerados grandes ou pequenos em relação ao tamanho dos quadrados que interagem (DONDIS, 2015).

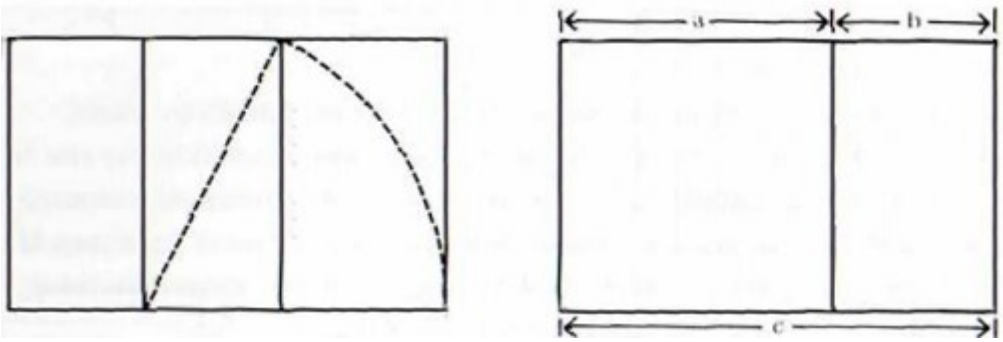
Figura 13 - Escala



Fonte: Dondis (2015)

O autor aponta também que a escala é, muitas vezes, usada pelo homem como um medidor e que existem fórmulas de proporção nas quais a escala pode se basear. Como por exemplo a seção áurea grega, também chamada de proporção áurea ou número de ouro, cuja fórmula matemática proporciona grande elegância e harmonia visual.

Figura 14 - Proporção áurea



Fonte: Dondis (2015)

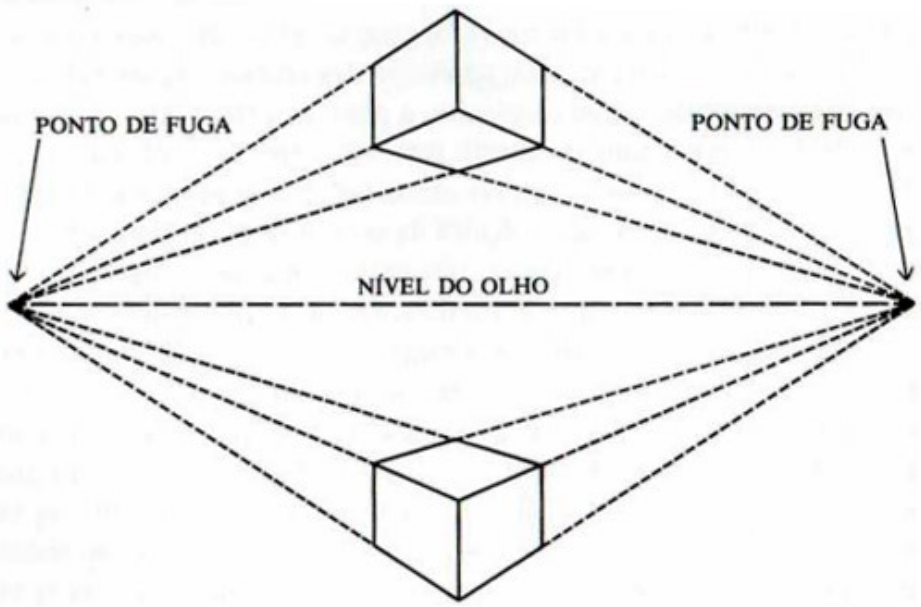
Dondis (2015, p. 46) completa dizendo que:

> “Aprender a relacionar o tamanho com o objetivo e o significado é essencial na estruturação da mensagem visual. O controle da escala pode fazer uma sala grande parecer pequena e aconchegante, e uma sala pequena, aberta e arejada. Esse efeito se estende a toda manipulação do espaço, por mais ilusório que possa ser. “

i) Dimensão

Segundo Dondis (2015) a dimensão existe no mundo real e, nos planos bidimensionais, ela pode ser vista e sentida através da ilusão, com o auxílio da visão estereóptica e binocular. Em representações bidimensionais como o desenho, a pintura, a fotografia e a televisão, não existe uma dimensão real, podendo ela existir somente implicitamente, como através de técnicas de perspectiva, manipulação tonal e outros efeitos para transmitir a sensação de realidade.

Figura 15 - Perspectiva com ponto de fuga



Fonte: Dondis (2015)

j) Movimento

Assim como a dimensão, o movimento também geralmente encontra-se implícito no modo visual, e pode ele ser uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana. O efeito do movimento, porém, é mais complicado de se conseguir nos meios visuais sem que distorça a realidade, mas encontra-se implícito em tudo que vemos com base na experiência de movimento que cada pessoa possui. Apesar de não existir o verdadeiro movimento nos meios de comunicação, ele é encontrado nos olhos do observador, através de um fenômeno fisiológico conhecido como “persistência da visão” (DONDIS, 2015).

Dondis (2015) reitera que “O olho explora continuamente o meio ambiente, em busca de seus inúmeros métodos de absorção das informações visuais”, como exemplifica a figura 16.

Figura 16 - Movimento

Fonte: Dondis (2015)

Todos os elementos apresentados são importantes, por se tratar dos elementos fundamentais da construção de imagem visual, para o desenvolvimento desse projeto, principalmente para o processo de criação das ilustrações do livro. No próximo tópico, serão vistas as questões mais relativas a produção gráfica, que guiarão a diagramação do livro, assim como a produção das ilustrações.

2.1.2 Produção Gráfica

Produtos gráficos estão presentes em todos os lugares e são usados tão cotidianamente que já se tornou comum as pessoas as usarem, seja no cartão de visita ou na revista para passar o tempo. Toda a gama de informações visuais que existem na vida do ser humano pode decorrer na diminuição da curiosidade em saber como determinado produto gráfico é feito, ou qual processo e acabamento foi utilizado para que chegasse até o resultado. Contudo, o universo por trás da fabricação desses produtos é longo e possui muitas fases antes de chegar à elegante revista de moda da gondola do supermercado, ou no atrativo livro da vitrine.

Segundo Baer (2001, apud AGUIAR) o profissional que trabalha na área dos impressos é chamado “produtor gráfico” e sua função é avaliar o processo e contratar os serviços e materiais necessários para desenvolver as artes finais, sejam elas convencionais ou eletrônicas, além de acompanhar os processos de pré-impressão,

impressão e pós-impressão do produto. E Haslam (2006) descreve a função do designer no processo de produção do livro da seguinte maneira:

> “O designer é responsável pelo projeto da natureza física do livro, seu visual e sua forma de apresentação, além de cuidar do posicionamento de todos os elementos na página. Em conjunto com o editor, o designer seleciona o formato do livro e decide como será o seu acabamento. Os designers planejam grades, selecionam a tipografia e o estilo do layout da página. Eles também trabalham com os pesquisadores de fotos, ilustradores e fotógrafos fazendo a direção de arte e preparando imagens” (HASLAM, 2006, p.16)

Villas Boas (2000, apud AGUIAR) complementa dizendo que a produção gráfica envolve quatro importantes etapas: a projetação, a pré-impressão, a impressão e o acabamento. Na projetação é feita a escolha do arquivo final para a impressão, na pré-impressão é analisada a arte impressa em uma versão prévia, na impressão o produto é imprimido com a qualidade e quantidade corretas e, enfim, no acabamento ocorre os retoques finais, caso for necessário. (VILLAS BOAS, 2000 apud AGUIAR).

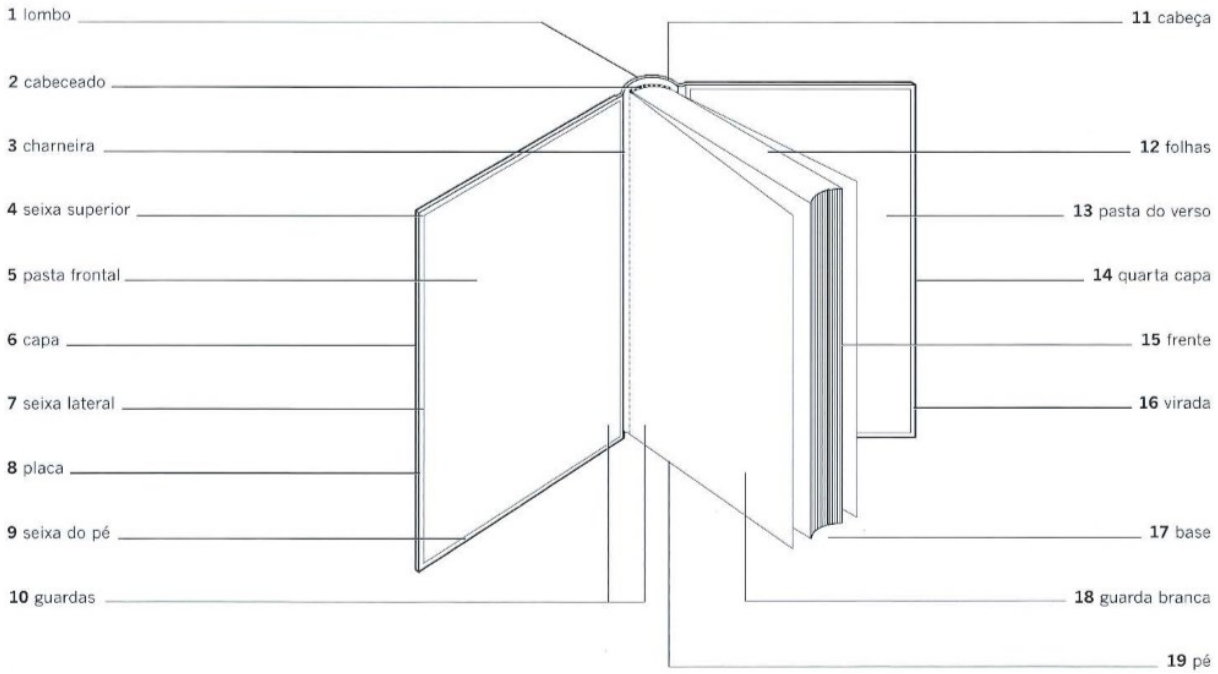
Dessa maneira, pode-se concluir que a produção gráfica aborda todas as questões e decisões de projeto que o projetista deve tomar para desenvolver qualquer projeto gráfico, desde cartões de visita e folhetos até revistas e livros. Toda a escolha de tipografia, formato do tamanho das páginas, a folha de rosto, os materiais, o acabamento e entre outros.

1.1.1.1 Componentes de um livro

Antes de adentrar no universo da formatação, tipografia e outros tópicos da produção gráfica, deve-se antes entender o esqueleto de um livro e como ele funciona.

Haslam (2006, p. 9) descreve o livro como um “suporte portátil que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço”. A estrutura física de um livro é composta por diversos elementos essenciais, e todos juntos fornecem ao produto sua conhecida aparência. Segundo Haslam (2006), cada uma dessas partes possui sua própria denominação e a familiaridade com esses termos é importante para quem atua na área, pois são muito usadas na indústria editorial. A figura 17 mostra os componentes de um livro e suas devidas nomenclaturas.

Figura 17 - Componentes de um livro



Fonte: Haslam (2006)

Dentre os componentes da imagem acima, é importante citar a função dos elementos mais conhecidos, como o lombo (1) que é o lugar onde as páginas são grampeadas, coladas ou costuradas; a capa (6) que se trata de um revestimento de papel que pode ser colado, grampeado ou costurado no miolo do livro; as folhas (12) que são o com juntos de duas páginas numeradas e a frente (15) que é a borda frontal do livro (HASLAM, 2006)

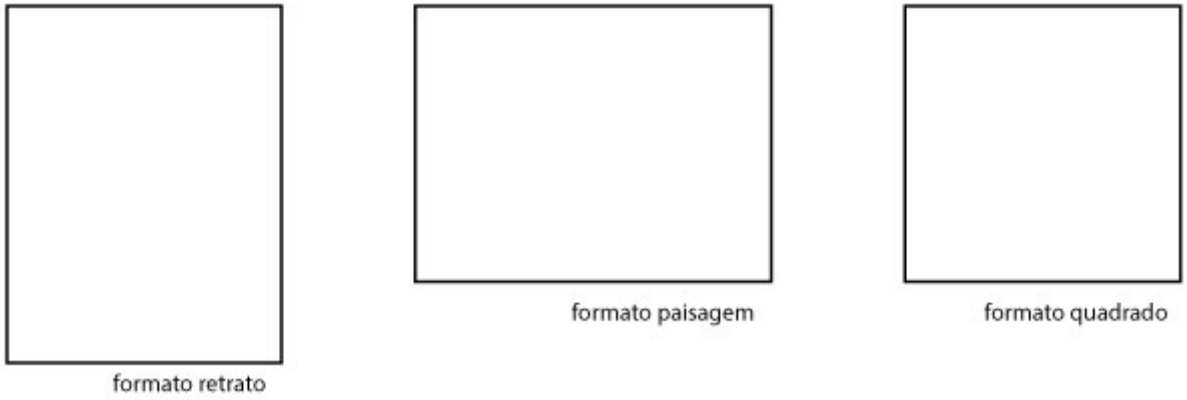
1.1.1.2 Formato

Segundo Haslam (2006, p. 31) o formato " é determinado pela relação entre a altura e a largura da página". Ambrose e Harris (2012) concordam e complementam que o formato se trata da forma e do tamanho do produto final, independentemente se for um produto gráfico para web, como sites ou aplicativos, ou físico, como livros e brochuras, e orienta que "uma abordagem criativa para a seleção do formato pode produzir resultados que melhoram a mensagem geral apresentada".

> "A seleção do formato é uma combinação de visão do designer e de considerações praticas. Essas considerações podem incluir qual é o público-alvo, onde o design será visto ou utilizado, a natureza da informação a ser apresentada e o orçamento disponível" (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 9).

Haslam (2006) diz que os livros são normalmente projetados em três formatos: retrato, com a altura da página maior que a largura; paisagem, com a altura da página menor que a largura; e quadrado, como apresenta a figura 18:

Figura 18 - Formato



Fonte: adaptado pela autora

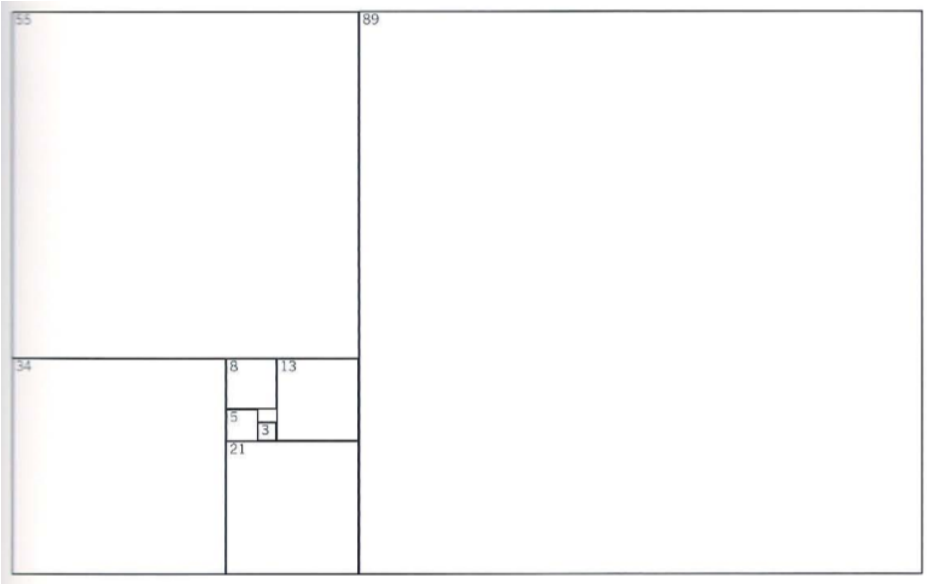
A seleção do formato inclui materiais, escala de produção e uso de técnicas de acabamento de impressão, que podem incrementar o design ou resultar em algo único sem necessariamente ultrapassar o orçamento (AMBROSE e HARRIS, 2012).

Ambrose e Harris (2012) incrementam que embora a escolha do formato seja de particularidade única do designer, seu uso pode se mostrar questionável caso escolhido aleatoriamente. Já foi comentada sobre a relação entre escala e proporção em tópicos anteriores, sendo a mais comentada e conhecida a proporção áurea, ou série de Fibonacci, que traz inquestionável harmonia e elegância visual. Haslam (2006) cita que o tipógrafo alemão Jan Tschichold (1902-1972), descobriu que muitos livros e manuscritos ocidentais foram impressos em formatos que utilizavam essa proporção. Haslam (2006, p. 30) comenta que:

> “O retângulo da seção áurea pode ser dividido de tal modo que, a relação entre o lado menor e o maior seja a mesma que aquela entre o maior e o todo. Um valor decimal aproximado define a proporção como 1:1,61803, [...] O quadrado e o retângulo têm uma relação constante: se um quadrado é adicionado ao lado mais longo de um retângulo, ou formado dentro deste, uma nova seção áurea é criada. A relação constante entre o quadrado e o retângulo cria uma sequência espiral logarítmica. Cada quadrado relaciona-se ao seguinte, como parte da série de Fibonacci (na qual cada número é a soma dos dois números precedentes: O, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,21 etc.). A soma de dois números sucessivos da série criará seções áureas, infinitamente”.

A figura 19 mostra a relação constante entre o quadrado e o retângulo da seção áurea, onde cada quadrado relaciona-se ao seguinte.

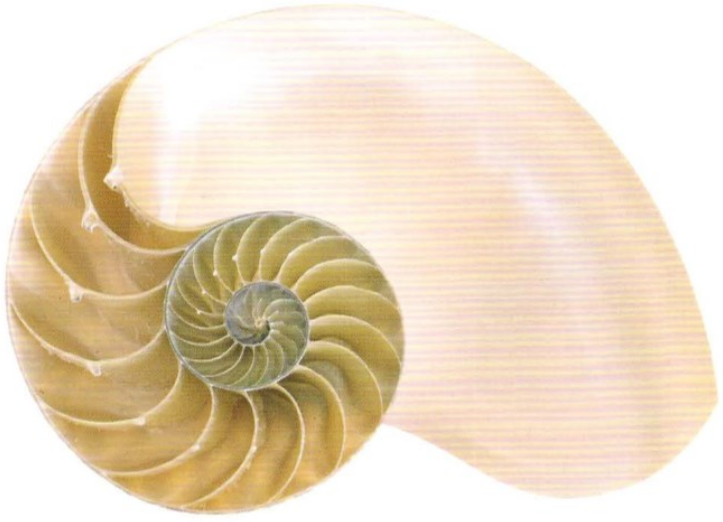
Figura 19 - Série de Fibonacci



Fonte: Haslam (2006, p. 32)

A figura 20 mostra um exemplo da espiral logarítmica da sequência de Fibonacci, ou seção áurea, aplicada na natureza.

Figura 20 - Sequência de Fibonacci na natureza

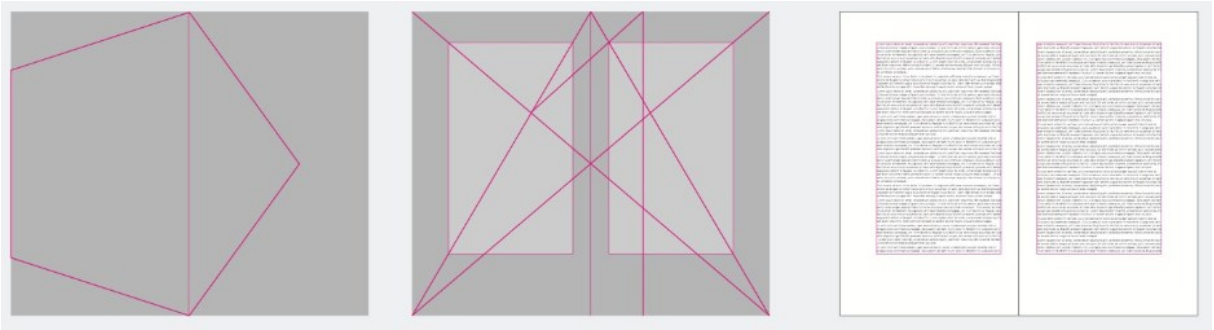


Fonte: Haslam (2006, p. 33)

A fim de garantir a mesma beleza e harmonia em peças gráficas, Ambrose e Harris (2012) revelam que foi criada uma teoria para a divisão e definição do espaço e do tamanho de uma página, que facilita o manuseio e cria proporções agradáveis ao olhar (figura 21).

> “A página de pentágono alto é construída dividindo-se verticalmente um pentágono rotacionado, o que resulta em um tamanho de página que, quando dobrado, cria uma página dupla espelhada. A página dupla é dividida do canto inferior esquerdo ao canto superior direito, do direito inferior ao esquerdo superior, do esquerdo inferior ao centro superior e do direito inferior ao centro superior. As larguras do cabeçalho e da espinha são inseridas para completar os pontos de ancoragem necessários para o bloco de texto [...] O layout resultante dá uma indicação básica da posição da mancha gráfica principal ou bloco de texto. Esse processo pode ser repetido para criar diferentes formatos de página utilizando áreas distintas do mesmo pentágono” (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 11).

Figura 21 - *Layout* pentágono alto



Fonte: Ambrose, Harris (2012, p. 11)

As escolhas possíveis são muitas na hora de decidir o formato para o livro e antes de feita, deve-se considerar a quantidade de conteúdo que ele precisará conter.

> “O formato de um livro é determinado por dois critérios principais: o tamanho da folha de papel original em que as páginas são feitas e o número de vezes que uma folha de papel é dobrada antes de ser refilada” (AMBROSE e HARRIS, 2012, p. 12).

Para finalizar, Haslam (2006) sugere uma forma econômica para estabelecer o formato de uma página: pesquisar os papéis disponíveis no mercado, uma vez que esse método pode evitar desperdício de papel. Para Hendel (2003, p. 34) “o mais comum é os designers não gozarem de total liberdade para especificar formatos fora

do padrão. O fato mais frequente é o formato ser decidido muito antes de começar o trabalho do designer". Isso se deve porque já existem formatos padronizados, tornando os personalizados caros.

1.1.1.3 Grades de construção

Haslam (2006) explica que enquanto o formato define as proporções externas da página, a grade estabelece a posição em que ocuparão os elementos, proporcionando coerência visual e permitindo que o leitor consiga se concentrar no conteúdo exposto.

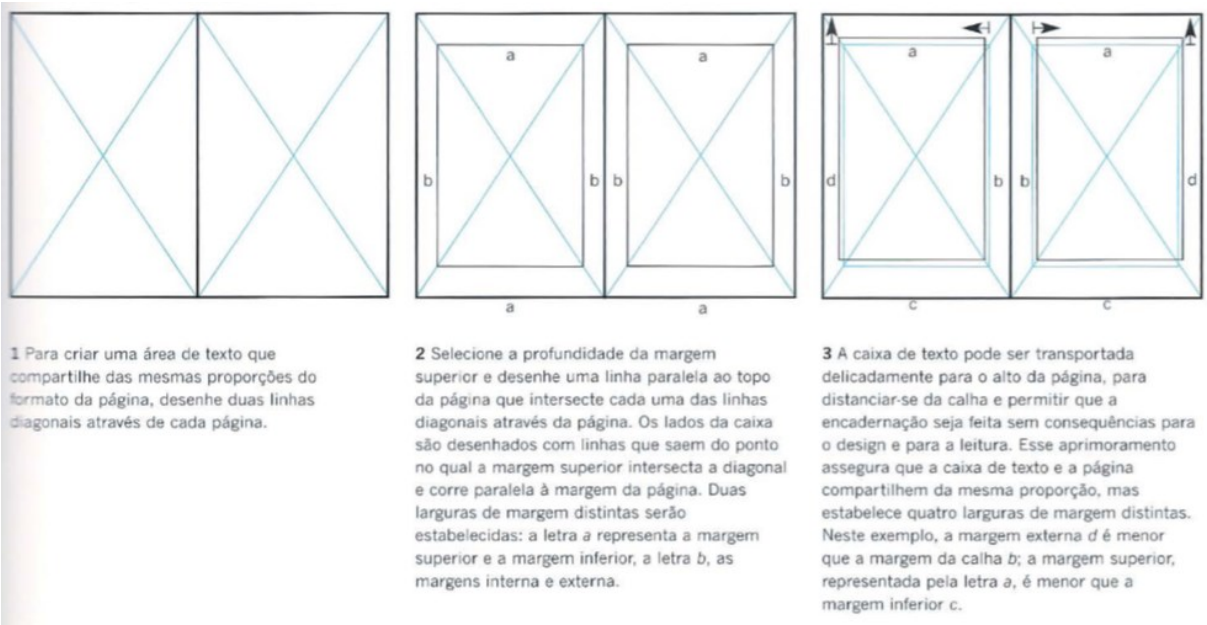
> "Os sistemas básicos de grade determinam as larguras das margens; as proporções da mancha; o número, comprimento e profundidade das colunas; além da largura dos intervalos entre elas. Os sistemas de grade mais complexos definem uma grade para as linhas de base sobre a qual as letras serão assentadas e podem determinar o formato das imagens, além da posição dos títulos, números das páginas, notas de rodapé etc." (HASLAM, 2006, p. 42)

Segundo Haslam (2006), existem várias maneiras de se criar grades, algumas as quais serão explicadas a seguir.

Utilizando uma moldura simples: todas as margens, internas e externas, apresentam o mesmo tamanho, formando uma moldura simples. O risco desse tipo de grade é que, dependendo do acabamento e quantidade de páginas utilizados, parte do texto do limite da margem interior pode ficar exprimido.

Proporções comuns para formato e caixa de texto: é traçada duas diagonais na área retangular da página, e a partir da intersecção delas são criados dois retângulos. Este formato resulta na margem superior e inferior mais largas e dianteira e interior mais estreitas.

Figura 22 - Criando grades com proporções constantes



1 Para criar uma área de texto que compartilhe das mesmas proporções do formato da página, desenhe duas linhas diagonais através de cada página.

2 Selecione a profundidade da margem superior e desenhe uma linha paralela ao topo da página que intersecte cada uma das linhas diagonais através da página. Os lados da caixa são desenhados com linhas que saem do ponto no qual a margem superior intersecta a diagonal e corre paralela à margem da página. Duas larguras de margem distintas serão estabelecidas: a letra *a* representa a margem superior e a margem inferior, a letra *b*, as margens interna e externa.

3 A caixa de texto pode ser transportada delicadamente para o alto da página, para distanciar-se da calha e permitir que a encadernação seja feita sem consequências para o design e para a leitura. Esse aprimoramento assegura que a caixa de texto e a página compartilhem da mesma proporção, mas estabelece quatro larguras de margem distintas. Neste exemplo, a margem externa *d* é menor que a margem da calha *b*; a margem superior, representada pela letra *a*, é menor que a margem inferior *c*.

Fonte: Haslam (2006)

Recentemente, a necessidade do uso da margem vem sendo questionada por muitos designers que argumentam que seu uso não traz a sustentação do conteúdo, se postando entre a experiência da leitura e as intenções da autora. Contudo, a constância obtida é um prejuízo, pois limita o *layout* da página a um conjunto previsível de soluções visuais (HASLAM, 2006).

1.1.1.4 Tipografia

A tipografia está presente na maioria das peças gráficas e dificilmente se encontra algum produto sem a presença delas. Em um livro, os textos compõem praticamente o produto inteiro e é por causa das histórias que eles contam que as pessoas o compram. Os textos são formados por palavras e, por sua vez, as palavras são formadas por caracteres. A escolha dos estilos desses caracteres influencia enormemente na leitura e na compreensão do leitor.

Segundo Ambrose e Harris (2012, p. 55), “a tipografia é o meio pelo qual uma ideia escrita recebe uma forma visual”. Desse jeito, é possível que a escolha da forma visual afete significativamente a legibilidade da ideia escrita, assim como as sensações de um leitor em relação a ela, devido aos milhares de tipos existentes.

Para Hendel (2003), a principal função do design do livro é tornar o texto legível e fazer o observador entender a mensagem que quer ser passada. Existem muitos tipos de livro e de design de livro, mas todos buscam com o objetivo em comum de contar a história da melhor maneira possível.

> “O trabalho de um designer de livro difere essencialmente do de um artista gráfico [...] Um designer de livro deve ser um servidor leal e fiel a palavra impressa... [...] ao passo que o designer de livro responsável, consciente de suas obrigações, é destituído dessa ambição... Aqueles que pensam em termos puramente visuais são inúteis como designers de livro” (HENDEL, 2003 apud TSCHICHOLD, 2007, p. 31).

Fonseca (2008, p. 194) agrega que “o tipo escolhido deve ser lido com facilidade e conforto, sem esforço”. Pois a legibilidade não é uma questão exclusiva de estilo da fonte e de tamanho das letras selecionadas, sendo uma questão de organização, de critérios e de discernimento no posicionamento dos textos (FONSECA, 2008).

> “Os dois princípios fundamentais do bom design tipográfico são a clareza e a legibilidade. Sejam quais forem o significado do conteúdo, o conceito estético, a complexidade do estilo, a atualidade da moda ou a concepção criativa, a informação do texto deve ser transmitida de forma clara, legível e inequívoca” (FONSECA, 2008, p. 194).

De acordo com Fonseca (2008), tipos usados com a sua forma básica original, sem modificações posteriores, são muito mais legíveis. “Um tipo legível pode se tornar ilegível com composição e posicionamento indevidos, da mesma forma que um tipo menos legível pode melhorar sua legibilidade por meio do bom design” (FONSECA, 2008, p. 194).

Todos os autores apontam a legibilidade com função essencial da tipografia, sendo possível assim afirmar que a escolha da fonte deve ser feita com base na harmonia visual, na legibilidade e na funcionalidade que ela confere ao leitor.

1.1.1.5 Tipos de papel

O nome papel vem da palavra em latim, *papyros*. Se trata da superfície sobre qual é impresso o material tipográfico. É uma substância resistente e flexível, constituída por elementos e cujas folhas são utilizadas para escrita, desenho, impressão e diversos outros fins. (FONSECA, 2008).

> “O papel tem diferentes propriedades, tais como mecânicas, no que se refere a tração, rompimento, rasgaduras e dobras; físicas, que dizem respeito a peso, espessura, rigidez, absorção, porosidade e impermeabilidade à gordura; químicas, como graus de umidade, conteúdo de colas e cinzas e fator pH de acidez ou alcalinidade; e em que estéticas, morfológicas e funcionais, se pode observar a sua aparência, variedade de coloração, textura, espessura, peso e utilização” (FONSECA, 2008, p. 163).

Segundo as propriedades de cada tipo de papel, eles podem ser classificados em diversas formas. Sendo disponível grandes variedades de tipos e formatos, cada um deles tem suas finalidades e usos específicos. Esses fatores descrevem os tipos de papel comercialmente disponíveis e normalmente mais empregados em trabalhos gráficos (FONSECA, 2008).

A variação dessas características irá gerar variados tipos de papel, como apresentado por Baer (2002): papel *offset*, papel-bíblia, papel acetinado, papel *bouffant*, papel vegetal, papel cuchê, papel *florpost*, papel sulfite, papel imprensa, papel *weaterpost*, papel *bond*, papel *kraft* branco, papel *kraft* natural, papel monolúcido, capa de cartão ondulado, papel manilha, miolo de cartão ondulado, cartão bristol, cartão duplex, cartão tríplex, papéis para fins especiais, papéis saturados com látex, papéis metalizados, papéis sintéticos, papéis autoadesivos e papéis autocopiativos.

> “O papel tem sete características-chave: o formato, a gramatura, o corpo, o sentido da fibra, a opacidade, o acabamento e a cor. Todas devem ser consideradas, junto com o custo e a disponibilidade, no processo de decisão sobre o papel adequado a ser usado no processo industrial do livro” (HASLAM, 2006, p. 192).

O tipo de papel a ser usado deve ser escolhido de maneira que faça sentido com o conceito e as especificidades do projeto, pois a decisão dos materiais influenciam significativamente nos tipos sensações que o leitor receberá, por meio do cheiro, da gramatura, textura e demais características do papel.

1.1.1.6 Métodos de Impressão

Quando falamos de livros, consequentemente chegamos em um momento onde deve ser escolhido o método de impressão que será utilizado. Ver qual processo é

mais econômico e qual fornece um melhor resultado é indispensável na decisão do meio de impressão a ser escolhido.

> “Os processos básicos para impressão podem ser relacionados, de forma geral, como impressão em relevo, planografia, gravura, estêncil, fotografia, processos reprográficos e processos digitais“ ((FONSECA, 2008, p. 184).

Segundo Baer (2004, p. 63) o termo impressão refere-se a uma “reprodução mecânica repetitiva de grafismos sobre suportes, por meio de formas de impressão”. Oliveira (2013, p. 12) informa que “nos processos convencionais de impressão existe um transportador de imagem, que pode ser uma chapa de alumínio, o quadro em serigrafia ou o fotopolímero em flexografia”. Neste contexto, Barbosa (2012, p.64) comenta que “o que mais caracteriza e, por consequência, mais distingue cada processo de impressão é o transportador de imagem. É a forma como se separa a zona a imprimir da zona a não imprimir”.

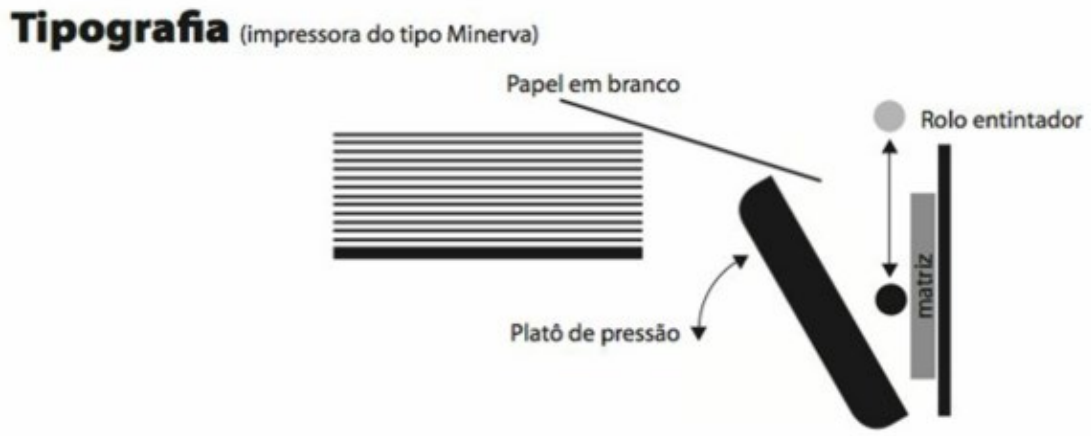
Abaixo serão apresentados os principais métodos de impressão.

a) Tipografia

A tipografia é o processo de impressão mais antigo conhecido, desenvolvido por meio de inovações mecânicas e da automatização, permanecendo praticamente o mesmo desde sua invenção, por Gutenberg. A impressão é feita por meio de uma matriz com superfície em relevo, que é recoberta por uma camada de tinta e pressionada contra o papel (FONSECA, 2008).

Sua tiragem recomendada é a partir de 100 cópias e, para as máquinas mais poderosas, a partir de 2.500 cópias. No Brasil, o processo tipográfico está sendo substituído por outros processos mais eficientes e que proporcionam melhor qualidade e economia. (FONSECA, 2008).

Figura 23 - Tipografia



Fonte: Fonseca (2008)

b) Litografia *Offset*

Fonseca (2008, p. 186) descreve litografia *offset* como “um processo de impressão planográfica, isto é, as matrizes não têm relevos nem entalhamentos em sua superfície”. Usando outras palavras, Oliveira (2013) comenta que neste processo não existe a distinção entre o alto e o baixo relevo, pois as zonas que possuem ou não imagem estão no mesmo nível da chapa de alumínio, sendo por isso chamado de “processo planográfico”. De acordo com Barbosa (2012 apud OLIVEIRA, 2013) nesse processo ocorre a aplicação de dois fluidos, possibilitando distinguir a área de imagem da área sem imagem, a água e a tinta”.

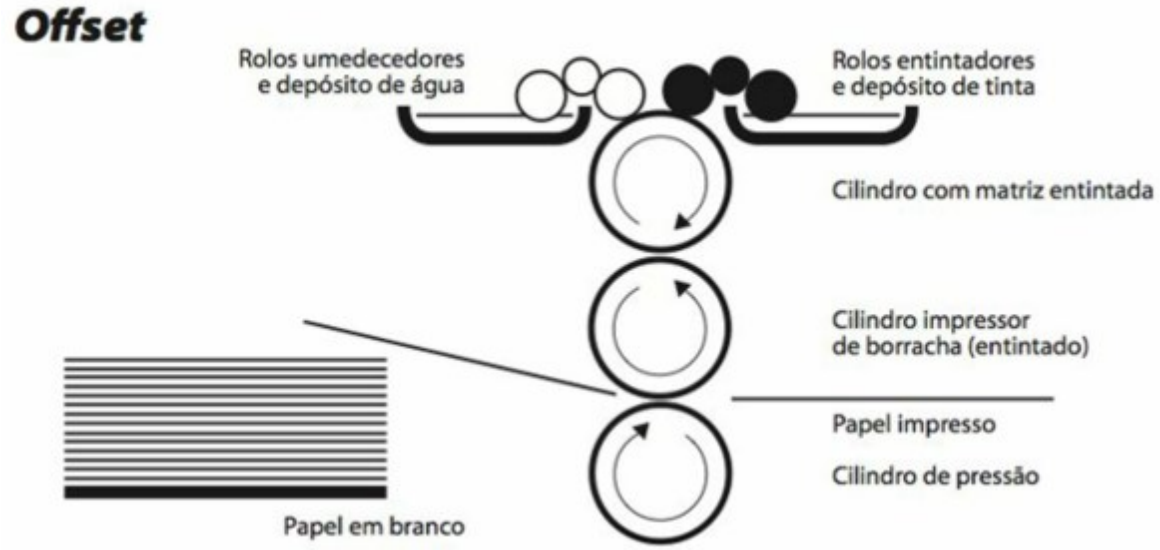
> “Isto só é possível porque a água e a tinta que deve ser à base de óleo não se misturam e a superfície da chapa está preparada para fazer a distinção entre ambas. As zonas sem imagem estão preparadas para receber água e as zonas com imagem rejeitam a água e recebem a tinta. É um bom processo de impressão para quem pretende imprimir papel com mais qualidade a baixo custo” (OLIVEIRA, 2013, p. 14).

Posteriormente, esse processo evoluiu para uma técnica moderna, chamada *offset*, onde a pedra se tornou uma flexível lâmina de metal. *Offset* significa “fora de conjunto”, e esse tipo de impressão recebeu esse nome porque por que a matriz primeiramente imprime a imagem em um cilindro de borracha para depois espelhá-la, transferindo-a para o papel da impressão final (FONSECA, 2008).

Fonseca (2008) acrescenta que esse processo é o mais indicado para impressões de tiragem média, principalmente se existir a presença de muitas

ilustrações, e as tiragens mínimas são de 500 a 1.000 exemplares. Como o processo também utiliza a preparação dos fotolitos e a gravação das chapas das matrizes, possui o custo por exemplar muito mais caro que o da tipografia, especialmente se a tiragem for pequena. Seus principais usos são em revistas de tiragem média, materiais de propaganda, jornais, embalagens, rótulos, cartazes e mapas a cor (FONSECA, 2008).

Figura 24 - *Offset*

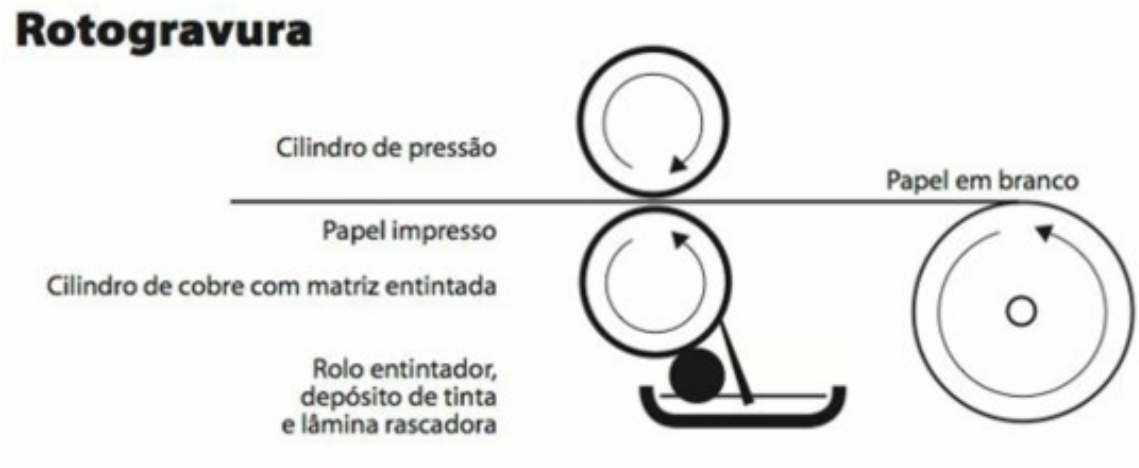


Fonte: Fonseca (2008)

c) Rotogravura

A rotogravura foi baseada das antigas técnicas de gravura em metal e Fonseca (2008) o descreve como “um processo de impressão em *intaglio*”. De acordo com Fonseca (2008) este é o processo mais recomendado para grandes tiragens, acima de 25 mil exemplares, especialmente quando as ilustrações ocupam mais de um terço da superfície. O processo é usado principalmente para a impressão de revistas ilustradas de grande tiragem, papel-moeda, selos postais e envoltórios para alimentos e a tiragem recomendada é acima de 100 mil cópias (FONSECA, 2008).

Figura 25 - Rotogravura



Fonte: Fonseca (2008)

d) Flexografia

Fonseca (2008, p. 189) se refere à flexografia como “um processo planográfico que utiliza matrizes em relevo”. Antigamente, as matrizes para impressão eram manualmente gravadas em placas de borracha flexíveis, proporcionando uma qualidade limitada. Contudo, o processo evoluiu e, com o uso de materiais sintéticos especiais, surgiram as matrizes reproduzidas e gravadas fotograficamente. Atualmente, recursos técnicos possibilitaram refinação do processo, chegando a atingir uma qualidade que pode ser comparada a de processos ditos como os mais precisos, como o *offset* (FONSECA, 2008).

A flexografia é utilizada para a impressão de materiais como envelopes, papéis e sacolas de papel, envoltórios de alimentos e, inclusive, é apropriado para a utilização em superfícies como celofane, papéis encerados, plásticos e filmes de polietileno. Recomenda-se tiragens de 100 cópias para cima, “com matrizes confeccionadas manualmente em borracha (de baixo custo), ou tiragens maiores com matrizes especiais de *syrex* ou outros materiais (de custo bem mais alto) ” (FONSECA, 2008, p. 189).

e) Serigrafia

Segundo Cesar (2006, apud OLIVEIRA, 2013, p. 15) “o processo serigráfico é bastante versátil porque permite imprimir nas mais variadas superfícies como metais,

vidro, cerâmica, madeira, tecidos, papéis, acrílicos, lonas, plásticos, entre outros". Ambrose e Harris (2012, p. 160) apontam a serigrafia como "um método de impressão de pouco volume em que uma tinta viscosa passa através de uma tela que contém um design em um substrato".

Fonseca (2008, p.189) descreve o processo da serigrafia:

> "Procedimento que consiste em passar a tinta, por pressão de um rodo, sobre um estêncil montado em uma tela de seda [...] esticada em um bastidor. O estêncil, que é a matriz, pode ser recortado manualmente em papel ou outro material. Pode também ser pintado na própria tela com substâncias obstruidoras (colas e outras), ou fixado por emulsão fotográfica. A tinta é vertida sobre a tela e, com uma espátula de borracha (rodo), empurrada através da trama do tecido exposto no estêncil sobre o objeto ou superfície que se quer imprimir. "

A serigrafia é um processo extremamente flexível e é utilizada para impressão em diversas classes de papéis, cartões, papelão, madeira, vidro, tecido, metais e plásticos, podendo ser usado, inclusive, em objetos cilíndricos e em grandes metragens de tecido (FONSECA, 2008).

f) Impressão jato a tinta

Fonseca (2008) diz que esse tipo de impressão não possui impacto, aspergindo gostas de tinta minúsculas sobre o papel. O processo funciona por meio de um reservatório de tinta líquida conectado por um tubo, assim, a tinta é vaporizada mediante a vibração e o aquecimento e através de pequenos orifícios, ela é aspergida no papel. Anteriormente, as impressoras a jato de tinta apresentavam limitações na qualidade de reprodução gráfica, contudo, as recentes proporcionam uma alta definição, concorrendo até mesmo com as impressoras a laser em matéria de preço e velocidade de impressão (FONSECA, 2008).

g) Impressão a laser

Baseada na tecnologia das fotocopiadoras, a impressão a laser se trata de uma impressora eletrofotográfica e é capaz de imprimir diversas cópias da mesma página. No seu processo, um espelho rotativo e um raio laser focalizado são quem traçam a imagem em um cilindro fotossensível (FONSECA, 2008).

1.1.1.7 Acabamento

Após impresso o produto, seja ele uma revista, livro ou outro material gráfico, chega o momento onde são feitos os acabamentos finais e refinamentos. O uso de acabamentos pode aumentar o valor final do projeto e, por isso, a decisão do que usar ou não usar deve ser feita com cuidado e de maneira que caiba no orçamento.

> “O acabamento de impressão diz respeito a todos os aspectos que envolvem o modo como o design final é concretizado no produto final. Isso inclui elementos como quais tintas e técnicas de impressão usar, em quais suportes o trabalho deve ser impresso, etc. Também inclui o uso de diferentes técnicas de acabamento, como corte e vinco, dobragem, impressão em relevo e encadernação. ” (AMBROSE, HARRIS, 2012, p. 145).

Fonseca (2008, p. 180-181) explica que “dobra é a redução da folha impressa ao formato final previsto na impressão, por meio mecânico (máquina dobradora) ou manual” e que “vinco é a marca deixada por uma dobra, produzida no papel ou cartão na forma de uma estria impressa por relevo (tipograficamente) sem tinta, em geral para facilitar a dobra”

Além disso, o verniz e os acabamentos físicos são as principais finalizações utilizadas em peças gráficas. Ambrose e Harris (2012) descrevem verniz como um revestimento incolor que é aplicado a uma impressão a fim de evitar o desgaste e as manchas. Ele é capaz de melhorar a aparência de um design e de elementos individuais dentro dele.

A encadernação também se mostra como um processo essencial dentro desta etapa. Segundo Haslam (2006) a encadernação segue o seguinte processo:

1. Dobras das folhas: as folhas impressas são dobradas e transformadas em cadernos.
2. Alceamento: os cadernos dobrados são reunidos na ordem correta, num processo conhecido por alceamento. Após alceada a pilha de cadernos a ordem é verificada.
3. Costura: ocorre a junção dos cadernos do livro, onde os cadernos são unidos entre si por meio de fios de linha ao longo do vinco da lombada.
4. Refile: é utilizada uma guilhotina (trilateral) para refilar o livro no formato final.

5. Colagem: é aplicado na lombada do livro um adesivo que reforça a encadernação.
6. Montagem da capa dura: é feito o processo de montagem da capa, onde o material de revestimento é cortado em tamanho maior que o formato da capa do livro, permitindo a sua dobragem na parte interna da capa.

Outro método muito usado no acabamento é aplicação de relevo. Segundo Haslam (2006, p. 224), “o relevo produz uma imagem mais alta que o plano da superfície do papel”. Segundo o autor, a imagem pode ser gravada com ácido ou estampada numa matriz metálica, o processo com uso de ácido é mais barato, mas produz um único conjunto de planos, enquanto um gravador manual pode ser capaz de modelar detalhes delicados em textos ou imagens.

1.1.1.8 Capas e contracapas

De acordo com Haslam (2006), a capa de um livro possui duas funções: proteger as páginas e indicar o conteúdo". Segundo o autor, o velho ditado sobre não julgar um livro pela capa é uma crítica às habilidades do designer e do ilustrador em comunicar o conteúdo da obra.

A capa de um livro se torna como uma promessa da editora, em nome da autora, para o leitor, funcionando como um elemento de sedução para atrair aqueles que o abrirão e/ou comprarão (HASLAM, 2006).

Haslam (2006) listou os elementos que geralmente são incluídos na capa, na quarta capa e na lombada, explicando ser improvável o uso de cada um dos elementos listados abaixo, e que é dever do designer ver qual deles é necessário segundo o *briefing* do projeto. Abaixo estão listados os elementos básicos que o autor compilou:

1. Elementos da primeira capa: imagem; nome completo da autora; título do livro, subtítulo; texto adicional de capa; formato e tamanho; dimensões da lombada e das orelhas; áreas de impressão disponíveis; exigências de impressão, por exemplo: monocrômica, bicrômica, quadricrômica; c/ ou gravação/ estampagem especial; tipos de revestimento. No Brasil, os programas governamentais exigem que o logotipo da editora figure na primeira capa.

2. Elementos da quarta capa: ISBN/ código de barras; registro do preço de venda, nos Estados Unidos e Grã-Bretanha: (No Brasil não há essa prática); sinopse (nota descritiva sobre o livro, promovendo-o) ou sua descrição; indicações destacando os principais temas abordados no livro; comentários da crítica especializada; biografia resumida da autora; lista de publicações anteriores.
3. Elementos da lombada: nome completo da autora; título do livro, além do subtítulo quando for o caso; logotipo da editora.
4. Orelhas: descrição do livro; opiniões da crítica especializada; biografia da autora; lista de publicações anteriores; fotografias da autora (eventualmente).
5. O ISBN: o número do ISDN (Número Padrão Internacional do Livro), sistema padronizado que identifica numericamente os livros segundo o assunto, título, autor, país, editora, individualizando-os, é reproduzido na quarta capa junto com o código de barras que é utilizado pela rede de comercialização. No Brasil, o uso do ISBN é obrigatório e o número para cada título publicado é expedido pela Agência Nacional do ISBN da Fundação Biblioteca Nacional.
6. Códigos de barra: devem ser visíveis na quarta capa, não podem ficar ocultos em orelhas ou capas Internas; devem ser reproduzidos em um tamanho entre 85% e 120% de seu tamanho original; devem ser impressos em cores escuras e sólidas sobre fundo branco ou inseridos em uma moldura incolor com 2 milímetros da margem em relação ao código.

As capas fornecem aos leitores uma primeira ideia e impressão dos assuntos abordados no livro, comunicando seu conteúdo tanto pelo uso da tipografia quanto da imagem, promovendo assim a venda do livro. Uma vez nas prateleiras ou nas estantes das casas, a lombada do 1ivro serve como uma etiqueta; fazendo com que procuremos os livros por meio da visualização da cor e do design das lombadas (HASLAM, 2006).

2.2 LITERATURA E ILUSTRAÇÃO

Saindo um pouco do universo da construção de um livro físico, esse tópico irá abordar o papel da literatura e da ilustração dentro da formação do senso crítico, do ganho de experiência, para despertar curiosidade e construir conhecimento.

2.2.1 A literatura para a formação do senso crítico

A literatura é necessária. Na sociedade atual, a ato de ler está presente na vida de muitos jovens e adolescentes. Ler faz com que as pessoas se abram ao novo e ao desconhecido, leva-os a diferentes realidades, fazendo-os questionar, criando o senso e olhar crítico. Para muitos ler é também um meio de fuga, criada pelas dificuldades da realidade em que se encontram, e já para outros, é um meio de se libertar ao entrar em mundos onde tudo é possível.

Segundo Haslam (2006, p. 6), “o livro é a forma mais antiga de documentação; ele registra o conhecimento, as ideias e as crenças dos povos e sua história está intimamente ligada à história da humanidade”. Podemos ver que desde sempre os livros estão a passar ideias e crenças, indiferentemente do conteúdo a ser passado, o texto sempre possuiu um caráter único, de modo a transmitir mensagens e a transformar pessoas.

A literatura também provoca mudanças no âmbito educacional. Stéphane Beaud (apud PETIT, 2008) diz que a relação com a cultura escrita é essencial para o aprendizado escolar, sendo assim, o desempenho acadêmico e a leitura estão intimamente relacionados e o bloqueio dos jovens nessa ação condiciona seu acesso aos estudos, bem como à política. O ato de ler, por sua vez, estimula o senso crítico ao mesmo tempo em que os leitores são desprendidos do concretismo da realidade; ela é a fonte de imaginação e fantasia necessária nos jovens e crianças.

O espaço do jovem na sociedade se mostra cada vez mais reduzido pelos adultos. Segundo Petit (2008), a vida dos jovens na sociedade tradicional se mostrava um reflexo da vida dos pais, entretanto, com as diversas transformações tecnológicas e sociais que ocorreram no mundo, muito dessas referências foram perdidas. Neste cenário, Petit (2008) aponta onde a leitura de livros entra como um instrumento que torna os jovens mais autônomos e, assim, não mais objetos de discursos repressivos

ou paternalistas; sendo que é a pluralidade que está em jogo com a democratização da leitura entre os jovens.

> “Para os jovens, o livro desbanca o audiovisual em que permite sonhar, elaborar um mundo próprio, dar forma à experiência. É um aspecto sobre a qual muitos insistem, principalmente nos meios menos favorecidos onde, frequentemente, deseja que os jovens fiquem restritos a leituras mais ‘úteis’. Ora, para os rapazes e moças que encontrei, a leitura se encontrava tanto um atalho para elaborar sua subjetividade quanto um meio de chegar ao conhecimento” (PETIT, 2008).

Vemos que a literatura se mostra uma forma de obter conhecimento e, muito mais que isso, ela oferece uma grande oportunidade de autonomia aos jovens. Diferentemente do modelo tradicional em que livros didáticos e científicos são a única forma de crescer e se conseguir conhecimento, como confiam enorme parte dos adultos, a literatura ensina os jovens, adolescentes e crianças a sonhar e seguir a vida de uma forma mais leve e harmoniosa.

> “Na leitura e na escrita do texto literário encontramos o senso de nós mesmos e da comunidade a que pertencemos. A literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade” (COSSON, 2016, apud MINUZZI [et al.], 2019).

Segundo Cosson (2016 apud MINUZZI, 2019), ao lermos literatura, vivemos outras vidas em mundos e em tempos diferentes, o que enriquece nossa vivência e nossa bagagem cultural. Nessa linha, Tomé e Bastos (2010) comentam que a literatura juvenil pode favorecer o diálogo cultural e a compreensão dos diferentes pontos de vista sobre o mundo, e adiciona que as ilustrações devem acompanhar este movimento.

> “A literatura torna o mundo compreensível a nós, visto que transforma a materialidade em algo profundamente humano. É essa ruptura de tempo e de espaço possível a partir da literatura que a transforma em uma ferramenta tão importante e especial para o desenvolvimento de um repertório sociocultural crítico“ (MINUZZI [et al.], 2019, p.19)

Deste modo, vimos que a literatura exerce importante papel no campo da experimentação. Sobretudo, adicionado o poder das palavras e ilustrações para trazerem o pensamento crítico, a imaginação e o posicionamento das crianças,

adolescentes e jovens perante a sociedade, vemos que a literatura ajuda a construir o indivíduo; não o moldando para o sistema e para o mercado de trabalho, mas para fazê-lo crescer e se desenvolver de acordo com sua própria essência e livre arbítrio.

2.2.2 A ilustração como meio de despertar a curiosidade

A ilustração vem como outra poderosa ferramenta para a formação do indivíduo. Ela tem a capacidade de atrair o olhar das pessoas, levando-as à contemplação e à reflexão. Ilustrações tem o poder de criar mundos, contar histórias e mostrar as ideias e realidades que o ilustrador quer passar e, com isso, podem transportar o visualizador a outras realidades e dimensões imensamente diferentes daquelas em que vivem.

Para Zeegen e Crush (2009, p. 12) “são as ilustrações que capturam a imaginação, que permanecem com o espectador e que conectam ao presente os momentos da nossa história pessoal”. Além de tirar o espectador da realidade normal do plano em que vivem, a ilustração e seus elementos, como as formas, os traços, as linhas e as cores, podem provocar fortes emoções e sensações. Um desenho que mostra uma cena desagradável pode levar o espectador a ficar triste ou com raiva, e um desenho que mostra uma ocasião alegre, romântica ou de conquista, pode levar o espectador a sentir diferentes emoções de satisfação e alegria. Por isso a ilustração, junto com a literatura, tem o papel não só de atrair, mas de passar informação, sensação e sentimento.

É interessante destacar a incorporação das ilustrações como instrumento literário. Segundo Soriano (1975, apud TOMÉ e BASTOS, 2010) a imagem assume um papel essencial enquanto adjuvante no desenvolvimento do poder de compreensão. Embora muitas vezes não se dê a devida importância e ainda haja lacunas graves na formação de leitores de imagens (RAMOS, 2011), é relevante citar a importância das ilustrações em textos direcionados a jovens e crianças, visto que as imagens têm o poder de atrair e dar forma ao pensamento da autora, além de construir o senso crítico, elas contribuem para a construção do público leitor. Por isso, lidar com imagens, lê-las com competência, percebendo seus recursos, é fundamental na época atual (FONSECA, 2009).

Nunes e Ramos reforçam a importância da criação de leitores de imagem e acrescentam que nos livros literários destinado a crianças, as ilustrações agem como

um elemento que enriquece as obras, sendo um aspecto visual que tanto atrai pela sua própria beleza quanto ajuda a contar a história, e que não deve, portanto, ser menosprezadas pelos mediadores de leitura.

> "É preciso, pois, reconhecer que as ilustrações são arte e, como tal, instruem, desenvolvem o conhecimento visual e a percepção das coisas. Por sua criatividade, colorido, projeção, estilo ou forma, ampliam e podem até superar a própria leitura do texto narrado" (LIMA, 2008 apud NUNES {et al.], 2014, p. 3).

É importante ainda saber quais são as melhores partes do livro para serem ilustrados, para que as ilustrações condigam com as cenas mais importantes da obra. Tomé e Bastos (2010, p. 95) comentam que "A maior parte das ilustrações reproduz as cenas mais significativas do enredo, onde se concentra a tensão dramática, apoiando o leitor na contextualização (geográfica ou situacional) da ação". Já Silva e Nakata (2016, p. 2) dizem que "a ilustração explica, sintetiza, interpreta ou acrescenta informação através de imagem pictórica", ou seja, a imagem precisa possuir uma determinada função para existir.

> "No nível mais baixo da publicação de livros, as ilustrações devem ser incluídas meramente para inflar um texto inadequado. No nível mais alto devem ser de uma beleza que mereça ligações excelentes para coleções permanentes. Entre esses extremos, as ilustrações devem informar e interpretar; devem procurar estimular a curiosidade do leitor ou entreter. Devem proporcionar alivio ou meramente servir de ornamento; idealmente deveriam, como a palavra ilustração sugere, iluminar o texto" (SLYTHE, 1970, p.9).

Também, George Hardie, um grande ilustrador e professor britânico, fez uma citação em Zeegen (2009, p. 8), dizendo que a ilustração é o "ato ou efeito de iluminar ou esclarecer um assunto". E Zeegen (2009, p. 50) complementa dizendo que:

> "O desenho pode ser usado para registrar, representar e retratar. Pode ser de observação ou de interpretação, pode refletir uma atmosfera ou um momento, ou ser utilizado meramente para expressar informações".

Com a mesma opinião, Riche (2014, p. 4) completa que "Não há nenhum sentido em imagens que ilustram sem interpretar".

Todos os autores concordam que a ilustração deve necessariamente descrever um assunto importante no texto, para iluminá-lo e faze-lo ser melhor entendido. Para melhor visualizar as conclusões geradas, a lista abaixo mostra os fatores que devem ser analisados para a escolha das partes do texto a serem ilustradas.

As ilustrações, portanto, devem ser feitas de:

- Cenas significativas ou com tenção dramática;
- Cenas que precisam de contextualização para melhorar o entendimento;
- Cenas que atraiam e estimulem a curiosidade do leitor;
- Cenas que forneçam fortes sensações e sentimentos;
- Cenas que comunicam e informam algo, ou que passem mensagens;
- Cenas de clímax.

Após escolher as cenas que serão ilustradas, outra questão relevante são os tipos e técnicas de ilustração que podem ser utilizados. Cesar (2006) destaca os tipos de ilustração mais conhecidos:

- Ilustração técnica: é extremamente objetiva, não possibilita interpretações e o ilustrador não utiliza sua visão pessoal para fazê-la. É mais utilizada em peças históricas, arquitetura e em máquinas;
- Ilustração editorial: é a ilustração para revistas, jornais e livros. Age como complemento para uma parte do texto, facilitando a interpretação da mensagem;
- Caricaturas: são desenhos que realçam exageradamente certas características de uma pessoa de forma humorística e crítica. É usada geralmente na imprensa;
- Ilustração de moda: utilizada por estilistas na criação de suas roupas, para apresentar as criações na etapa anterior à confecção;
- E a História em quadrinhos: são os desenhos quadro-a-quadro que permite que uma história seja lida e interpretada de mais dinamicamente, fazendo parecer como se o leitor estivesse assistindo um filme.

Já Castagini e Balvedi (2010), agrupam os diversos tipos de ilustração em cinco grupos, independente das funções que elas desempenham em cada mercado. São elas:

A ilustração científica, que como finalidade auxiliar o pesquisador a transmitir suas descobertas ao dar suporte ao texto dos artigos e publicações científicas. Essa ilustração tem como característica a fidelidade ao modelo observado e a riqueza de detalhes. A ilustração didática, encontrada em livros didáticos e revistas, e tem como

função auxiliar o professor na explicação de conceitos e fornecer ao aluno uma maior compreensão do conteúdo. A ilustração infantil e juvenil, que tem a intenção de se comunicar e narrar para a criança através da imagem, e aqui existe a necessidade de emocionar e prender a atenção da criança, tanto à imagem quanto ao texto, independente da técnica utilizada. Ilustração publicitária, que possui a intenção de enaltecer as qualidades de artigos a serem comercializados para os consumidores, usando-a como propaganda. E ilustração técnica, que é encontrada em manuais de instrução de produtos, como eletrodomésticos, manuais e folhetos de ações técnicas (CASTAGINI E BALVEDI, 2010).

Quanto às técnicas de ilustração, Cesar (2006) cita, por exemplo, a aerografia (uma caneta que solta jatos de tinta sobre uma superfície, e ao isolar algumas partes com uma máscara é possível conseguir efeitos de volume e realidade), bico de pena (possibilita um traço com variações entre fino e grosso e são usados bastante em histórias em quadrinhos e caricaturas), pastel (lápis que podem ser oleosos ou secos e que proporciona ao desenho uma textura aveludada) e óleo, uma técnica muito antiga na história da ilustração, ele possuiu um bom manuseio e uma mistura uniforme e suave.

Já Castagini e Balvedi (2010), apontam outros materiais e técnicas de ilustração, como os lápis 2H, HB, 2B, 4B e 6B (em que o B significa Brand ou Black, referência à mina macia ou preta do lápis, e a letra H significa Hard, referência à mina dura do lápis). Para finalizar, as autoras citam a caneta nanquim e o bico de pena. Abordando a criação de ilustrações na área digital, os materiais utilizados nessa área são o computador, o scanner (dispositivo que lê a imagem e a passa para o computador), o mouse e a *tablet*, ou mesa digitalizadora (substitui o mouse na criação digital das ilustrações, permitindo o desenho direto no computador), além da utilização de softwares de edição e criação de imagens.

Ainda, há a escolha de utilizar técnicas de fotografia e de pintura digital para a produção das ilustrações, ou ainda juntar ambas as técnicas de pintura manual e digital para a formação das imagens.

Dessa maneira, podemos afirmar que as ilustrações apoiam os leitores no processo de compreensão de uma cena ou ação, são elas que fornecem um gosto de realidade e aprofundam a relação do leitor com a história do livro. Ilustrações podem atrair os leitores de diferentes formas, desenhos com traços e cores belas podem atrair tanto quanto desenhos que causam estranheza, chamando a atenção e despertando

curiosidade. O universo da ilustração é enorme e existem várias maneiras de utilizá-la de modo a atrair e proporcionar as sensações desejadas.

2.2.3 A literatura como forma de transmitir conhecimento

Desde os tempos antigos, diversos autores utilizaram a literatura como um meio para transmitir conhecimento, seja através da filosofia ou utilizando histórias e contos como forma de passar uma ideia, um pensamento ou uma verdade escondida. Como é o caso das Fábulas de Esopo, onde cada fábula revela uma lição de moral e os personagens, mostradas na forma de animais, tem personalidades quase humanas. As mitologias grega e romana também possuem um conhecimento escondido, contando histórias de deuses, ninfas, humanos e outros seres da natureza, foram criadas como ferramenta para ensinar e transmitir ensinamento. Do mesmo modo, o livro escolhido como base para este projeto foi escrito para passar uma mensagem de natureza esotérica e, apesar desse objetivo estar implícito na história do livro, um estudo sobre seu conteúdo é necessário para que não existam barreiras para a interpretação da história a para a aplicação do conteúdo dos tópicos anteriores.

A palavra “conhecimento” deriva do grego “*gnosis*”, palavra que gerou o termo em português “gnose”. Este termo também foi usado para o nome de um movimento espiritual internacional: movimento gnóstico e, para os gnósticos, gnose é o conhecimento próprio da essência humana, aquilo que de melhor existe dentro de cada um, um conhecimento diferente do racional ou do intelectual (SIGNIFICADOS, 2017).

É a ciência gnóstica o conhecimento que foi utilizado nas entrelinhas da história, com o objetivo de revelar um importante caminho espiritual aos leitores e mostrar o que se deve fazer para se mudar internamente. Contudo, o principal intuito do livro é causar uma inquietação aos leitores, de modo que eles se questionem quem são, onde estão e o que estão fazendo, fazendo-os questionar-se sobre suas missões de vida e qual o real sentido de suas existências.

Na sociedade atual, se acredita que certas coisas são importantes enquanto outras não são. Vantagens e desvantagens são colocadas no caminho de cada pessoa, dependendo do lugar e da condição em que nascem; pessoas são favorecidas ou desfavorecidas segundo suas baixas ou altas capacidades, habilidades, condições e características. Tudo se encontra desequilibrado. Existe

muito muito egoísmo, inveja e ciúme no mundo, muitas pessoas são rebaixadas pela cor da pele e muitas outras são maltratadas por causa do seu gênero ou posição social, entre outros diversos fatores.

Por isso, cabe dizer que todos são humanos e pensar no humano é o primeiro passo de qualquer processo. Pensar na saúde e bem-estar das pessoas em primeiro lugar, com empatia e amor, é essencial para qualquer verdadeira sociedade. A demanda, a economia e os demais fatores são secundários perante a felicidade dos seres humanos. Contudo, enxergar esse desequilíbrio é complicado para quem sempre viveu nessa realidade, para isso, é necessário passar por um longo processo de autodescobrimento. Em outras palavras, é preciso passar por uma grande mudança psicológica.

O livro literário enfatiza a importância de conhecer a si mesmo e que, para isso, existem práticas e ferramentas que podem ser usadas no processo, como a auto-observação dos pensamentos e a prática de eliminação dos defeitos.

> “Essa questão do mim mesmo, o que eu sou, isso que pensa, sente e atua, é algo que devemos auto explorar para conhecer profundamente [...] Necessitamos conhecermos a nós mesmos, por via direta [...] De modo algum isso seria possível de não nos auto-observássemos em ação de instante a instante, de momento a momento [...] só assim poderemos chegar ao conhecimento verdadeiro de nós mesmos. ” (WEOR, 1993, p 43).

Segundo o conhecimento gnóstico, o livro explica que dentro de cada pessoa existe uma faísca essência divina, também chamada de “Alma”, “Chispa divina” ou “Real Ser”, e ela é o que existe de mais puro, divino e belo dentro de cada um. Contudo, Weor (1993) revela que apenas 3% da essência está liberta, sendo que o restante (em torno de 97 %) está presa dentro dos nossos defeitos, como a luxúria, a inveja e o orgulho.

Esses defeitos que existem dentro das pessoas e que influenciam em suas ações, comportamentos e pensamentos, receberam vários nomes por diversos autores, como eus psicológicos, defeitos, agregados psicológicos ou até mesmo os conhecidos sete pecados capitais.

Weor (1993, p.42) fala o seguinte sobre os eus psicológicos:

> “Somos pessoas adormecidas, inconscientes e isso é o grave. Desafortunadamente pensamos de nós mesmos o melhor e nem sequer suspeitamos que estamos adormecidos [...] Todo mundo crê que se conhece a si mesmo e nem remotamente suspeita que existe a ‘doutrina dos muitos’. Realmente, o eu psicológico de cada um é múltiplo; sobrevém sempre como

> muitos. Com isso queremos dizer que temos muitos 'eus' e não um só [...] Vou ler o jornal, diz o eu do intelecto; ao diabo com tal leitura, exclama o eu do movimento, prefiro dar um passeio de bicicleta. Que passeio, que nada! Grita um terceiro em discórdia, prefiro comer, tenho fome. Se nós pudéssemos nos ver num espelho de corpo inteiro, tal como somos, descobriríamos, por nós mesmos, em forma dieta, a doutrina dos muitos".

Com isso, pode-se afirmar que a fato das pessoas estarem "adormecidas" se deve ao fato de que 97% das suas essências estão presas em meio a "eus psicológicos" e que eles não são apenas sete, como o conhecimento comum diz, mas sim se tratam de múltiplos "eus" que se mascaram atrás das vontades humanas. "Durante o dia se manifestam todos estes elementos psíquicos, que são os que alimentam ao ego" (VALBUENA, 1993, p. 13).

Valbuena (2000) afirma que a morte do ego é o único caminho para sair do círculo vicioso em que se encontra a humanidade e que a Essência é quem impulsiona as pessoas e dá força a necessária para prosseguir no caminho do trabalho espiritual. "Essa Essência ou Alma está presa em todas as nossas maldades, defeitos ou eus psicológicos que esotericamente diz-se 'Ego', que são os que não a deixam manifestar-se com liberdade porque são os que tomam a voz e o mando da pessoa" (VALBUENA, 2000, p. 31).

Valbuena propõem comparar o Ego com uma árvore, essa árvore está fixa no chão com suas raízes principais, que impedem que a árvore caia e a protege dos ventos, e são as pequeníssimas raízes quem se aprofundam na terra e absorvem a seiva para alimentá-la. Da mesma forma é com o Ego. Nesse cenário, as raízes grossas que sustentam a árvore representam os defeitos capitais, como a ira, o orgulho, a preguiça e a gula. E as pequenas raízes, que a alimentam, são os detalhes, ou seja, as pequenas manifestações de algum desses defeitos que as pessoas não creem ser, de fato, um defeito. Esses detalhes todos tem em grande quantidade e são quem fornece energia e força para essa árvore, representada como o Ego (VALBUENA, 2000).

Figura 26 - A árvore do Ego

Fonte: Valbuena (2000, p. 32)

Os autores revelam a auto-observação como a forma para eliminar o Ego. Observar os detalhes diminutos que existem em cada um de nós, pois eliminando cada uma dessas pequenas raízes, a árvore vai perdendo a força, porque vai-se cortando a sua fonte de alimentação e, em decorrência disso, a árvore vai desnutrindo-se, secando-se. (VALBUENA, 2000).

> “Detalhes negativos como os maus pensamentos, o ódio, a inveja que sentimos contra outras pessoas, a ambição, apanhar moedas e coisas insignificantes, falar mentiras, dizer palavras cheias de orgulho, a cobiça; enfim, todas essas coisas que no fundo são negativas, devemos começar a desintegrá-las seriamente” (VALBUENA, 2000, p. 33).

É um fato que as pessoas não acreditam no que não podem ver, tocar ou apalpar, entretanto, todos devem concordar que existe o pensamento, as memórias e os sentimentos, coisas que não se podem ver, mas cuja existência á irrebatível. Pode-se admitir a realidade do corpo físico, mas quando se trata da psicologia individual de cada um, as pessoas tendem a subestimá-la, qualificando-a como sem importância.

Quando alguém começa a se auto observar, é o sinal de que aceitou a realidade de sua própria psicologia (WEOR, 1993).

Os atores apresentados concordam com a necessidade de desintegração dos defeitos, defendendo que o Ego controla as ações dos seres humanos, impedindo a livre atuação da essência divina. Contudo, Weor (1993) adverte esse é um caminho árduo, que requere uma decisão firme de quem decidir trilhá-lo. Também, o autor comenta que as pessoas nunca tentariam observar a si mesmos se antes não tivesse uma razão, porque elas não querem mudar, contentam-se em como estão e em como vivem. “Quando nos identificamos com tal ou qual eu, de fato, o fortificamos, em vem vez de desintegrá-lo” (WEOR, 1993, p. 61).

> “Inquestionavelmente existe um lado obscuro de nós mesmos que não conhecemos, ou não aceitamos [...] Enquanto não estejamos bem relacionados conosco mesmos, tampouco estaremos bem relacionados com os demais e o resultado será conflitos de toda a espécie. Uma regra geral no trabalho esotérico gnóstico é que, quando não nos entendemos com alguma pessoa, podemos ter a segurança de que esta é a própria coisa contra qual é preciso trabalhar sobre nós mesmos” (WEOR, 1993, p. 97).

Desse modo, o livro a ser usado nesse projeto procurou passar o caminho para a revolução da consciência de uma maneira leve e interessante, que cativa os jovens e os leva a pensar. Nesse caminho será necessário que o protagonista saia da sua zona de conforto, sofra, questione a si mesmo e a realidade a sua volta, se dê conta do que existe dentro dele e, a partir daí, decida mudar, eliminando o mal que existe dentro de si como único caminho para verdadeiramente se libertar.

3 PROJETO DE DESIGN

Essa primeira etapa do projeto consiste em imergir no livro, identificando os principais assuntos e o conteúdo que a obra trata, seguido pelo início do processo de produção das ilustrações, antes de ser tratada a parte do projeto gráfico do livro.

3.1 IMERSÃO NO LIVRO

O livro conta a história de um jovem brasileiro descendente de japonês chamado Miyamoto Kiryuu, que tendo visto seus pais serem assassinados quando criança, tornou-se uma pessoa crítica e fria com a realidade e com as pessoas.

A história começa com o protagonista participando de um torneio de luta realizada em uma ilha desconhecida, cujo prêmio é o que ele acredita ser um Ovo de Elêusis, uma joia muito rara que dizem fornecer um grandioso poder a quem o possuir. A ilha, escondida entre a terceira e a quarta dimensão, é habitada por seres a quem o protagonista chama de ”monstros”, criaturas que, segundo ele, mataram sua família, e seu principal objetivo é eliminar esses seres para que eles não ameacem a segurança dos humanos, e não destruam famílias assim como fizeram com a sua. Contudo, ao descobrir que o prêmio do torneio era falso, ele volta para sua casa na cidade de Nova Friburgo, localizado no interior do estado do Rio de Janeiro, onde em uma velha casa de madeira no alto de um morro cercado por árvores, Kiryuu reencontra sua irmã mais nova, Hana, e sua avó, a que chama de Velha Buya.

Obstinado a conseguir poder para vingar-se da morte dos pais, Kiryuu volta à ilha para obter informações, sem perceber que era seguido por um colega de sua faculdade de Direito, Pedro, um jovem altruísta e modesto, uma pessoa simples e comum, e que não gosta de brigas. Na viagem, é apresentado a Pedro uma realidade estranha e diferente a que conhecia, e ele se assombra diante da brutalidade do protagonista para com os outros seres, ao vê-lo matando um daqueles chamados “monstros” sem piedade, e ouvi-lo dizer barbaridades sobre eles. Retornando da viagem, os dois se separam.

Ao obter uma importante informação sobre os Ovos de Elêusis, Kiryuu começa a procurar por um eleusiano, outro ser de outra dimensão a quem sabe que pode leva-lo até a cidade de Elêusis, onde encontrará o ovo que lhe fornecerá o poder para matar todos os monstros. Ele acaba conhecendo mais pessoas, Mestre Scio, um idoso

recluso que não o aceita para compartilhar informações; Dara, discípula de Scio, uma jovem amante de aventuras e encantada com a beleza e as possibilidades do mundo; Cássio, um homem rico e individualista, que faz de tudo para que Scio o aceite como discípulo para treiná-lo, para que possa salvar sua amada que está presa nas costas de uma tartaruga gigante; e, enfim, Kiryuu encontra Caefi, um eleusiano inicialmente disfarçado de humano, ao qual o protagonista logo odeia pelos simples fato de não ter nascido humano. Kiryuu e Caefi discutem perigosamente diversas vezes, cada um com desculpas para criticar e julgar o outro.

Após diversos acontecimentos, brigas, lutas, momentos de tensão e ocasiões de quase morte, Kiryuu, Pedro, Dara e Cássio parte para a grande jornada rumo à Cidade Sagrada de Elêusis, com o eleusiano, Caefi, como guia. Dessa maneira, eles voam de avião até Florianópolis, em Santa Catarina, onde precisam procurar a praia do Santinho, no norte da ilha, lugar repleto de inscrições rupestres e segredos antigos. O grupo passa a noite protegido entre os homens do sambaqui no Museu Arqueológico a Céu Aberto e, ao amanhecer, escalam o Morro das Aranhas, encontrando no caminho a entrada para outra trilha, que os leva até uma caverna cujo interior esconde uma incrível Muralha de Símbolos. Caefi desvenda a senha tocando na ordem correta dos símbolos e o portão se abre e, finalmente, entram na quarta dimensão.

A forma da quarta dimensão se revelou uma floresta normal, com árvores altas e grossas, e o grupo segue por uma larga trilha. Dias depois, chegam em um portal, onde precisam escolher entre o lado direito e o esquerdo para continuar. Seguem pelo lado direito e se veem em uma passagem de cristal, que leva até outra grande muralha e, passando por ela, chegam à cidade sagrada.

Na cidade, Kiryuu se encontra entre inimigos muito hospitaleiros, já que para ele até mesmo os gentis eleusianos eram monstros que precisavam ser eliminados. Contudo, os eleusianos dão a todos eles a oportunidade de conseguir um Ovo de Elêusis. Para isso, eles só precisam passar em uma prova chamada a “Prova do Guardião”. A prova ocorreu em um grande templo, completamente escuro, e eles tinham três chances de conseguir, caso contrário, jamais teriam direito de tentar novamente.

Sem saber direito como funcionava o teste, Kiryuu falhou miseravelmente nas duas primeiras vezes, ao se deixar levar pelos seus desejos, pela sua vingança e pelo seu forte ego, que criou forma diante de si com a figura de um ser imenso e

monstruoso, com chifres e com em eco de vozes. Esmagado e derrotado pelo próprio e insaciável ego, Kiryuu reconheceu que o pior e mais terrível monstro na verdade morava dentro dele, e tratou de procurar por meios para tentar se livrar da presença dos agregados psicológicos que somente agora começava a sentir. Ele teve medo antes de tentar a terceira vez, mas ao decidir lutar verdadeiramente contra o monstro dentro de si ao invés de contra os seres que chamava de monstros, ele passou na prova e conseguiu o ovo que tanto queria. Contudo, já não tinha mais a mesma sede de vingança e a mesma vontade em matar os seres de outros mundos.

No caminho de volta para casa, o protagonista tem uma visão do passado, onde vê o que realmente aconteceu no dia em que seus pais morreram. Viu que não foi um monstro o responsável pela morte deles, e sim um humano, seu pai, que matou sua mãe, e abandonou ele e sua irmã mais nova. Confuso e com a sede de vingança renovada, ele termina o livro com a certeza do que fazer a seguir, como mostra o último parágrafo do livro:

> "Kiryuu apoiou a espada sobre o joelho, escorou-se na lateral do barco e sorriu ligeiramente. Ali, nas águas de Florianópolis, jurou que daquele momento em diante buscaria não por vingança, mas por justiça do monstro da visão. Buscou o ovo de Elêusis na mochila e o colocou em seu colo. A superfície azul refletiu o céu, desmembrando feixes de luz de mesma cor até os cantos mais escondidos do barco. '*Você vai me ajudar a mata-lo*' sussurrou a ele e viu-o reagir à sua voz antes de voltar, inerte, ao seu sono. '*Você vai me ajudar a matar meu pai*' " (da autora, p. 302).

3.1.1 Conceito

É possível ver que apesar do protagonista já saber que tem matou sua mãe foi um humano, ele se refere ao próprio pai como "monstro", aparentemente trocando os papéis de "monstro", não como um ser que não nasce humano, mas como um humano, ou qualquer ser, que tenha realizado ações dignas de um monstro. Também, é possível ver que ele ainda guarda muito rancor, e que sua jornada só está começando.

O livro, enfim, fornece uma discussão profunda sobre a diferença entre justiça e vingança e também a necessidade de perdoar e de ter misericórdia, e levanta muitos questionamentos, como o que leva as pessoas a julgarem as outras, o que motiva uma pessoa a desistir de viver, o que faz uma pessoa a cair e, principalmente, mostra o grande esforço necessário para se reerguer. Na história, o protagonista possuía um

objetivo obscuro, que consistia em eliminar os monstros que odiava, mas para conseguir obter o poder para ser capaz de fazer isso, ele precisou pôr em risco os defeitos psicológicos que o impulsionavam nessa vingança. Ao arriscar e decidir eliminar o Ego, ele passou na prova, contudo, seus antigos objetivos se mostraram confusos e embaralhados, desse jeito, o protagonista se encontrou, no final desse primeiro livro, a procura de novos propósitos, mas ainda sem encontrar sua razão de viver, e ainda sem entender o significado da sua existência, contexto que será melhor abordado nos seguintes livros.

Quanto aos cenários do livro, a maior parte deles acontecem dentro da casa do protagonista, na universidade, no templo e em lugares a céu aberto e com amplas paisagens, como na ilha e nas diversas florestas e morros em que se desenrola a trama. Os personagens principais são jovens, com idade entre 15 e 25 anos, sendo que o protagonista possui 18 anos.

Os cenários do livro e as idades dos personagens influenciam diretamente na produção das ilustrações e na diagramação do livro, que começará a ser discutido no próximo tópico.

3.2 DEFINIÇÃO DO PROJETO

De acordo com as decisões da metodologia de projeto apresentada anteriormente, a partir deste tópico foi aplicado a metodologia de Silva e Nakata (2016) para ilustração. Esta primeira etapa da metodologia se subdivide em “Descrição do objetivo do projeto”, ”*Briefing* das ilustrações” e “Especificações técnicas”.

3.2.1 Descrição do objetivo do projeto

O objetivo das ilustrações é tanto atrair o público-alvo quanto retratar as cenas do livro da forma como a autora as imaginou quando escreveu.

3.2.2 *Briefings* das ilustrações

Neste tópico foram desenvolvidos *briefings* com as principais informações do projeto para cada uma das ilustrações e levantadas ideias e requisitos sobre cada cena onde as ilustrações serão vinculadas dentro do livro.

Os requisitos a serem seguidos no projeto de ilustração são:

1. Dez cenas serão ilustradas (10 ilustrações);
2. A finalidade das ilustrações é representar a principal ação de cada capítulo;
3. As ilustrações serão em preto e branco;
4. O público é composto por jovens entre 15 e 25 anos;
5. O tamanho da imagem será de 14,8x21cm (tamanho do papel A5);
6. O veículo em que será publicada é mídia impressa;
7. A resolução de cada imagem deverá ser acima de 300dpi;

Em decorrência da limitação da autora no desenho de traços humanos, o formato do corpo dos personagens, assim como o foco em expressões faciais e no rosto não ocuparão a maior parte da ilustração, ficando em segundo plano, direcionando a atenção para a paisagem e o cenário ao invés dos personagens. E levando em conta a necessidade de produzir um livro acessível ao público, foi decidido fazer as ilustrações em preto e branco, pois as páginas coloridas são mais caras e elevam o preço final do produto, o que faria com que fosse necessária uma tiragem consideravelmente maior para deixar o preço acessível. No entanto, o preço de realizar essa grande tiragem de exemplares do livro possui custos que não estão ao alcance da autora desse projeto, tornando a escolha de fazer os desenhos coloridos arriscada, sendo assim, foi observado que a escolha pelas ilustrações monocromáticas são seguras e garantem um preço ideal e que também atraia o leitor.

3.2.3 Especificações técnicas

Para a confecção deste projeto de ilustração, é necessário definir alguns parâmetros pelos quais este será pautado. Por questões de cronograma e tempo de execução, foi decidido realizar um total de dez ilustrações a serem inseridas ao livro, cujos capítulos foram escolhidos pelo autor com base na sua relevância para a história, e outros aspectos como personagens e eventos de maior importância. Os capítulos escolhidos são os seguintes:

- Capítulo 2 – Colega de Quarto
- Capítulo 4 – Lembrança
- Capítulo 8 – Nova Jornada
- Capítulo 9 – Pela Primeira Vez no Mundo Humano

- Capítulo 24 – A Muralha de Símbolos
- Capítulo 27 – A Cidade de Elêusis
- Capítulo 28 – Traidor
- Capítulo 29 – O Seu Monstro
- Capítulo 34 – Gratidão
- Capítulo 40 – A Cachoeira do Retorno

Estas ilustrações serão inseridas na página onde ocorre a ação (principal cena) de cada capítulo, buscando ilustrações que não apenas atraiam visualmente, mas que representem o conteúdo textual dos capítulos a qual serão associadas e comunique o que ele quer passar.

3.3 LEVANTAMENTO DE DADOS

Esta etapa vai tratar da produção de painéis visuais para cada uma das partes do texto escolhidos para fazer as ilustrações, que servirão como referência e inspiração, além de fornecer os requisitos necessários para a escolha das alternativas finais.

3.3.1 Painéis visuais e decupagem

Após escolhida cada uma das principais cenas de cada capítulo do livro a serem ilustrados, segundo a lista de características feita anteriormente, cada cena passou por uma “decupagem”, ou seja, uma divisão ou corte das partes, separados em cenas menores. A seguir são apresentadas as cenas do livro decupadas junto de um breve *briefing* para juntar as informações e requisitos necessários para cada desenho, além dos painéis visuais para auxiliar e inspirar no desenvolvimento das alternativas.

1. Cena 1

Na cena 1, localizada na página 29 do livro, o protagonista está de pé no cais de um porto, esperando para embarcar em um barco.

Decupagem da cena:

1. Parado em cima do cais, observou o amanhecer fresco e parcialmente nublado; 2. Em um porto isolado em umas das praias do Rio de Janeiro, esperou pelo barco que mais uma vez o levaria ao seu destino.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Porto;
- Tempo: Parcialmente nublado; amanhecer;
- Personagens na cena: Protagonista;
- Elementos: Barcos, cais, mar, céu;
- Cores predominantes: frias e acinzentadas.

Figura 27 - Painel visual da cena 1

Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

2. Cena 2

Na cena 2, localizada na página 49 do livro, um antigo conhecido do protagonista se retira do estádio na forma de um tritão.

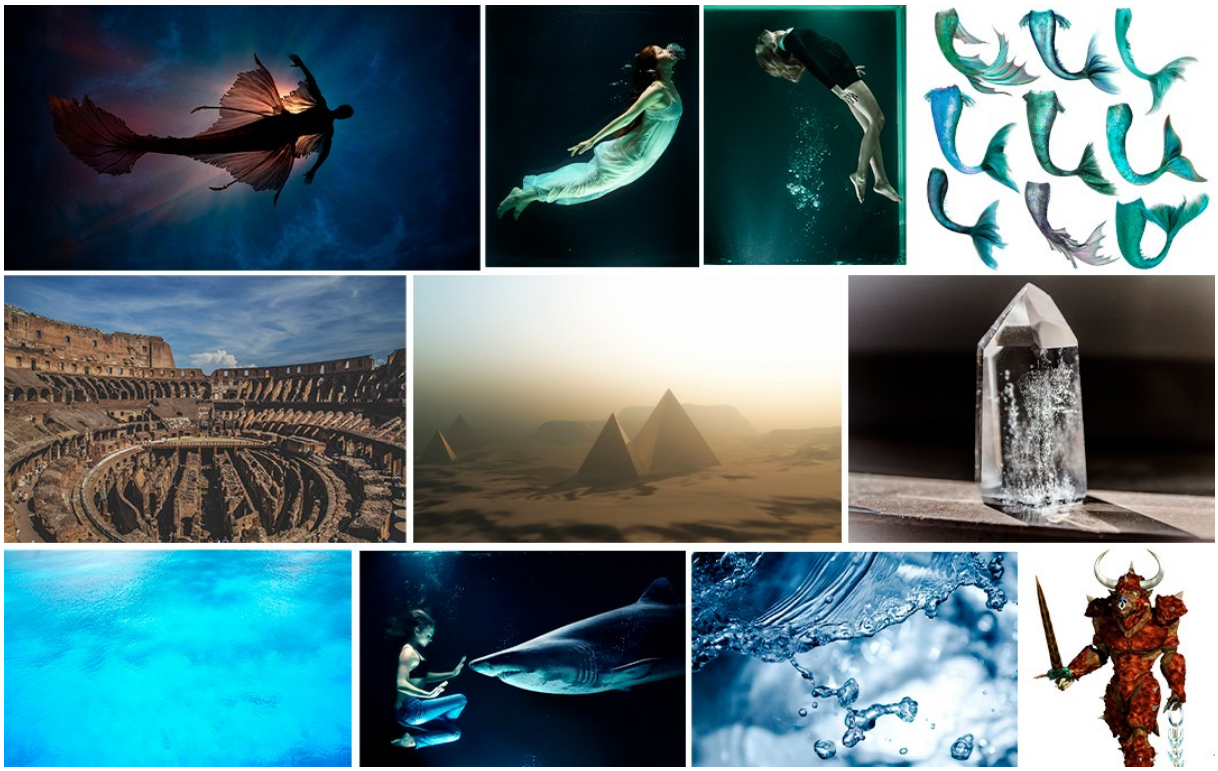
Decupagem da cena:

1. Antes de ser anunciado o vencedor da luta, o tritão foi embora; 2. Com seu enorme domínio sobre a água, traçou um caminho nadando pelo céu através da cidade, deixando um rastro cuja forma lembrava os rios sinuosos da Amazônia.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Estádio;
- Tempo: Com sol, horário da tarde;
- Personagens na cena: Tritão, minotauro e plateia;
- Elementos: Arquibancada, água, ringue, céu;
- Cores predominantes: Cores frias.

Figura 28 - Painel visual da cena 2



Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

3. Cena 3

Na cena 3, localizada na página 70 do livro, o protagonista junto de Pedro está subindo por uma trilha no morro, e avista sua casa e sua irmã a distância.

Decupagem da cena:

1. Aos poucos, o morro foi ficando mais plano e a trilha mais larga; 2. A terra foi trocando de lugar com uma grama leve e fofa; 3. Kiryuu avistou uma pequena casa

de madeira com dois andares. Algumas falhas na parede mostravam o trabalho manual que alguém da família devia ter feito há muito tempo atrás; 4. Encontraram Hana no lado de fora, treinando uma típica dança japonesa com um antigo quimono.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Base do morro com casa;
- Tempo: Com sol, início da tarde;
- Personagens na cena: Irmã do protagonista;
- Elementos: Grama, árvores, casa;
- Cores predominantes: Tons verdes e de madeira.

Figura 29 - Painel visual da cena 3

Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

4. Cena 4

Na cena 4, localizada na página 78 do livro, aparece um personagem novo, um eleusiano exilado chamado Caefi, que encontra o mar pela primeira vez e volta inteiramente sua atenção para uma concha que encontra na areia.

Decupagem da cena:

1. Aproximou-se do mar com curiosidade e abaixou-se onde o pó amarelo estava duro e levemente acinzentado em contato com a água; 2. Tateou o chão, encontrando peculiares pedras do mar, posicionadas como se tivessem sido abandonadas pelo oceano; 3. Tantas formas, cores e tamanhos haviam ali, uma mais linda que a outra; 4. Uma delas lhe chamou a atenção, a pegou e avaliou entre os dedos sujos; 5. Tinha um formato de cone com uma espiral no topo e, na superfície lisa, manchinhas alaranjadas estavam primorosamente estampadas.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Praia do Santinho (Florianópolis);
- Tempo: Com sol, amanhecer;
- Personagens na cena: Caefi (eleusiano);
- Elementos: Mar, areia, conchas;
- Cores predominantes: Azul e tons claros de amarelo e ocre.

Figura 30 - Painel visual da cena 4

Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

5. Cena 5

Na cena 5, localizada na página 177 do livro, o protagonista entra em uma imensa caverna e encontra um portão repleto de símbolos, que se trata da passagem para a quanta dimensão, onde está localizada a Cidade de Elêusis.

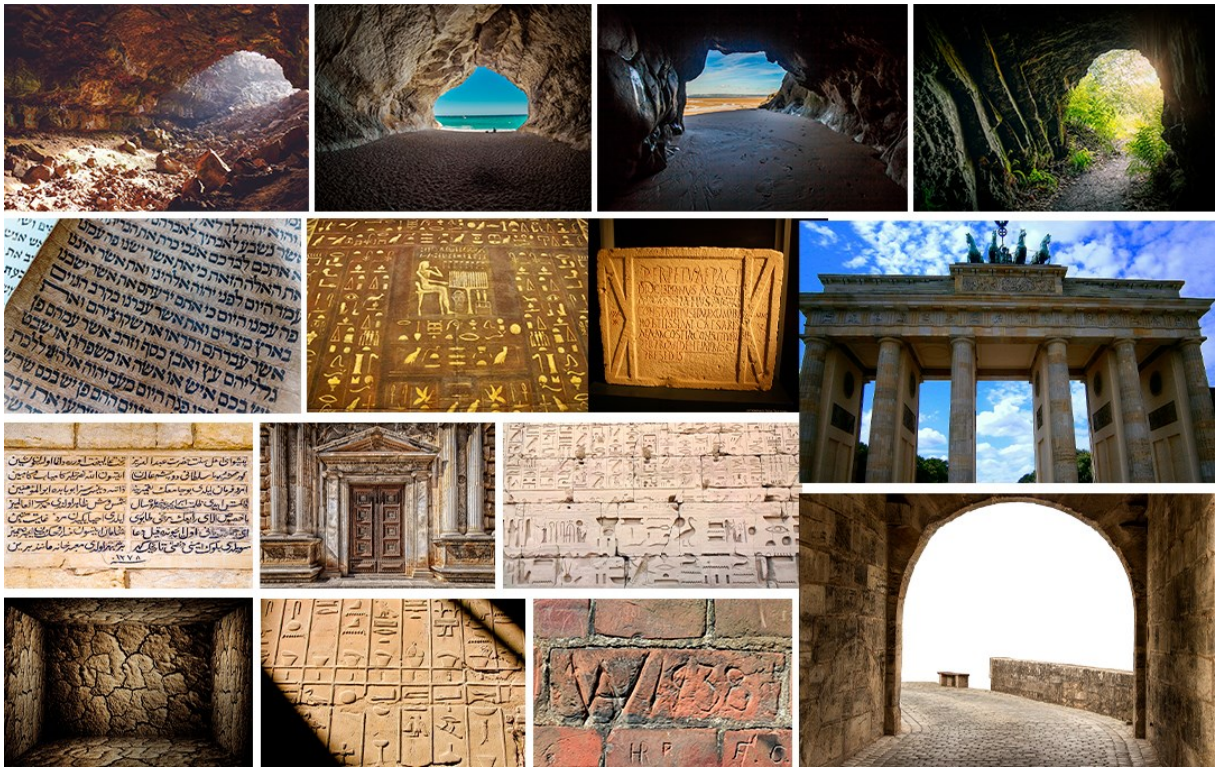
Decupagem da cena:

1. Olhou para o maior portão que já tinha visto. Com a forma de dois grandes quadrados, ele se apoderava de toda a parede e, na sua superfície, símbolos estavam organizados em fileira por toda sua extensão; 2. Deu alguns passos vacilantes para o interior do recinto; 3. Curioso, adiantou-se muitos metros até a parede para sentir o relevo baixo das formas geométricas.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Caverna;
- Tempo: Amanhecer (irrelevante);
- Personagens na cena: Protagonista
- Elementos: Terra, pedras, portão de pedra;
- Cores predominantes: Tons de marrom.

Figura 31 - Painel visual da cena 5



Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

6. Cena 6

Na cena 6, localizada na página 196 do livro, o grupo chega em um portal em forma de arco dividido em dois caminhos.

Decupagem da cena:

1. Era um arco colossal feito de cobre, dividido por uma coluna de mesmo material e, em sua lisa superfície, ramos de árvore entalhavam-se em espiral. Elas se estendiam até se cruzarem no centro e desaparecer no topo do arco; 2. Na passagem, haviam dois caminhos idênticos, uma estrada dobrava para a esquerda e a outra para a direita.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Floresta;
- Tempo: Tarde com sol;
- Personagens na cena: Protagonista, Pedro (colega), Dara (conhecida), Cássio (conhecido) e Caefi (eleusiano);
- Elementos: Portal, trilha, árvores;
- Cores predominantes: Verde e cor de cobre.

Figura 32 - Painel visual da cena 6

Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

7. Cena 7

Na cena 7, localizada na página 208 do livro, Caefi se prepara para lutar contra um guerreiro eleusiano.

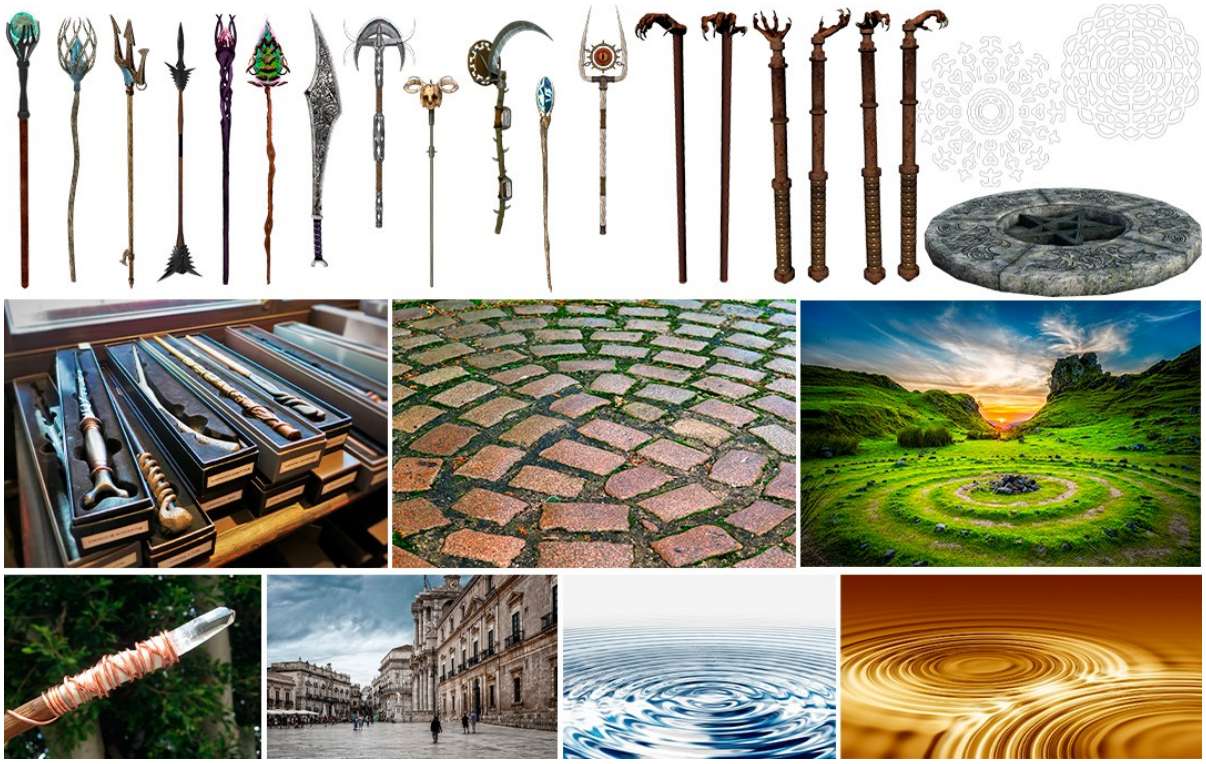
Decupagem da cena:

1. Kiryuu contemplou uma estrutura circular esculpida em baixo-relevo no centro da grande área. Dentro dele, símbolos idênticos aos da muralha estavam organizados em torno do eixo; 2. Caefi andou até o expositório de pedra que guardava uma dúzia de bastões compridos posicionados horizontalmente, um em cima do outro; 3. Caefi pega um de tonalidade branca leitoso, com adornos prateados nas pontas em relevo.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Centro da cidade de Elêusis;
- Tempo: Tarde com sol;
- Personagens na cena: Caefi (eleusiano); guerreiro eleusiano; plateia;
- Elementos: Bastões, expositório; estrutura em relevo no chão; casas;
- Cores predominantes: Tons de marrom.

Figura 33 - Painel visual da cena 7



Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

8. Cena 8

Na cena 8, localizada na página 217 do livro, o protagonista se encontra pela primeira vez com o guardião do umbral, um mostro criado por todos os seus defeitos interiores.

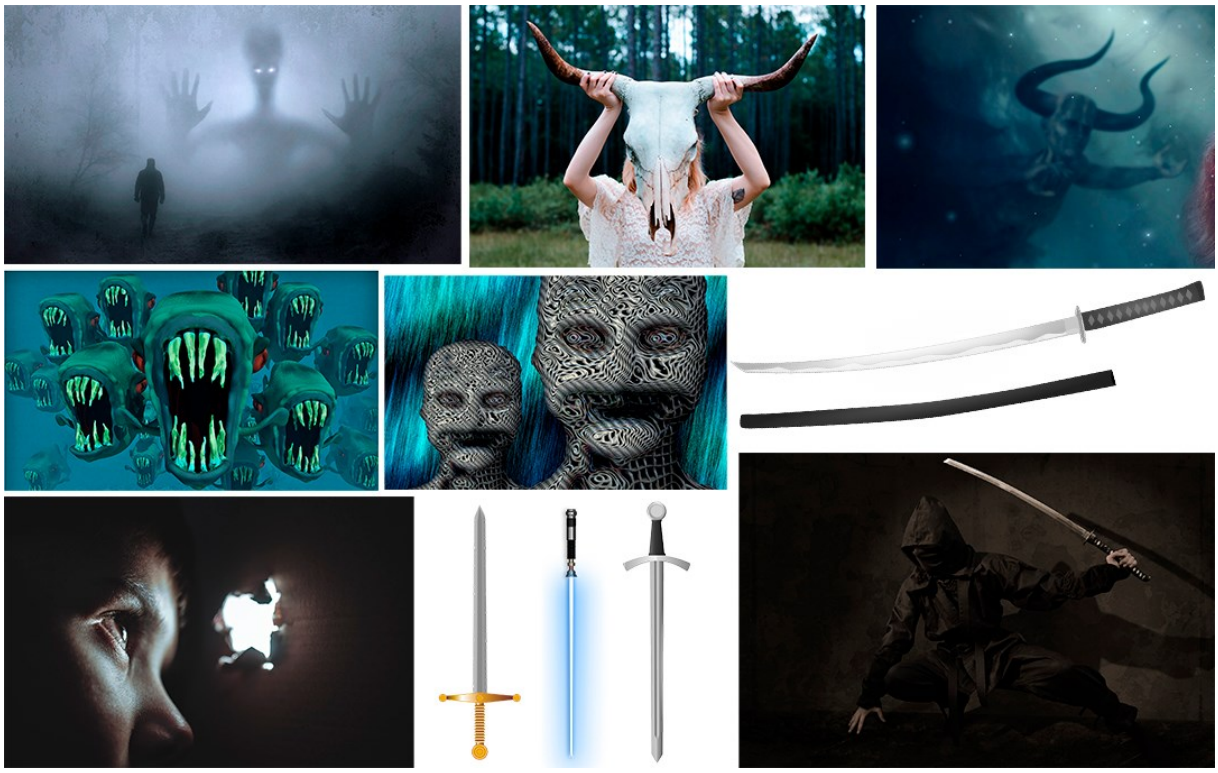
Decupagem da cena:

1. Na sua frente, uma sombra gigantesca se projetou, ainda mais negra que o próprio chão; 2. Um monstro se apresentou na sua frente; 3. A luz da espada e do corpo de Kiryuu o iluminou e pôde vislumbrar os chifres horrendos que brotavam da sua cabeça.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Quinta dimensão;
- Tempo: Irrelevante;
- Personagens na cena: Protagonista; guardião (soma do Ego); defeitos;
- Elementos: Espada;
- Cores predominantes: Preto.

Figura 34 - Painel visual da cena 8



Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

9. Cena 9

Na cena 9, localizada na página 252 do livro, o ovo do eleusiano se quebra, relevando um animal semelhante a um felino.

Decupagem da cena:

1. Um tufo de pelagem branca começou a aparecer em buraquinhos feitos por ele; 2. Pedaços de cascas foram caindo no chão à medida que o bichinho ia saindo; 3. Caefi tirou os últimos pedaços da casca; 4. Parecia um filhote de gato, tão pequeno que cabia em uma só mão. Mas as orelhas e as patas dianteiras se sobressaíam, grandes em comparação ao corpo.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Cidade de Elêusis; Caverna na montanha, escondida por uma cortina de água de uma cachoeira;
- Tempo: Início da tarde, ensolarado;
- Personagens na cena: Caefi (eleusiano), animal do ovo, Pedro e Dara;
- Elementos: Casca de ovo, água, paredes da caverna;
- Cores predominantes: Marrom e azul.

Figura 35 - Painel visual da cena 9

Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

10. Cena 10

Na cena 10, localizada na página 291 do livro (corpo do texto), o grupo retorna da cidade, rumo à final da jornada, e avistam a Cachoeira do Retorno, que os levará de volta à terceira dimensão.

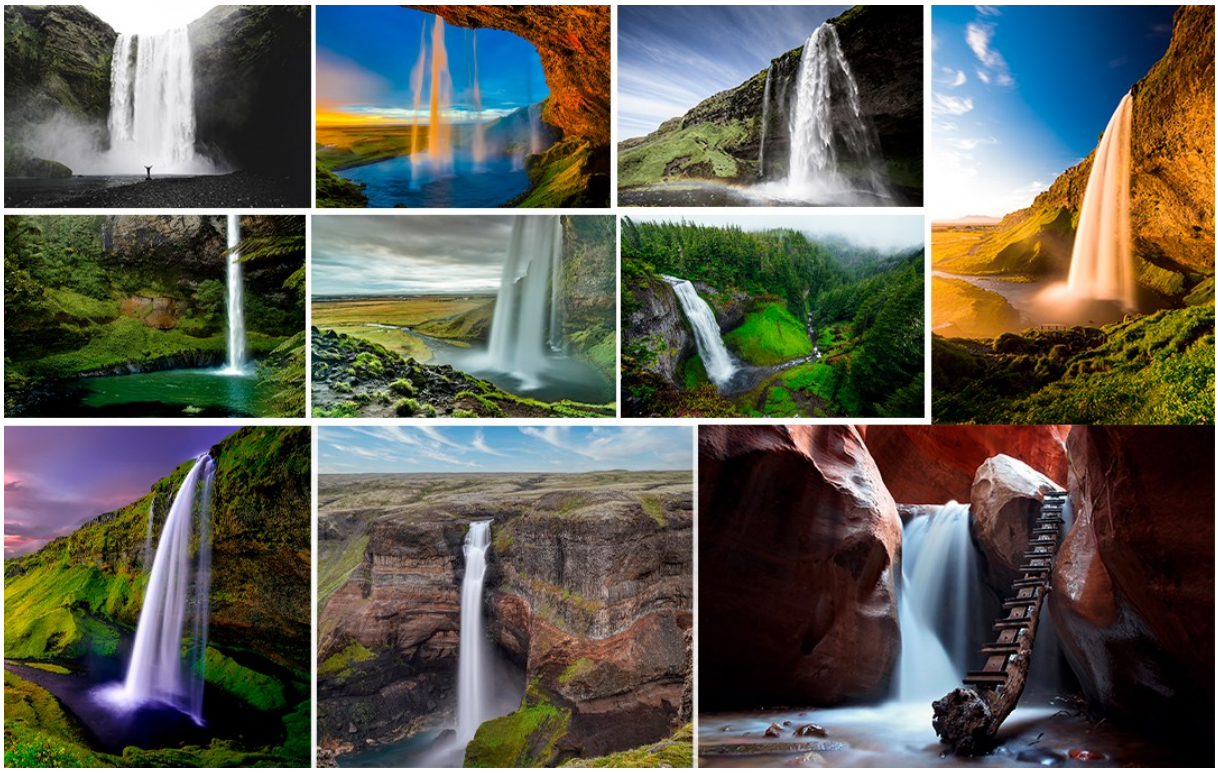
Decupagem da cena:

1. Dentro do cair do dia avistaram a cachoeira, localizada perigosamente na beira de um precipício na divisa com o final brusco da montanha, tão alta que não era possível ver de onde a água vinha ou onde acabava; 2. Entraram um atrás do outro no espaço atrás do cobertor de água, os rostos escondendo-se da forte luz do sol.

Requisitos da ilustração:

- Cenário: Penhasco com Cachoeira;
- Tempo: Meio da tarde;
- Personagens na cena: Protagonista, Pedro, Cássio, Dara e Caefi;
- Elementos: Penhasco, Cachoeira, árvores, céu;
- Cores predominantes: Azul, verde e marrom.

Figura 36 - Painel visual da cena 10



Fonte: da autora (imagens: PIXABAY, 2020)

3.4 GERAÇÃO E SELEÇÃO DE IDEIAS

Estabelecidos os elementos pertinentes às cenas, inicia-se então o desenvolvimento das alternativas das ilustrações. O tamanho escolhido para a produção foi de 148x210mm, a dimensão de uma folha A5, visto que este é um dos formatos mais utilizados para a produção de livros, além de ser um padrão para as editoras no Brasil.

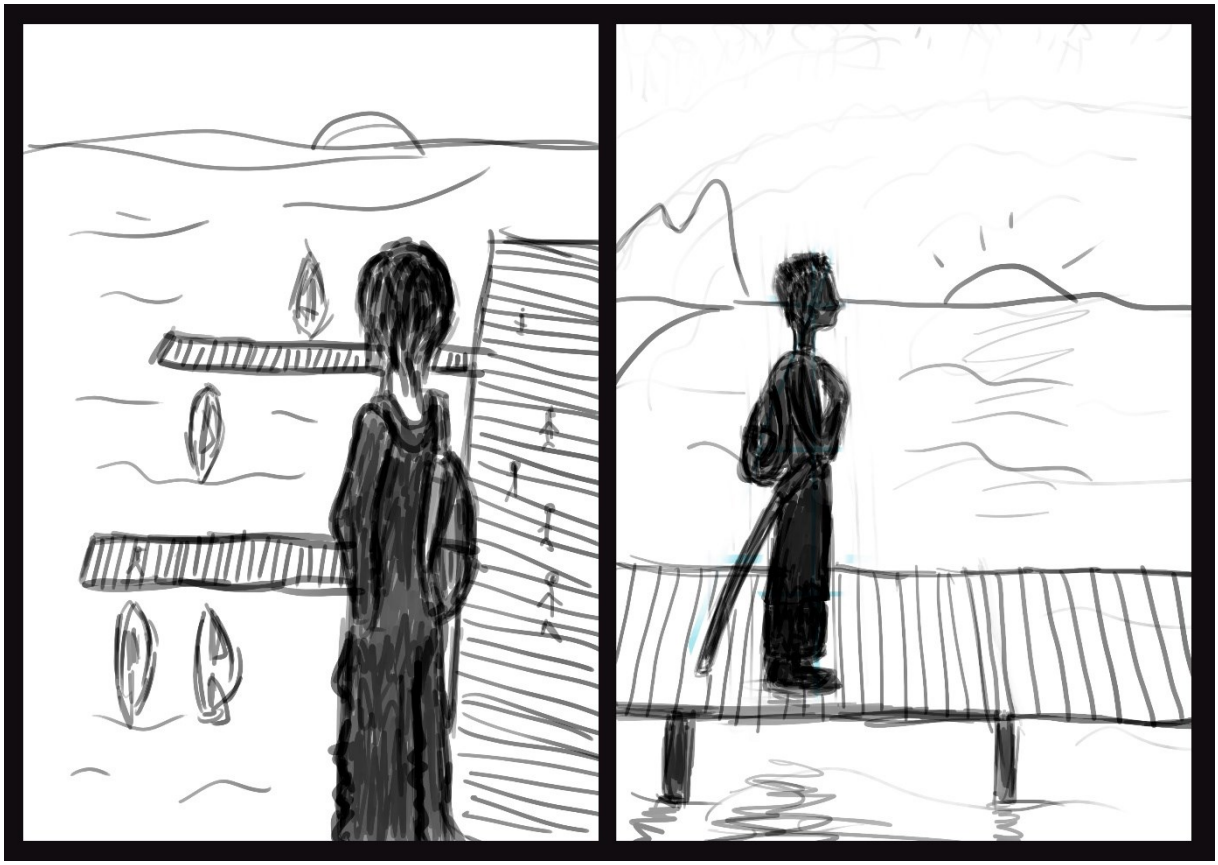
As alternativas foram feitas digitalmente, com a utilização da mesa digitalizadora para o desenvolvimento dos traços e contornos. Serão tomados como exemplo apenas algumas das alternativas desenvolvidas, a começar pela cena do “Capítulo 2 – Colega de Quarto”.

O segundo capítulo do livro é focado no protagonista Kiryuu, apresentando o início da sua jornada, como descreve o trecho:

> “Parado em cima do cais, observou o amanhecer fresco e parcialmente nublado. Cinco dias haviam se passado. Em um porto isolado em umas das praias do Rio de Janeiro, esperou pelo barco que mais uma vez o levaria ao seu destino” (da autora, 2020)

Considerando que essa ilustração será a primeira a ser vista pelo leitor, decidiu-se que ela deveria refletir a característica do personagem, focando-se especialmente na figura de Kiryuu, procurando assim comunicar as emoções e motivações que o personagem carrega.

Figura 37 - Alternativas cena 1 – Capítulo 2



Fonte: da autora

Dentre estes dois croquis mostrados na figura 37, foi decidido dar continuidade à opção da direita, por atender melhor aos requisitos estabelecidos para esta ilustração. Mais informações sobre o processo de seleção, desta e outras alternativas, se encontram detalhados no apêndice B.

Vale apontar que, para a realização das ilustrações, foi utilizada a técnica de composição conhecida como “regra dos terços”, para conferir maior consistência para as imagens e servir como ferramenta para agilizar a produção das mesmas.

> “A regra dos terços é uma técnica de composição frequentemente utilizada por pintores e fotógrafos. Sobre a cena a ser retratada, o artista traça quatro linhas imaginárias (ou seja, divide o quadro em terços) e coloca o objeto principal em um dos pontos formados pelas intersecções. Isso geralmente garante um enquadramento mais harmonioso” (LIMA; TREVISAN, 2011).

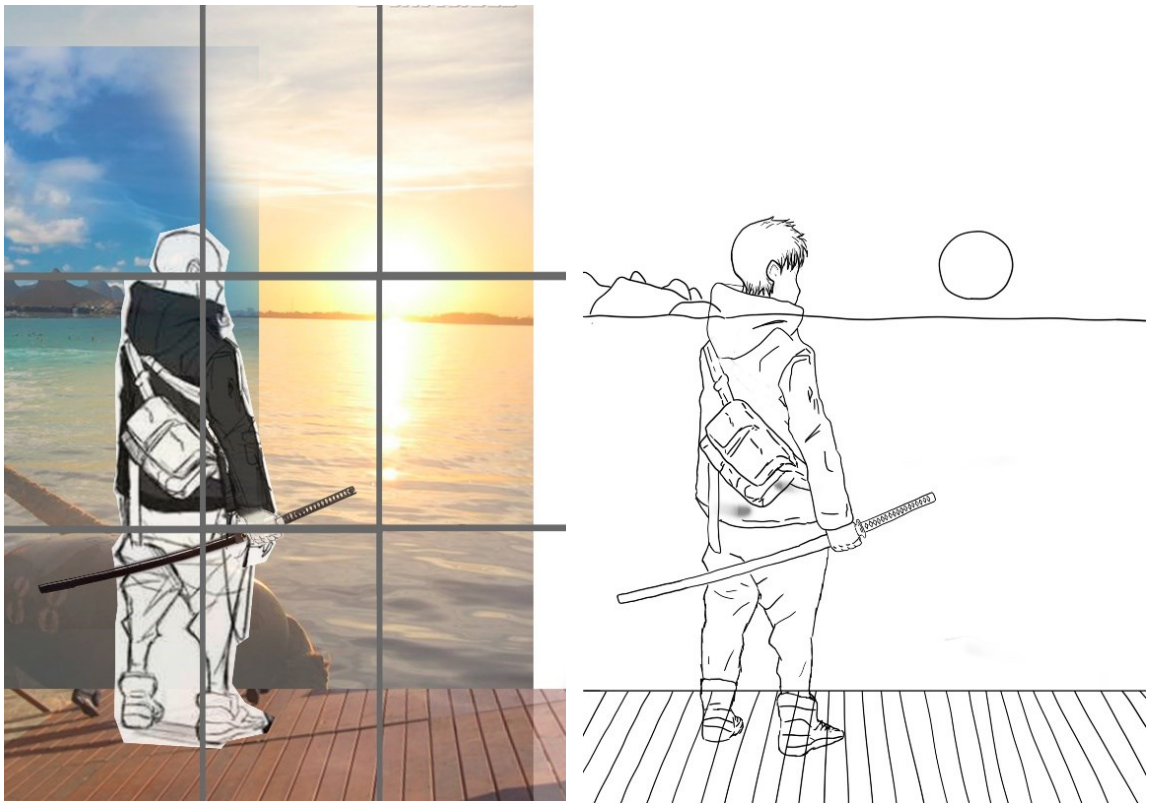
A figura 38 descreve o modo como esta técnica de composição foi utilizada na confecção das alternativas.

Figura 38 - Aplicação da regra dos terços na cena 1

Fonte: da autora

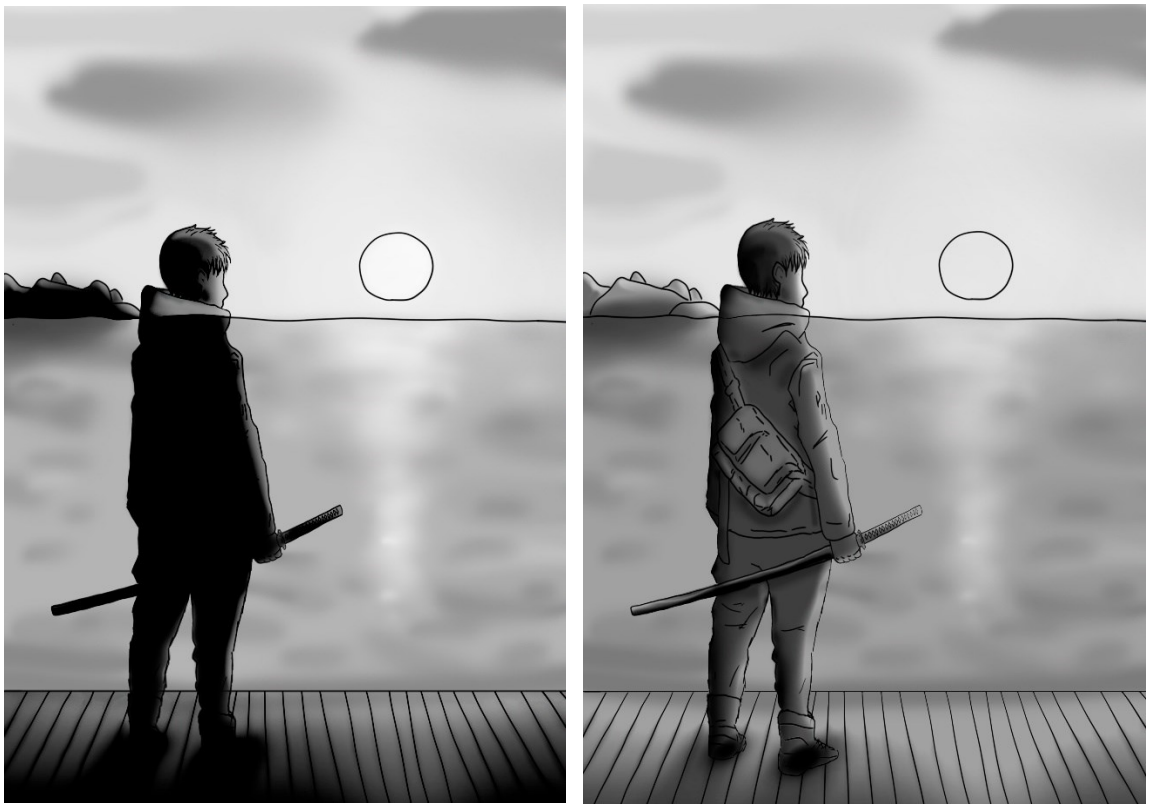
Seguindo com o desenvolvimento da primeira ilustração, foram buscadas imagens de referência para confeccionar a montagem da estrutura (figura 39), para direcionar no desenho da *Line Art* (linhas de contorno). As imagens buscadas, desta e das demais alternativas, passaram por cortes, distorções e deformações, quando necessário, e foram escolhidas de modo a complementar a imagem visada. Para a ilustração 1, foram buscadas cinco imagens de apoio, incluindo a imagem de uma katana que foi encaixada na mão do personagem. Observando a montagem construída, a *Line Ar*t foi feita respeitando os traços da autora, e ao mesmo tempo procurando encontrar os traços adequados para o contexto do livro. Após adquirida a *Line Art* do desenho, foram feitos os testes de luz e sombra (figura 40), onde foi vista a posição em que a iluminação ficaria melhor, e então as luzes e sombras foram aperfeiçoadas e detalhadas (figura 41), de modo a retratar mais verdadeiramente a cena.

Figura 39 - Montagem e *Line Art* ilustração 1



Fonte: da autora

Figura 40 - Teste de luz e sombra



Fonte: da autora

Figura 41 - Aperfeiçoamento ilustração 1

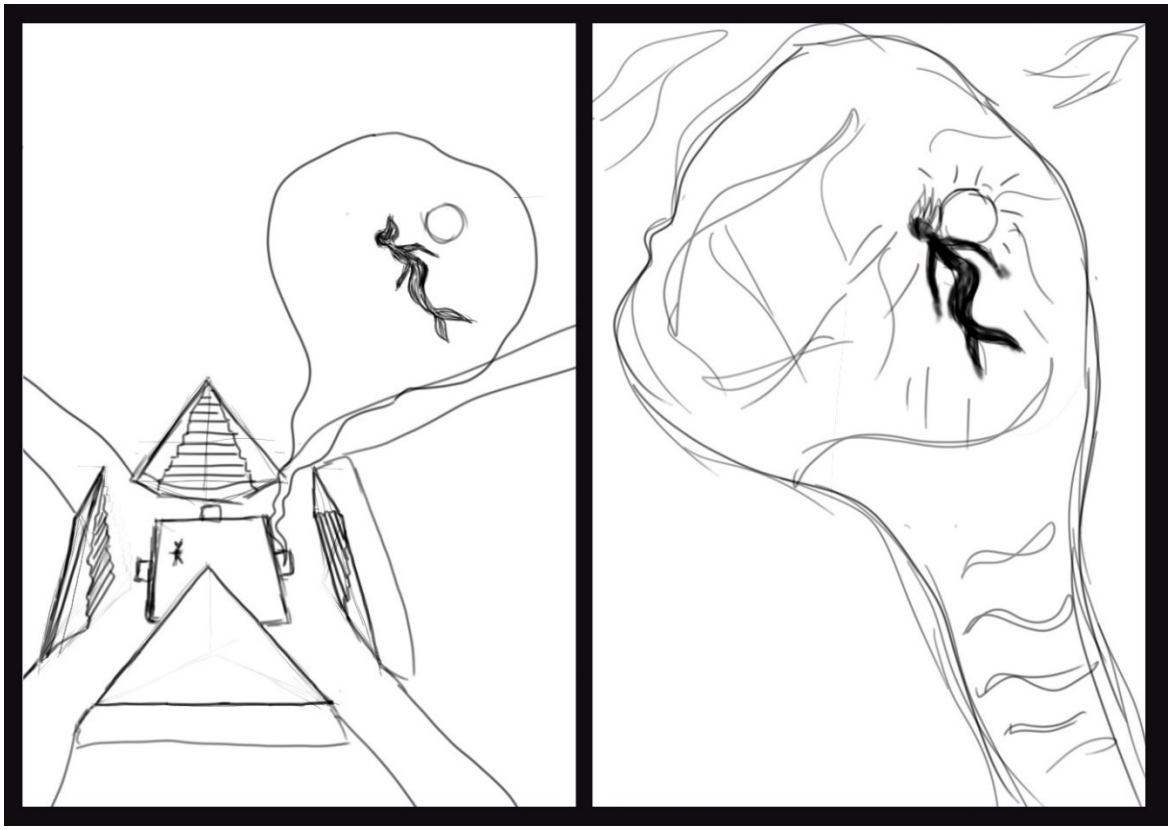
Fonte: da autora

A seguir, a demonstração do processo de geração de alternativas do livro “Mistérios de Elêusis” avança para o desenvolvimento da cena 2, localizada no “Capítulo 4 – Lembranças”, que retrata o evento da fuga de um dos lutadores do torneio em que Kiryuu participou, permitindo o primeiro encontro com esse personagem que o ajudará no futuro. Na cena, antes de quase ser morto por um minotauro, o personagem a ser retratado revela sua verdadeira forma e se envolve em uma bolha de água e então acontece a cena escolhida para a ilustração, descrita da seguinte forma:

> “Antes de ser anunciado o vencedor da luta, o tritão foi embora. Com seu enorme domínio sobre a água, ele traçou um caminho nadando pelo céu através da cidade, deixando um rastro de água cuja forma lembrava os rios sinuosos da Amazônia. Logo o perderam de vista e a água voltou a sua origem” (da autora, 2020).

De modo a dar ênfase tanto no tritão, quanto no estádio para retratar a fuga, foi decidido utilizar um ponto de vista distante do personagem, chamando assim a atenção para o acontecimento que ele está realizando.

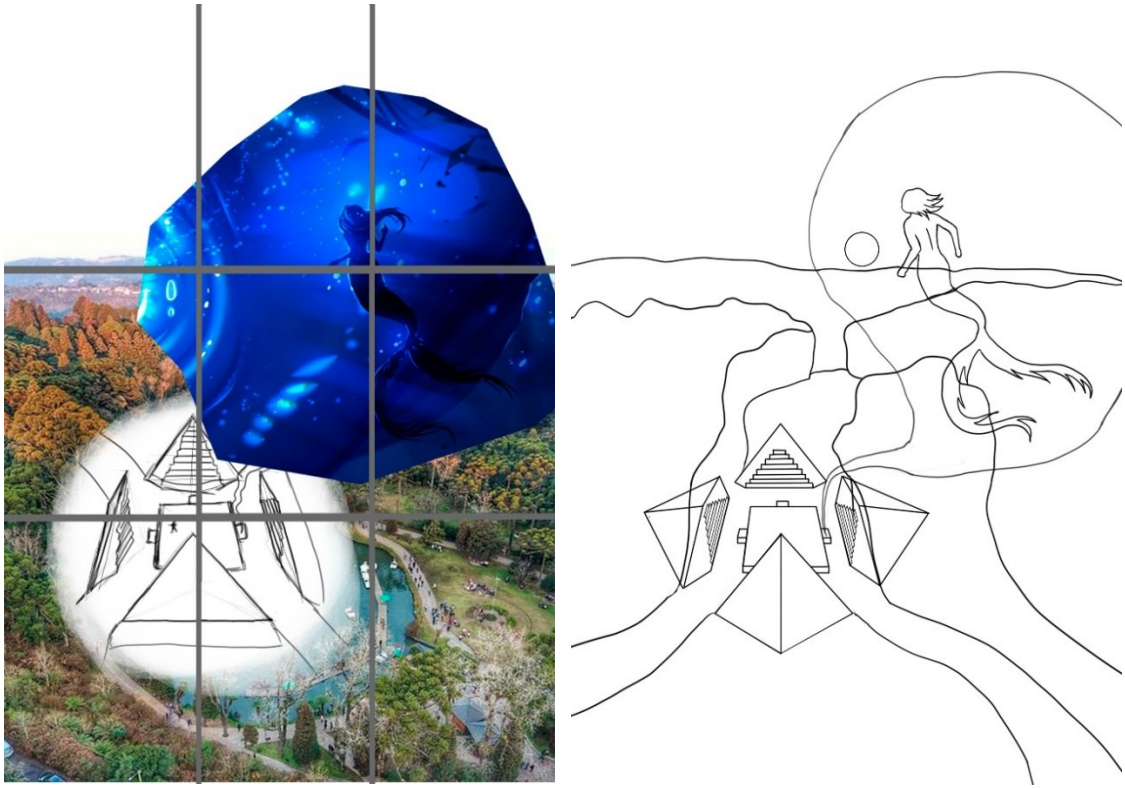
Figura 42 - Alternativas cena 2 - Capítulo 4



Fonte: da autora

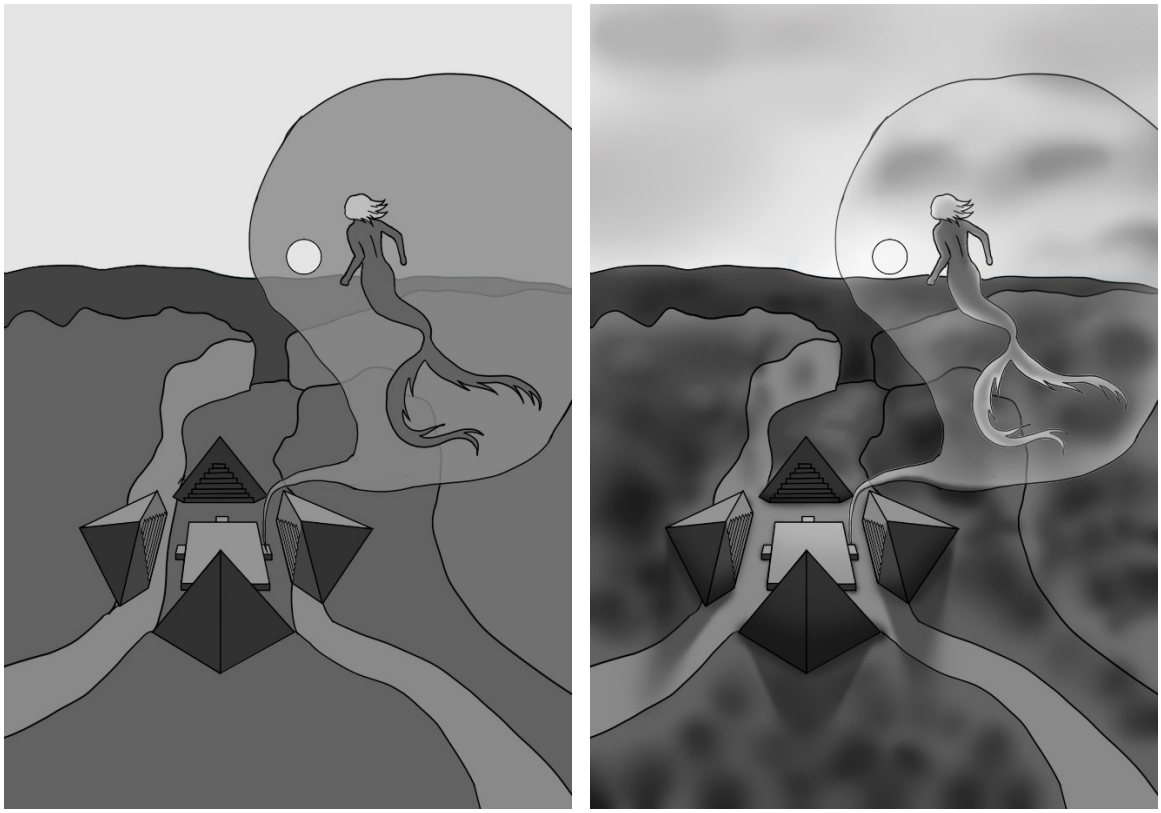
Dentre as alternativas da cena 2, o croqui da direita da figura 42 atendeu melhor os requisitos estabelecidos para esta ilustração, e foi escolhido para seguir para a refinação. Igualmente foram buscadas imagens de referência para a montagem da estrutura e foi desenhada a *Line Art* da ilustração (figura 43). Foi escolhido uma fonte de luz, representada pelo sol, que direcionou os pontos que receberiam ou não a iluminação, e a partir dessa escolha foi feita a pintura dos planos, aplicação dos pontos de sombra e luz, e os aperfeiçoamentos da ilustração (figura 44).

Figura 43 - Montagem e *Line Art* ilustração 2



Fonte: da autora

Figura 44 - Aperfeiçoamento ilustração 1



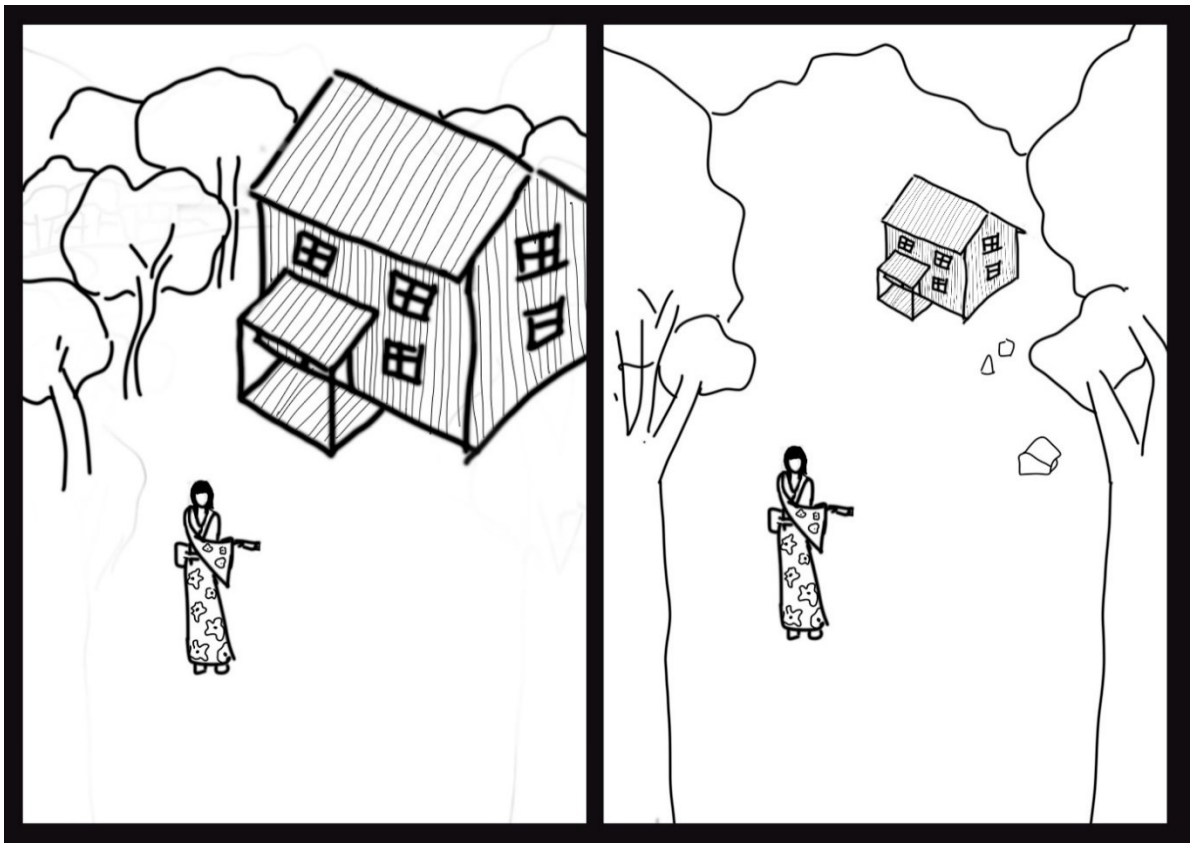
Fonte: da autora

O terceiro processo de alternativas de ilustração a ser mostrada possui base na cena do “Capítulo 8 – Nova Jornada”. Neste capítulo, Kiryuu está de volta a Nova Friburgo, depois de mais uma fracassada busca pelo seu objetivo, e encontra sua casa e sua irmã o esperando.

> “Aos poucos, o morro foi ficando mais plano e a trilha mais larga. A terra foi trocando de lugar com uma grama leve e fofa. Kiryuu avistou uma pequena casa de madeira com dois andares. Algumas falhas na parede mostravam o trabalho manual que alguém da família devia ter feito há muito tempo atrás” (da autora, 2020).

De modo a deixar a ilustração mais real, foi utilizado o ponto de vista do protagonista, como se ele estivesse olhando o cenário ao chegar em casa. Para a produção das alternativas, a partir dessa ilustração a posição dos elementos da cena foram trabalhadas desenhando cada um deles em uma camada diferente no programa escolhido para a pintura, permitindo assim uma liberdade e agilidade maior para testar diferentes posicionamentos e proporções.

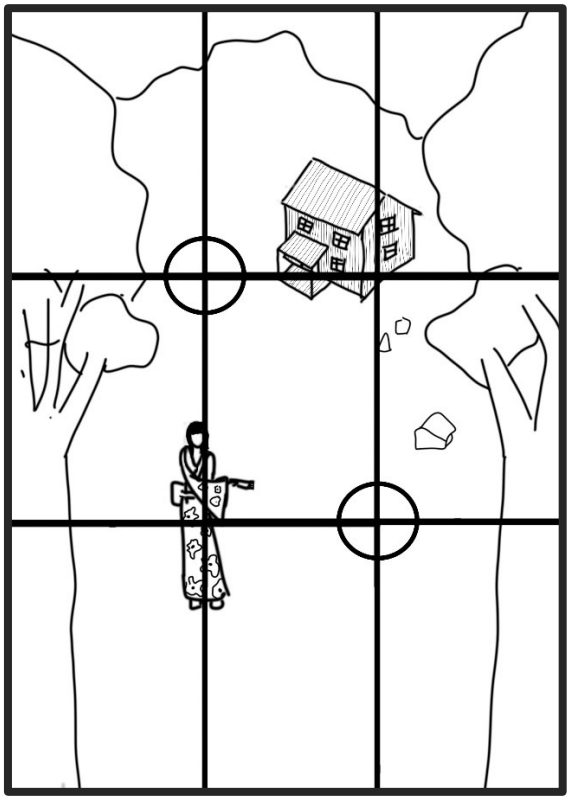
Figura 45 - Alternativas cena 3 - Capítulo 8



Fonte: da autora

O croqui da direita da figura 45 atendeu melhor os requisitos (apêndice B), pois o posicionamento das árvores, contornando a extremidades da imagem, passa a sensação de segurança e conforto. E a ênfase maior na irmã do protagonista se revelou uma opção mais harmoniosa e atrativa, permitindo uma área de “respiro visual” para a cena, nas partes onde os pontos de encontro da regra dos terços não possuem elementos marcantes.

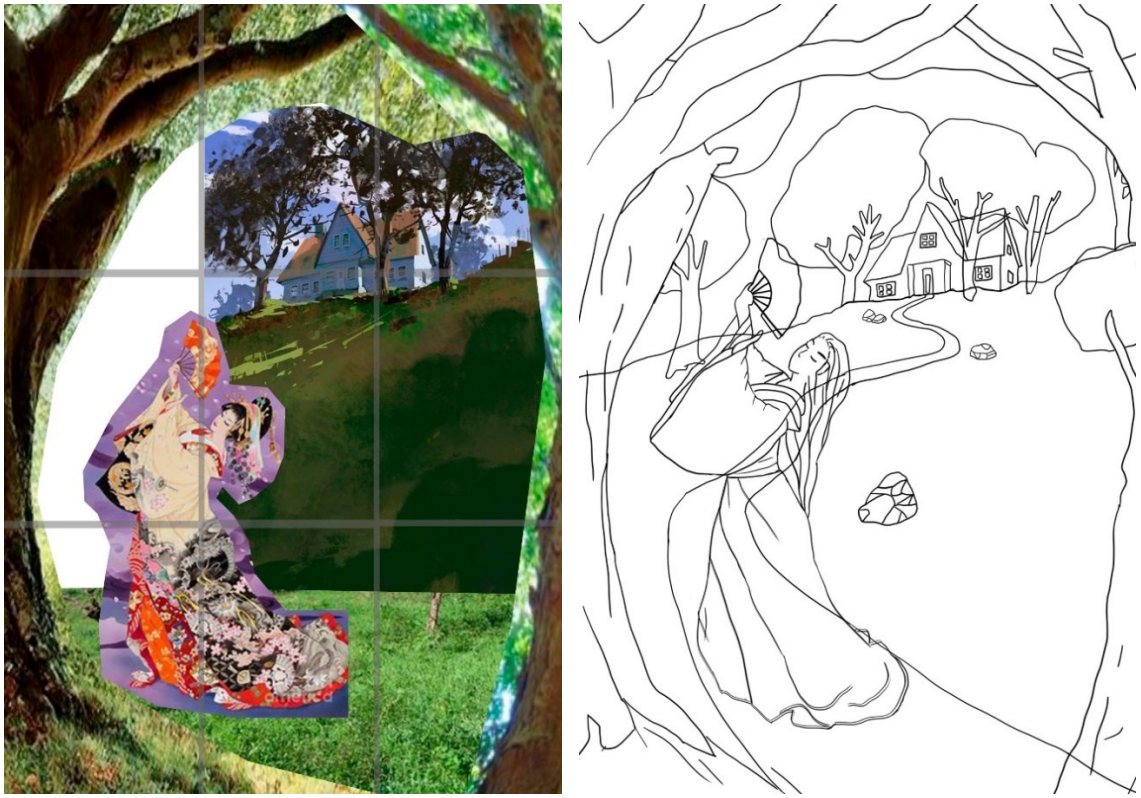
Figura 46 - Áreas de respiro visual na cena 3



Fonte: da autora

Assim como nas alternativas anteriores, foi feita a montagem e o desenho da *Line Art* (figura 47), cujo processo está detalhado no apêndice B. Igualmente foi escolhida uma fonte de luz que direcionou os pontos de luz e sombra, os planos da *Line Art* foram pintados com tonalidades condizentes às cores dos elementos (como árvores e troncos possuem tons mais escuros, e grama mais claros), e a seguir as sombras e os pontos de iluminação foram aplicados a aperfeiçoados (figuras 48 e 49).

Figura 47 - Montagem e *Line Art* ilustração 3



Fonte: da autora

Figura 48 - Aperfeiçoamento ilustração 3

Fonte: da autora

Figura 49 - Aperfeiçoamento ilustração 3

Fonte: da autora

Seguindo com as alternativas, foram realizadas as gerações da cena 4, pertencente ao “Capítulo 9 – Pela Primeira Vez no Mundo Humano” que é descrita pelo ponto de vista de Caefi, e retrata a chegada do eleusiano ao mundo humano depois de ser expulso de sua terra de origem. A passagem escolhida, que mostra um momento tocante considerando a situação do personagem, é descrita a seguir:

> “Aproximou-se do mar com curiosidade e abaixou-se onde o pó amarelo estava duro e levemente acinzentado em contato com a água. Tateou o chão, encontrando peculiares pedras do mar, posicionadas como se tivessem sido abandonadas pelo oceano, assim como ele por seu povo. Continuou tateando o solo esfarelento, tocando-as com diversão. Tantas formas, cores e tamanhos haviam ali, uma mais linda que a outra. Uma delas lhe chamou a atenção, a pegou e avaliou entre os dedos sujos. Era a forma inanimada mais bela que já vira em sua vida. Tinha um formato de cone com uma espiral no topo e, na superfície lisa, manchinhas alaranjadas estavam primorosamente estampadas” (da autora, 2020).

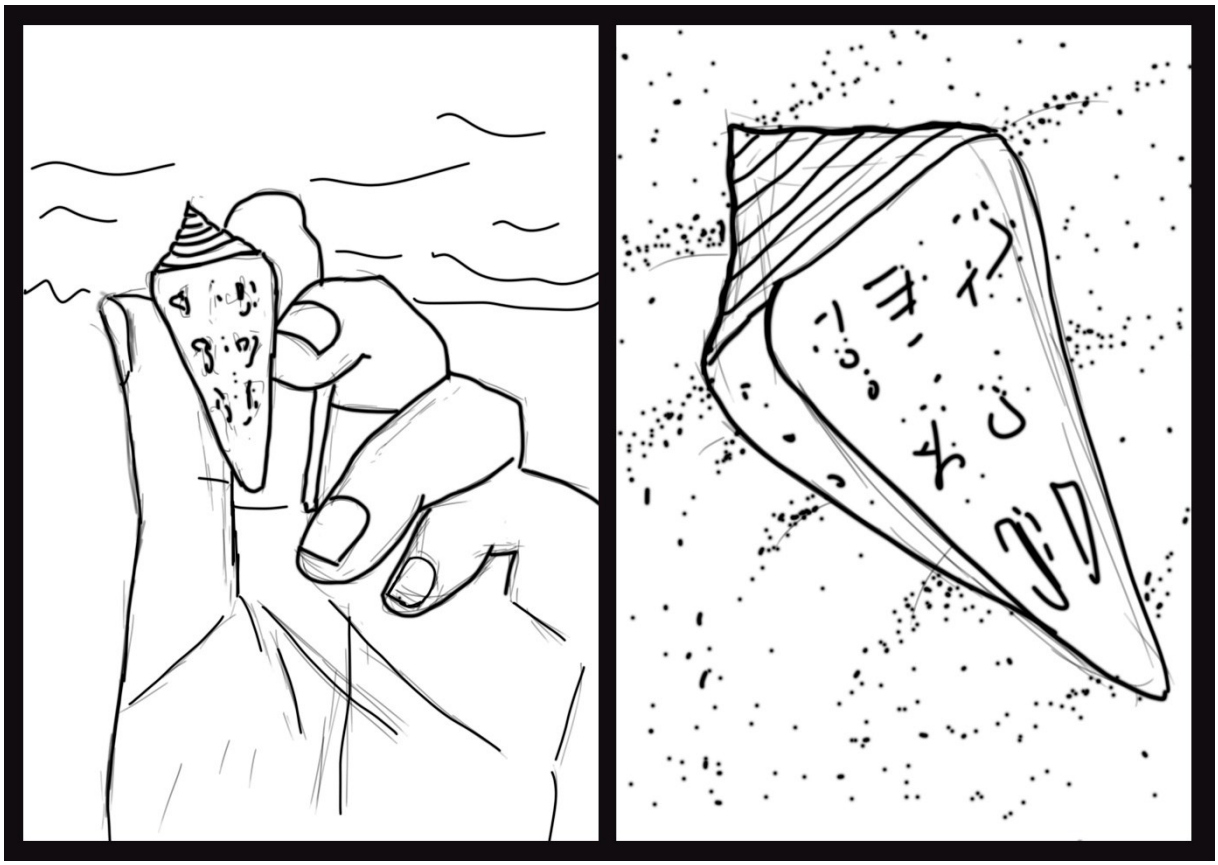
A concha (referida na passagem como “forma inanimada”) existe na realidade, ela foi encontrada na praia de Ponta das Canas, no norte da ilha de Florianópolis – SC, por isso foi necessário o uso de fotos do original para embasar a produção das alternativas.

Figura 50 - Fotos da concha modelo

Fonte: da autora

O principal objetivo desta cena é mostrar a concha que o personagem encontra e fica intensamente maravilhado, por isso, foi decidido testar alternativas com o ponto de vista do personagem, como ele estivesse vendo a concha em suas mãos. Contudo, foram feitas teste com a concha sozinha para avaliar como ficaria na ilustração.

Figura 51 - Alternativas cena 4 - Capítulo 9

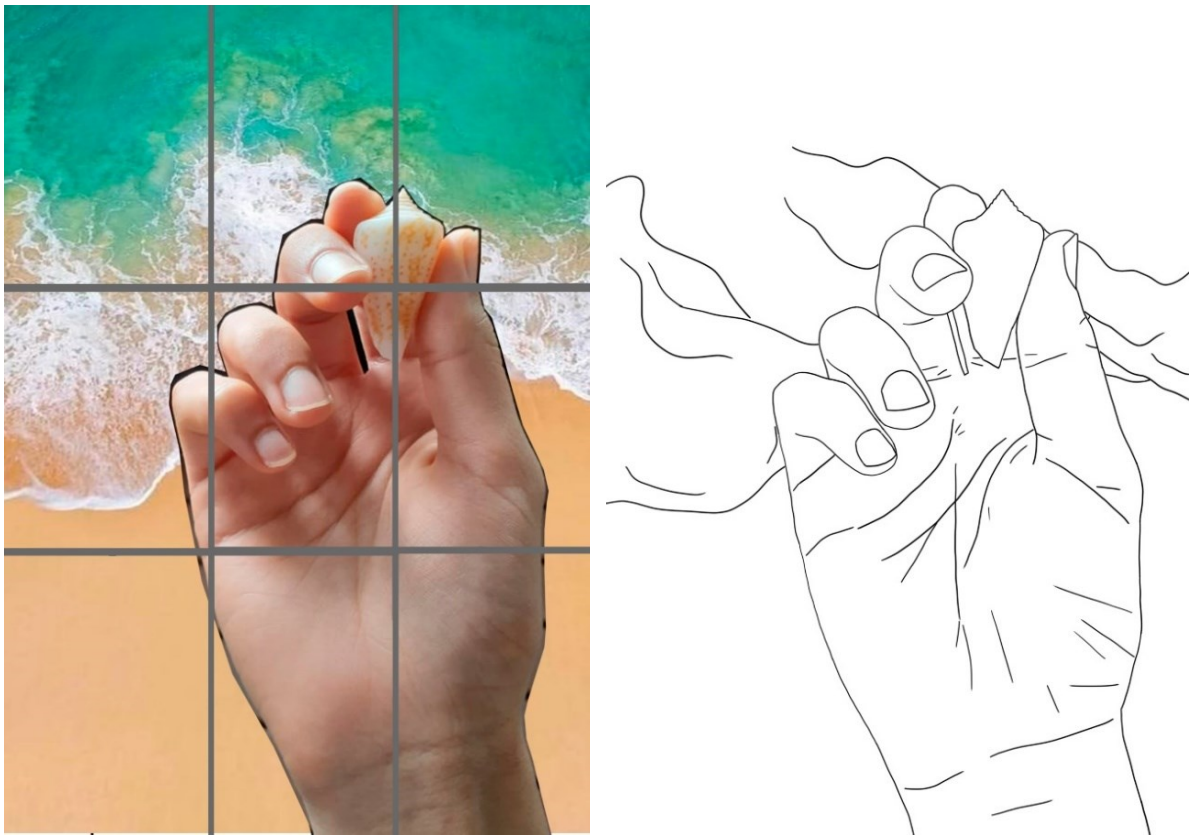


Fonte: da autora

No croqui da direita (figura 51) foi testada outro ponto de vista, focando ainda mais nos detalhes da concha, contudo, esse tipo de composição não mostrou o que a

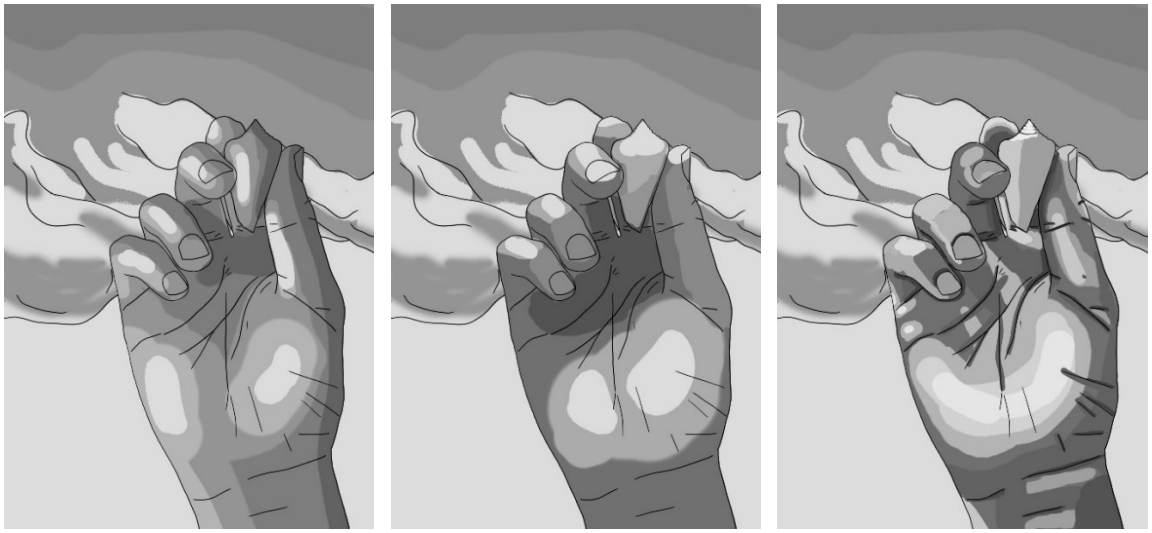
cena quer comunicar, e o croqui da esquerda foi escolhido como alternativa final. Em seguida, foram feitos os mesmos processos demonstrados nas alternativas anteriores.

Figura 52 - Montagem e *Line Art* ilustração 4



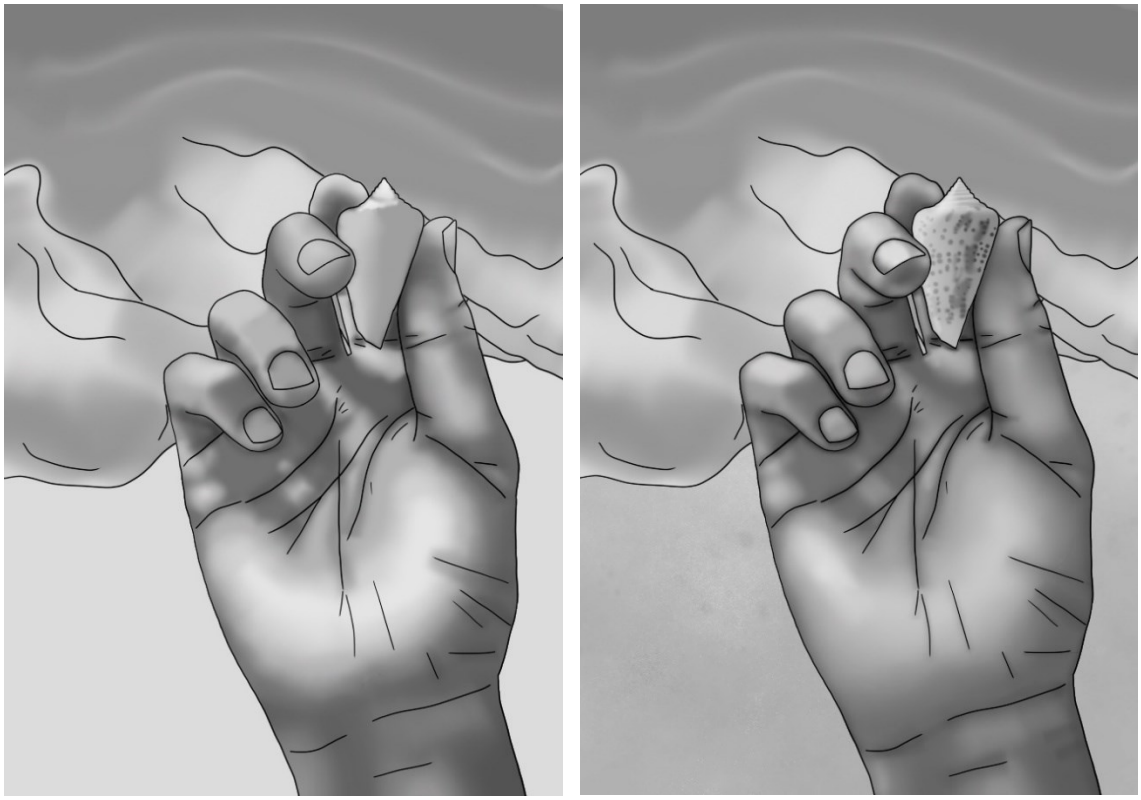
Fonte: da autora

Figura 53 - Teste de luz e sombra



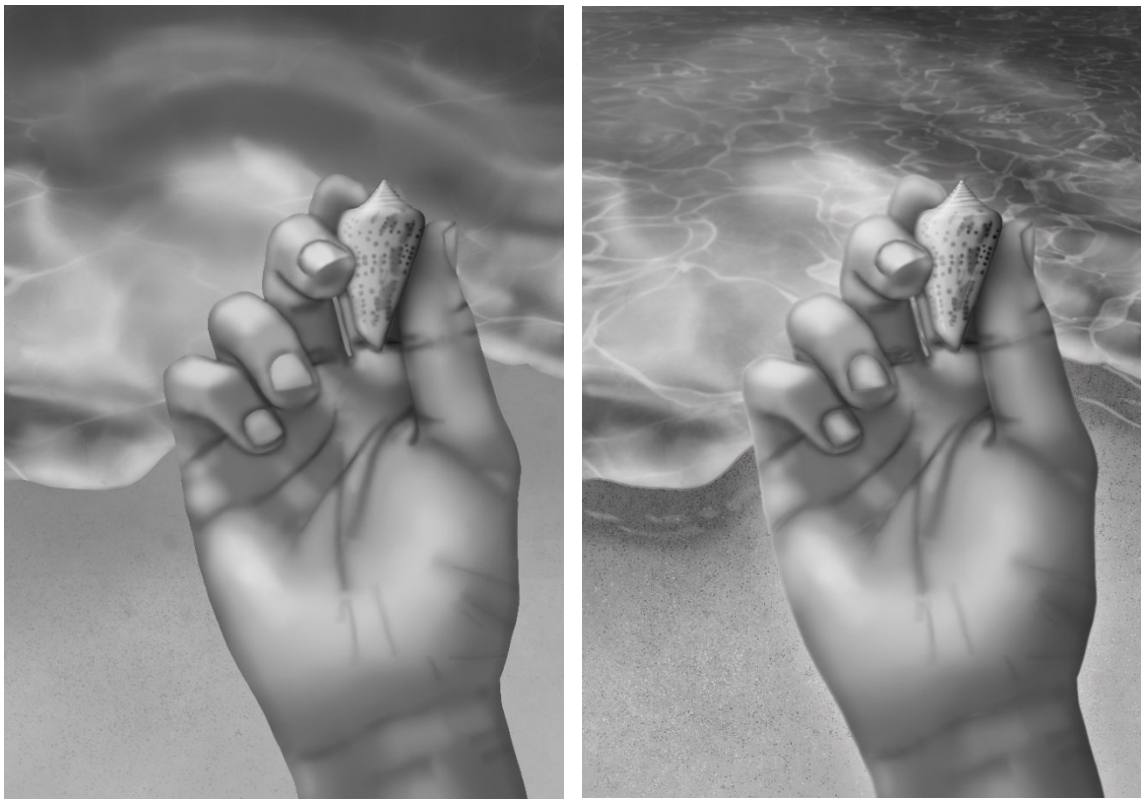
Fonte: da autora

Figura 54 - Aperfeiçoamento ilustração 4



Fonte: da autora

Figura 55 - Aperfeiçoamento ilustração 4

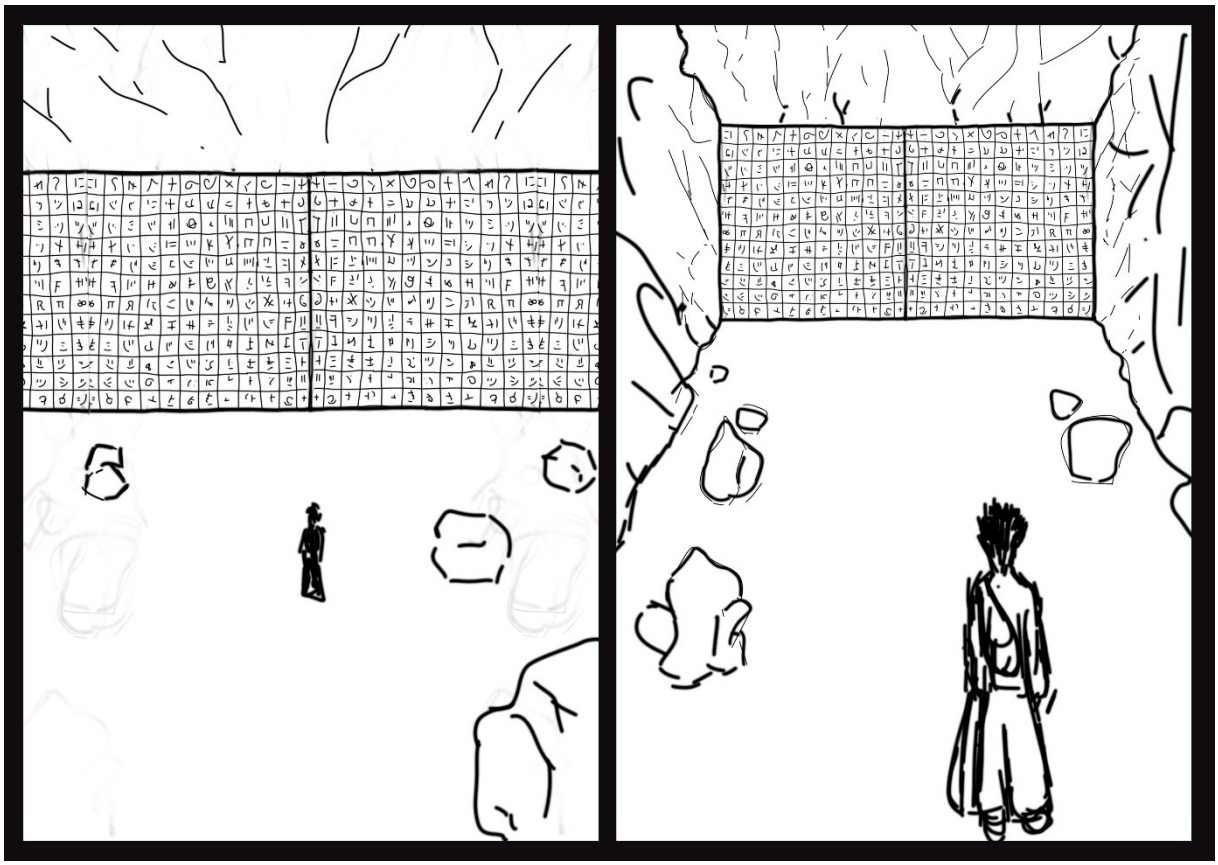


Fonte: da autora

Partindo para a cena 5, selecionada no “Capítulo 24 – A Muralha de Símbolos”, o protagonista se depara com um enorme portão repleto de símbolos, que separa a caverna onde ele se encontra da entrada da quarta dimensão. A cena é descrita da seguinte forma:

> “A caverna era toda silêncio e serenidade. Olhou para a frente e deixou que o queixo caísse em uma expressão de pura surpresa e incredulidade. Olhava para o maior portão que já tinha visto em sua vida. Com a forma de dois grandes quadrados, ela se apoderava de toda a parede e, em sua superfície, símbolos estavam organizados em fileira por toda sua extensão. Deu alguns passos vacilantes para o interior do recinto pouco iluminado, aproximando-se da muralha de símbolos e sentindo uma vontade estranha de tocar cada um dos desenhos misteriosos que o compunham” (da autora, 2020).

Figura 56 - Alternativas cena 5 - Capítulo 24

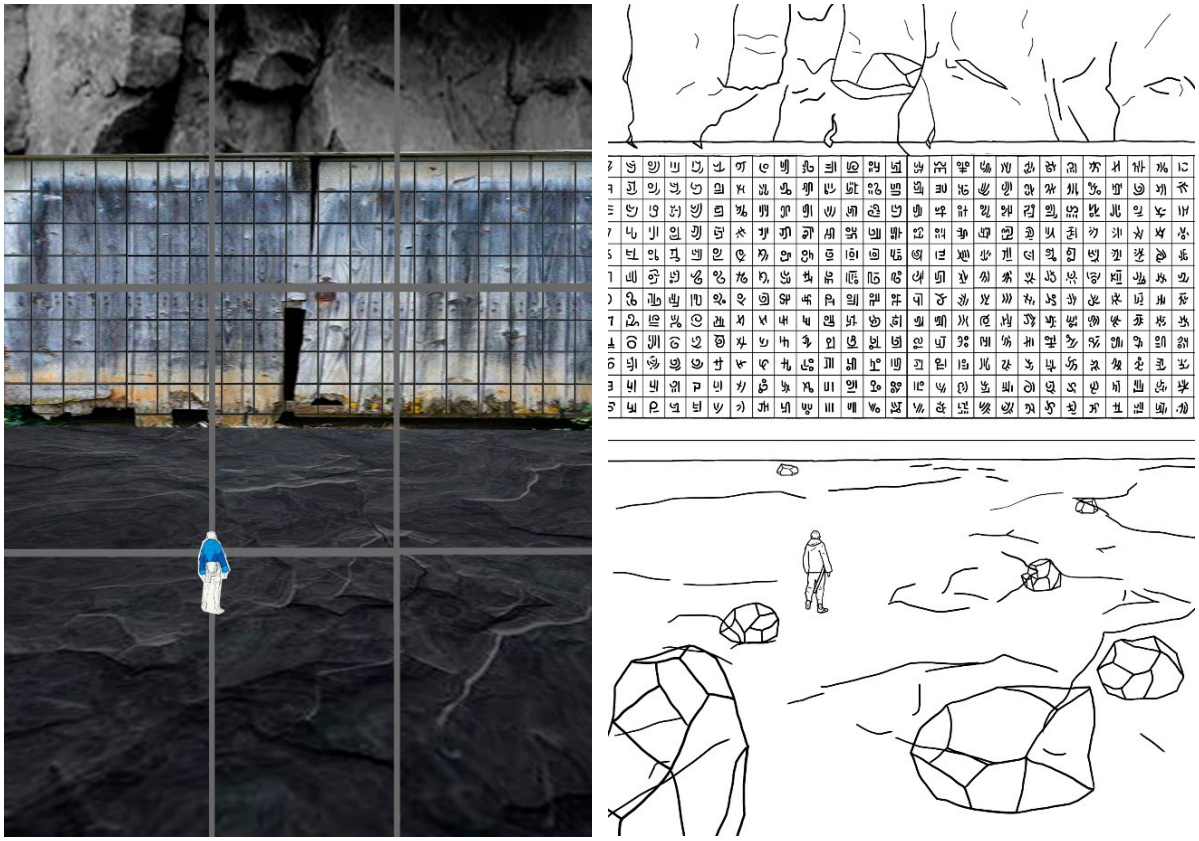


Fonte: da autora

Para a composição final, foi escolhido a alternativa da esquerda (figura 56), que diminui o tamanho do protagonista, gerando uma maior sensação da grandiosidade do ambiente, além de fornecer mais áreas de respiro visual que não são possíveis com os detalhes da caverna aparecendo nas extremidades da imagem, como mostra a segunda opção.

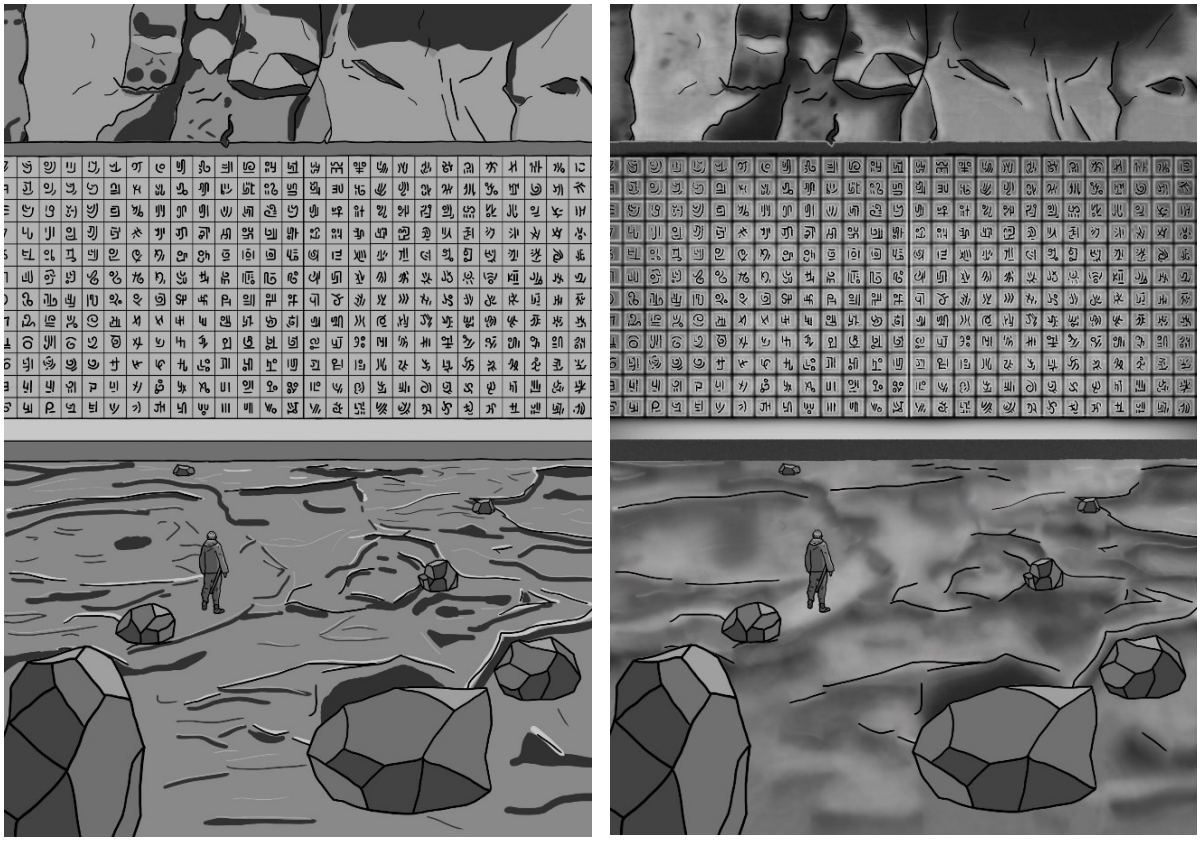
Após escolhida a alternativa final, foram trazidas para a montagem imagens que se encaixavam nos temas “caverna” e “portão”, assim como a estrutura corporal para direcionar no desenho do personagem. Para os símbolos entalhados na muralha, apresentados na *Line Art*, foram traçadas formas aleatórias para representar a escrita desconhecida dos eleusianos, e cada um foi desenhado individualmente, sem repetições para proporcionar uma melhor experiência visual da ilustração.

Figura 57 - Montagem e *Line Art* ilustração 5



Fonte: da autora

Figura 58 - Aperfeiçoamento ilustração 5

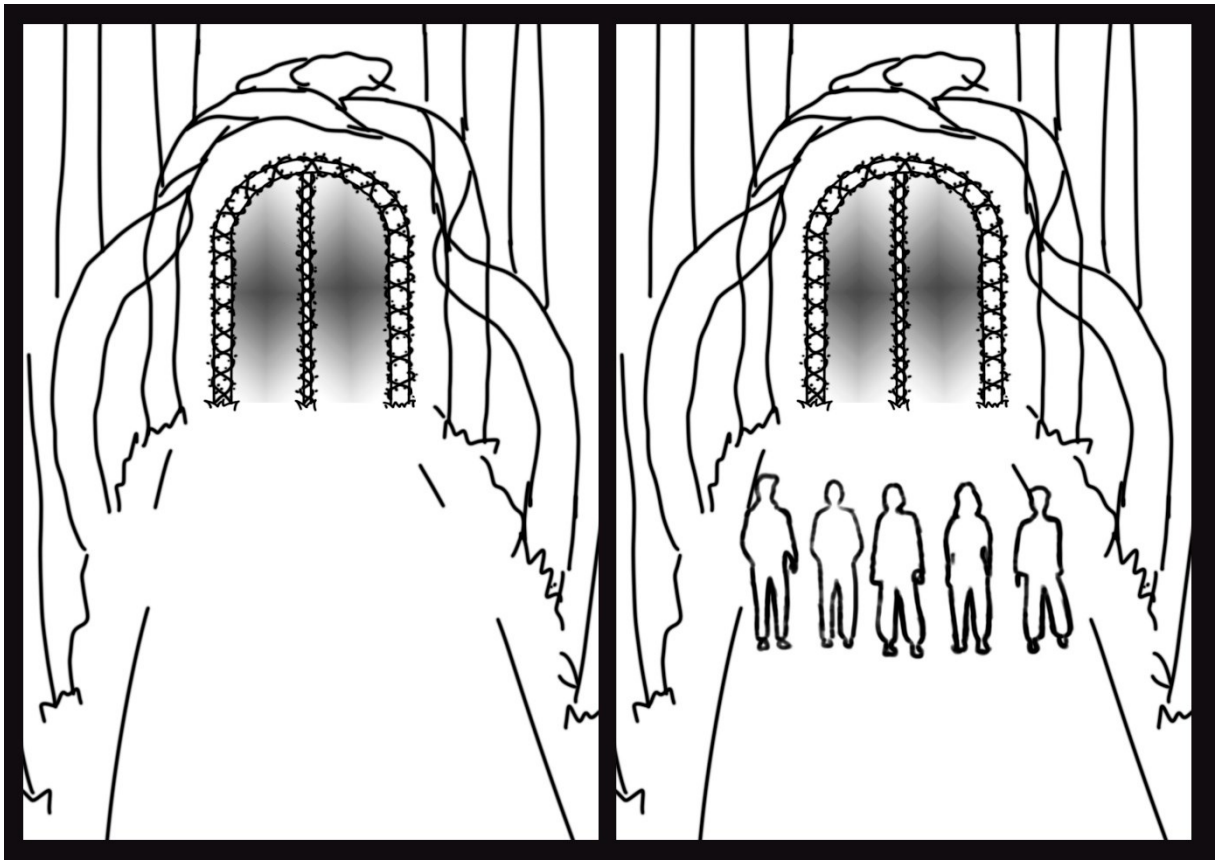


Fonte: da autora

Seguindo com a cena 6, tirada do “Capítulo 27 – A Cidade de Elêusis” o protagonista, Kiryuu, junto de mais quatro companheiros de viagem, chega em frente ao portal que liga a floresta da quarta dimensão com a cidade sagrada de Elêusis, onde ele precisa escolher entre passar pelo caminho da esquerda ou da direita. A passagem é descrita a seguir:

> “As breves orientações do eleusiano os guiaram até uma estrutura que se erguia na floresta. Era um arco colossal feito de cobre, a qual estava dividido por uma coluna de mesmo material e, em sua lisa superfície, ramos de árvore entalhavam-se em espiral. Eram duas, uma vinda da direita e, a outra, da esquerda. Elas se estendiam até se cruzarem no centro e desaparecer no topo do arco” (da autora, 2020).

Figura 59 - Alternativas cena 6 - Capítulo 27



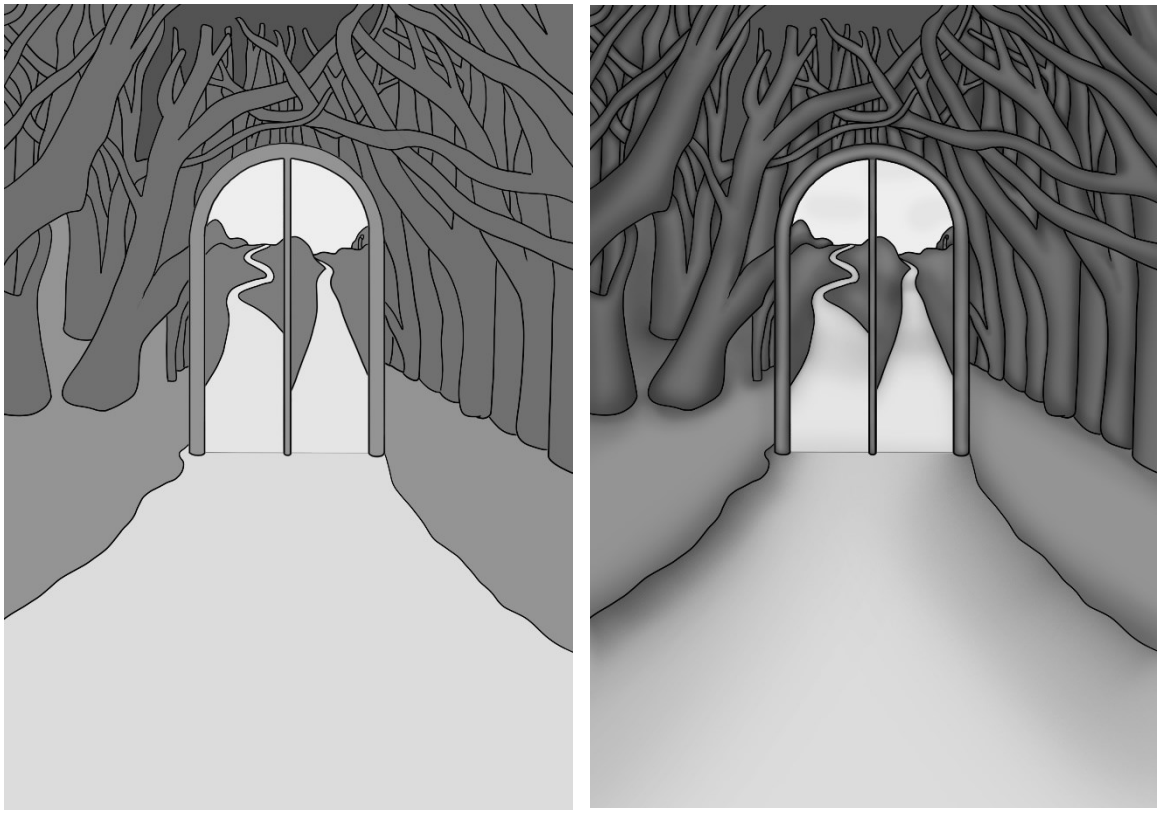
Fonte: da autora

As alternativas da cena 6 exploraram testes com o uso de ponto de fuga, técnica simples que fornece grande perspectiva à imagem. No final, foram escolhidas as duas alternativas apresentadas na figura 59, e levando em conta a complexidade de desenhar cinco personagens e o cronograma deste projeto, foi decidido seguir com a opção da esquerda.

Figura 60 - Montagem e *Line Art* ilustração 6

Fonte: da autora

Figura 61 - Aperfeiçoamento ilustração 6



Fonte: da autora

Figura 62 - Aperfeiçoamento ilustração 6

Fonte: da autora

Continuando com as alternativas, a cena 7, que será inserida no “Capítulo 28 – Traidor” é contada no ponto de vista de Caefi, o eleusiano traidor, e retrata o momento em que o personagem enfrenta outro eleusiano em um duelo mortal, cujo resultado revelará se ele continuará ou não vivendo. A cena procura mostrar a solidão do personagem, seu grande esforço para continuar vivendo, sua dor, força e perseverança. A passagem escolhida para ser ilustrada no capítulo se passa da seguinte forma:

> “Ignorando as palavras do chefe dos guardiões, andou até o expositório de pedra que guardava uma dúzia de bastões compridos e posicionados horizontalmente, um em cima do outro. Entre elas, escolheu um de tonalidade branca leitoso, com adornos prateados nas pontas em relevo” (da autora, 2020).

Para entender melhor o cenário a ser geradas as alternativas, uma passagem do capítulo anterior a esse foi trazida, explicando mais sobre o lugar onde a cena se desenrola. A passagem é contada no ponto de vista do protagonista, Kiryuu, quando chegam pela primeira vez no local. O trecho é o seguinte:

> “As casas abriram caminho a um campo de pedra cinzenta, ampla e circular, onde os caminhos da cidade se encontravam [...] Kiryuu contemplou uma estrutura circular menor esculpida em baixo-relevo no centro da grande área. Dentro dele, símbolos idênticos aos da muralha estavam organizados em torno do eixo” (da autora, 2020).

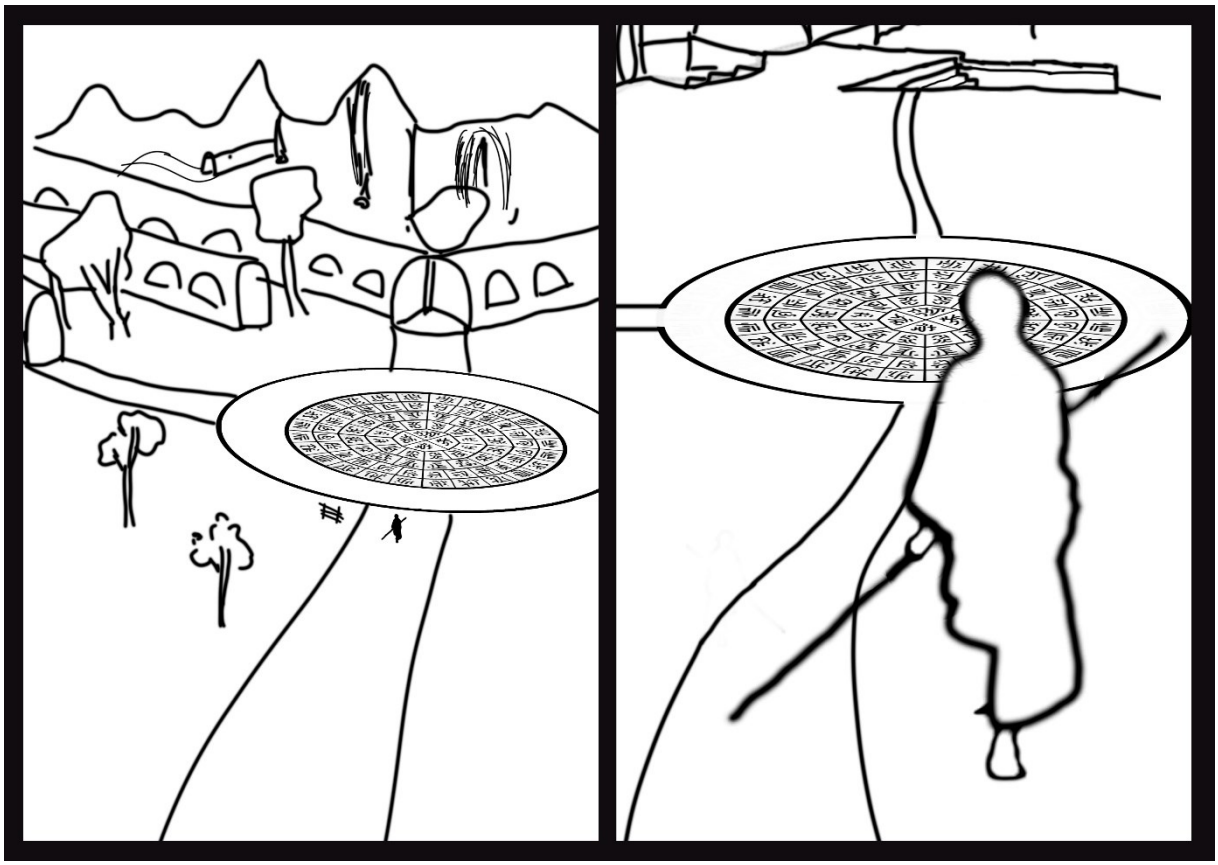
Assim como em alternativas anteriores, silhuetas foram usadas para mostrar a posição do personagem. Para o símbolo esculpido no chão, um desenho circular foi feito no programa de edição de imagens utilizado, e este foi distorcido para gerar a sensação de perspectiva das alternativas.

Figura 63 - Símbolo base

Fonte: da autora

No decorrer do processo de testar as posições e silhuetas dos personagens na cena, percebeu-se que a inclusão do segundo eleusiano na cena tirava a mensagem que a ilustração deve comunicar, então, a fim de mostrar para o leitor a solidão e a vontade inerente ao personagem, optou-se por utilizar somente a imagem do eleusiano.

Figura 64 - Alternativas cena 7 - Capítulo 28



Fonte: da autora

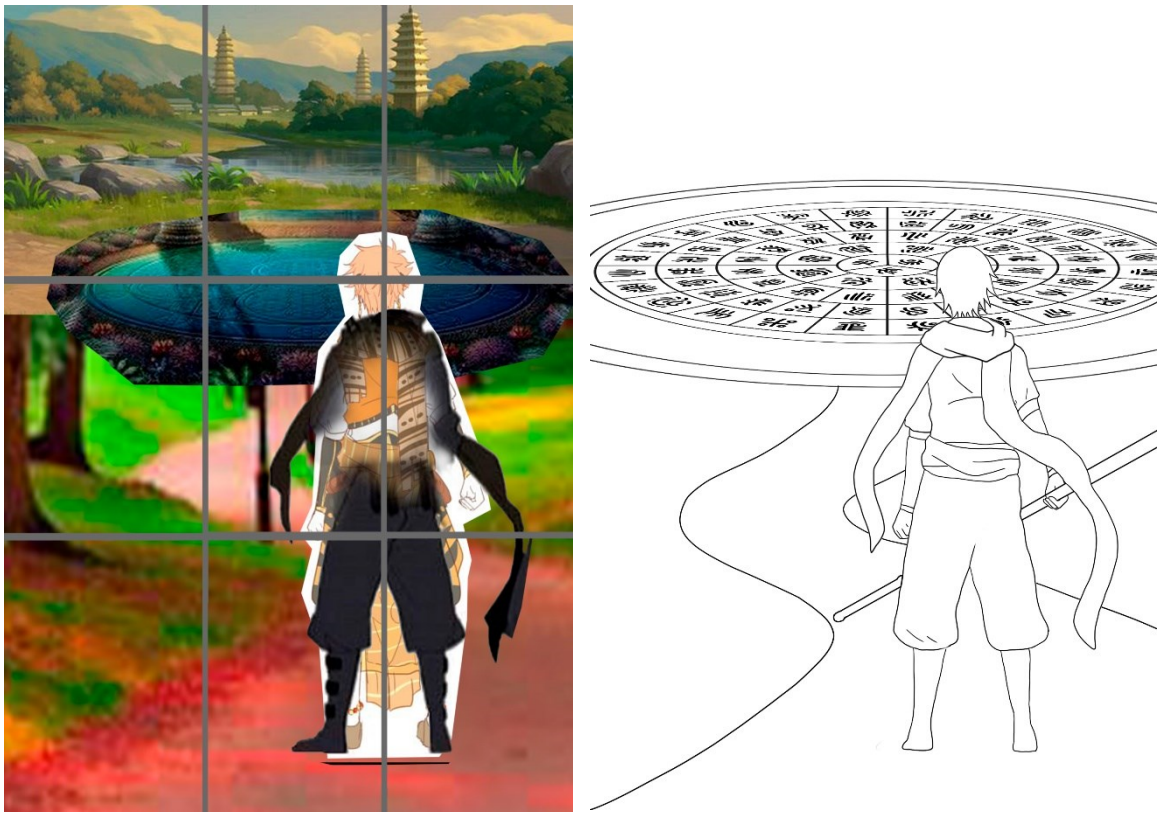
As imagens do personagem de costas comunicaram melhor as emoções requeridas, detalhadas melhor no apêndice B, e entre as duas opções finais (figura 64) foi decidido seguir com a imagem da direita, que causa um maior impacto visual e possibilita perceber melhor os gestos corporais do personagem.

Para a produção da ilustração, uma mandala de símbolos mais refinada foi desenhada (figura 65), utilizando como referência o símbolo anterior (figura 63) para representar os símbolos entalhados no chão, e foi aplicada perspectiva para ser inserida na *Line Art* (figura 66).

Figura 65 - Símbolo base 2

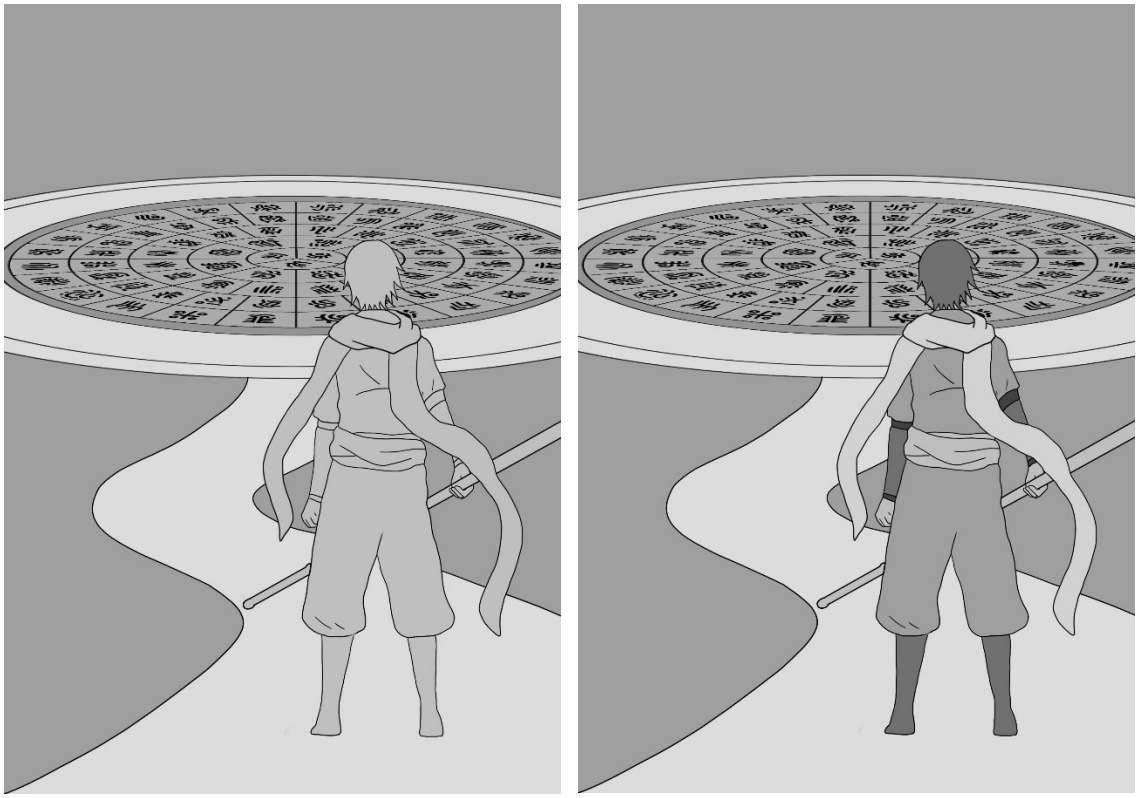
Fonte: da autora

Figura 66 - Montagem e *Line Art* ilustração 7



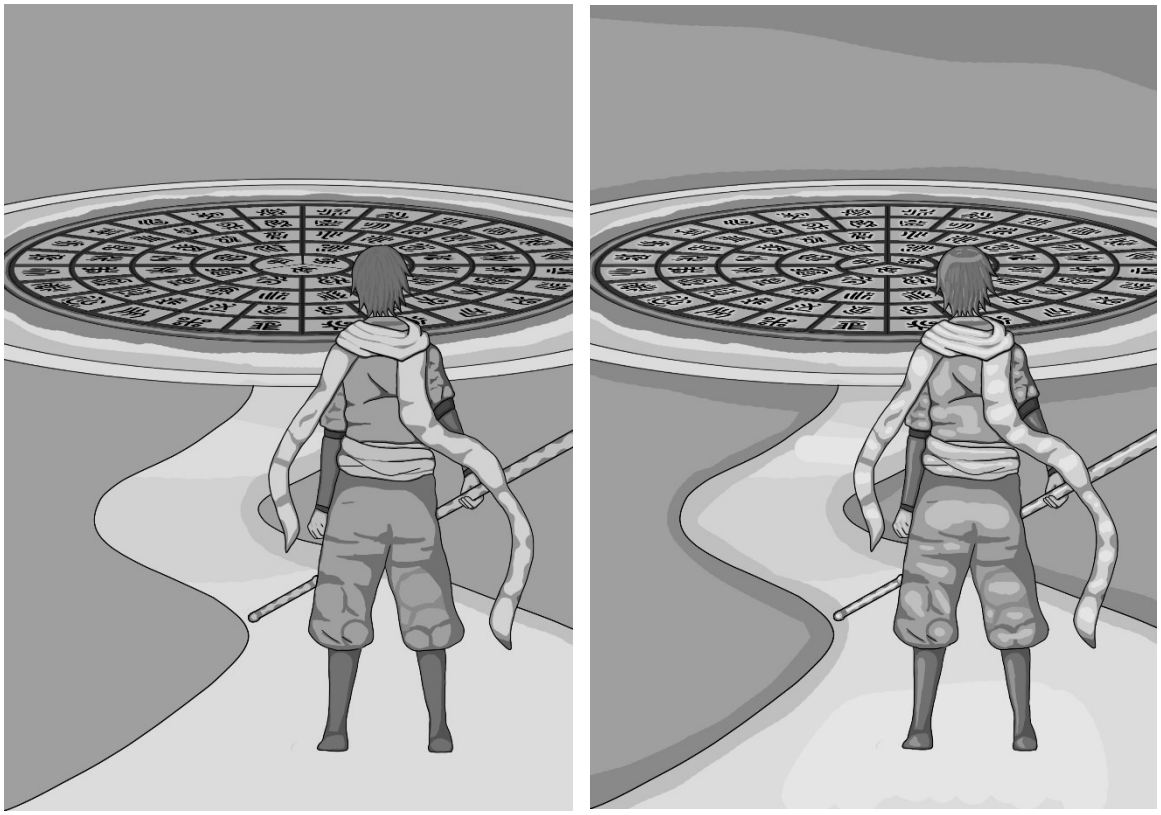
Fonte: da autora

Figura 67 - Aplicação de tonalidade nos planos



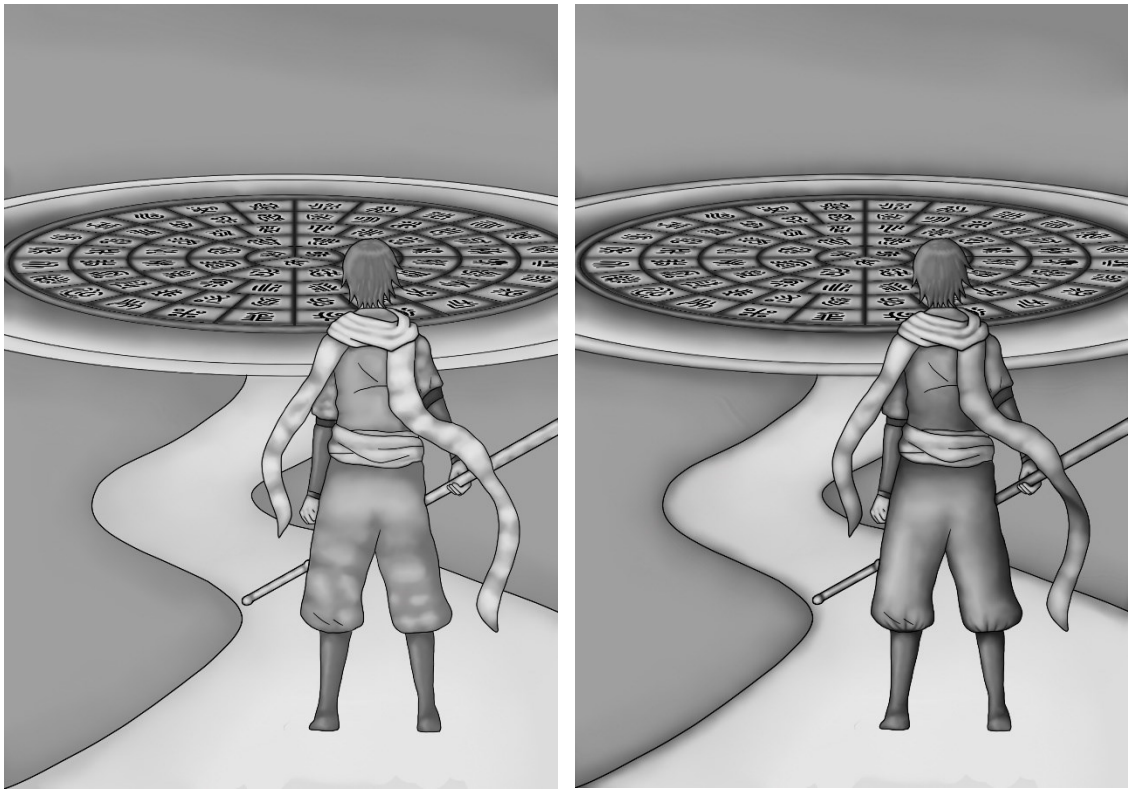
Fonte: da autora

Figura 68 - Aplicação de luz e sombra



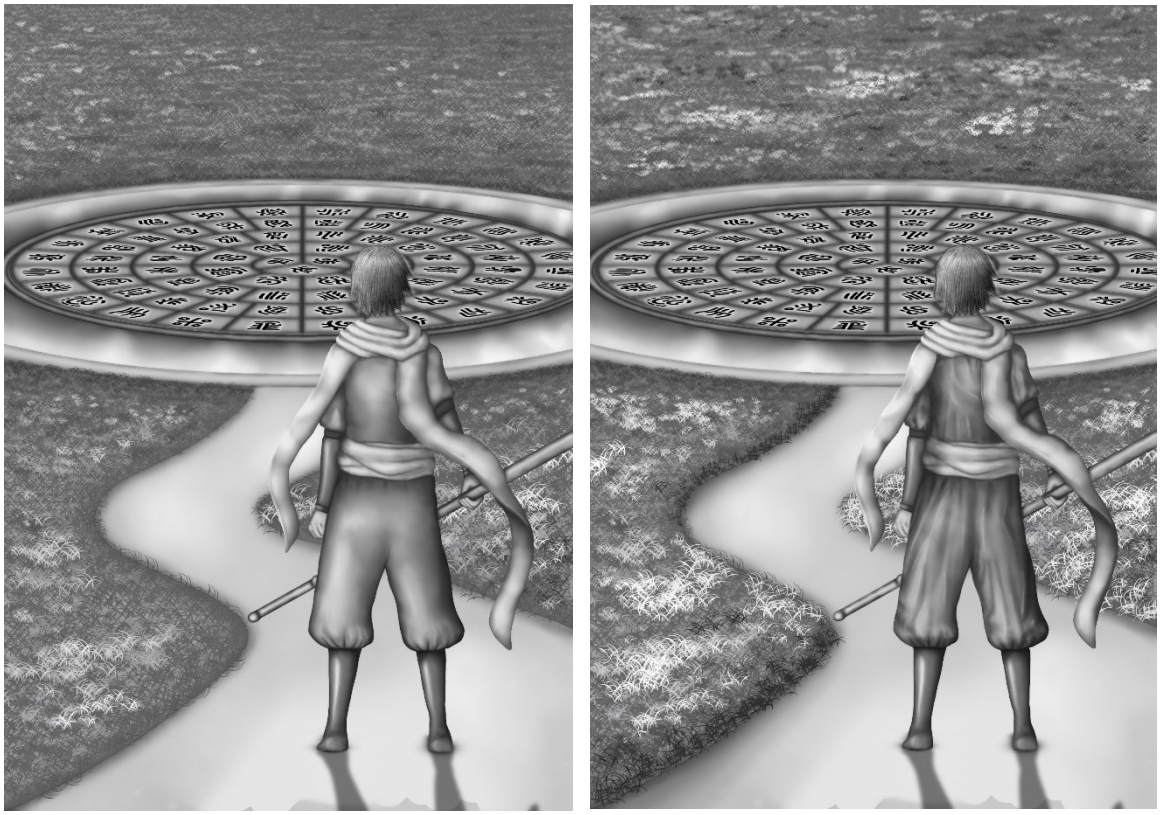
Fonte: da autora

Figura 69 - Aperfeiçoamento ilustração 7



Fonte: da autora

Figura 70 - Aperfeiçoamento ilustração 7



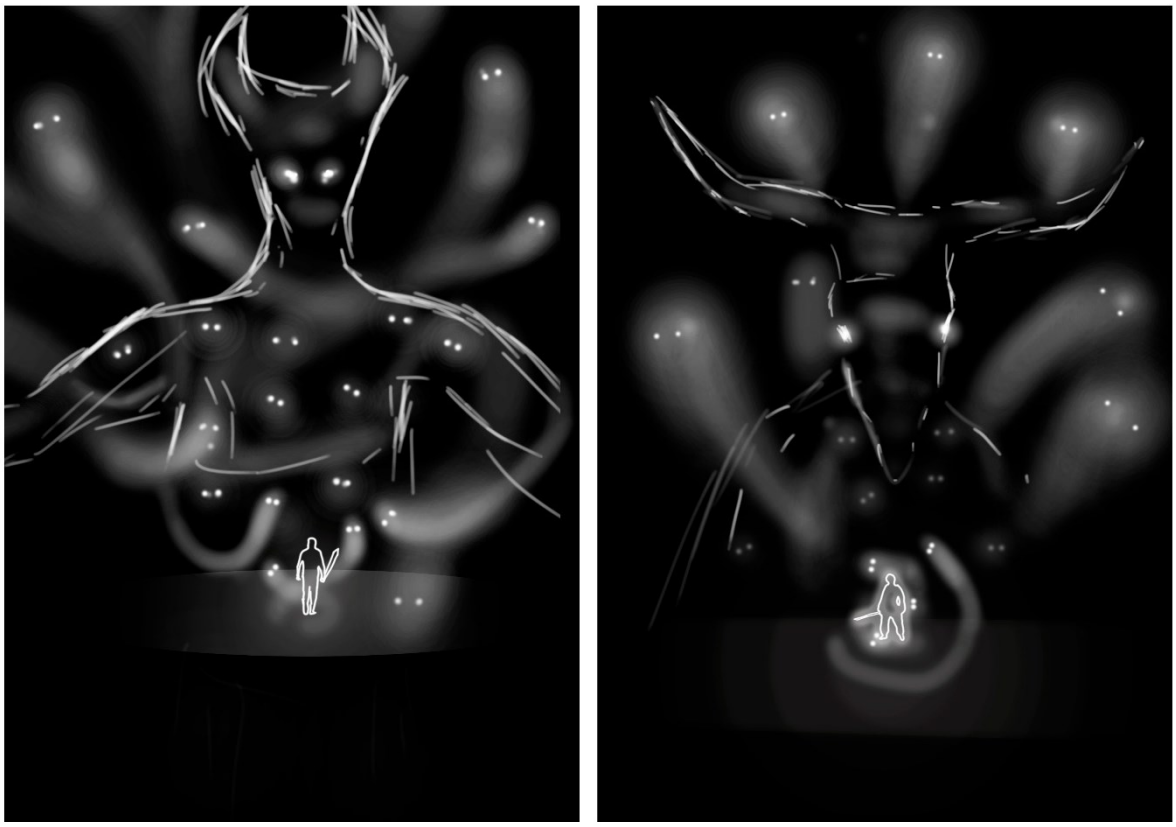
Fonte: da autora

Na cena 8, localizada no “Capítulo 29 – O Seu Monstro” acontece a principal cena de clímax da história, nela, Kiryuu adormece na quarta dimensão e acorda consciente na quinta dimensão, se deparando com um ser monstruoso, o qual precisa enfrentar. A passagem é a seguinte:

> “Na sua frente, uma sombra gigantesca se projetou, ainda mais negra que o próprio chão. Sentiu o cheiro de carne putrefata e a umidade aumentou quando um monstro se apresentou na sua frente. A luz da espada e do corpo de Kiryuu o iluminou e pôde vislumbrar os chifres horrendos que brotavam da sua cabeça” (da autora, 2020).

A cena se passa em um ambiente totalmente isento de iluminação, portanto, todas as alternativas foram desenhadas com a cor branca em fundo preto. As únicas saídas de luz vêm do corpo do protagonista e dos seres intangíveis que saem do corpo do monstro.

Figura 71 - Alternativas cena 8 - Capítulo 29



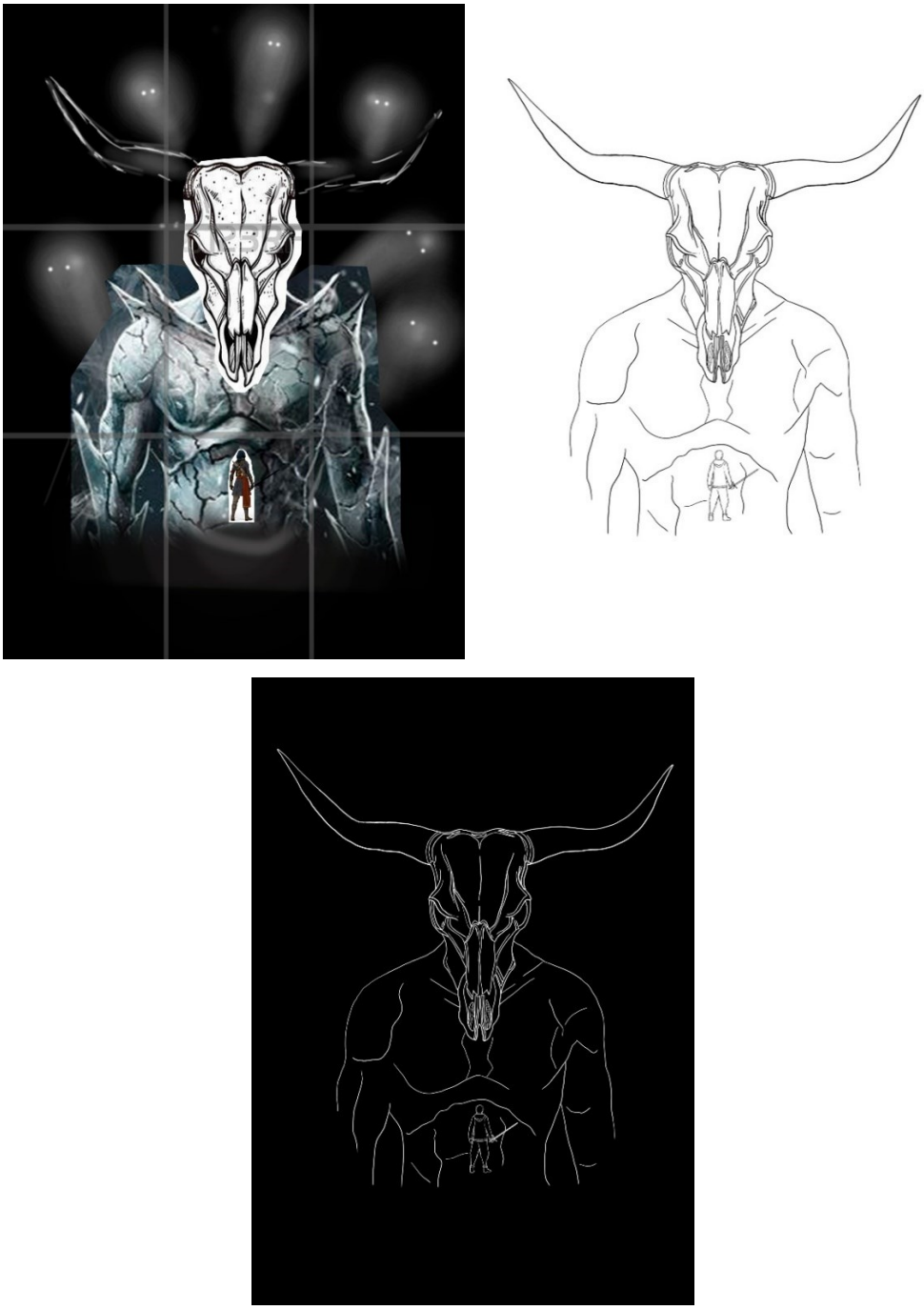
Fonte: da autora

A alternativa da direita da figura 71 foi a que mais atendeu os requisitos da cena, pois causa um maior impacto visual e a posição do monstro causa uma maior

imponência e intimidação diante do protagonista, portanto, foi a alternativa escolhida para a fase de refinamento.

Considerando que a ilustração 8 deverá retratar um local totalmente escuro, após desenhar a *Line Art* em fundo branco, as tonalidades de preto e branco foram invertidas e o processo de sombreamento e iluminação das formas seguiu normalmente.

Figura 72 - Montagem e *Line Art* ilustração 8



Fonte: da autora

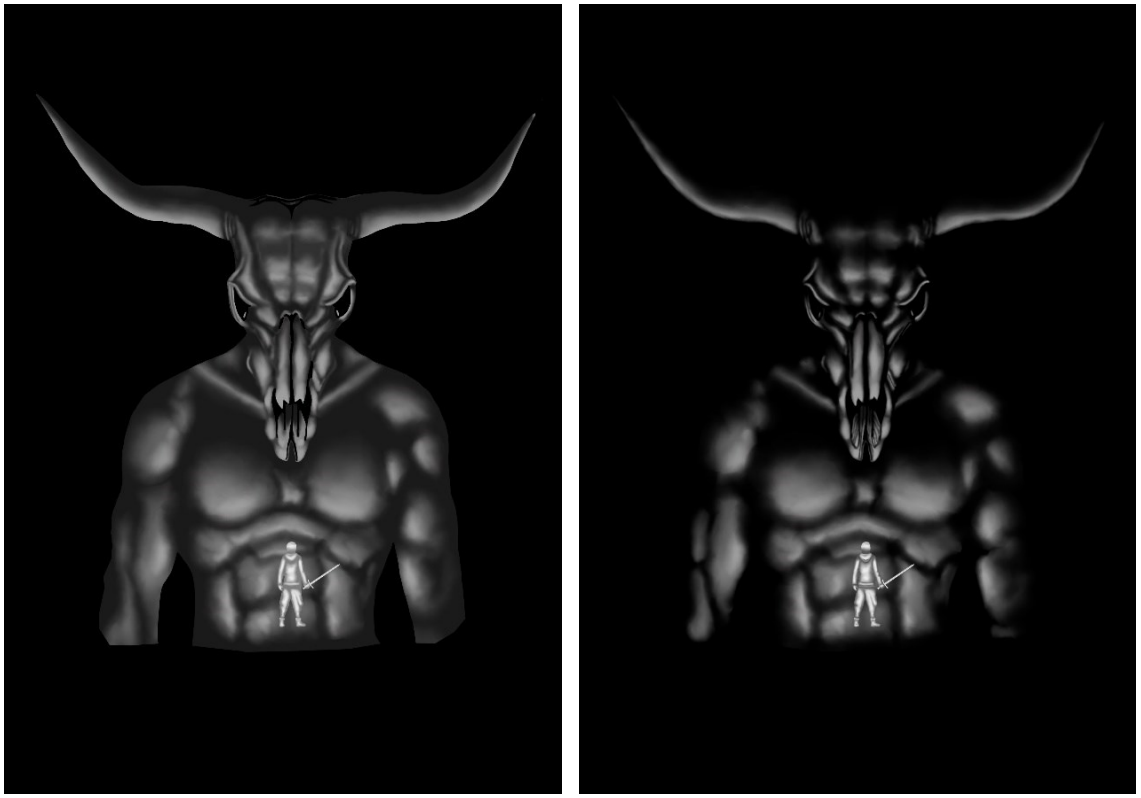
Figura 73 - Aplicação de luz

Fonte: da autora

Figura 74 - Aplicação de sombra

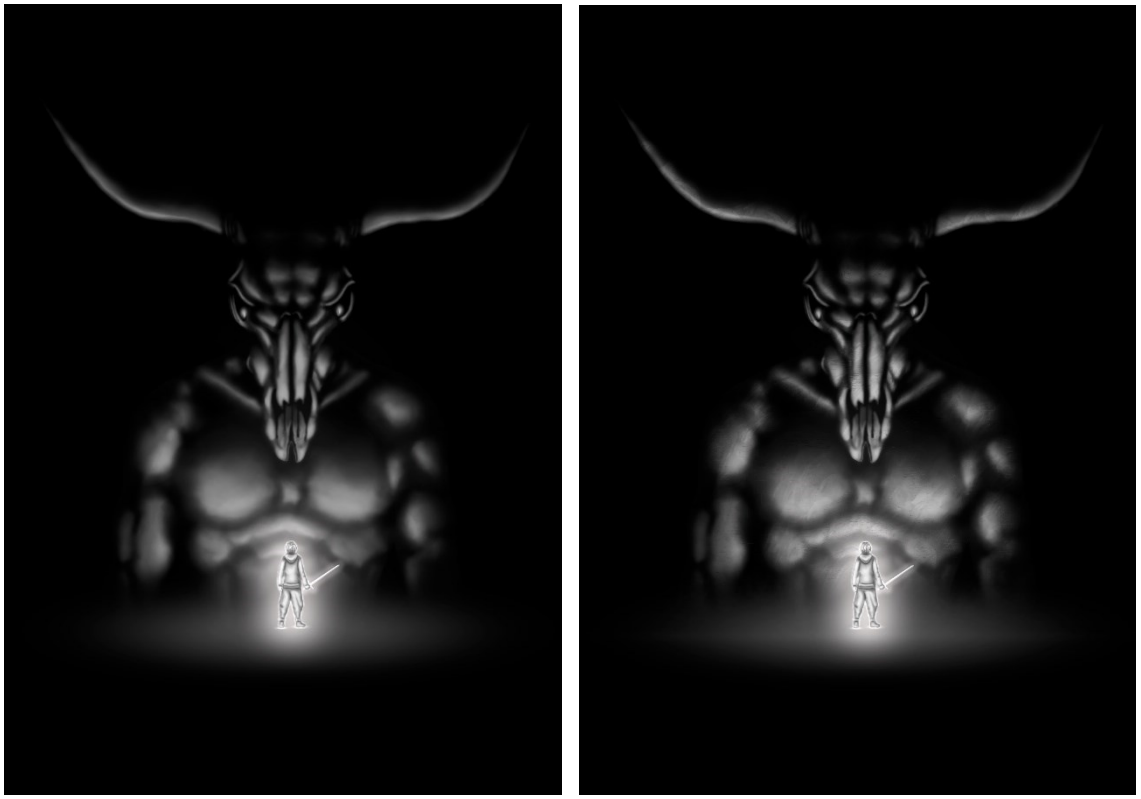
Fonte: da autora

Figura 75 - Aplicação da Luz de Realce e da Sombra de Oclusão



Fonte: da autora

Figura 76 - Aperfeiçoamento da alternativa 8



Fonte: da autora

Seguindo para a penúltima ilustração, localizada no “Capítulo 34 – Gratidão”, a cena é contada pela perspectiva de Caefi, que pela primeira vez na história explana seus arrependimentos e emoções diante de outras pessoas, no caso os humanos Pedro e Dara. É uma cena emocionante e sentimental que tem seu clímax quando um Ovo de Elêusis, em posse de Caefi, choca e um pequeno animal, que representa a essência se libertando, nasce. O trecho retirado do livro é descrito a seguir:

> ”O barulho crepitante da envoltura se quebrando fez com que Pedro e Dara também se voltassem para ele, e os três acompanharam o processo com expectativa. Um tufo de pelagem igualmente branca começou a aparecer em buraquinhos suadamente feitos por ele. Pedaços de cascas foram caindo no chão à medida que o bichinho ia saindo. Quando o pequeno começou a se cansar, Caefi tirou os últimos pedaços da casca. Parecia um filhote de gato envolto em baba de ovo. Tão pequeno que cabia em uma só mão. Mas as orelhas e as patas dianteiras se sobressaíam, grandes em comparação ao corpinho” (da autora, 2020).

Figura 77 - Alternativas cena 9 - Capítulo 34

Fonte: da autora

A alternativa que atendeu ao apelo emocional requerido para esta ilustração foi a alternativa da direita (figura 77), que mostra o filhote nascendo e evoca fortes

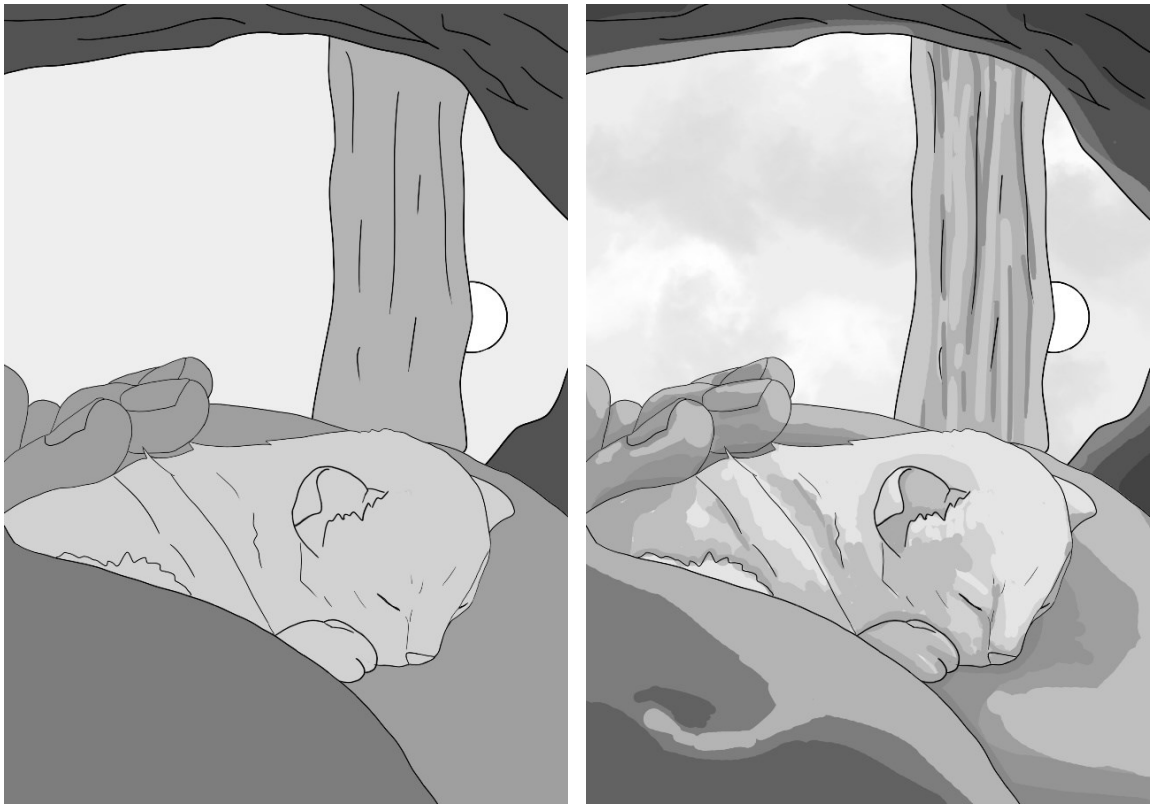
sentimentos e empatia para com os personagens da cena. Assim como nas outras cenas, os requisitos e demais alternativas produzidas se encontram detalhadas no apêndice B, localizado no final da monografia.

Apesar da alternativa final apresentar apenas as mãos do eleusiano segurando o filhote, mostrar a caverna também é importante para a cena, dessa maneira, imagens de referência que representam os dois elementos foram trazidas para compor a montagem da cena 9 (figura 78).

Figura 78 - Montagem e *Line Art* ilustração 9

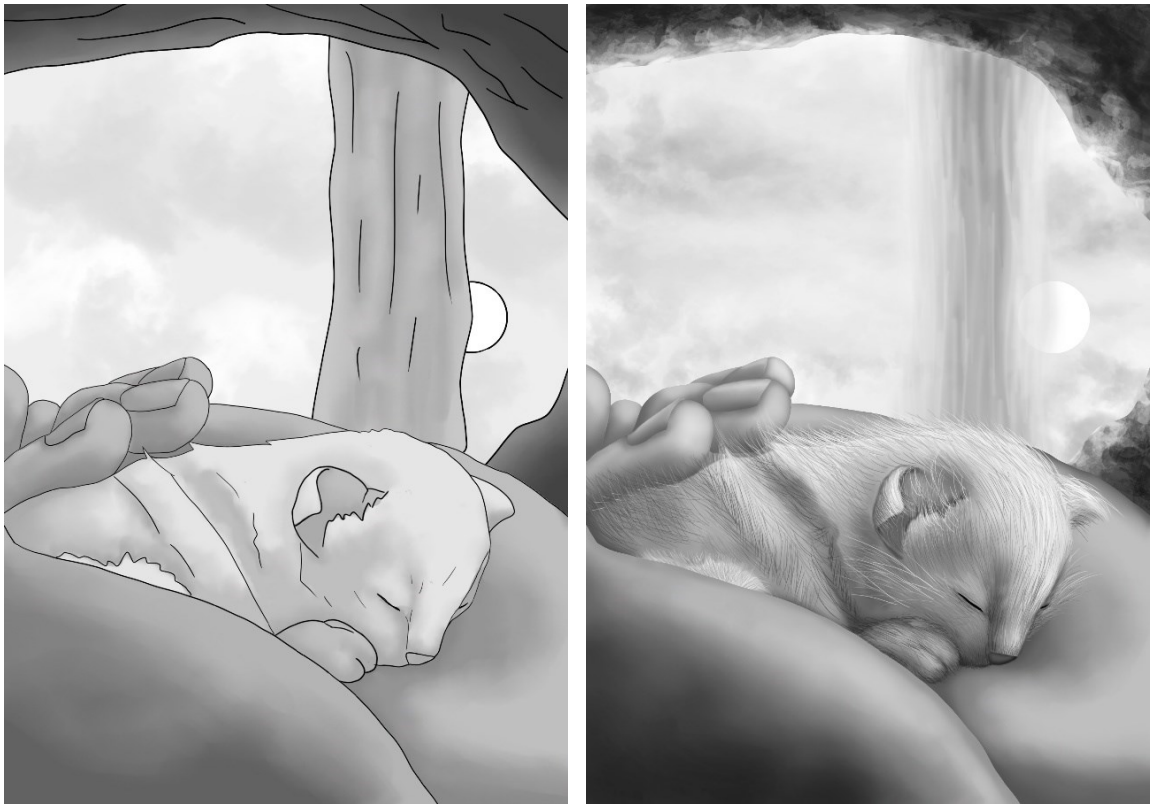
Fonte: da autora

Figura 79 - Pintura e aplicação de luz e sombra



Fonte: da autora

Figura 80 - Aperfeiçoamento ilustração 9

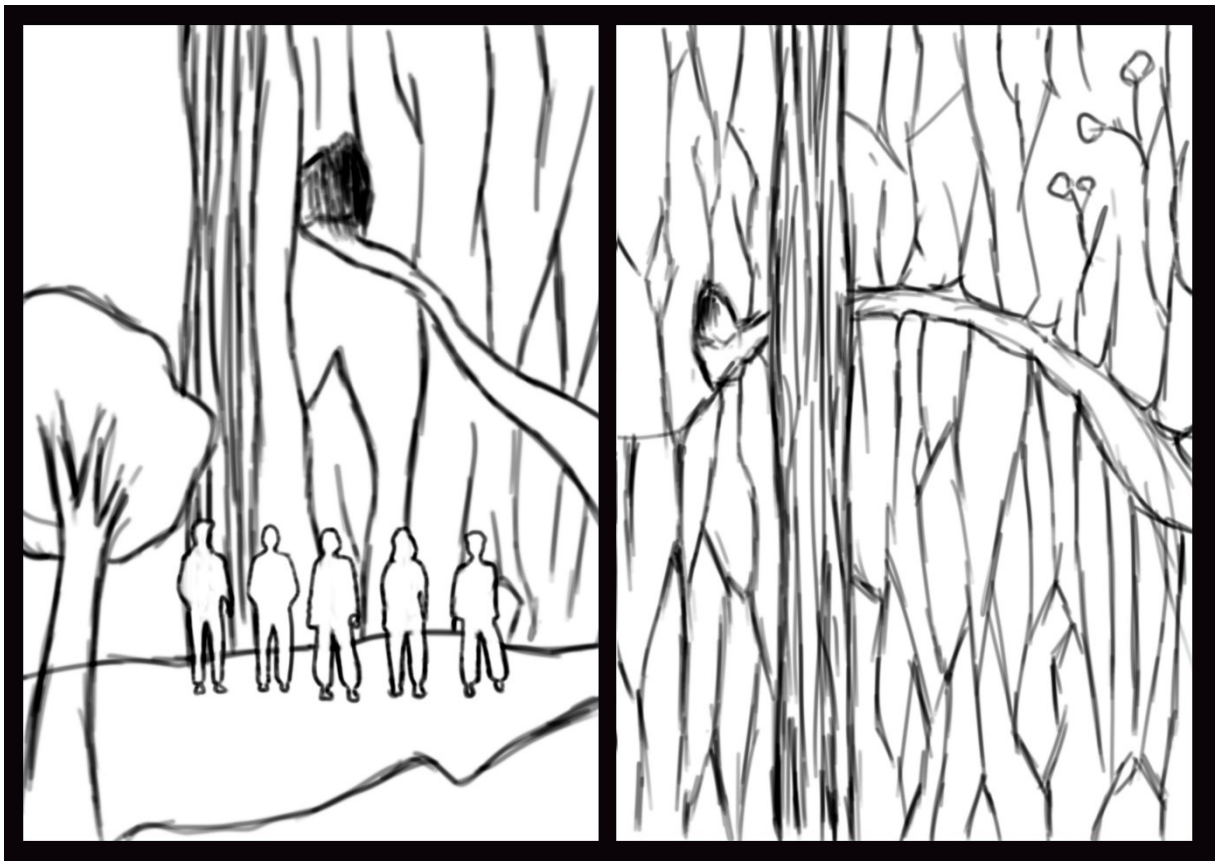


Fonte: da autora

Enfim, a última cena pertence ao “Capítulo 39 – A Cachoeira do Retorno”, e se trata também do último capítulo do livro, onde os personagens voltam ao mundo humano. A seguinte passagem foi julgada como a que melhor beneficiaria a ilustração por mostrar a cena mais interessante e nostálgica, caracterizando o principal evento do capítulo ao descrever o fim da jornada. A cena é descrita como a seguir:

> “Dentro do cair do dia avistaram a cachoeira, localizada perigosamente na beira de um precipício na divisa com o final brusco da montanha, tão alta que não era possível ver de onde a água vinha e onde acabava” (da autora, 2020).

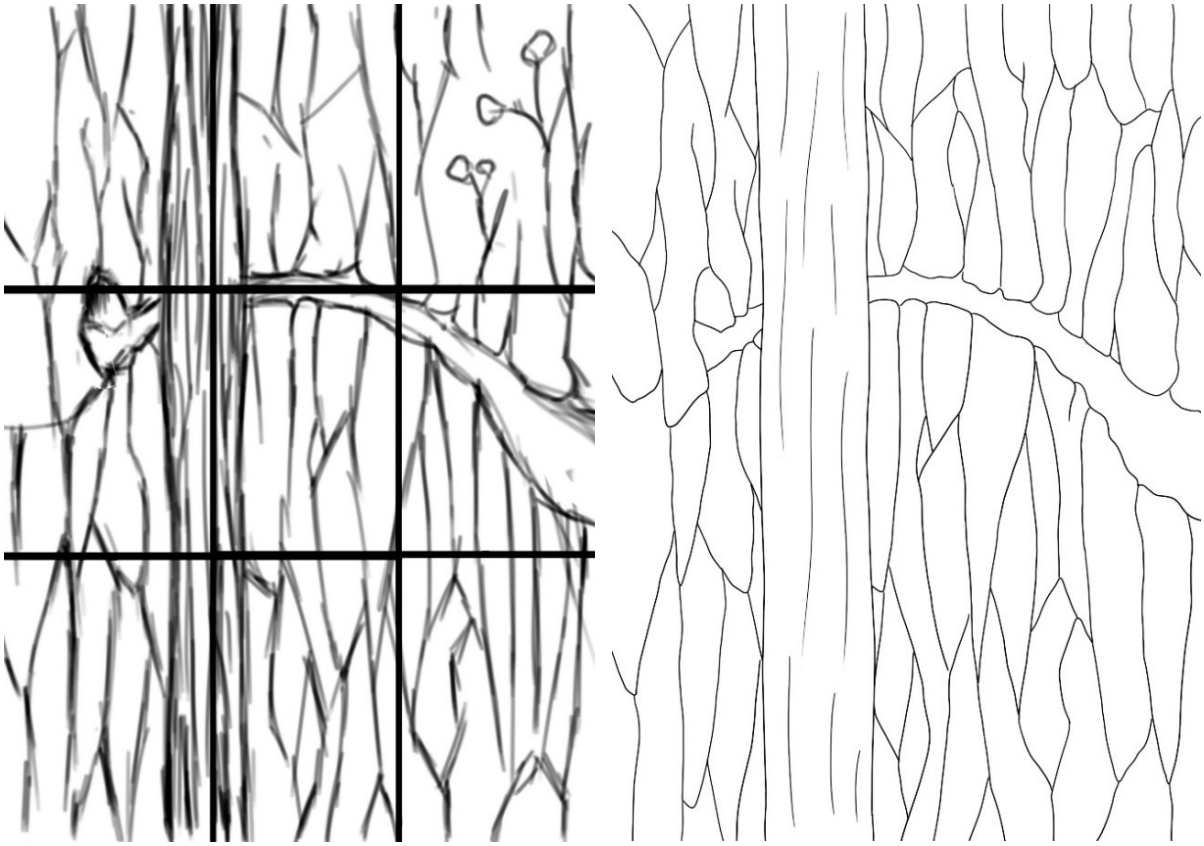
Figura 81 - Alternativas cena 10 - Capítulo 40



O foco dessa imagem está na paisagem, dessa maneira, foi escolhida para a composição final a alternativa da direita (figura 81), que entrega uma carga maior da sensação de despedida, somado ao impacto do cenário natural. Somado a isso, ilustrar os cinco personagens demandaria mais trabalho e tempo, afetando o cronograma deste projeto.

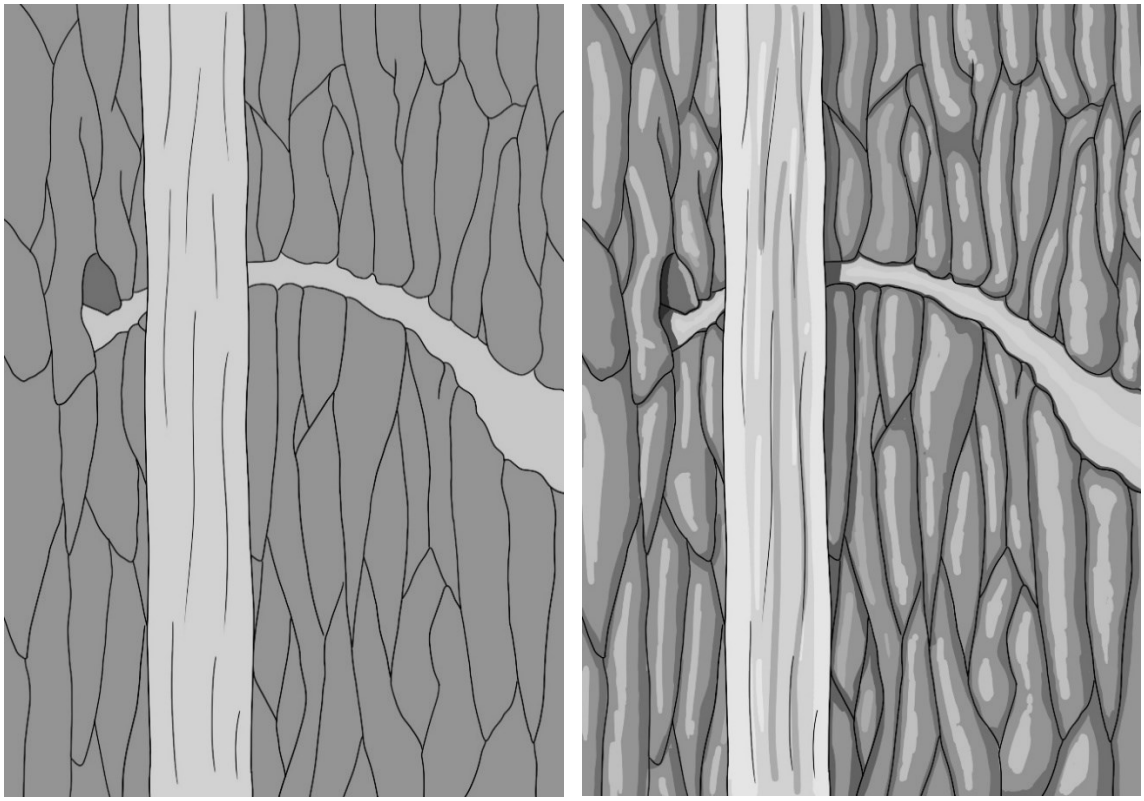
Para a ilustração 10, optou-se por utilizar a própria alternativa gerada, visto que retratava bem a paisagem requerida, levando em conta que encontrar imagens semelhantes para a montagem se mostrou uma tarefa complicada e desnecessária.

Figura 82 - Montagem e *Line Art* ilustração 10



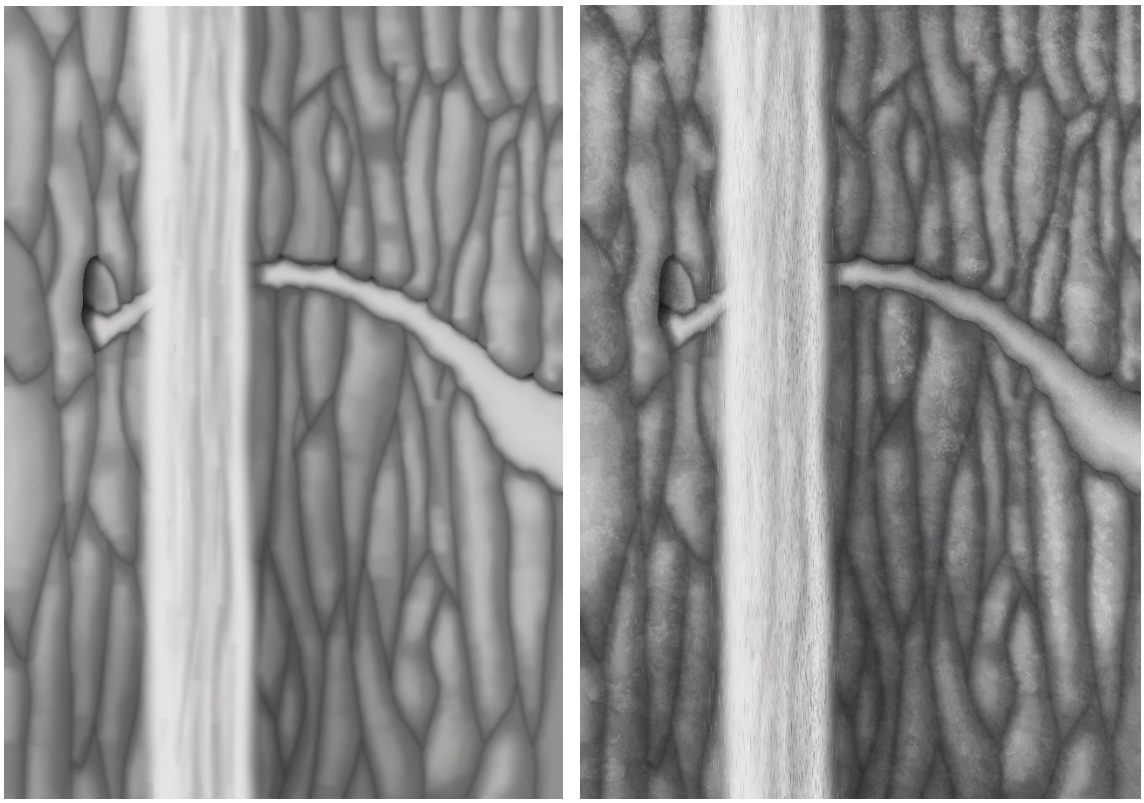
Fonte: da autora

Figura 83 - Pintura e aplicação de luz e sombra



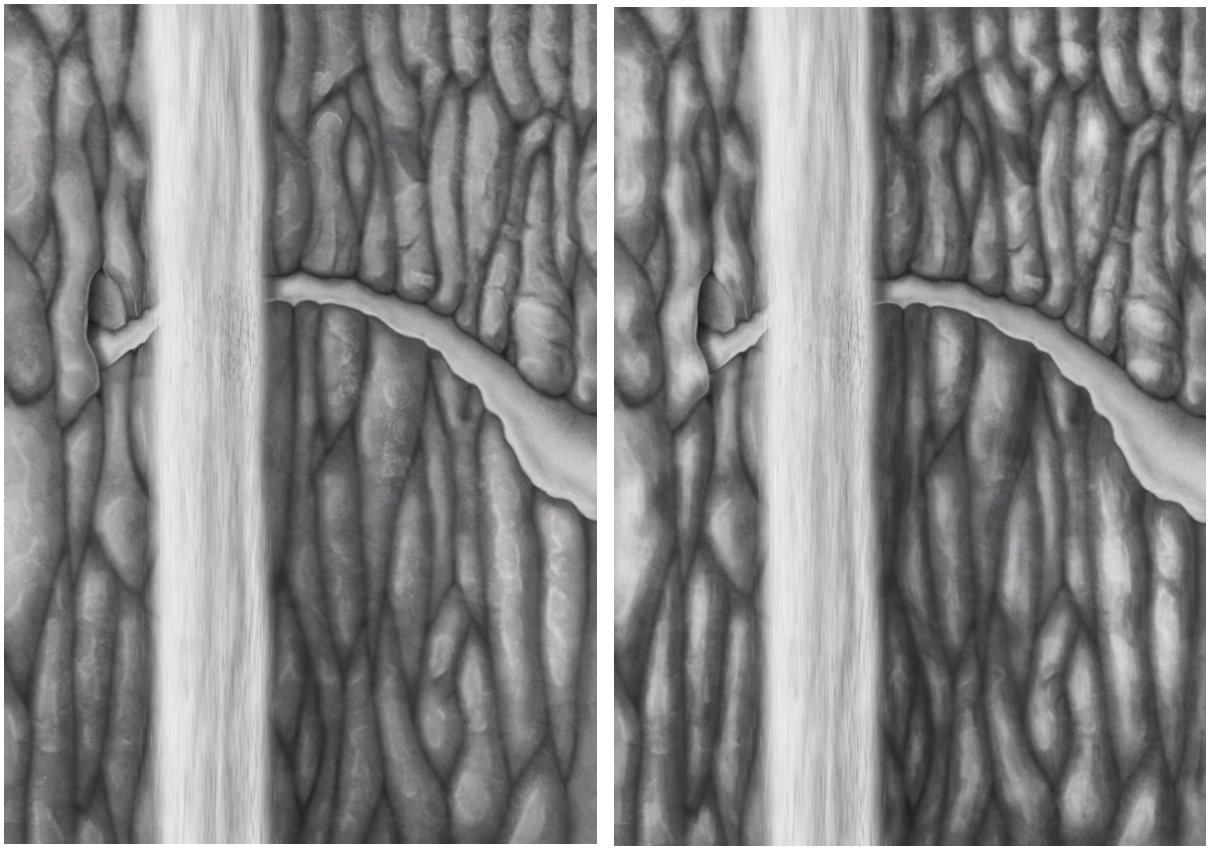
Fonte: da autora

Figura 84 - Aperfeiçoamento ilustração 10



Fonte: da autora

Figura 85 - Refinamento ilustração 10



Fonte: da autora

3.5 APRESENTAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES

Neste tópico são apresentadas as ilustrações finais desenvolvidas após o processo de aperfeiçoamento das ilustrações, um refinamento mais detalhado foi feito em cada uma, aplicando melhor a textura da grama, da terra, das pedras, das árvores, das folhagens, dos pelos, cabelo e demais elementos, de modo a retratar uma maior realidade nas ilustrações. As técnicas de iluminação e sombreamento foram melhor trabalhadas e o detalhamento das pequenas partes das imagens receberam maior atenção, de modo a tornar as ilustrações independentes das *Line Arts*, que foram sendo escondidas durando o processo de pintura. As ilustrações são apresentadas uma em cada folha para valorizar os detalhes das imagens e o processo pela qual cada uma passou.

Figura 86 - Ilustração 1 “Capítulo 2 – Colega de Quarto”

Fonte: da autora

Figura 87 - Ilustração 2 “Capítulo 4 – Lembranças”

Fonte: da autora

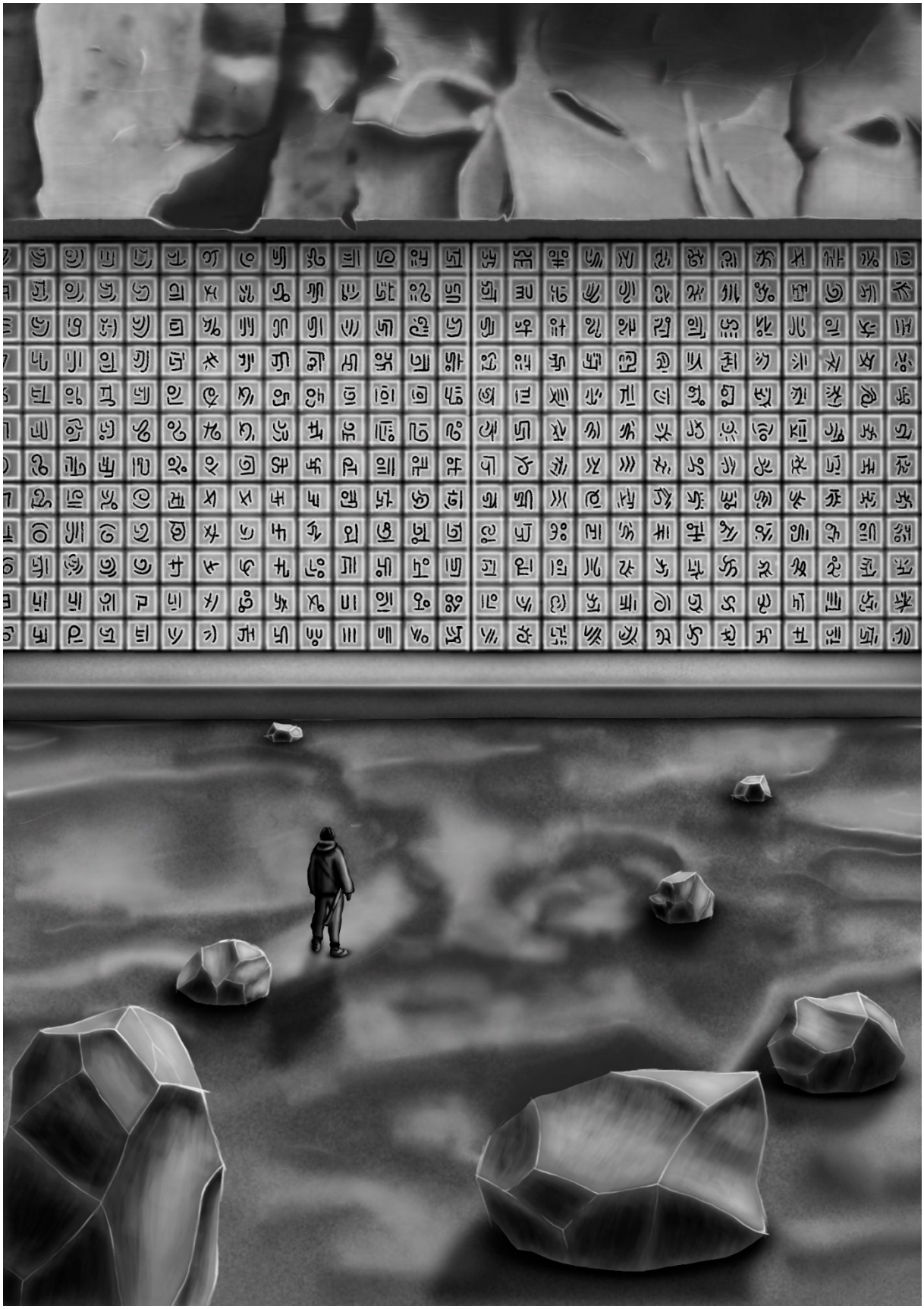
Figura 88 - Ilustração 3 “Capítulo 8 – Nova Jornada”

Fonte: da autora

Figura 89 - Ilustração 4 “Capítulo 9 – Pela Primeira Vez no Mundo Humano”

Fonte: da autora

Figura 90 - Ilustração 5 - “Capítulo 24 – A Muralha de Símbolos”



Fonte: da autora

Figura 91 - Ilustração 6 “Capítulo 27 – A Cidade de Elêusis”

Fonte: da autora

Figura 92 - Ilustração 7 “Capítulo 28 – Traidor”

Fonte: da autora

Figura 93 - Ilustração 8 “Capítulo 29 – O Seu Monstro”

Fonte: da autora

Figura 94 - Ilustração 9 “Capítulo 34 – Gratidão”

Fonte: da autora

Figura 95 - Ilustração 10 “Capítulo 39 – A Cachoeira do Retorno”

Fonte: da autora

3.6 ETAPA DE PESQUISA

Já adquiridas as ilustrações das principais partes do livro, a partir deste tópico a metodologia de Hudson será aplicada. Inicialmente, é necessário estabelecer o formato do livro a fim de guiar a produção de alternativas de ilustração realizados nos tópicos passados, e para seguir com a processo de diagramação. Vale lembrar que esta etapa foi sendo desenvolvida em paralelo a metodologia de Silva e Nakata, embasando o formato escolhido para a ilustração e as decisões referentes ao público alvo e entre outros.

Inicialmente, uma pesquisa de público foi realizada para compreender mais profundamente as características do público leitor.

3.6.1 Pesquisa de público

O público leitor é em sua maioria composto por jovens entre quinze e vinte e cinco anos, em especial pessoas que gostam de ler e que tem interesse em mudanças internas significativas. Em geral, os jovens dessa faixa etária possuem características inerentes a fase da vida em que estão passando. Eles não são crianças e tampouco completamente adultos, por isso carregam diversos traços e comportamentos dos dois grupos.

Este público foi escolhido por constituírem a faixa etária que mais lê livros infantojuvenis, e também porque ao escrever o livro, a autora desse projeto preocupou-se em utilizar uma linguagem mais direcionada a jovens, sendo ela mais direta, menos focada em muitos detalhes, e com um foco em tema mais juvenis. Contudo, isso não limita o público a apenas a faixa etária escolhida como principal, pois o livro pode ser lido tranquilamente por pessoas com idade menor e maior que a escolhida se elas se identificarem com o tema proposto. Sendo assim, o público entre 15-25 anos serão o público leitor principal, e os demais públicos (15- e 25+) serão considerados os públicos secundários, que não terão o foco nesse projeto, mas que também poderão ser alcançados.

Segundo cientistas (VEJA, 2019) somente com 30 anos as pessoas se tornam completamente adultas, pois apesar de se tornarem legalmente adultas aos 18 anos, o desenvolvimento cerebral demora cerca de três décadas para se completar. E de acordo com os especialistas, a adolescência possui três fases: a adolescência inicial,

dos 12 aos 14 anos, a adolescência intermediária, dos 15 aos 17 anos, e a adolescência final, dos 18 anos para cima (VEJA, 2019). Em outras palavras, apesar de já serem considerados adultos, a cognição dos jovens acima de 18 anos continua se desenvolvendo, do mesmo jeito que a sua maturidade emocional, sua autoimagem e o julgamento, que continuam sendo afetados por um comportamento mais juvenil.

Contudo, este fato não deve ser visto como uma característica negativa nos jovens, pois eles possuem uma maior capacidade de aprendizado, de se abrir ao novo e ao desconhecido, e de compreender realidades diferentes. Apesar disso, para elucidar os motivos de certos comportamentos e ações do público adolescente, que podem se alastrar para pessoas acima de 18 anos, a psicóloga Andrea Ferreira (2020), no site Psicólogo e Terapia – Psicólogos em São Paulo, aponta algumas características comuns nesta fase:

- Interiorização e isolamento – para buscarem o reajuste emocional e a intelectualização;
- Crescente consciência do “eu”;
- Busca pela independência e autonomia que por ser ainda imatura pode aparecer com comportamentos de rebeldia e agressividade;
- Adaptação progressiva aos núcleos sociais (pais, amigos, escola); preocupação intensa com a aparência e busca de modelos para copiarem;
- Tornam-se mais observadores dos comportamentos dos outros para fazerem comparações com suas próprias atitudes;
- Valorização dos aspectos emocionais, pois percebem que para se sentirem felizes precisam respeitar seus sentimentos e conhecer os sentimentos dos outros;
- Necessidade de expor suas opiniões, mesmo que elas se alterem com facilidade.

Como pode ser visto, essa fase possui uma preocupação e curiosidade com o autodescobrimento, o conhecer a si mesmo a ao mundo, com a adaptação na sociedade e o vínculo social. É interessante lembrar que na faixa etária entre 15 e 18 anos é quando o adolescente trilha o caminho para a maioridade; normalmente nessa fase o adolescente está pensando no que quer fazer no futuro, qual faculdade quer

entrar e qual rumo seguir. E a fase entre 18 e 20 anos é quando o jovem legalmente já é maior de idade, é quando precisa decidir entre continuar o estudo ou começar a trabalhar. Ou seja, os jovens nesta fase são muito envolvidos por diversos tipos de emoções, por indecisões e expectativas. Nesse contexto, os livros se tornam um refúgio envolvente e confortável que bate de frente com a realidade inevitável, e podem ser fonte de grande conhecimento e experiência para lidar com o mundo.

De acordo com as diversas características existentes no público juvenil, os grupos de livros foram divididos em faixas etárias, dessa maneira, cada livro é direcionado para um público jovem diferente. Segundo Raquel Cozer (2013), colunista da Folha de São Paulo, a faixa etária *Yong Adult* (jovem adulto) é composta por leitores entre 13 e 18 anos, e o segmento *New Adult* (novo adulto) é composto por leitores entre 18 a 25 anos. No entanto, Almeida (2018) diz que os bibliotecários no mundo e a maioria dos editores de livros fazem a divisão dos livros de ficção da seguinte maneira: Adolescente ou *Young Adult* (YA) ou Jovem adulto, de 15 a 20 anos; e Adulto jovem, de 20 a 30 anos.

Já Jorge Oakim (apud Cozer, 2013), editor da Intrínseca, define grande parte das obras para jovens e adultos como *crossover,* que se trata de uma subdivisão, que cruza todas as subdivisões da literatura juvenil, incluindo leitores mais velhos, já que grande parte do público lê os livros de ambas as faixas etárias. De acordo com Cozer (2013) no *Yong Adult* há obras como "As Vantagens de Ser Invisível" (Rocco), de Stephen Chbosky, que conta a história de um adolescente descobrindo a vida; e “A culpa é das Estrelas”, livro que fez sucesso até mesmo com públicos na faixa dos 40 anos. Sendo assim, percebe-se que as faixas etárias delimitam antecipadamente um público leitor, contudo, existe uma liberdade da parte do público sobre a preferência e a escolha de livros. "Talvez adultos leiam *'young adult'* porque bons livros são bons livros e eles podem ler coisas que não podiam na adolescência porque elas não existiam" (Chuck Wendig, apud Cozer, 2013). Dessa maneira, é observado que os livros infanto-juvenis podem atrair muito além do público almejado, sendo procurado também por um público mais velho, e até mesmo pelos mais jovens.

A partir da análise do público, foi feito um painel visual para visualizar melhor aqueles quem este projeto busca alcançar. Em geral, são jovens leitores, curiosos, interessados em descobrir mais de si mesmos, que gostam de desenhos e fantasia, e também jovens que estão passando por momentos difíceis, e que procuram ou se acertar consigo mesmos, ou fugir da realidade. Utilizando as informações da pesquisa

realizada, foram feitas três personas para personificar as principais faixas etárias do público leitor, as personas podem ser encontradas no Apêndice A no final desta monografia.

Figura 96 - Painel do público

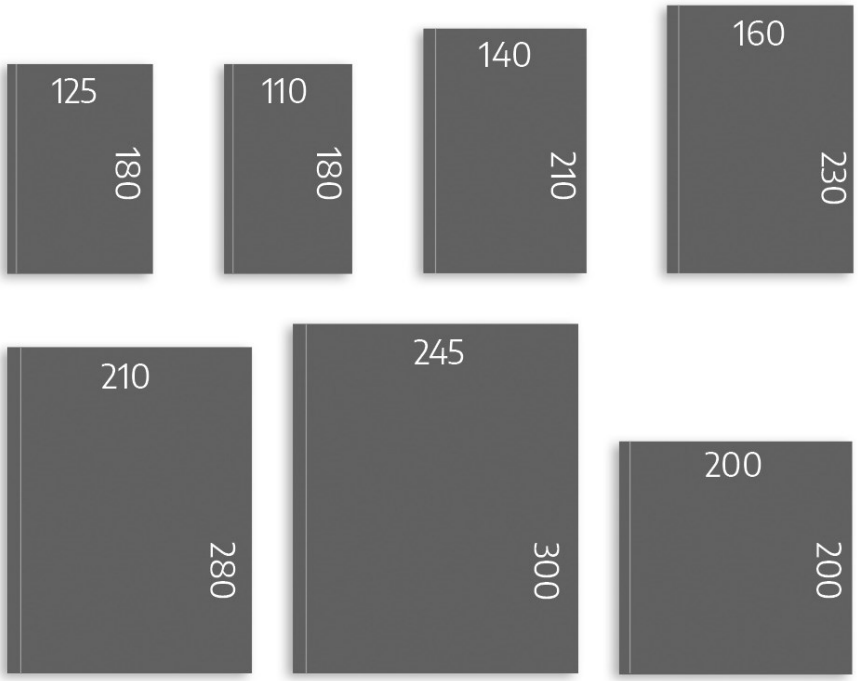
Fonte: pixabay (2020)

3.6.2 Formato

Visto as características do público jovem, a partir deste tópico serão pesquisados os elementos inerentes à diagramação do livro, começando pelo formato. Os livros podem possuir diversos tipos de tamanhos e formatos, retangulares e quadrados, pequenos e grandes, e cada um tem sua função no mercado editorial.

Rubens Lima (2020), designer gráfico com mais de 20 anos de experiência no mercado editorial, em seu site “O Capista” informa os formatos mais utilizados no mercado brasileiro (figura 96), sendo que os tamanhos 140x210mm e 160x230mm são os formatos mais usados para livros de ficção e de não ficção.

Figura 97 - Formatos mais usados no mercado brasileiro



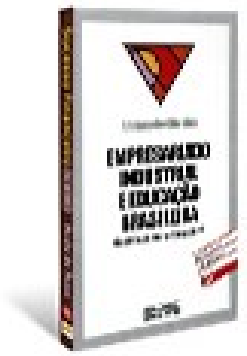
Fonte: Lima (O Capista)

Já Vieira (2018), em seu post no site da Gráfica Rocha, diz os formatos mais usados são:

a) *Pocket Book*

Possuem 10,5x17cm e são ideais para livros com até 250 páginas. São livros de bolso, compactos e versáteis, e podem ser lidos em qualquer local (VIEIRA, 2018).

Figura 98 - *Pocket book*



Fonte: Vieira (2018)

b) 14x21cm ou 14,8x21

Tamanho ideal para livros com até 300 páginas. Formato muito utilizado para livros de segmento geral, como auto-ajuda, poesias, negócios, religião, ficção e não-ficção (VIEIRA, 2018).

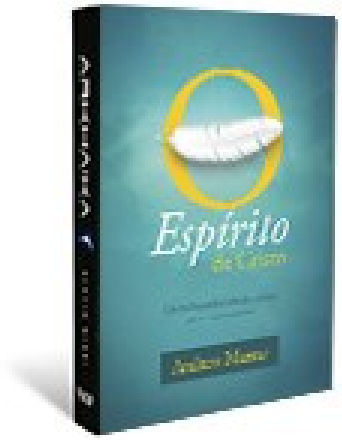
Figura 99 - 14x21cm ou 14,8x21cm

Fonte: Vieira (2018)

c) 15,5x23cm

Recomendado para livros maiores, com um número maior de páginas (como 400, 600 ou até 1000), como livros jurídicos, didáticos, ou grandes livros de ficção e não-ficção.

Figura 100 - 15,5x23cm

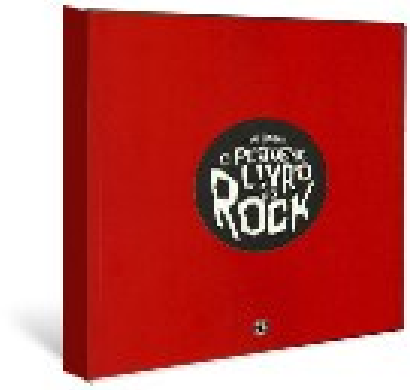


Fonte: Vieira (2018)

d) 20x20cm

É um tamanho ideal para livros ilustrados ou fotográficos, pois o formato maior e quadrado valoriza bastante as páginas. É muito usado também em livros infantis ilustrados.

Figura 101 - 20x20cm



Fonte: Vieira (2018)

Foi escolhido prosseguir com o formato 15,5x23cm, que possui o tamanho ideal para um livro de ficção acima de 300 páginas, e valorizará mais os detalhes das ilustrações. Contudo, anteriormente o tamanho 14,8x21cm havia sido escolhido por conta do seu maior uso no mercado brasileiro, escolha que tornou necessário fazer alterações nas ilustrações para o decorrer do projeto.

3.7 ETAPA DE TESTES

Feita a pesquisa de público, foram realizados os testes de tipografia, da mancha, dos tipos de papel e do parágrafo.

3.7.1 Teste de tipografia

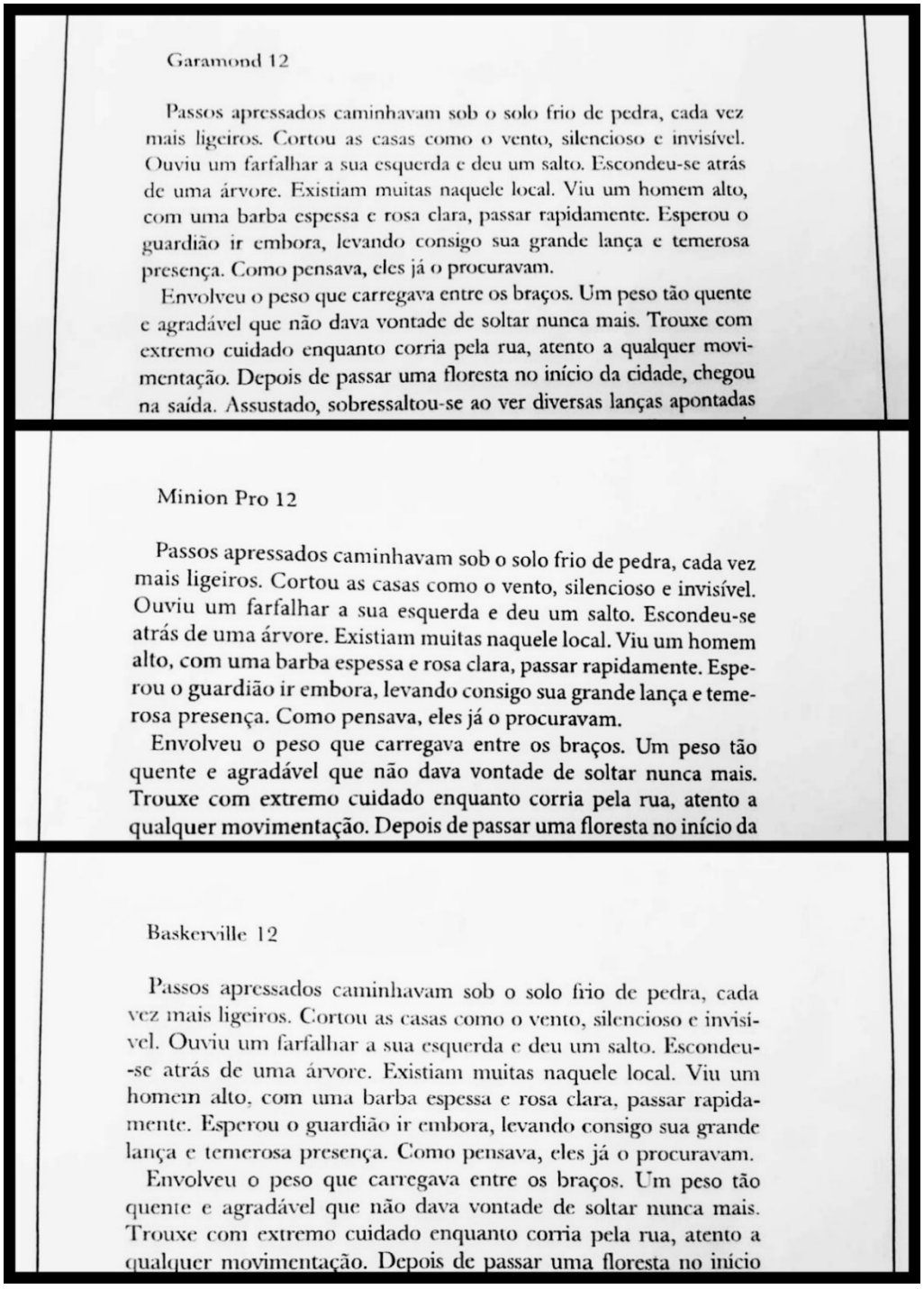
Como visto no tópico 2, a tipografia deve possuir uma boa legibilidade e não chamar muita atenção, de modo a não distrair o leitor do conteúdo do livro. Segundo Paulo Heitlinger (2007) em seu site de tipografia, o uso de fontes com serifa facilita a leitura do texto, pois faz parecer ao leitor que o texto é contínuo, pois as palavras ficam melhor “aglutinadas” por conta de um efeito chamado de “coagulação óptica”, fazendo o olhar perceber os grupos de palavras como blocos ópticos. Dessa maneira, optou-se por utilizar fontes com serifa para o corpo do texto. A gráfica ML Paper, em seu blog, sugere as seguintes fontes para a publicação de livros impressos:

- Baskerville: fonte que carrega características das fontes clássicas dos séculos XV e XVI. Possui o eixo das letras um pouco mais vertical e também um maior contraste entre linhas grossas e finas. Oferece consistência na leitura e alta legibilidade em tamanhos pequenos, e possui um design elegante e intelectual. Funciona inclusive em ficção literária.
- Garamond: fonte criada no século XVI por Claude Garamond. Possui simplicidade e versatilidade, oferece ótima legibilidade em grandes blocos de textos e funciona em qualquer tipo de obra.

Ainda, o blog da gráfica ML Paper sugere o uso das fontes: Sabon, Palatino Linotype, Book Antiqua, Georgia, Goudy Old Style, Bookman e Century Schoolbook, e acrescenta a preferência pelo uso de fontes escritas com o tamanho 10 ou 11, pois a fonte não pode ser grande a ponto de comprometer o *layout* e nem pequena, diminuindo assim a legibilidade. Para testar os tipos e os tamanhos, as tipografias apresentadas juntamente com outras fontes serifadas próprias para textos longos foram impressos nos tamanhos 10, 11 e 12, para verificar quais se encaixariam mais nas características do livro e encontrar aquela que oferece melhor legibilidade.

Nos testes se destacaram as fontes Garamond, Minion Pro e Baskerville (figura 102), ditas como fontes ideais para textos longos e impressos, e muitos usados no corpo de livros de diversas temáticas. Entre elas, optou-se pela fonte de origem francesa Garamond, que proporcionou uma harmonia visual e alta legibilidade, além de ser uma fonte leve e fácil de ler. Após escolhida a fonte, testes de tamanho foram realizados, resultando na escolha do corpo de tamanho 12 (figura 103). Os demais testes de fonte realizados são apresentados no apêndice C dessa monografia.

Figura 102 - Fontes destacadas no teste de legibilidade



Garamond 12

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da cidade, chegou na saída. Assustado, sobressaltou-se ao ver diversas lanças apontadas

Minion Pro 12

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da

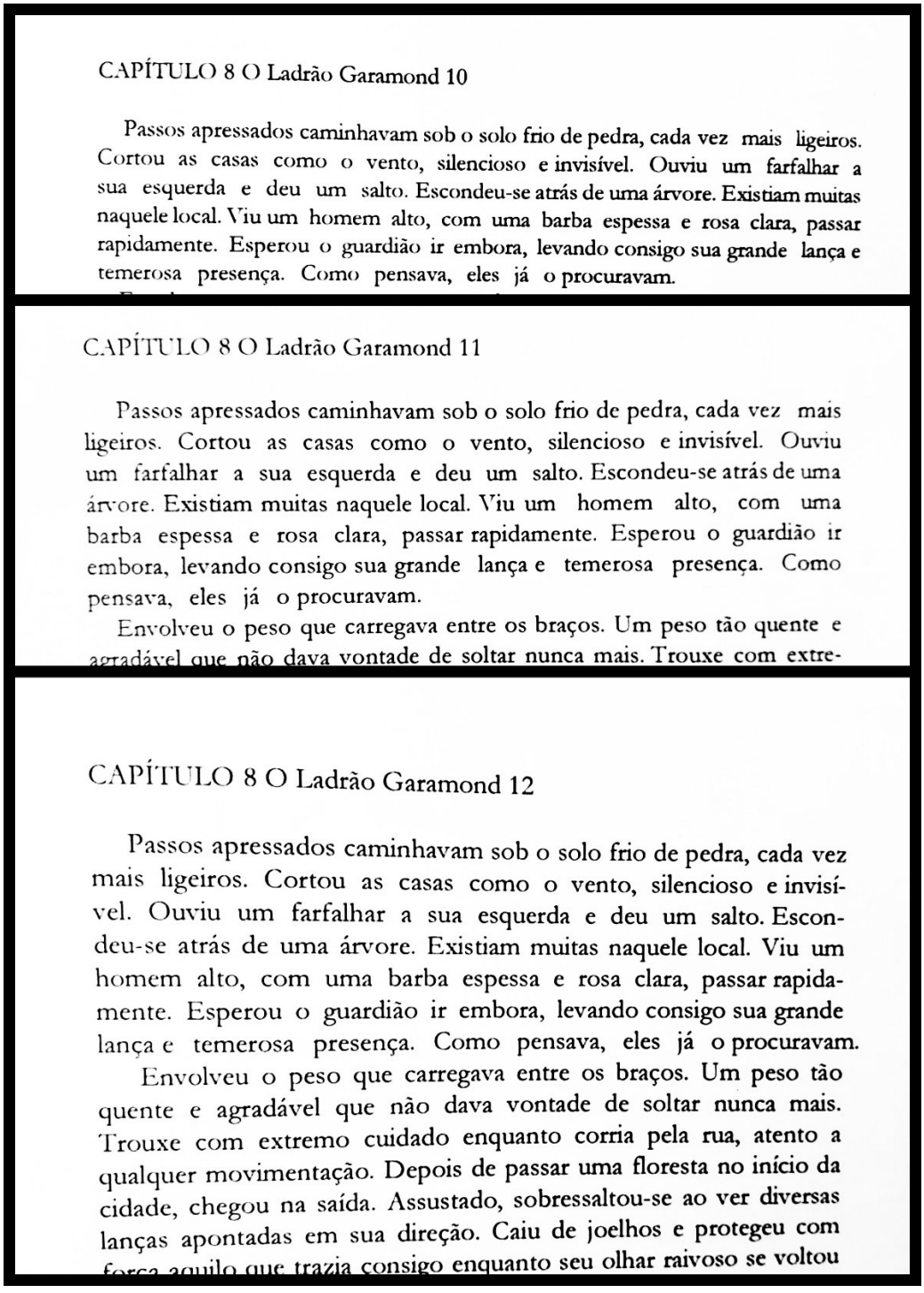
Baskerville 12

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início

Fonte: da autora

Figura 103 - Teste de tamanho Fonte Garamond



CAPÍTULO 8 O Ladrão Garamond 10

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

CAPÍTULO 8 O Ladrão Garamond 11

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extre-

CAPÍTULO 8 O Ladrão Garamond 12

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da cidade, chegou na saída. Assustado, sobressaltou-se ao ver diversas lanças apontadas em sua direção. Caiu de joelhos e protegeu com força aquilo que trazia consigo enquanto seu olhar raivoso se voltou

Fonte: da autora

A fonte Garamond possui as subfamílias: Regular, Bold, Italic, cond Italic, cond Bold Italic e cond Light Italic, e sua disposição estrutural é apresentada na figura 104, a fim de direcionar na escolha dos tamanhos de títulos e capítulos do livro.

Figura 104 - Disposição estrutural da fonte Garamond

12 abcdefghijklmnopkrstuvwxyv. 1234567890
12 ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUVWXYV. 1234567890
14 abcdefghijklmnopkrstuvwxyv. 1234567890
14 ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUVWXYV. 1234567890
16 abcdefghijklmnopkrstuvwxyv. 1234567890
16 ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUVWXYV. 1234567890
18 abcdefghijklmnopkrstuvwxyv. 1234567890
18 ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUVWXYV. 1234567890

Fonte: da autora (2020)

Juntamente aos testes de impressão da fonte Garamond constatou-se também a maior harmonia e legibilidade da mancha gráfica com o uso da entrelinha 15, que foi definida para continuar com a diagramação.

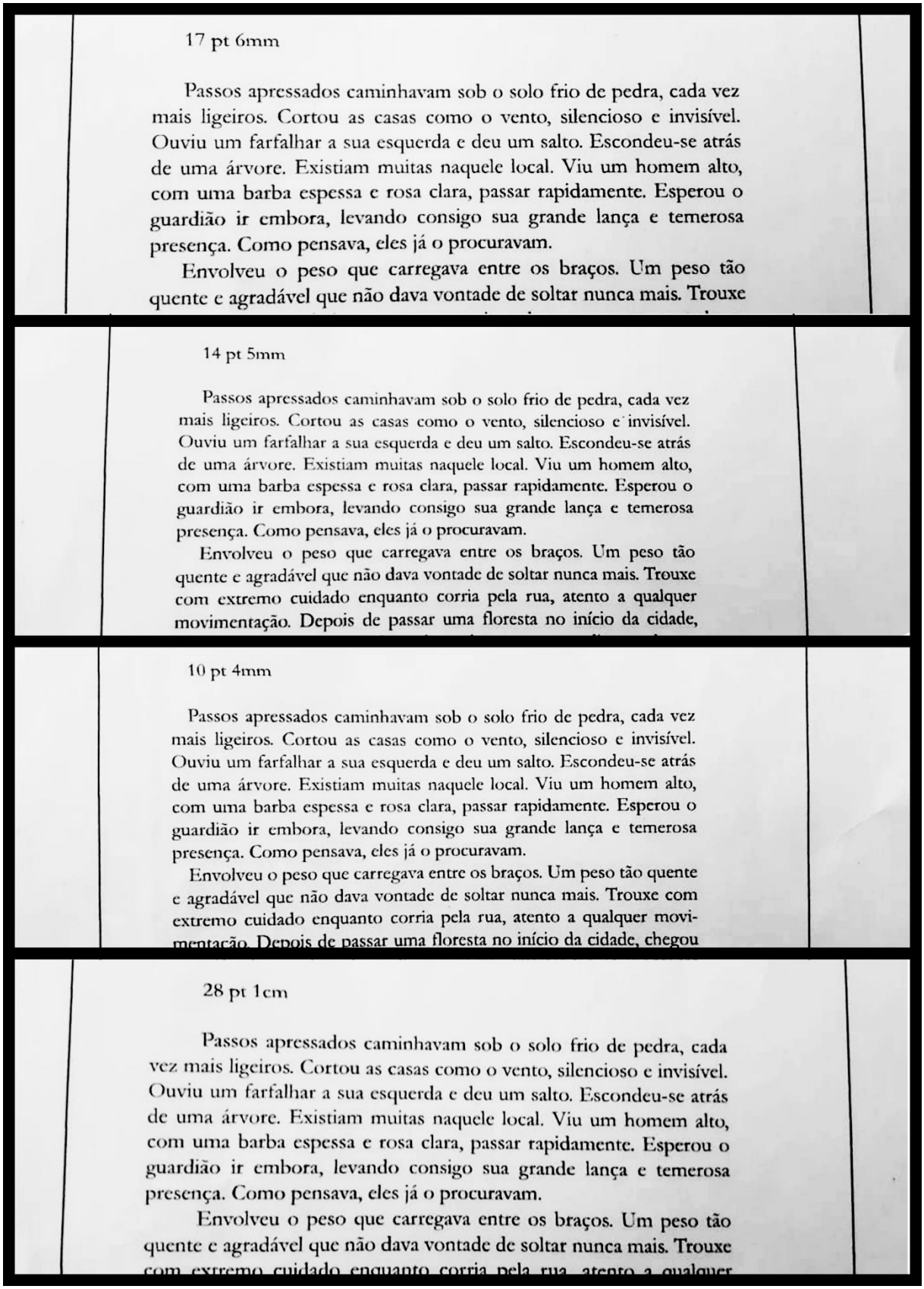
3.7.2 Teste de parágrafo

Quanto ao parágrafo, testes de impressão foram realizados com diferentes distâncias de recuo na primeira linha, para verificar qual ficaria mais adequado para a proposta do livro. As medidas tomaram como base os recuos mais utilizados nos livros de literatura e ficção pesquisados, nos livros físicos de referência da autora, que são os seguintes:

- 10pt/4mm;
- 14pt/5mm;
- 17pt/6mm;
- 20pt/7mm;
- 28pt/1cm.

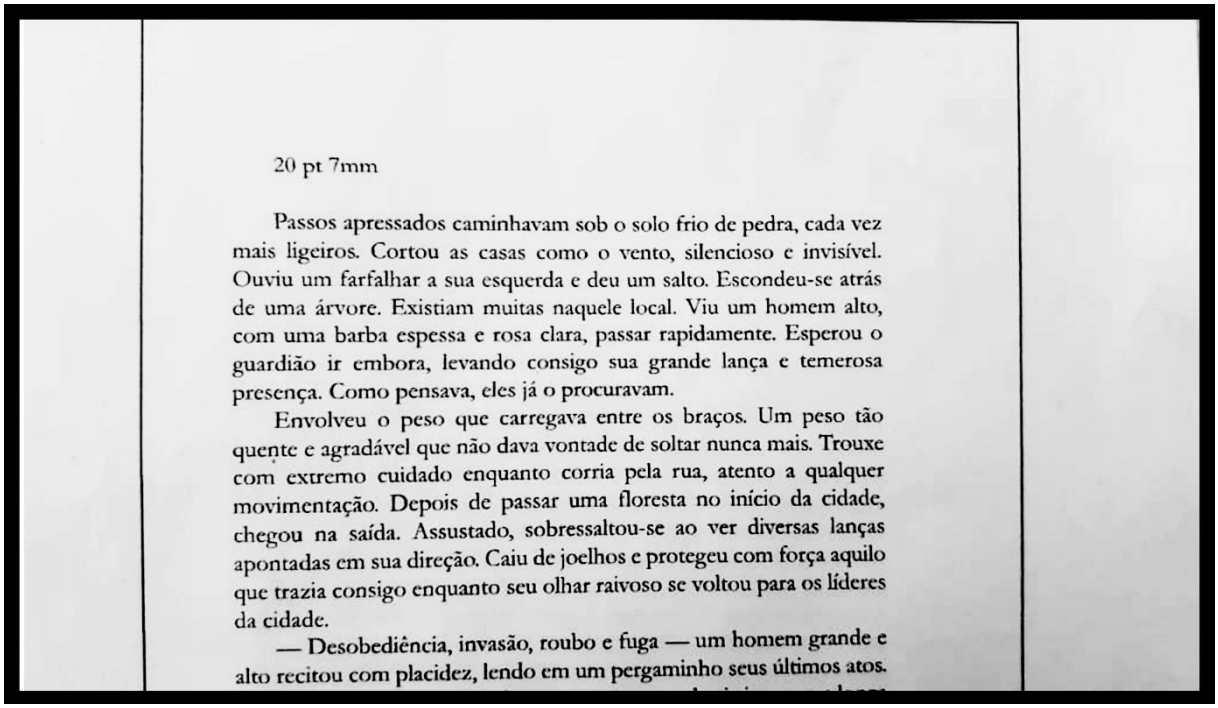
O recuo escolhido e que será utilizado para compor o corpo o texto é o de 17pt/7mm (figura 105), porque proporcionou um equilíbrio entre o maior e o menor recuo testados, não ficando grande como o de 28pt e tampouco extremamente pequeno, como o de 10pt.

Figura 105 - Teste de parágrafo



Fonte: da autora

Figura 106 - Teste de recuo escolhido para o parágrafo



20 pt 7mm

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da cidade, chegou na saída. Assustado, sobressaltou-se ao ver diversas lanças apontadas em sua direção. Caiu de joelhos e protegeu com força aquilo que trazia consigo enquanto seu olhar raivoso se voltou para os líderes da cidade.

— Desobediência, invasão, roubo e fuga — um homem grande e alto recitou com placidez, lendo em um pergaminho seus últimos atos.

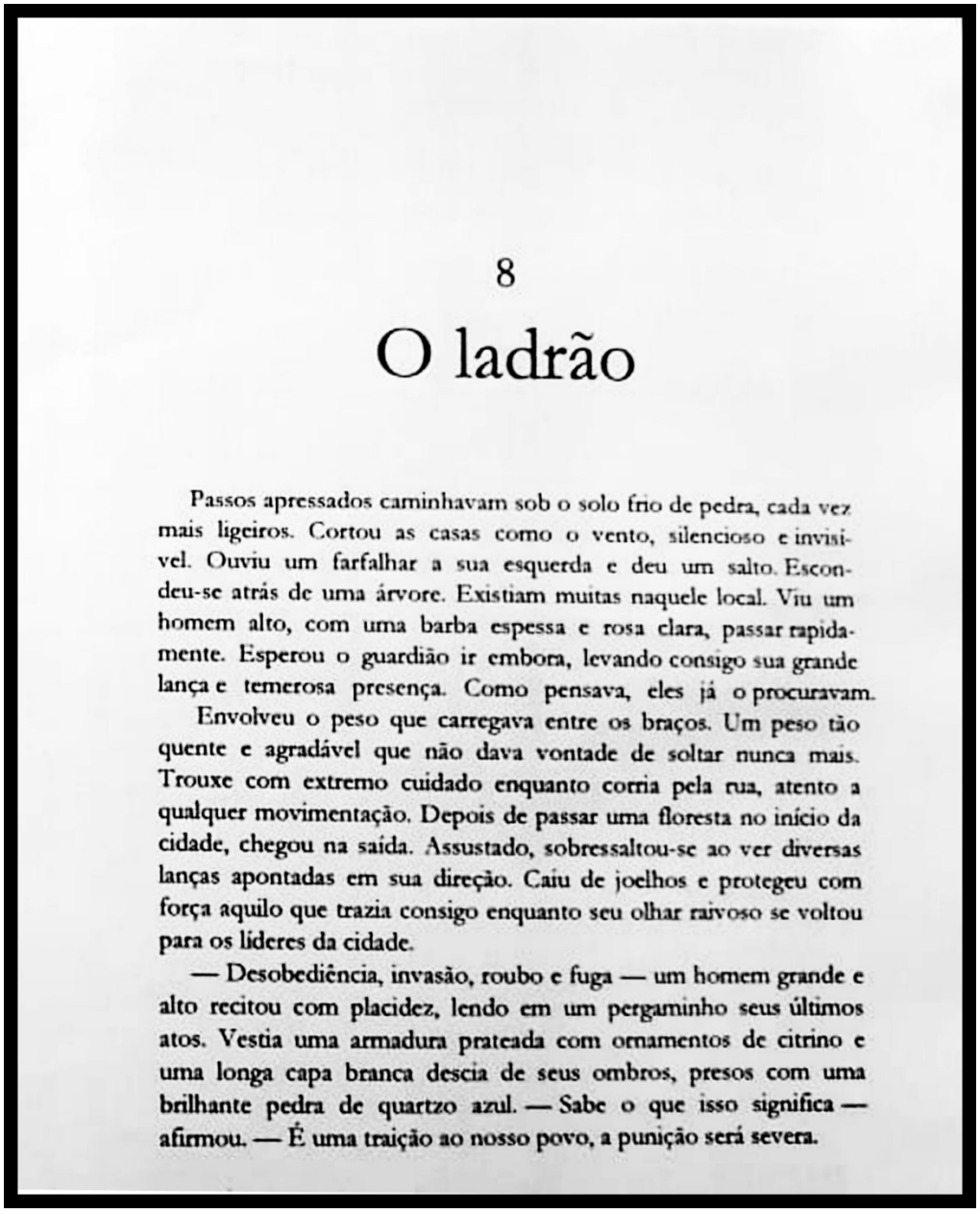
Fonte: da autora

Com a definição da fonte, tamanho da letra e recuo da primeira linha feitas, começaram os testes de abertura de capítulo, onde foram avaliadas a posição e tamanho do título (figura 107). As alternativas de título de capítulo também foram imprimidas para garantir a melhor avaliação de como ficaria após impresso. A disposição escolhida, por conta da forma mais interessante e que agradou mais em função do maior destaque que proporciona ao capítulo, é apresentada na figura 108.

Figura 107 - Teste de título de capítulo

Fonte: da autora

Figura 108 - Disposição escolhida para o título do capítulo



8

O ladrão

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da cidade, chegou na saída. Assustado, sobressaltou-se ao ver diversas lanças apontadas em sua direção. Caiu de joelhos e protegeu com força aquilo que trazia consigo enquanto seu olhar raivoso se voltou para os líderes da cidade.

— Desobediência, invasão, roubo e fuga — um homem grande e alto recitou com placidez, lendo em um pergaminho seus últimos atos. Vestia uma armadura prateada com ornamentos de citrino e uma longa capa branca descia de seus ombros, presos com uma brilhante pedra de quartzo azul. — Sabe o que isso significa — afirmou. — É uma traição ao nosso povo, a punição será severa.

Fonte: da autora

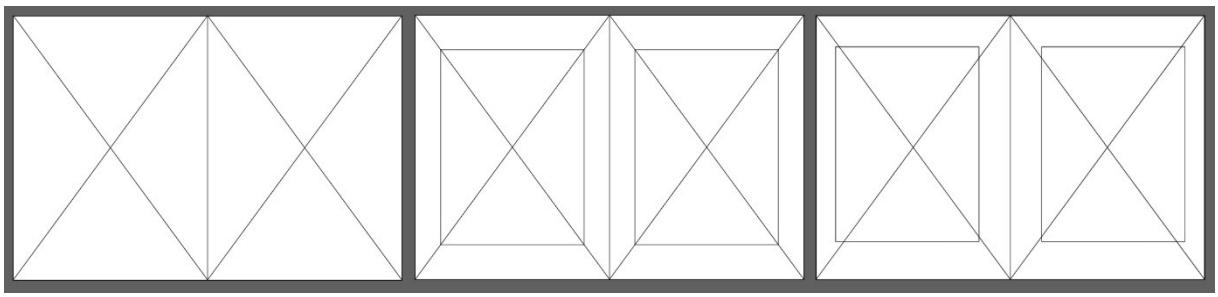
Após essa etapa de testes, as definições feitas começaram a ser aplicadas na diagramação do livro, tema apresentado no próximo tópico.

3.8 DIAGRAMAÇÃO

O primeiro aspecto da diagramação trabalhado é o uso da grade na qual o conteúdo textual será disposto. Como pesquisado no tópico 2, a grade deve ser escolhida com base no conforto visual e na legibilidade que ela proporciona. Para o

desenvolvimento da grade foi utilizado o método sugerido por Haslam (figura 22), que indica a forma de calcular a proporção da grade baseada no tamanho da folha. Após diversos testes de margens, o tamanho escolhido para a margem superior foi de 2,75cm, o que resultou em uma margem inferior de mesmo tamanho e margem externa e interna de 2,28cm. Em seguida, as linhas da margem superior e exterior foram arrastadas para cima e para o lado, respectivamente, de modo a deixar a margem inferior com 3cm e a interior com 2,5cm e fazendo com que a margem superior ficasse com 2,5cm e a exterior com 1,55cm. Essa técnica proporciona uma experiência agradável ao olhar, além de evitar que o texto fique muito na borda e dificulte a leitura. A figura 109 mostra como ficaram as proporções das grades de construção definidas para este projeto.

Figura 109 - Aplicação das grades de construção de Haslam



Fonte: da autora

As definições de margens foram utilizadas no arquivo de diagramação do livro, onde foi utilizada a ferramenta InDesign para a estruturação do miolo. Foi estabelecida uma sangria de 5mm de proteção para as folhas do miolo, um tamanho 12 para a fonte do corpo do texto, uma entrelinha de 15pt (que mostrou uma mancha gráfica mais agradável ao olhar), um recuo na primeira linha de 7mm e nenhum espaço entre parágrafos, para proporcionar uma melhor experiência na leitura. No primeiro parágrafo de cada capítulo optou-se seguir o padrão utilizado pelos livros, deixando a primeira linha sem recuo.

No quadro de texto, optou-se por um alinhamento justificado, para que o conteúdo textual ocupasse todas as áreas interiores da margem estabelecida, exceto na última página de cada capítulo, onde o alinhamento permaneceu superior para não ocupar a página de maneira inapropriada. Também, um *tracking* (espaço entre os caracteres) de no máximo 20 e -20 foi utilizado para resolver os problemas de fluidez e desconforto visual ocasionados pelas linhas viúvas (a última linha do parágrafo que

escapa para a página seguinte), linhas órfãs (as primeiras linhas de um parágrafo que ficam sozinhas no final da página anterior) e pelas forcas (trechos que não passam dos 25% da largura da linha).

Para os títulos e números do capítulo, optou-se por usar a fonte Trajan Pro, que ofereceu ótimos resultados nos testes de título da capa (figura 133), e foi estabelecido uma distância de 15mm de espaço depois do parágrafo (espaço posterior) para o número, e igualmente uma distância de 15mm de espaço depois do parágrafo para o título, para entregar um espaço de respiro textual antes de começar o texto; e o tamanho de fonte 18 para os dois, proporção que permitiu que nenhum título passasse de uma linha e ainda permanecesse grande. Também, para o número foi usado uma cor de cinza claro (70% preto) para deixar a atenção no título do capítulo, em preto.

Figura 110 - *Layout* final do miolo do livro

8

O Ladrão

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da cidade, chegou na saída. Assustado, sobressaltou-se ao ver diversas lanças apontadas em sua direção. Caiu de joelhos e protegeu com força aquilo que trazia consigo enquanto seu olhar raivoso se voltava para os líderes da cidade.

— Desobediência, invasão, roubo e fuga — um homem grande e alto recitou com placidez, lendo em um pergaminho seus últimos atos. Ele vestia uma armadura prateada com ornamentos de citrino e uma longa capa branca que descia de seus ombros, presos com uma reluzente pedra de quartzo azul. — Sabe o que isso significa — afirmou. — É uma traição contra nosso povo, a punição será severa.

— Vocês não tem o direito — gritou com raiva, abraçando ainda mais o que segurava. — Não tem o direito de não me permitirem ter um.

Todos o encararam impassíveis.

64

— Peguem o ovo dele, com cuidado — o homem ordenou.

Em um instante já estavam sobre ele. Por mais que tentasse impedi-los, era impossível. Foi preciso três guardiões para segurá-lo enquanto outro pegou o ovo de suas mãos.

— Não — gritou desesperado. Observou o ovo, de cor perolada, se distanciar. Nela, a fúlgida casca que trazia listras rosadas e reluzentes emanou amargura e saudade, triste sob a luz da lua. — Me devolva. Esse é o meu ovo. Ele me escolheu.

— Chamem todos — o homem pediu.

Em pouco tempo, as pessoas foram chegando, sonolentos pela hora. Se reuniram em um círculo em volta deles, curiosos.

Um homem com uma armadura como a do líder dos guardiões chegou. Esta, porém, era de um vermelho profundo e muito mais adornada.

Ouviu o líder dos Guardiões contando em poucas palavras o que havia acontecido.

— Este aqui presente não só desobedeceu a lei, mas ludibriou os guardiões e roubou um Ovo de Elêusis. Ele falhou como um de nós. Sua ação ignóbil deveria ser paga com a morte.

Não houve tumultuação, nem gritaria e muito menos pedidos de morte, o que era pior. Encolheu-se diante dos olhares de pena e indignação

— Por favor, reconsidere — implorou ao líder dos guardiões, os olhos marejados. Mas ele nada disse. — Vocês também acham isso, não? — se dirigiu ao público. — Também se perguntam por que não podem ter um ovo, também querem um, estou enganado? — gritou a eles.

Viu alguns o encararem indiferentes, alguns viraram a cabeça e outros permaneciam com o mesmo olhar odioso de comiseração. Seu coração se apertou em pânico. Apertou o punho contra o chão, esperando que as pedras caíssem sobre ele. O apedrejamento era uma prática comum entre seu povo, e bem aceito. Uma sombra se colocou sobre a sua, olhou para cima para ver a armadura vibrante e vermelha defronte dele.

— Qual é o seu nome, jovem? — perguntou o semblante gentil do chefe da cidade, aquele de maior poder dentro dela. Sua presença era esmagadora e os traços serenos, desestabilizantes.

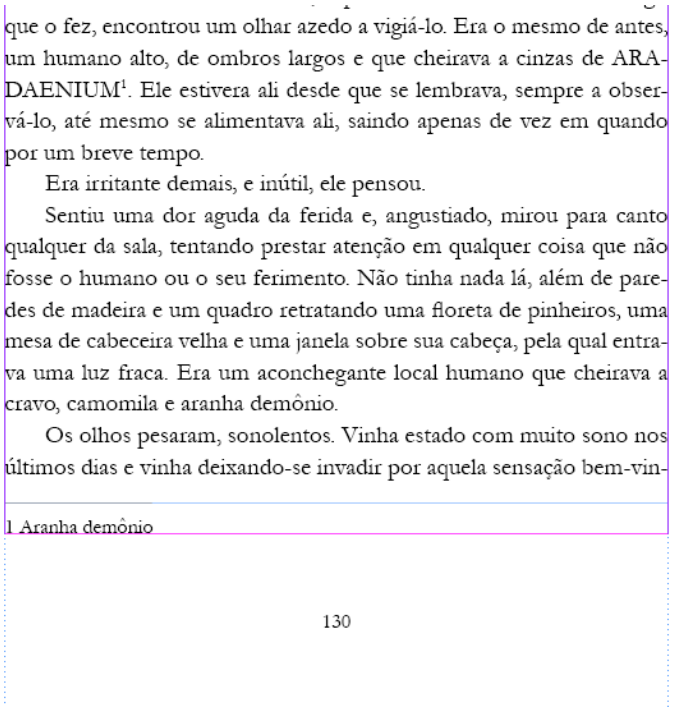
65

Fonte: da autora

Também foi usada a fonte Trajan Pro para a numeração da página, onde foi decidido utilizar a parte inferior da folha, centralizado, e o tamanho 8. Ademais, optou-

se por não colocar nenhuma outra informação nas margens do miolo do livro, como nome do livro ou da autora, para evitar que ocorra a distração durante a prática da leitura. E para as notas de rodapé, igualmente estabeleceu-se um tamanho de fonte 10, Garamond regular, e um espaço mínimo antes da primeira nota de rodapé de 5mm, para não ficar muito grudado ao texto e valorizar a leitura. E, caso seja necessário nos futuros livros da série, estabeleceu-se 2mm de espaço entre as notas de rodapé. Para o traço que separa o texto das notas de rodapé, foi escolhida uma espessura de 0,5pt e o tom de 50%, que proporcionaram mais leveza e discrição para os rodapés (figura 111).

Figura 111 - *Layout* das notas de rodapé


que o fez, encontrou um olhar azedo a vigiá-lo. Era o mesmo de antes, um humano alto, de ombros largos e que cheirava a cinzas de ARADAENIUM[1]. Ele estivera ali desde que se lembrava, sempre a observá-lo, até mesmo se alimentava ali, saindo apenas de vez em quando por um breve tempo.

Era irritante demais, e inútil, ele pensou.

Sentiu uma dor aguda da ferida e, angustiado, mirou para canto qualquer da sala, tentando prestar atenção em qualquer coisa que não fosse o humano ou o seu ferimento. Não tinha nada lá, além de paredes de madeira e um quadro retratando uma floreta de pinheiros, uma mesa de cabeceira velha e uma janela sobre sua cabeça, pela qual entrava uma luz fraca. Era um aconchegante local humano que cheirava a cravo, camomila e aranha demônio.

Os olhos pesaram, sonolentos. Vinha estado com muito sono nos últimos dias e vinha deixando-se invadir por aquela sensação bem-vin-

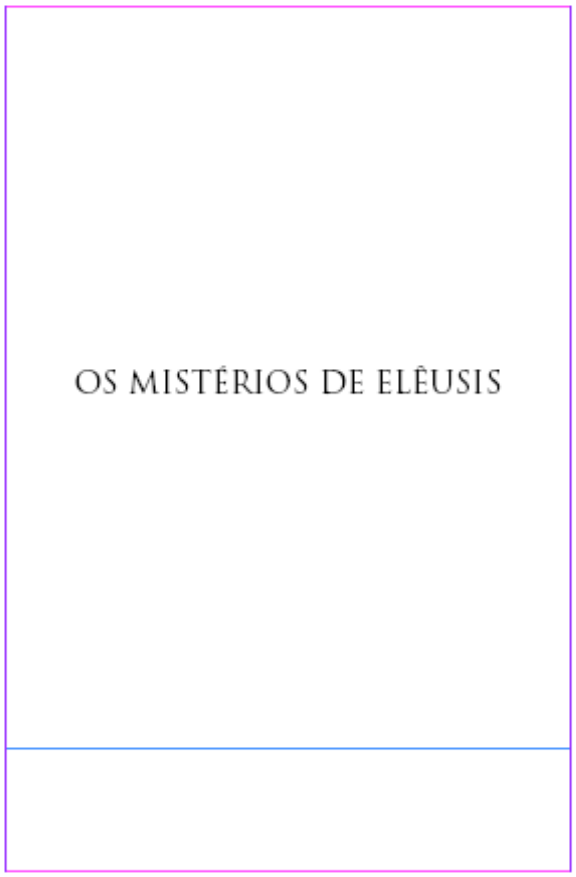
1 Aranha demônio

130

Fonte: da autora

Ao abrir o livro, a primeira folha que é vista se chama “falsa folha de rosto” e contém geralmente somente o título da obra. As decisões feitas sãs as seguintes: Trajan Pro regular, tamanho 17, entrelinha 14, todas maiúsculas, *tracking* 10, parágrafo centralizado e alinhamento: centro, e caixa de texto com altura de 150mm alinhado na margem superior (figura 112).

Figura 112 - *Layout* da falsa folha de rosto



Fonte: da autora

A segunda folha é a folha de rosto, composta pelo título da obra, nome da autora, número da edição (a partir da 2ª edição), local, ano de publicação e editora. As definições feitas para estes elementos são mostradas abaixo:

Nome da autora, local e ano: Trajan Pro regular, tamanho 12, entrelinha 15pt, tudo maiúsculo, parágrafo centralizado, alinhamento: justificado e *tracking* (espaçamento de caracteres) 200, com um espaço anterior.

Título da obra: Trajan Pro regular, tamanho 30, entrelinha 15pt, todas maiúsculas, parágrafo centralizado, alinhamento: justificado, *tracking* 10, espaço anterior de 50mm e espaço entre parágrafos de 1mm (figura 113).

Figura 113 - *Layout* da folha de rosto

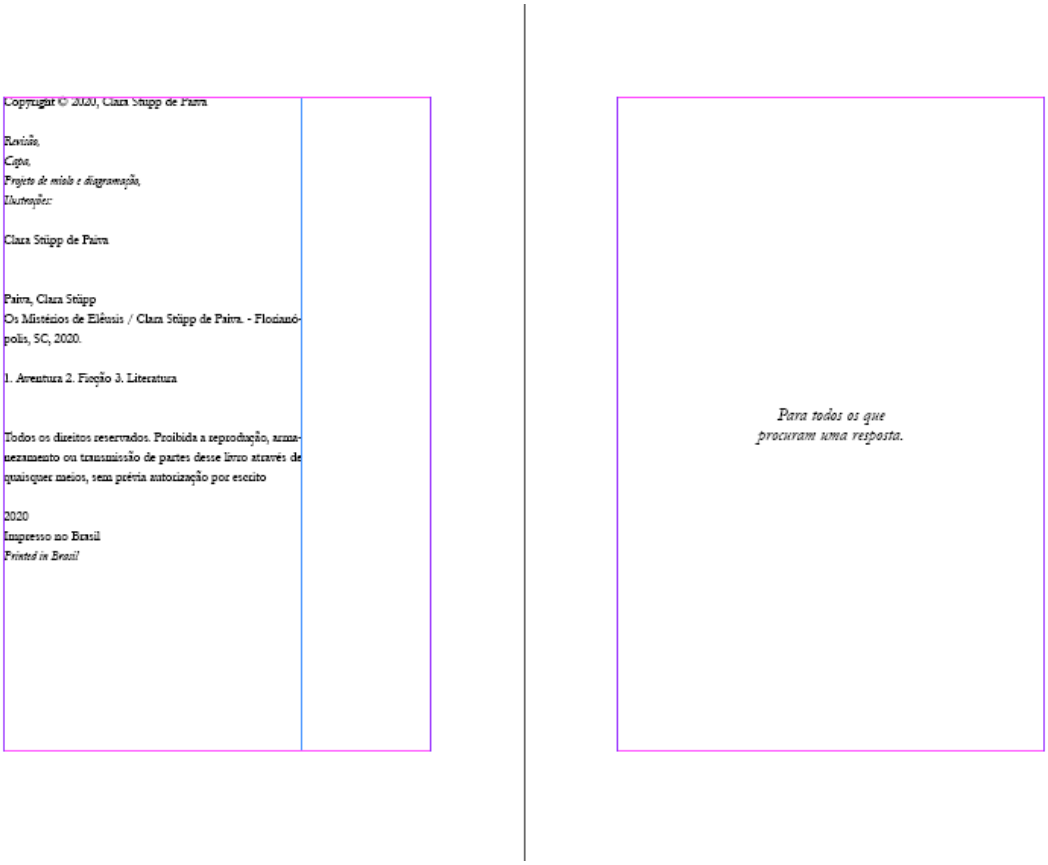
Fonte: da autora

A seguir vêm o verso da folha de rosto e a dedicatória, segundo o padrão utilizado pela grande maioria de livros. No verso da folha de rosto existem elementos como: unidade responsável pelo conteúdo e pela edição, endereço do local onde a obra pode ser adquirida, créditos, número da edição e da impressão, ano e tiragem de exemplares, editora, notificação sobre a lei de direitos autorais, ficha de Catalogação na publicação, ISBN e a Classificação Decimal de *Dewey* (CDD). Contudo, muitos desses elementos ainda não serão utilizados, por conta deste ainda não ser um livro catalogado. Foram definidos os seguintes parâmetros:

Verso da folha de rosto: Garamond, tamanho 10, entrelinha 15pt e alinhado à esquerda, com uma caixa de texto de 80mm de largura a partir da margem lateral esquerda da folha, para oferecer uma grande separação do texto da dedicatória ao lado.

Dedicatória: Garamond Italic, tamanho 14, entrelinha 15pt, parágrafo centralizado, alinhamento: centro (figura 114).

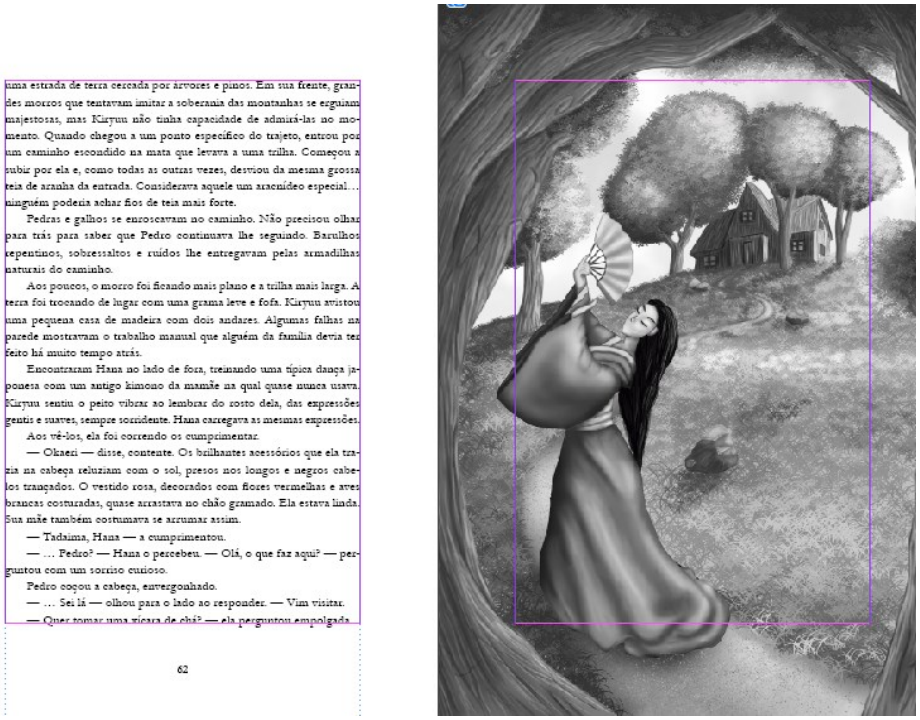
Figura 114 - *Layout* do verso da folha de rosto e dedicatória



Fonte: da autora

Após definido o *layout* do miolo do livro, chegou o momento de inserir as imagens que o compõem e complementam. Seguindo a ideia original, decidiu-se inserir as ilustrações na página ao lado de onde a cena retratada acontece, utilizando a página inteira para valorizar as ilustrações. Decidiu-se também não aumentar a imagem para sobrepor a região da sangria, para não cortar pedaços do desenho e para não diminuir a resolução da ilustração; concluiu-se que pequenos erros de corte que pudessem resultar em linhas brancas na folha incomodariam menos que não oferecer a totalidade da ilustração. Também, é importante lembrar que as ilustrações foram originalmente feitas no tamanho de uma folha A5 (21x14,8cm), contudo, novos estudos levaram a optar pelo formato 23x15,5cm, então as ilustrações foram cortadas em lugares estratégicos para não inutilizar o uso da regra dos terços, possibilitando imagens com a mesma harmonia visual e com os pontos de atração dos elementos principais (figura 115 e 116).

Figura 115 - *Layout* da ilustração no miolo



uma estrada de terra cercada por árvores e pinos. Em sua frente, grandes morros que tentavam imitar a soberania das montanhas se erguiam majestosas, mas Kiryuu não tinha capacidade de admirá-las no momento. Quando chegou a um ponto específico do trajeto, entrou por um caminho escondido na mata que levava a uma trilha. Começou a subir por ela e, como todas as outras vezes, desviou da mesma grossa teia de aranha da entrada. Considerava aquele um aracnídeo especial… ninguém poderia achar fios de teia mais forte.

Pedras e galhos se enroscavam no caminho. Não precisou olhar para trás para saber que Pedro continuava lhe seguindo. Barulhos repentinos, sobressaltos e ruídos lhe entregavam pelas armadilhas naturais do caminho.

Aos poucos, o morro foi ficando mais plano e a trilha mais larga. A terra foi trocando de lugar com uma grama leve e fofa. Kiryuu avistou uma pequena casa de madeira com dois andares. Algumas falhas na parede mostravam o trabalho manual que alguém da família devia ter feito há muito tempo atrás.

Encontraram Hana no lado de fora, treinando uma típica dança japonesa com um antigo kimono da mamãe na qual quase nunca usava. Kiryuu sentiu o peito vibrar ao lembrar do rosto dela, das expressões gentis e suaves, sempre sorridente. Hana carregava as mesmas expressões.

Ao vê-los, ela foi correndo os cumprimentar.

— Okaeri — disse, contente. Os brilhantes acessórios que ela trazia na cabeça reluziam com o sol, presos nos longos e negros cabelos trançados. O vestido rosa, decorados com flores vermelhas e aves brancas costuradas, quase arrastava no chão gramado. Ela estava linda. Sua mãe também costumava se arrumar assim.

— Tadaima, Hana — a cumprimentou.

— … Pedro? — Hana o percebeu. — Olá, o que faz aqui? — perguntou com um sorriso curioso.

Pedro coçou a cabeça, envergonhado.

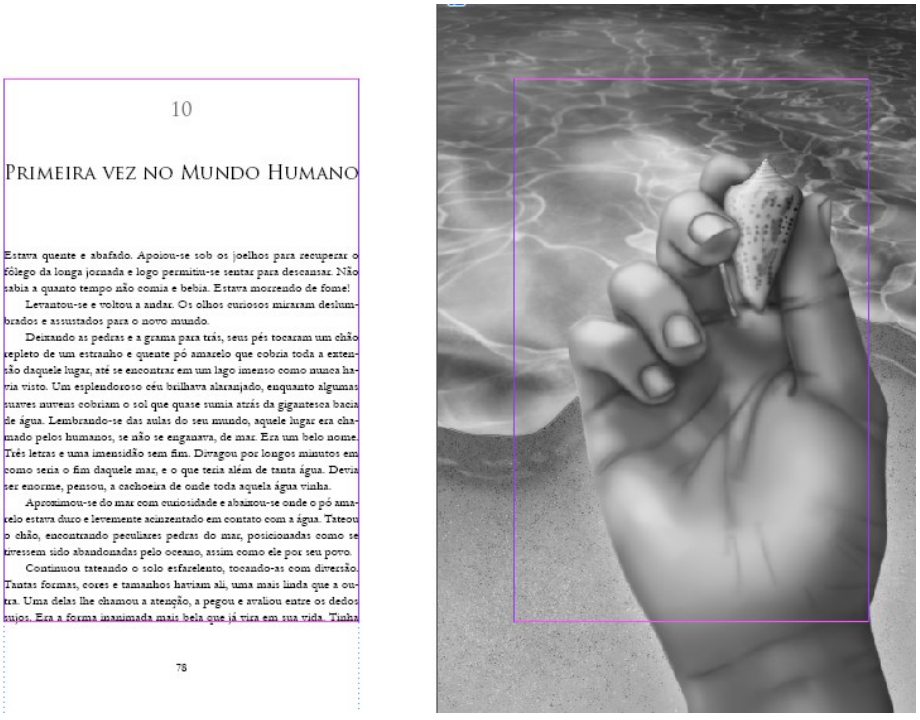
— … Sei lá — olhou para o lado ao responder. — Vim visitar.

— Quer tomar uma xícara de chá? — ela perguntou empolgada

62

Fonte: da autora

Figura 116 - *Layout* da ilustração no miolo 2



10

PRIMEIRA VEZ NO MUNDO HUMANO

Estava quente e abafado. Apoiou-se sob os joelhos para recuperar o fôlego da longa jornada e logo permitiu-se sentar para descansar. Não sabia a quanto tempo não comia e bebia. Estava morrendo de fome!

Levantou-se e voltou a andar. Os olhos curiosos miraram deslumbrados e assustados para o novo mundo.

Deixando as pedras e a grama para trás, seus pés tocaram um chão repleto de um estranho e quente pó amarelo que cobria toda a extensão daquele lugar, até se encontrar em um lago imenso como nunca havia visto. Um esplendoroso céu brilhava alaranjado, enquanto algumas suaves nuvens cobriam o sol que quase sumia atrás da gigantesca bacia de água. Lembrando-se das aulas do seu mundo, aquele lugar era chamado pelos humanos, se não se enganava, de mar. Era um belo nome. Três letras e uma imensidão sem fim. Divagou por longos minutos em como seria o fim daquele mar, e o que teria além de tanta água. Devia ser enorme, pensou, a cachoeira de onde toda aquela água vinha.

Aproximou-se do mar com curiosidade e abaixou-se onde o pó amarelo estava duro e levemente acinzentado em contato com a água. Tateou o chão, encontrando peculiares pedras do mar, posicionadas como se tivessem sido abandonadas pelo oceano, assim como ele por seu povo.

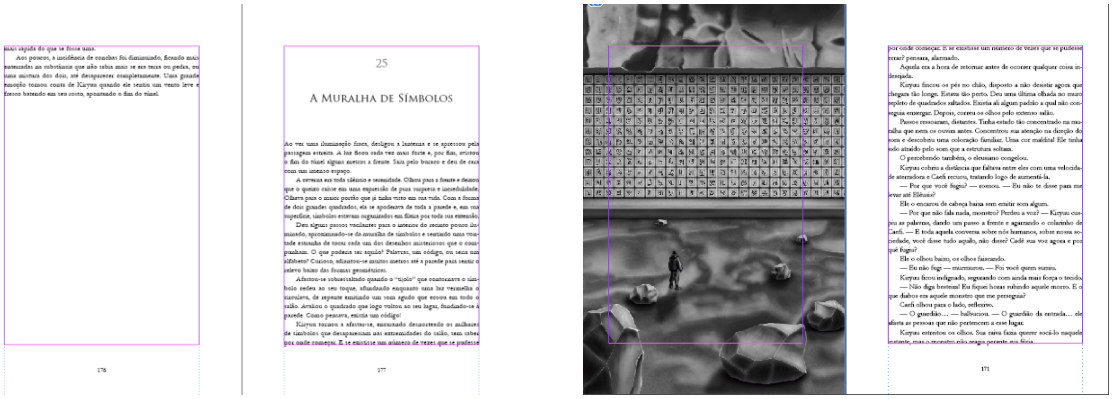
Continuou tateando o solo esfarelento, tocando-as com diversão. Tantas formas, cores e tamanhos haviam ali, uma mais linda que a outra. Uma delas lhe chamou a atenção, a pegou e avaliou entre os dedos sujos. Era a forma inanimada mais bela que já vira em sua vida. Tinha

78

Fonte: da autora

No caso de o texto em que a ilustração foi feita ficar localizada na folha direita, e essa folha se tratar do início do capítulo, a ilustração deverá ficar na folha posterior, para não se confundir com o capítulo anterior (figura 117).

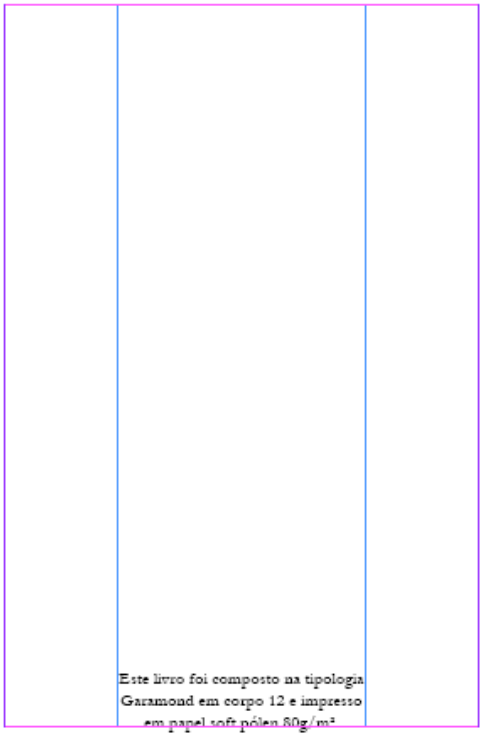
Figura 117 - *Layout* da ilustração no miolo 3



Fonte: da autora

Por fim, chega a parte de diagramar os elementos pós textuais, em especial o colofão, onde são apresentadas as informações técnicas como ano da impressão, nome das pessoas que trabalharam na edição, papel e tipografia utilizados. Para essa página foi utilizada a fonte Garamond regular, tamanho 12, entrelinha 15pt, centralizado, e a caixa de texto com largura de 60mm, centralizado (figura 118).

Figura 118 - *Layout* do colofão



Fonte: da autora

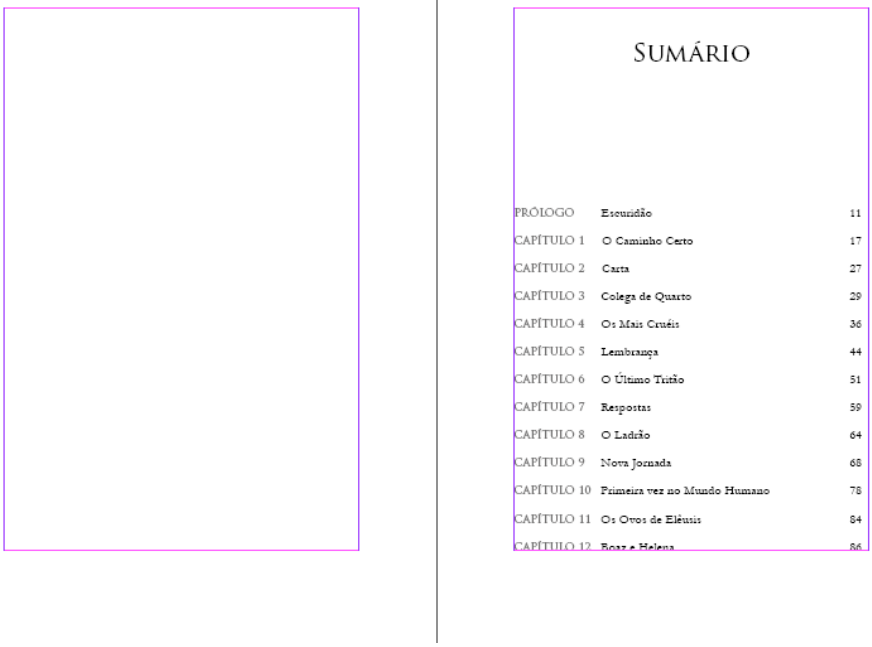
Estabelecidos todos os elementos e páginas necessárias para o miolo do livro, viu-se necessário adicionar um sumário para oferecer melhor orientação ao leitor. As definições são as seguintes:

Título do sumário: Trajan Pro regular, tamanho 23, com versalete, entrelinha 15pt, parágrafo centralizado e espaço posterior de 41mm, para que o início do conteúdo do sumário começasse no mesmo lugar que o conteúdo do corpo do texto.

Capítulos: Trajan Pro regular, tamanho 10, todas maiúsculas, entrelinha 24pt, alinhado à esquerda e tom com 70% preto, para não chamar tanta atenção quanto o nome dos capítulos.

Títulos dos capítulos e numeração: Garamond regular, tamanho 12, entrelinha 24pt, alinhado à esquerda, tabulação 110 para os números do capítulo, para ficar encostado na margem externa (figura 119).

Figura 119 - *Layout* sumário

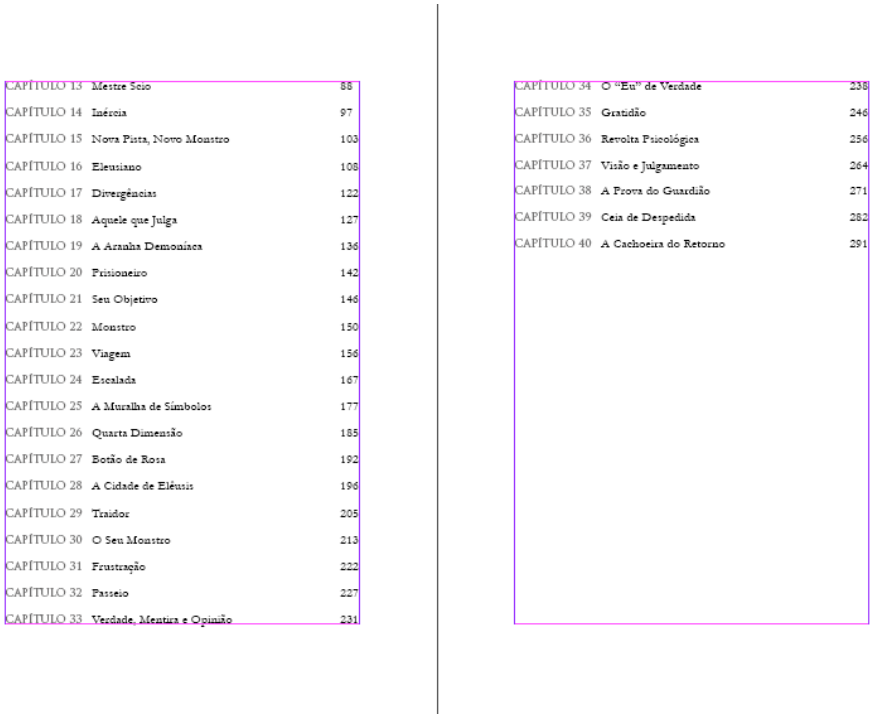


SUMÁRIO

PRÓLOGO	Escuridão	11
CAPÍTULO 1	O Caminho Certo	17
CAPÍTULO 2	Carta	27
CAPÍTULO 3	Colega de Quarto	29
CAPÍTULO 4	Os Mais Cruéis	36
CAPÍTULO 5	Lembrança	44
CAPÍTULO 6	O Último Tritão	51
CAPÍTULO 7	Respostas	59
CAPÍTULO 8	O Ladrão	64
CAPÍTULO 9	Nova Jornada	68
CAPÍTULO 10	Primeira vez no Mundo Humano	78
CAPÍTULO 11	Os Ovos de Elêusis	84
CAPÍTULO 12	Boaz e Helena	86

Fonte: da autora

Figura 120 - *Layout* sumário, continuação

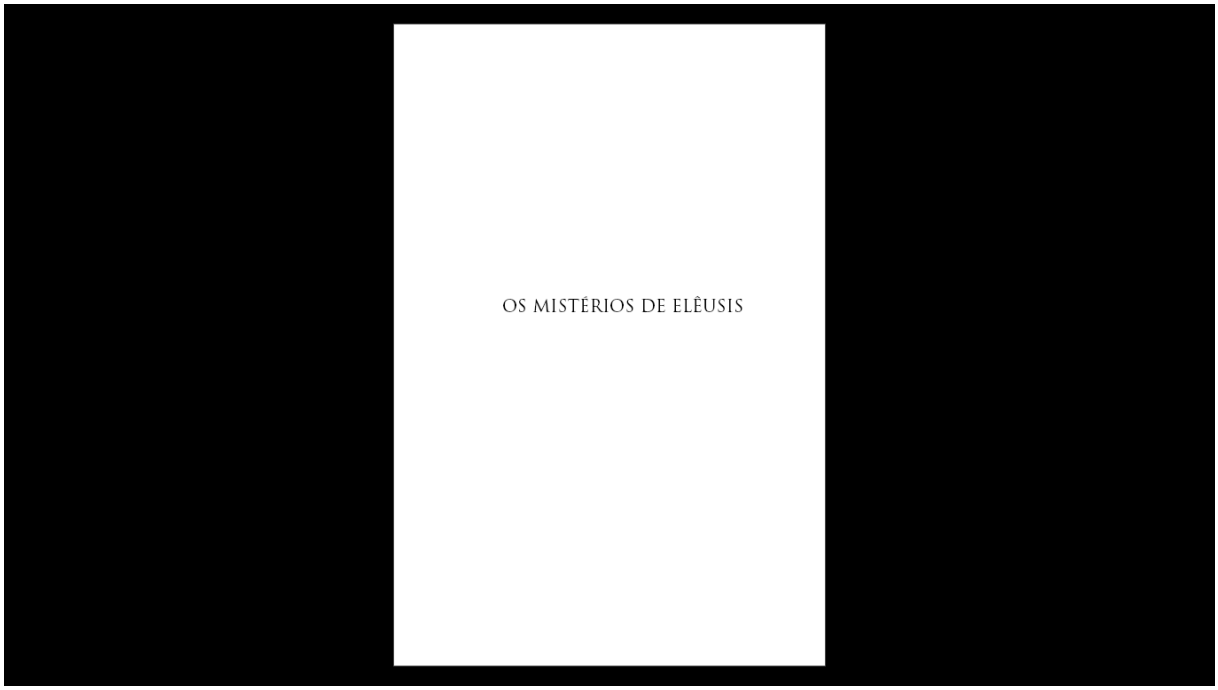


CAPÍTULO 13	Mestre Scio	88
CAPÍTULO 14	Inércia	97
CAPÍTULO 15	Nova Pista, Novo Monstro	103
CAPÍTULO 16	Eleusiano	108
CAPÍTULO 17	Divergências	122
CAPÍTULO 18	Aquele que Julga	127
CAPÍTULO 19	A Aranha Demoníaca	136
CAPÍTULO 20	Prisioneiro	142
CAPÍTULO 21	Seu Objetivo	148
CAPÍTULO 22	Monstro	150
CAPÍTULO 23	Viagem	156
CAPÍTULO 24	Escalada	167
CAPÍTULO 25	A Muralha de Símbolos	177
CAPÍTULO 26	Quarta Dimensão	185
CAPÍTULO 27	Botão de Rosa	192
CAPÍTULO 28	A Cidade de Elêusis	196
CAPÍTULO 29	Traidor	205
CAPÍTULO 30	O Seu Monstro	213
CAPÍTULO 31	Frustração	222
CAPÍTULO 32	Passeio	227
CAPÍTULO 33	Verdade, Mentira e Opinião	231
CAPÍTULO 34	O "Eu" de Verdade	238
CAPÍTULO 35	Gratidão	246
CAPÍTULO 36	Revolta Psicológica	256
CAPÍTULO 37	Visão e Julgamento	264
CAPÍTULO 38	A Prova do Guardião	271
CAPÍTULO 39	Ceia de Despedida	282
CAPÍTULO 40	A Cachoeira do Retorno	291

Fonte: da autora

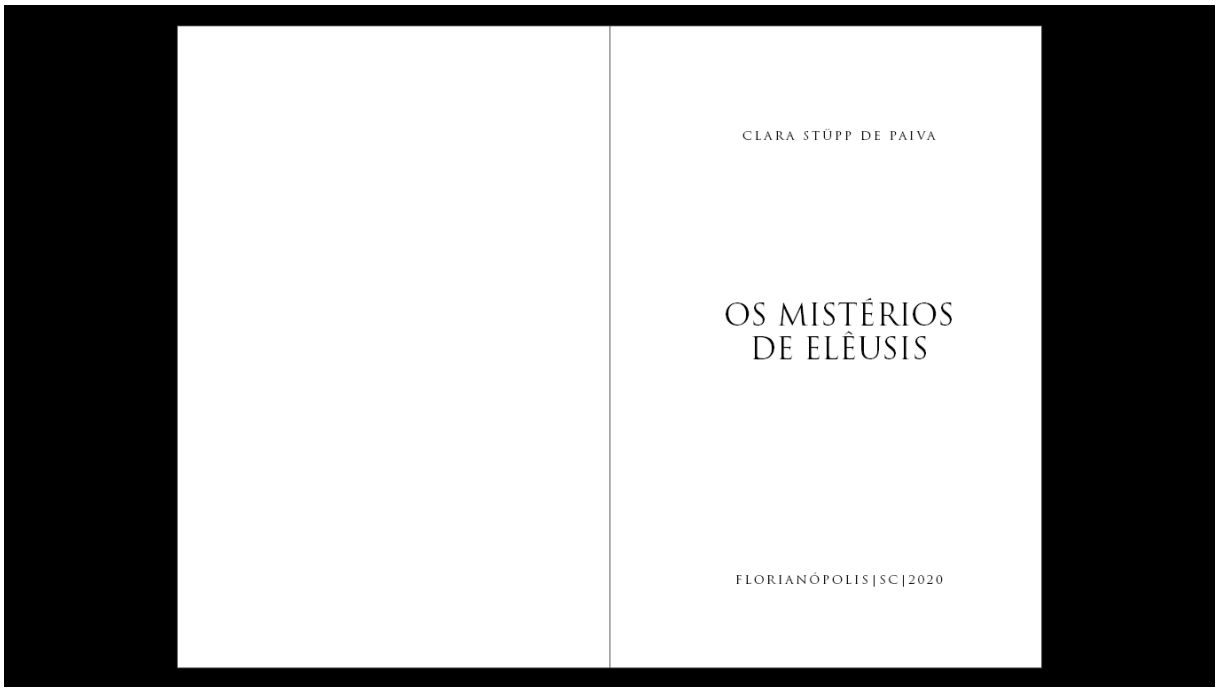
Para melhor compreender as disposições dos elementos do miolo, onde estão as ilustrações, o corpo do texto, as folhas, títulos e numerações, as figuras a seguir trazem a pré-visualização na etapa anterior a impressão.

Figura 121 - Visualização da falsa folha de rosto



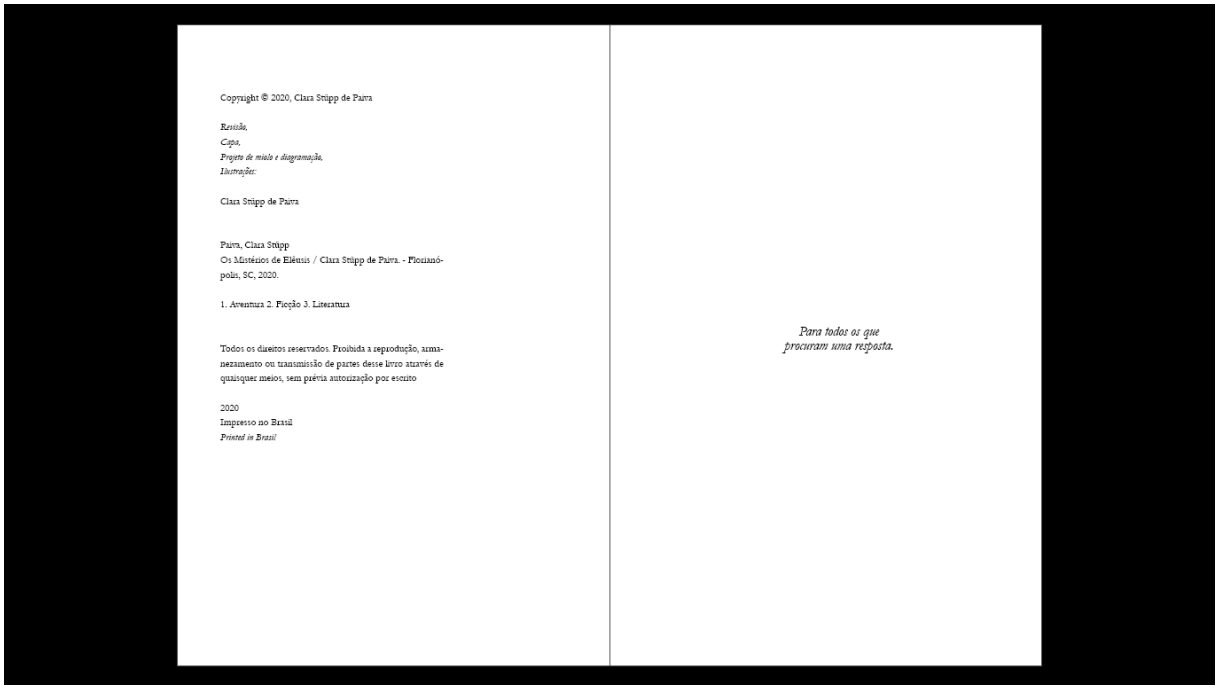
Fonte: da autora

Figura 122 - Visualização da folha de rosto



Fonte: da autora

Figura 123 - Visualização do verso da folha de rosto e dedicatória



Copyright © 2020, Clara Stipp de Paiva

Revisão,
Capa,
Projeto de miolo e diagramação,
Ilustrações:

Clara Stipp de Paiva

Paiva, Clara Stipp
Os Mistérios de Elêusis / Clara Stipp de Paiva. - Florianópolis, SC, 2020.

1. Aventura 2. Ficção 3. Literatura

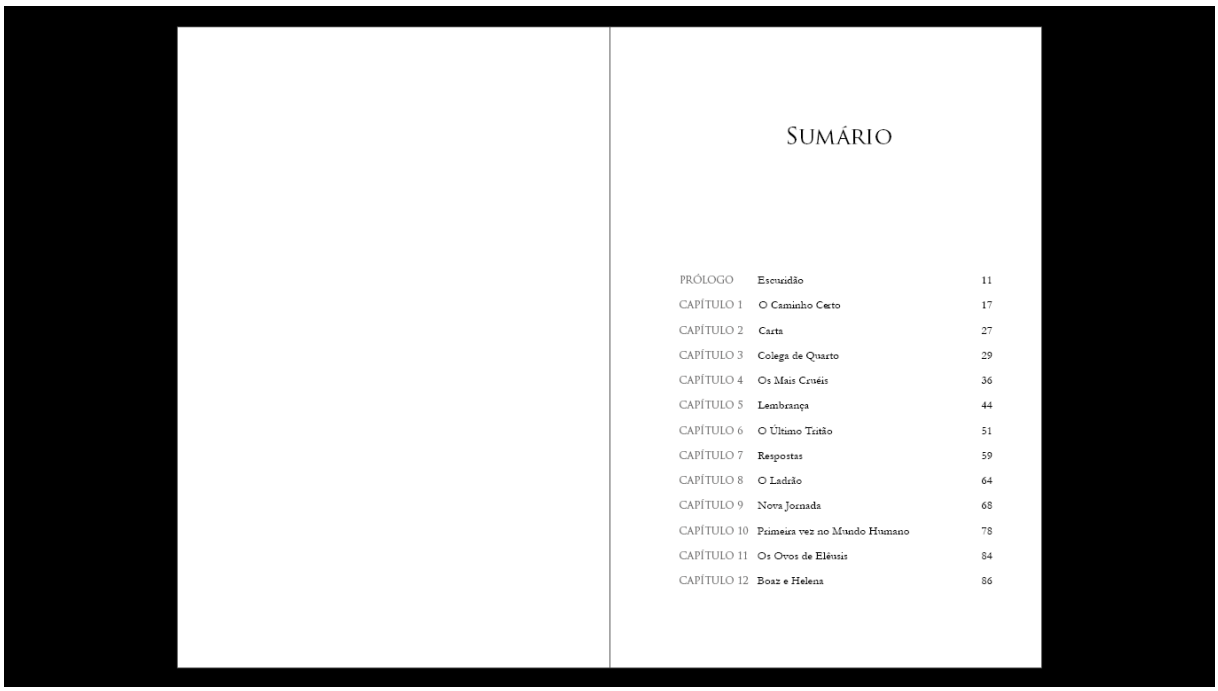
Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, armazenamento ou transmissão de partes desse livro através de quaisquer meios, sem prévia autorização por escrito

2020
Impresso no Brasil
Printed in Brazil

Para todos os que
procuram uma resposta.

Fonte: da autora

Figura 124 - Visualização do sumário

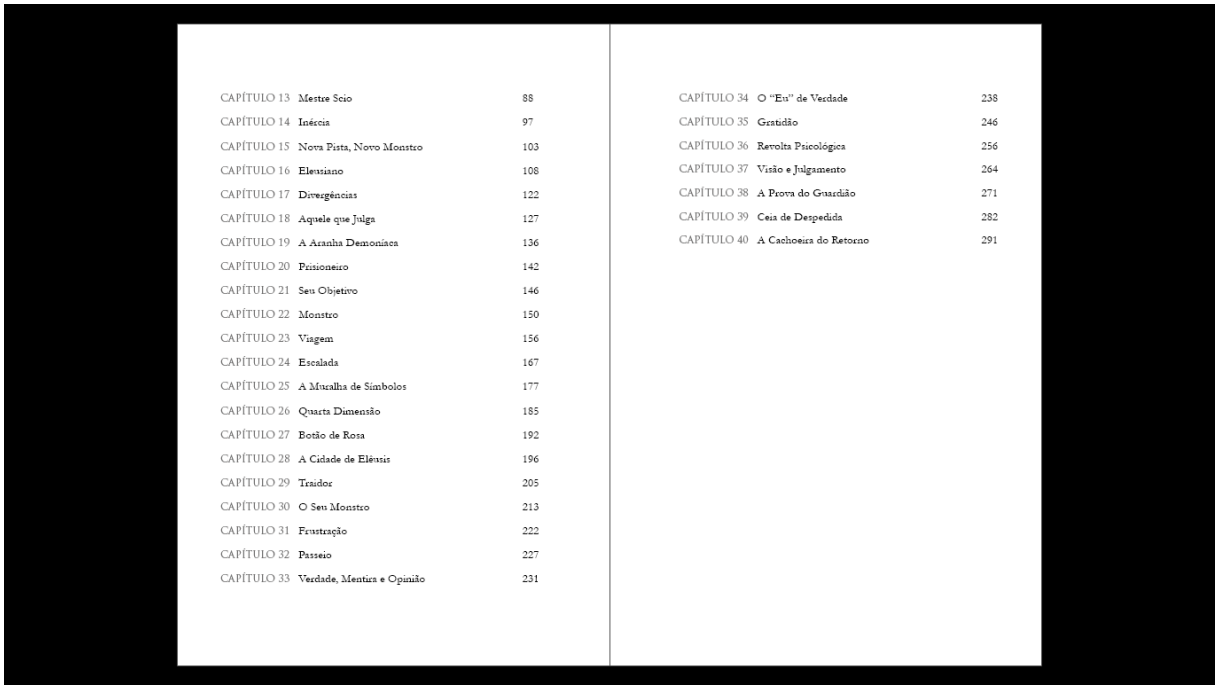


Sumário

PRÓLOGO	Escuridão	11
CAPÍTULO 1	O Caminho Certo	17
CAPÍTULO 2	Carta	27
CAPÍTULO 3	Colega de Quarto	29
CAPÍTULO 4	Os Mais Cruéis	36
CAPÍTULO 5	Lembrança	44
CAPÍTULO 6	O Último Titão	51
CAPÍTULO 7	Respostas	59
CAPÍTULO 8	O Ladrão	64
CAPÍTULO 9	Nova Jornada	68
CAPÍTULO 10	Primeira vez no Mundo Humano	78
CAPÍTULO 11	Os Ovos de Elêusis	84
CAPÍTULO 12	Boaz e Helena	86

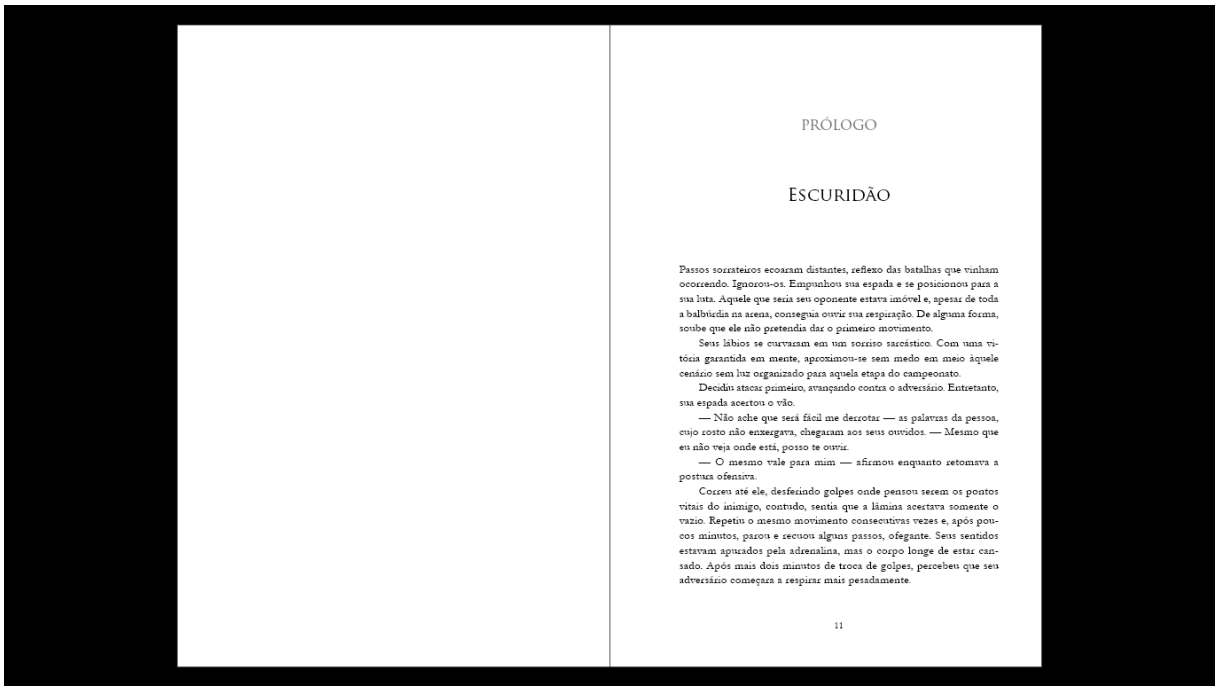
Fonte: da autora

Figura 125 - Visualização do sumário, continuação


CAPÍTULO 13 Mestre Scio 88
CAPÍTULO 14 Inércia 97
CAPÍTULO 15 Nova Pista, Novo Monstro 103
CAPÍTULO 16 Eleusiano 108
CAPÍTULO 17 Divergências 122
CAPÍTULO 18 Aquele que Julga 127
CAPÍTULO 19 A Aranha Demoníaca 136
CAPÍTULO 20 Prisioneiro 142
CAPÍTULO 21 Seu Objetivo 146
CAPÍTULO 22 Monstro 150
CAPÍTULO 23 Viagem 156
CAPÍTULO 24 Escalada 167
CAPÍTULO 25 A Muralha de Símbolos 177
CAPÍTULO 26 Quarta Dimensão 185
CAPÍTULO 27 Botão de Rosa 192
CAPÍTULO 28 A Cidade de Elêusis 196
CAPÍTULO 29 Traidor 205
CAPÍTULO 30 O Seu Monstro 213
CAPÍTULO 31 Frustração 222
CAPÍTULO 32 Passeio 227
CAPÍTULO 33 Verdade, Mentira e Opinião 231
CAPÍTULO 34 O "Eu" de Verdade 238
CAPÍTULO 35 Gratidão 246
CAPÍTULO 36 Revolta Psicológica 256
CAPÍTULO 37 Visão e Julgamento 264
CAPÍTULO 38 A Prova do Guardião 271
CAPÍTULO 39 Ceia de Despedida 282
CAPÍTULO 40 A Cachoeira do Retorno 291

Fonte: da autora

Figura 126 - Visualização do prólogo



PRÓLOGO

Escuridão

Passos sorrateiros ecoaram distantes, reflexo das batalhas que vinham ocorrendo. Ignorou-os. Empunhou sua espada e se posicionou para a sua luta. Aquele que seria seu oponente estava imóvel e, apesar de toda a balbúrdia na arena, conseguia ouvir sua respiração. De alguma forma, soube que ele não pretendia dar o primeiro movimento.

Seus lábios se curvaram em um sorriso sarcástico. Com uma vitória garantida em mente, aproximou-se sem medo em meio àquele cenário sem luz organizado para aquela etapa do campeonato.

Decidiu atacar primeiro, avançando contra o adversário. Entretanto, sua espada acertou o vão.

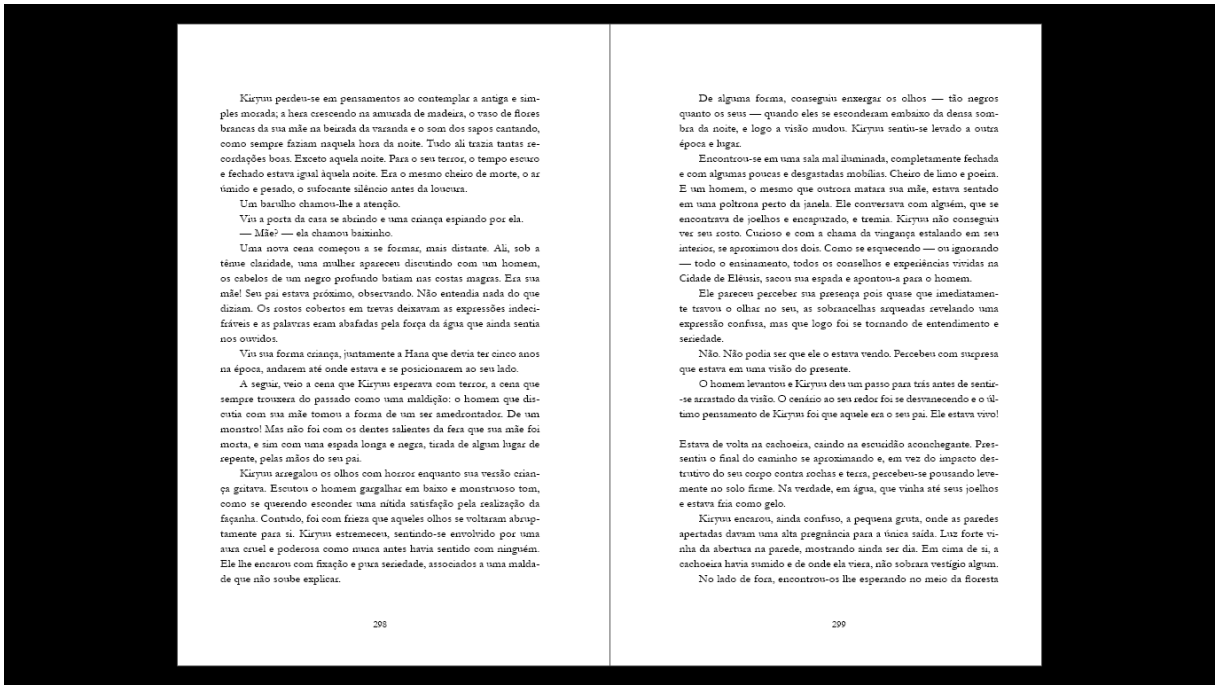
— Não ache que será fácil me derrotar — as palavras da pessoa, cujo rosto não enxergava, chegaram aos seus ouvidos. — Mesmo que eu não veja onde está, posso te ouvir.

— O mesmo vale para mim — afirmou enquanto retomava a postura ofensiva.

Correu até ele, desferindo golpes onde pensou serem os pontos vitais do inimigo, contudo, sentia que a lâmina acertava somente o vazio. Repetiu o mesmo movimento consecutivas vezes e, após poucos minutos, parou e recuou alguns passos, ofegante. Seus sentidos estavam apurados pela adrenalina, mas o corpo longe de estar cansado. Após mais dois minutos de troca de golpes, percebeu que seu adversário começara a respirar mais pesadamente.

Fonte: da autora

Figura 127 - Visualização corpo do texto



Kiryun perdeu-se em pensamentos ao contemplar a antiga e simples morada; a hera crescendo na amurada de madeira, o vaso de flores brancas da sua mãe na beirada da varanda e o som dos sapos cantando, como sempre faziam naquela hora da noite. Tudo ali trazia tantas recordações boas. Exceto aquela noite. Para o seu terror, o tempo escuro e fechado estava igual àquela noite. Era o mesmo cheiro de morte, o ar úmido e pesado, o sufocante silêncio antes da loucura.

Um barulho chamou-lhe a atenção.

Viu a porta da casa se abrindo e uma criança espiando por ela.

— Mãe? — ela chamou baixinho.

Uma nova cena começou a se formar, mais distante. Ali, sob a ténue claridade, uma mulher apareceu discutindo com um homem, os cabelos de um negro profundo batiam nas costas magras. Era sua mãe! Seu pai estava próximo, observando. Não entendia nada do que diziam. Os rostos cobertos em trevas deixavam as expressões indecifráveis e as palavras eram abafadas pela força da água que ainda sentia nos ouvidos.

Viu sua forma criança, juntamente a Hana que devia ter cinco anos na época, andarem até onde estava e se posicionarem ao seu lado.

A seguir, veio a cena que Kiryun esperava com terror, a cena que sempre trouxera do passado como uma maldição: o homem que discutia com sua mãe tomou a forma de um ser amedrontador. De um monstro! Mas não foi com os dentes salientes da fera que sua mãe foi morta, e sim com uma espada longa e negra, tirada de algum lugar de repente, pelas mãos do seu pai.

Kiryun arregalou os olhos com horror enquanto sua versão criança gritava. Escutou o homem gargalhar em baixo e monstruoso tom, como se querendo esconder uma nítida satisfação pela realização da façanha. Contudo, foi com frieza que aqueles olhos se voltaram abruptamente para si. Kiryun estremeceu, sentindo-se envolvido por uma aura cruel e poderosa como nunca antes havia sentido com ninguém. Ele lhe encarou com fixação e pura seriedade, associados a uma maldade que não soube explicar.

298

De alguma forma, conseguiu enxergar os olhos — tão negros quanto os seus — quando eles se esconderam embaixo da densa sombra da noite, e logo a visão mudou. Kiryun sentiu-se levado a outra época e lugar.

Encontrou-se em uma sala mal iluminada, completamente fechada e com algumas poucas e desgastadas mobílias. Cheiro de limo e poeira. E um homem, o mesmo que outrora matara sua mãe, estava sentado em uma poltrona perto da janela. Ele conversava com alguém, que se encontrava de joelhos e encapuzado, e tremia. Kiryun não conseguia ver seu rosto. Curioso e com a chama da vingança estalando em seu interior, se aproximou dos dois. Como se esquecendo — ou ignorando — todo o ensinamento, todos os conselhos e experiências vividas na Cidade de Elêusis, sacou sua espada e apontou-a para o homem.

Ele pareceu perceber sua presença pois quase que imediatamente travou o olhar no seu, as sobrancelhas arqueadas revelando uma expressão confusa, mas que logo foi se tornando de entendimento e seriedade.

Não. Não podia ser que ele o estava vendo. Percebeu com surpresa que estava em uma visão do presente.

O homem levantou e Kiryun deu um passo para trás antes de sentir-se arrastado da visão. O cenário ao seu redor foi se desvanecendo e o último pensamento de Kiryun foi que aquele era o seu pai. Ele estava vivo!

Estava de volta na cachoeira, caindo na escuridão aconchegante. Pressentiu o final do caminho se aproximando e, em vez do impacto destrutivo do seu corpo contra rochas e terra, percebeu-se pousando levemente no solo firme. Na verdade, em água, que vinha até seus joelhos e estava fria como gelo.

Kiryun encarou, ainda confuso, a pequena gruta, onde as paredes apertadas davam uma alta pregnância para a única saída. Luz forte vinha da abertura na parede, mostrando ainda ser dia. Em cima de si, a cachoeira havia sumido e de onde ela vieza, não sobrara vestígio algum.

No lado de fora, encontrou-os lhe esperando no meio da floresta

299

Fonte: da autora

Figura 128 - Visualização da ilustração no miolo

28

A Cidade de Elêusis

As breves orientações do eleusiano os guiaram até uma estrutura que se erguia na floresta. Era um arco colossal feito de cobre, a qual estava dividido por uma coluna de mesmo material e, em sua lisa superfície, ramos de árvore entalhavam-se em espiral. Eram duas, uma vinda da direita e, a outra, da esquerda. Elas se estendiam até se cruzarem no centro e desaparecer no topo do arco. Haviam chegado ali depois de boas horas andando e o alimento já tinha acabado, mas água tinham de sobra. Árvores frutíferas também cresciam abundantes ao longo de todo o caminho, saciando a fome que aparecia constantemente.

O eleusiano parou diante da estrutura enorme e o encarou por longos segundos. Na passagem, mostravam-se dois caminhos idênticos; a esquerda, uma estrada dobrava para seu lado e, a direita, outra dobrava para a direita. Caeli entrou na segunda.

O seguiram e, embasbacados, se viram pisando na estrada que logo perceberam se tratar de cristal, tão liso e polido que suas faces refletiam quando olhavam para baixo e, ao contrário do que pensavam, ela seguia reto na planície gramada. O caminho de cristal era cercado pela floresta e cataratas gigantescas desciam de montanhas próximas, fazendo uma bruma suave tocar-lhes o rosto. Deixaram o queixo cair, ao ver, no fim do caminho sobre a qual pisavam, um muro imenso protegez seu objetivo. Não havia palavras para descrever. Depois de tanto tempo, aquela era a cidade dos deuses.

Uma atmosfera ludibriante os envolveu, levando-os a vagar pela

196

Fonte: da autora

Figura 129 - Visualização do colofão

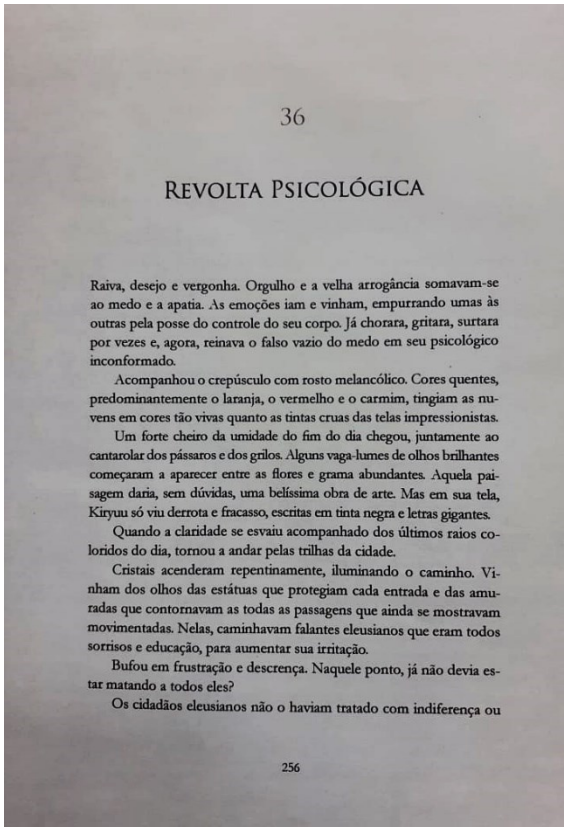
Fonte: da autora

Uma preocupação encontrada no decorrer da diagramação foi se o tipo de papel escolhido iria dialogar com as ilustrações do miolo, pois a cor amarelada do papel pólen *soft* poderia influenciar nos desenhos preto e branco. Em decorrência disso, um teste de impressão foi realizado utilizando o papel pólen (figuras 130 e 131).

Figura 130 - Teste de impressão da ilustração

Fonte: da autora

Figura 131 - Teste de impressão da página do miolo



36

REVOLTA PSICOLÓGICA

Raiva, desejo e vergonha. Orgulho e a velha arrogância somavam-se ao medo e a apatia. As emoções iam e vinham, empurrando umas às outras pela posse do controle do seu corpo. Já chorara, gritara, surtara por vezes e, agora, reinava o falso vazio do medo em seu psicológico inconformado.

Acompanhou o crepúsculo com rosto melancólico. Cores quentes, predominantemente o laranja, o vermelho e o carmim, tingiam as nuvens em cores tão vivas quanto as tintas cruas das telas impressionistas.

Um forte cheiro da umidade do fim do dia chegou, juntamente ao cantarolar dos pássaros e dos grilos. Alguns vaga-lumes de olhos brilhantes começaram a aparecer entre as flores e grama abundantes. Aquela paisagem daria, sem dúvidas, uma belíssima obra de arte. Mas em sua tela, Kiryuu só viu derrota e fracasso, escritas em tinta negra e letras gigantes.

Quando a claridade se esvaiu acompanhado dos últimos raios coloridos do dia, tornou a andar pelas trilhas da cidade.

Cristais acenderam repentinamente, iluminando o caminho. Vinham dos olhos das estátuas que protegiam cada entrada e das amuradas que contornavam as todas as passagens que ainda se mostravam movimentadas. Nelas, caminhavam falantes eleusianos que eram todos sorrisos e educação, para aumentar sua irritação.

Bufou em frustração e descrença. Naquele ponto, já não devia estar matando a todos eles?

Os cidadãos eleusianos não o haviam tratado com indiferença ou

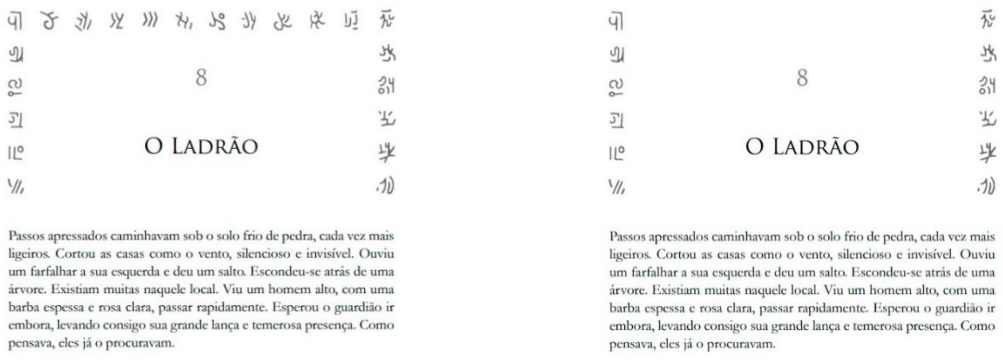
256

Fonte: da autora

Os testes mostraram que a colorização amarelada do papel não afeta negativamente a ilustração, e em vez disso agrega a ela um tom suave e que conforta o olhar, permitindo ao observador desfrutar por mais tempo as cenas retratadas. Quanto ao teste da impressão da página do miolo, foi observado que o uso do papel pólen *soft* fornece ao leitor uma leitura agradável e contínua, pois não força e nem cansa o olhar, e a textura macia do papel traz uma sensação agradável ao toque e condiciona a leitura do livro. Portanto, decidiu-se prosseguir com o uso do papel pólen *soft* para a impressão.

Após diagramado o miolo do livro, no próximo tópico é iniciada a diagramação da capa, da contracapa e das orelhas, elementos que envolvem o miolo do livro e que devem retratar tudo que será encontrado dentro dele. Contudo, após feita a capa, percebeu-se uma lacuna entre o *layout* da capa e do miolo do livro ao ver que o alto número de elementos presentes na capa não apresentava uma conexão com os elementos internos do livro, sendo necessário retornar a este tópico. Por isso, a fim de estabelecer uma relação mais forte entre essas duas partes, decidiu-se trazer um dos elementos da capa para o a página de início de cada capítulo, e para isso, foram feitas alternativas que testaram a posição desta imagem junto aos elementos tipográficos.

Figura 132 - Alternativas para o layout do início de capítulo



Fonte: da autora

Figura 133 - Alternativas para o layout do início de capítulo 2

Fonte: da autora

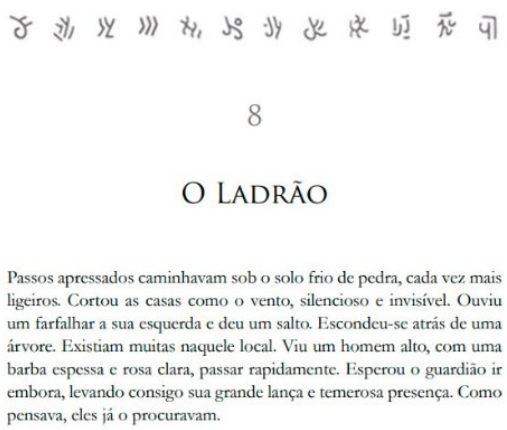
Figura 134 - Alternativas para o layout do início de capítulo 3

Fonte: da autora

A alternativa apresentada na figura 135 foi escolhida como alternativa final porque fornece a conexão entre a capa e o miolo, sendo que a imagem dos símbolos possui um tamanho semelhante ao da capa e a posição dos símbolos segue o mesmo

padrão da capa, e a posição do título e do número do capítulo foi alterada, de modo a manter um equilíbrio na posição dos elementos.

Figura 135 - Alternativa final do layout da primeira do início do capítulo



8

O LADRÃO

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Fonte: da autora

Com as alterações feitas, as definições para o início do capítulo ficaram as seguintes:

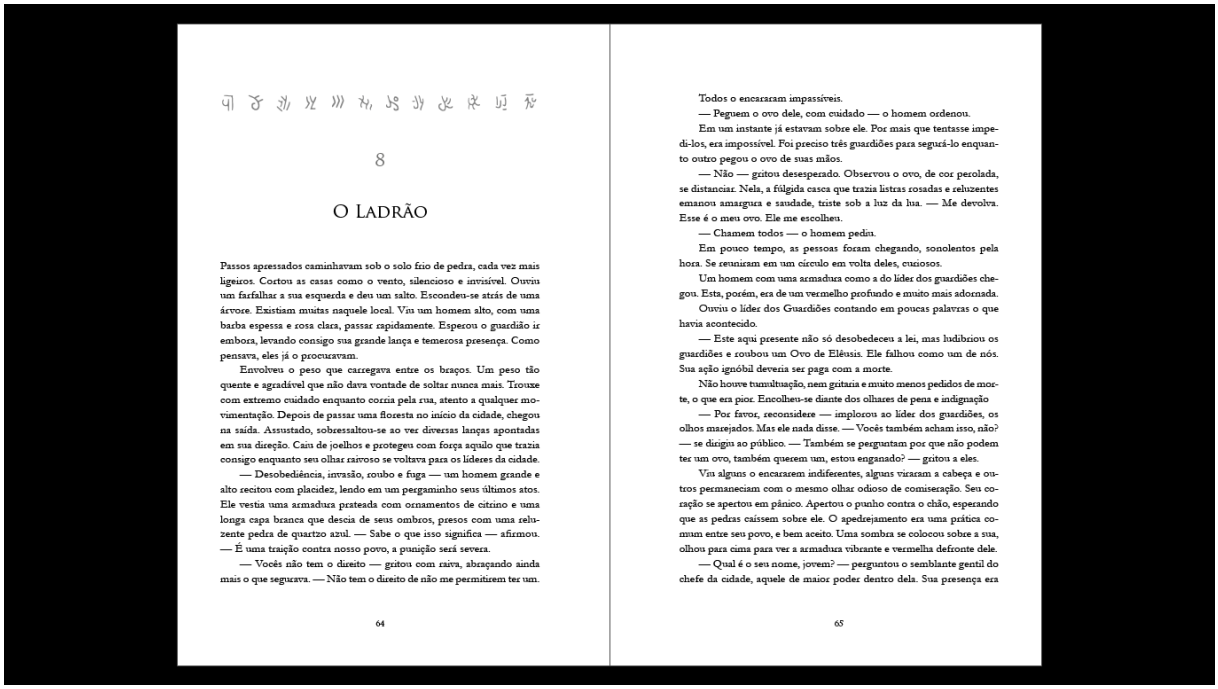
Título do capítulo: Trajan Pro regular, tamanho 18, entrelinha 15pt, alinhamento centro e espaço posterior de 13mm.

Número do capítulo: Trajan Pro regular, tamanho 18, entrelinha 19pt, alinhamento centro, espaço posterior de 13mm e transparência em 70%.

Símbolos: localizado na margem superior, transparência em 70%.

Abaixo é possível visualizar a configuração final do início de capítulo, que com a sua maior quantidade de elementos, quebra o minimalismo que existia entre o miolo e a capa, sendo que a capa possui uma grande quantidade de elementos.

Figura 136 - Visualização do *layout* final do início de capítulo



8

O Ladrão

Passos apressados caminhavam sob o solo frio de pedra, cada vez mais ligeiros. Cortou as casas como o vento, silencioso e invisível. Ouviu um farfalhar a sua esquerda e deu um salto. Escondeu-se atrás de uma árvore. Existiam muitas naquele local. Viu um homem alto, com uma barba espessa e rosa clara, passar rapidamente. Esperou o guardião ir embora, levando consigo sua grande lança e temerosa presença. Como pensava, eles já o procuravam.

Envolveu o peso que carregava entre os braços. Um peso tão quente e agradável que não dava vontade de soltar nunca mais. Trouxe com extremo cuidado enquanto corria pela rua, atento a qualquer movimentação. Depois de passar uma floresta no início da cidade, chegou na saída. Assustado, sobressaltou-se ao ver diversas lanças apontadas em sua direção. Caiu de joelhos e protegeu com força aquilo que trazia consigo enquanto seu olhar raivoso se voltava para os líderes da cidade.

— Desobediência, invasão, roubo e fuga — um homem grande e alto recitou com placidez, lendo em um pergaminho seus últimos atos. Ele vestia uma armadura pratesada com ornamentos de citrino e uma longa capa branca que descia de seus ombros, presos com uma reluzente pedra de quartzo azul. — Sabe o que isso significa — afirmou. — É uma traição contra nosso povo, a punição será severa.

— Vocês não tem o direito — gritou com raiva, abraçando ainda mais o que segurava. — Não tem o direito de não me permitirem ter um.

64

Todos o encararam impassíveis.

— Peguem o ovo dele, com cuidado — o homem ordenou.

Em um instante já estavam sobre ele. Por mais que tentasse impedi-los, era impossível. Foi preciso três guardiões para segurá-lo enquanto outro pegou o ovo de suas mãos.

— Não — gritou desesperado. Observou o ovo, de cor perolada, se distanciar. Nela, a fúlgida casca que trazia listras rosadas e reluzentes emanou amargura e saudade, triste sob a luz da lua. — Me devolva. Esse é o meu ovo. Ele me escolheu.

— Chamem todos — o homem pediu.

Em pouco tempo, as pessoas foram chegando, sonolentos pela hora. Se reuniram em um círculo em volta deles, curiosos.

Um homem com uma armadura como a do líder dos guardiões chegou. Esta, porém, era de um vermelho profundo e muito mais adornada.

Ouviu o líder dos Guardiões contando em poucas palavras o que havia acontecido.

— Este aqui presente não só desobedeceu a lei, mas ludibriou os guardiões e roubou um Ovo de Eléusis. Ele falhou como um de nós. Sua ação ignóbil deveria ser paga com a morte.

Não houve tumultuação, nem gritaria e muito menos pedidos de morte, o que era pior. Encolheu-se diante dos olhares de pena e indignação

— Por favor, reconsidere — implorou ao líder dos guardiões, os olhos marejados. Mas ele nada disse. — Vocês também acham isso, não? — se dirigiu ao público. — Também se perguntam por que não podem ter um ovo, também querem um, estou enganado? — gritou a eles.

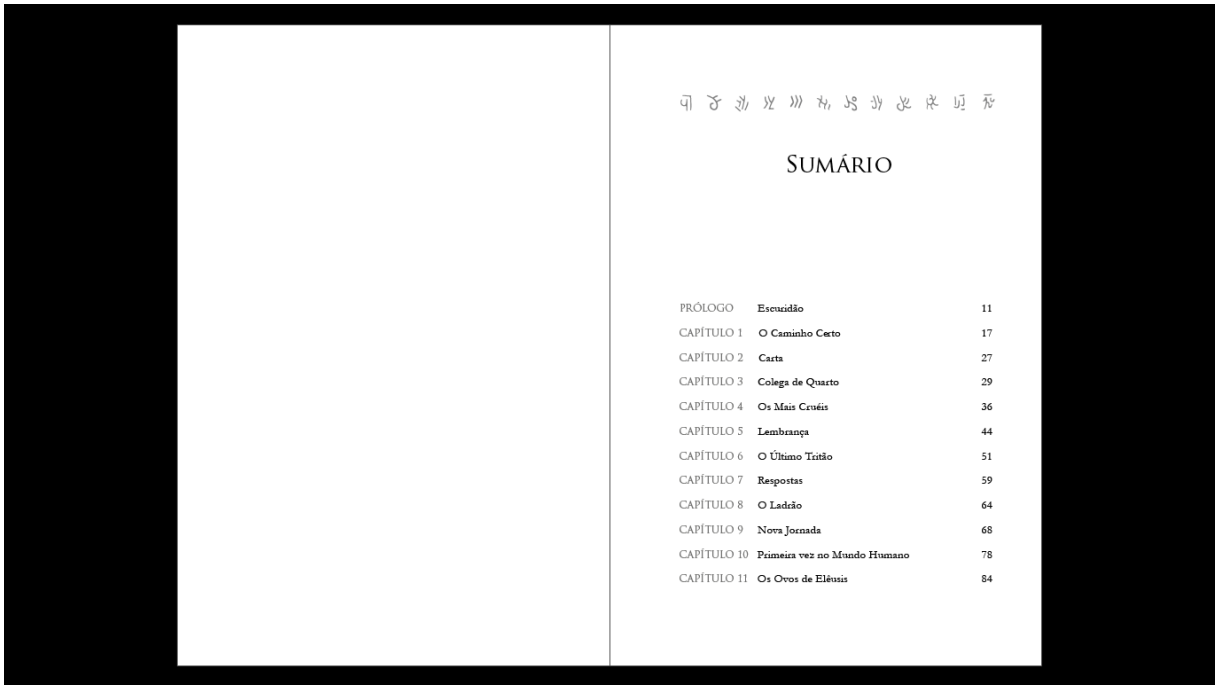
Viu alguns o encararem indiferentes, alguns virarem a cabeça e outros permanecerem com o mesmo olhar odioso de comiseração. Seu coração se apertou em pânico. Apertou o punho contra o chão, esperando que as pedras caíssem sobre ele. O apedrejamento era uma prática comum entre seu povo, e bem aceito. Uma sombra se colocou sobre a sua, olhou para cima para ver a armadura vibrante e vermelha defronte dele.

— Qual é o seu nome, jovem? — perguntou o semblante gentil do chefe da cidade, aquele de maior poder dentro dela. Sua presença era

65

Fonte: da autora

Figura 137 - Visualização do *layout* do sumário com a alteração

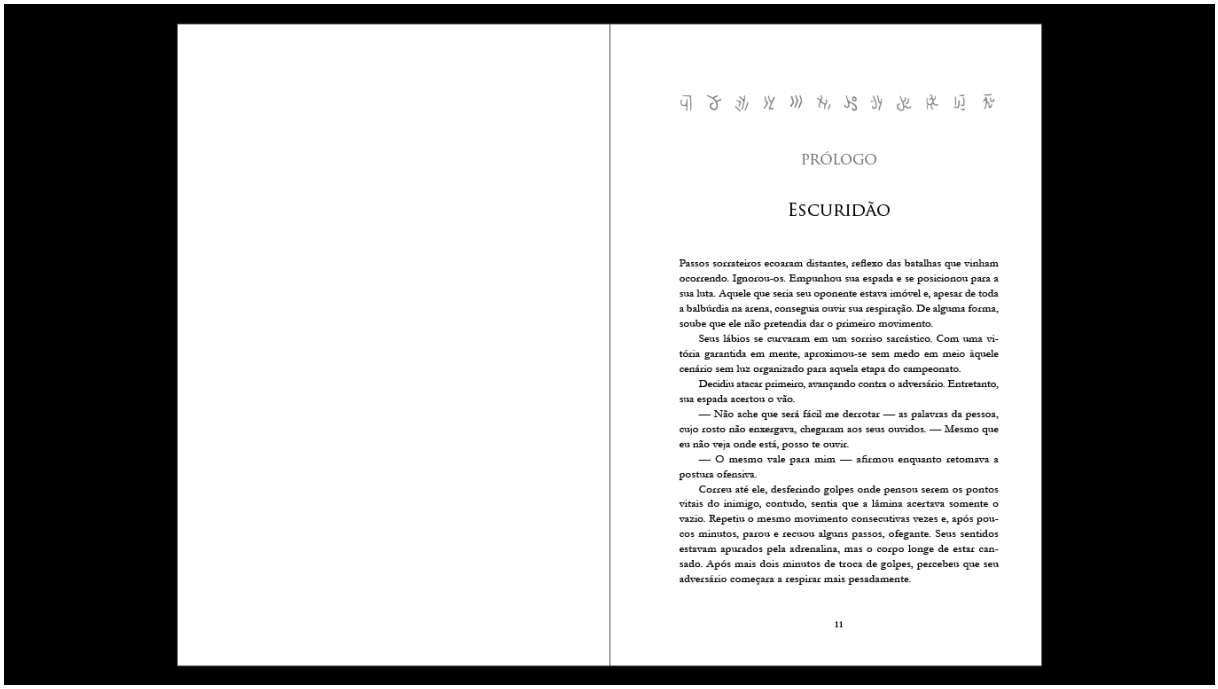


Sumário

PRÓLOGO	Escuridão	11
CAPÍTULO 1	O Caminho Certo	17
CAPÍTULO 2	Carta	27
CAPÍTULO 3	Colega de Quarto	29
CAPÍTULO 4	Os Mais Cruéis	36
CAPÍTULO 5	Lembrança	44
CAPÍTULO 6	O Último Tritão	51
CAPÍTULO 7	Respostas	59
CAPÍTULO 8	O Ladrão	64
CAPÍTULO 9	Nova Jornada	68
CAPÍTULO 10	Primeira vez no Mundo Humano	78
CAPÍTULO 11	Os Ovos de Eléusis	84

Fonte: da autora

Figura 138 - Visualização do *layout* do prólogo com a alteração



PRÓLOGO

ESCURIDÃO

Passos sorrateiros ecoaram distantes, reflexo das batalhas que vinham ocorrendo. Ignorou-os. Empunhou sua espada e se posicionou para a sua luta. Aquele que seria seu oponente estava imóvel e, apesar de toda a balbúrdia na arena, conseguia ouvir sua respiração. De alguma forma, soube que ele não pretendia dar o primeiro movimento.

Seus lábios se curvaram em um sorriso sarcástico. Com uma vitória garantida em mente, aproximou-se sem medo em meio àquele cenário sem luz organizado para aquela etapa do campeonato.

Decidiu atacar primeiro, avançando contra o adversário. Entretanto, sua espada acertou o vão.

— Não ache que será fácil me derrotar — as palavras da pessoa, cujo rosto não enxergava, chegaram aos seus ouvidos. — Mesmo que eu não veja onde está, posso te ouvir.

— O mesmo vale para mim — afirmou enquanto retomava a postura ofensiva.

Correu até ele, desferindo golpes onde pensou serem os pontos vitais do inimigo, contudo, sentia que a lâmina acertava somente o vazio. Repetiu o mesmo movimento consecutivas vezes e, após poucos minutos, parou e recuou alguns passos, ofegante. Seus sentidos estavam apurados pela adrenalina, mas o corpo longe de estar cansado. Após mais dois minutos de troca de golpes, percebeu que seu adversário começara a respirar mais pesadamente.

11

Fonte: da autora

Dessa maneira, prossegue o processo de produção da capa, contracapa e das orelhas do livro, fatores decisivos para atrair a atenção do público leitor.

3.9 CAPA, CONTRACAPA E ORELHAS

Um dos aspectos mais importantes do livro é a sua capa, o primeiro contato que os leitores fazem com a obra e o fator determinante para a compra ou não do livro, a capa deve retratar a essência do livro e passar a principal ideia em torno dele. Levando em conta o fator adicional que a ilustração da capa faz com as ilustrações internas, foi decidido trabalhar na capa com uma ilustração similar às demais, encontradas no miolo do livro.

O primeiro aspecto abordado na confecção dos elementos da capa, porém, foi a escolha da fonte com a qual seria escrito o título do livro. Como pode ser observado nos exemplos de capas de outras obras de ficção e aventura, as tipografias podem tanto apresentar um aspecto mais lúdico, quanto ser mais direto com formas mais limpas e minimalistas (figura 139), sendo este último aspecto que se decidiu seguir para este projeto.

Figura 139 - Capas para referências

Fonte: alterado pela autora (imagens: MARIANO, 2020)

Foi observado que as fontes usadas nas capas possuem um uso comum de serifa, e são dispostos na maior parte das vezes centralizados. Existe uma riqueza nas cores utilizadas, sendo elas vibrantes, nítidas e sem economia de iluminação. A partir de testes de tipografia (figura 140) foi escolhida a família da fonte “Trajan Pro” (Figura 141), fonte que foi baseada nos tipos clássicos que são encontrados na coluna de Trajano, na Roma Antiga, sendo também uma fonte que serviu como base para o alfabeto moderno (GARFIELD, 2012). A escolha foi feita por conta do seu aspecto clássico e por trazer uma atmosfera apropriada à narrativa do livro, sendo que Elêusis, cidade que deu o nome ao título do livro, é grega, e a Roma traz muitas características gregas por conta da sua relação histórica com o Império Romano. Foi decidido também não inserir grafismos e modificações na tipografia, para trazer uma maior seriedade e pregnância visual.

Figura 140 - Testes de tipografia do título

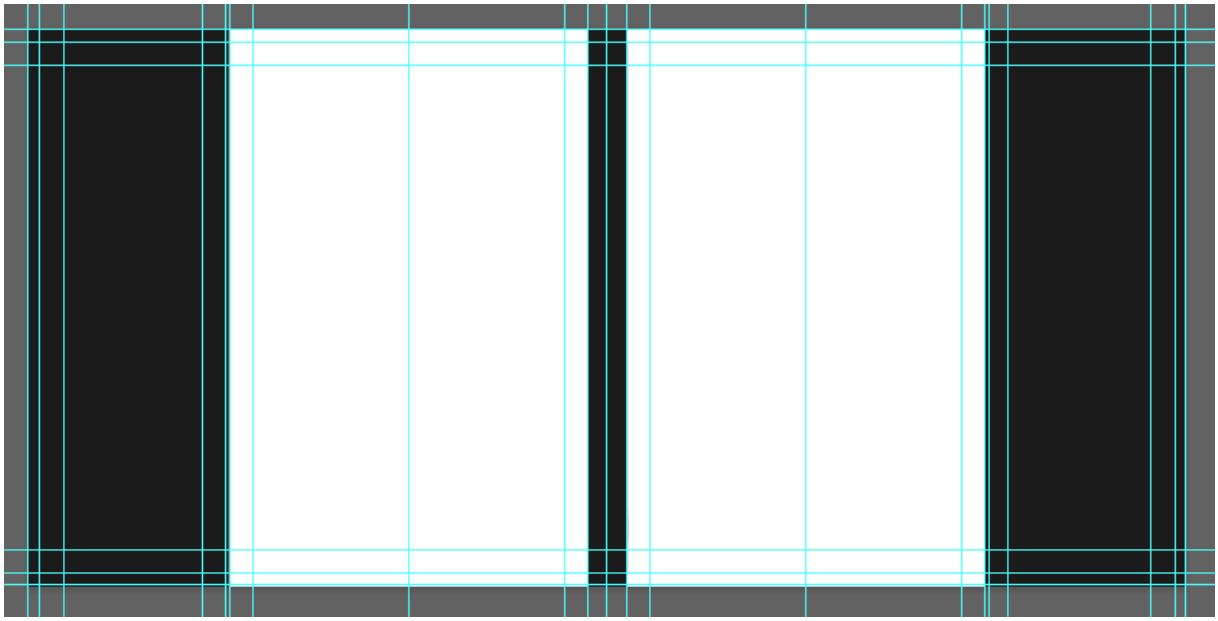
Fonte: da autora

Figura 141 - Tipografia escolhida para o título

Fonte: da autora

Uma vez escolhida a tipografia, antes de começar as alternativas da capa, foi definida a marcação dos tamanhos e das áreas de proteção de cada parte do livro (figura 142).

Figura 142 - Demarcação das partes do livro



Fonte: da autora

Foi estabelecida uma lombada de 1,7cm, levando em conta o número de páginas (304 páginas) e o cálculo da lombada que oferece um tamanho estimado. Foi usado o método informado no site O quê do livro (2008), o cálculo foi feito da seguinte forma:

> “Para não errar no tamanho da lombada, use o seguinte cálculo: número de páginas (vezes) a gramatura do papel do miolo (vezes) 2 (dividido) por 28800. Portanto, num livro de 100 páginas, impresso em papel offset 75 gramas, o cálculo seria o seguinte: 100 X 75 X 2 : 28800 = 0,52 centímetros” (ALVES, 2008).

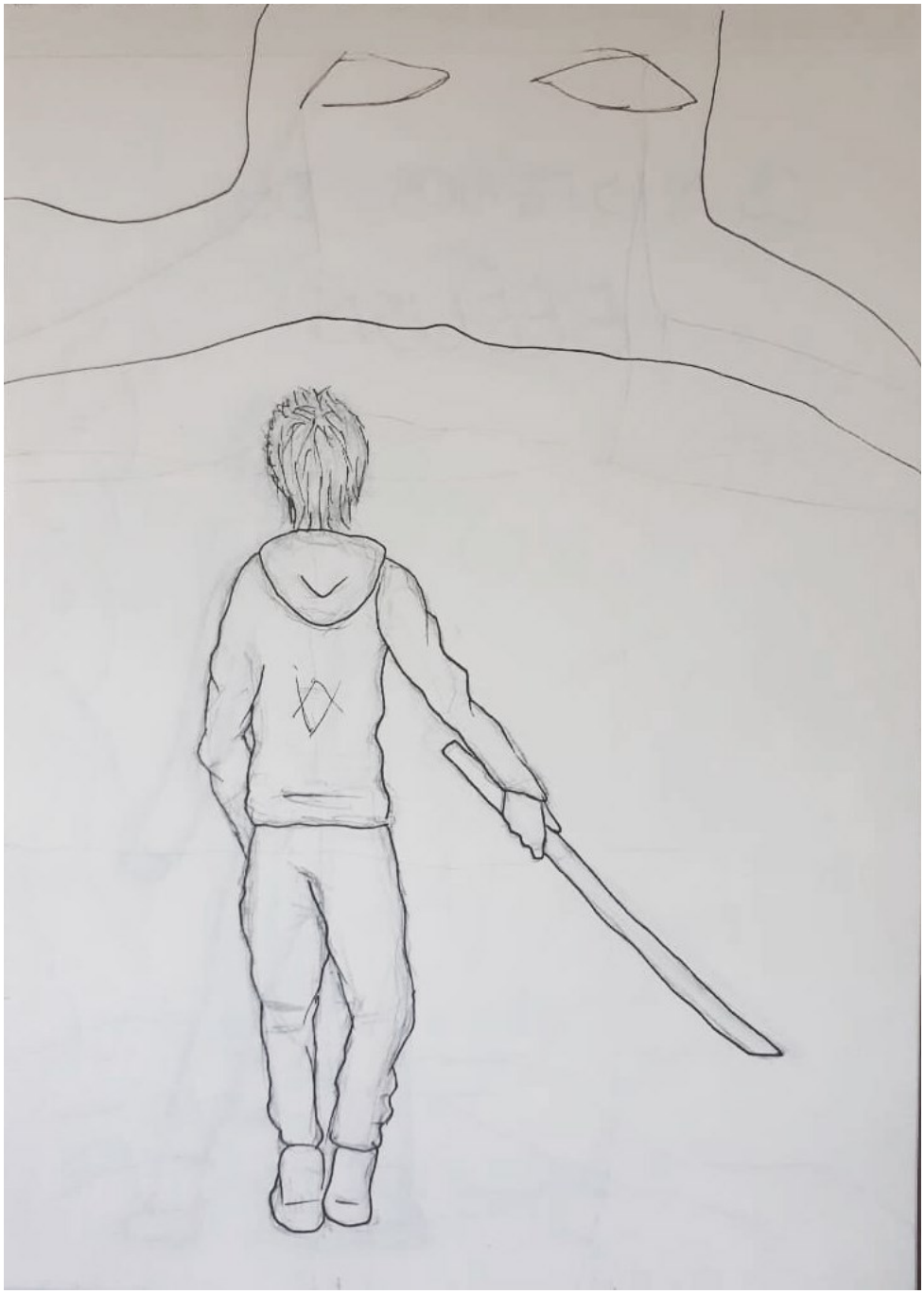
Dessa maneira o cálculo seguiu os passos: 304 x 80 x 2: 28800 = 1,68, e então 1,7 para arredondar. Seguindo, foram demarcados os 15,5cm da capa e contracapa e os 8cm das orelhas. Entre as orelhas e as capas foram colocados 2mm a mais, por conta da dobra que diminuirá o espaço. Uma sangria de 5mm foi colocado para evitar acabamentos indesejáveis na fase da impressão e áreas de proteção de 1cm foi estabelecido nas capas e orelhas, marcando os locais onde deverão ficar a ilustração e o texto.

Uma vez solucionada esta questão, foram feitas alternativas para a ilustração da capa (figura 143). A alternativa da figura 144 foi escolhida, onde é mostrada a principal parte do livro, quando o protagonista precisa enfrentar o antagonista, reflexo do seu próprio mal interior.

Figura 143 - Alternativas da capa

Fonte: da autora

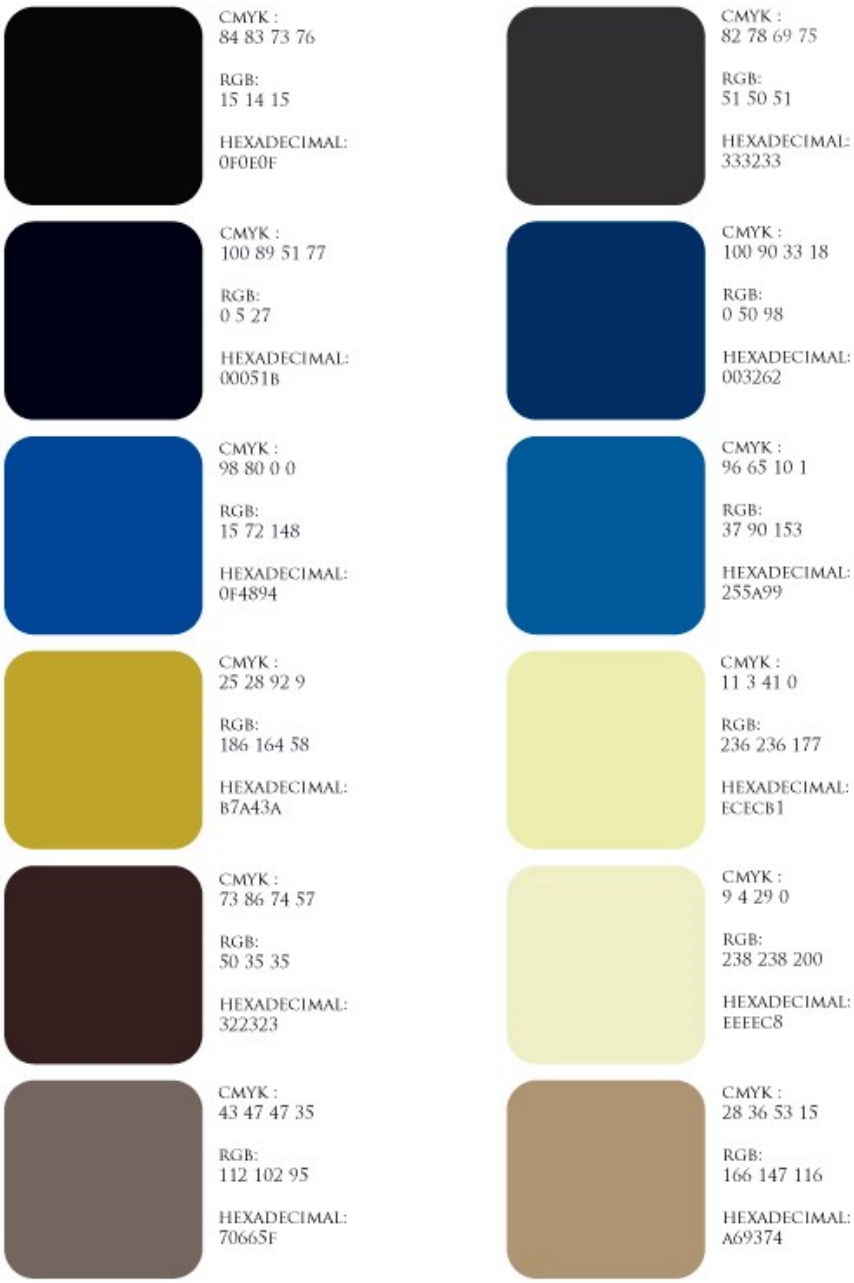
Figura 144 - Alternativa final



Fonte: da autora

Após escolhida a alternativa final, foi gerada uma paleta de cores (figura 138) para ser utilizada nas seguintes gerações de alternativas, as cores foram tiradas dos painéis de público e de referências de capa, e através das cores selecionadas, cores secundárias (como cores complementares, análogas e sombras) foram buscadas com ajuda da ferramenta *Adobe Color*, para que fossem usadas na capa.

Figura 145 - Paleta de cores



Fonte: da autora

Prosseguiu-se com a aplicação do título na ilustração da capa. Dessa maneira, inspirado pelas referências de obras similares e pelo estilo visual desenvolvido nas ilustrações internas, as alternativas foram feitas até se chegar a um resultado julgado satisfatório e que atendesse ao objetivo requerido. Para as alternativas, foram buscadas imagens que remetem ao livro, como cenários gregos, estrelas, o universo, florestas, pontes e o mar, onde foram feitas montagens que tornassem os elementos harmoniosos. Ainda, foi ilustrada outra imagem do protagonista e do mostro para fazerem parte da composição.

Figura 146 - Alternativas capa

Fonte: da autora

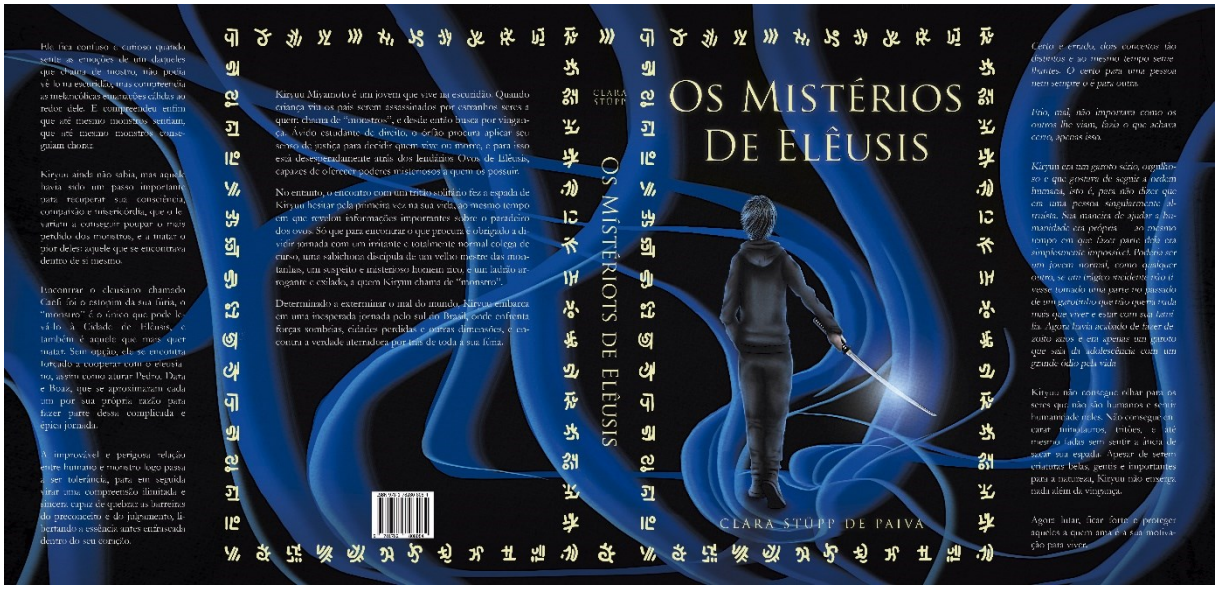
Figura 147 - Alternativas capa 2

Fonte: da autora

Figura 148 - Alternativas capa 3

Fonte: da autora

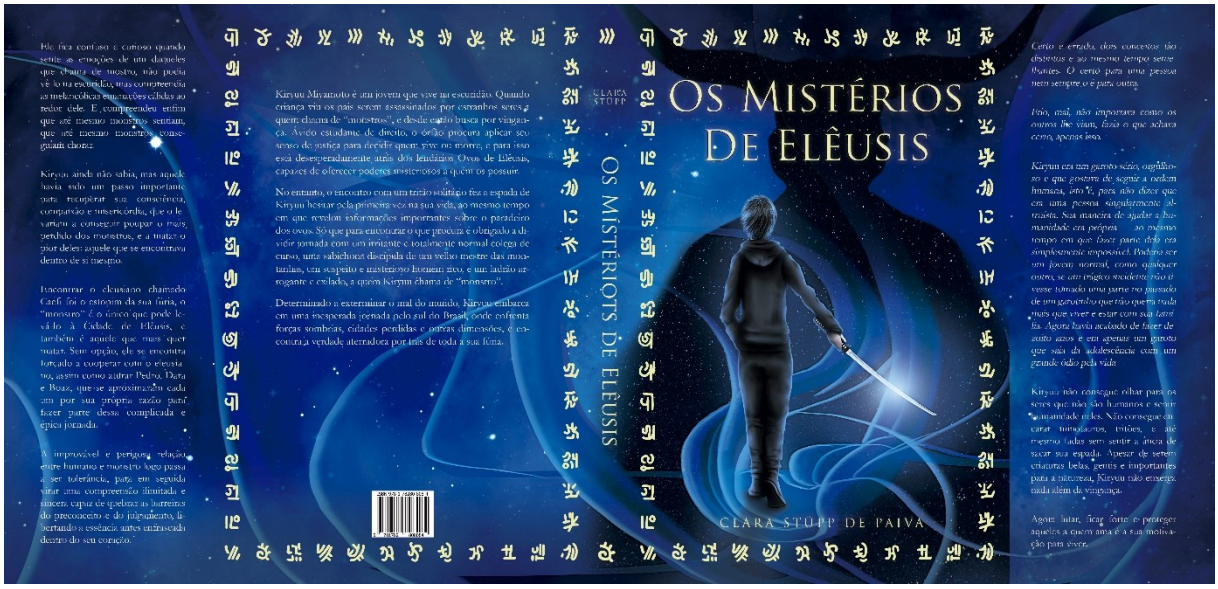
Figura 149 - Alternativa base



Fonte: da autora

A alternativa da figura 149 foi selecionada como alternativa base, por conta das formas sinuosas que refletem o contexto do livro, e a partir dela foram feitas novas alternativas, com testes de cor, luz e a posição dos símbolos. Foi testado o uso de imagens de estrelas e do universo, representando a imensidão do ensinamento que o livro procura passar, e foi inserida a imagem do monstro que o protagonista enfrenta no clímax da obra, representando a principal mensagem da história.

Figura 150 - Alternativa da capa 4



Fonte: da autora

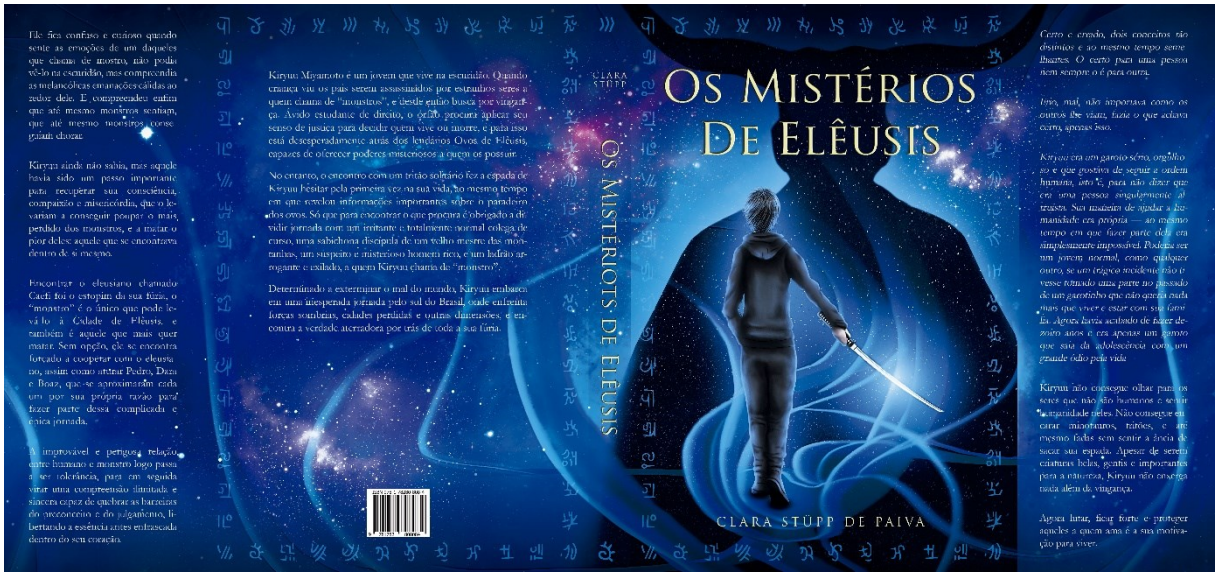
Figura 151 - Alternativa da capa 6

Fonte: da autora

Figura 152 - Alternativa da capa 7

Fonte: da autora

Figura 153 - Alternativa final sem o espaço da sangria



Fonte: da autora

A alternativa apresentada na figura 153 foi escolhida como alternativa final, a escolha foi feita levando em conta o contexto da obra e o número de elementos presentes na capa. A moldura de runas foi mantida para representar o alfabeto eleusiano, elemento importante presente na obra, contudo, as cores foram deixadas em azul de uma forma que conversasse com elementos de trás e a opacidade foi abaixada, para não trazer uma atenção maior que os demais elementos da composição. A cor azul predominante traz a cor principal do personagem e a tonalidade que a autora quer trazer para o primeiro livro da obra, remetendo também as questões espirituais e trazendo um tom de mistério e curiosidade, e também uma certa frieza e monotonia, características que condizem com o protagonista. Enquanto isso, foi dado à silhueta do antagonista a cor azul-escuro, traçando uma combinação harmoniosa de cores entre os elementos da composição.

Na figura 154 e 155 são mostradas a capa e a lombada da alternativa final do livro, cujas definições de diagramação são as seguintes:

Título do livro: Trajan Pro regular, tamanho 50, centralizado, com versalete, caixa de texto 2,65cm abaixo da extremidade superior.

Título do livro na lombada: Trajan Pro regular, tamanho 50, centralizado, com versalete, com giro de 90° para a direita.

Nome da autora: Trajan Pro regular, tamanho 25, centralizado, com versalete, caixa de texto 20,8cm abaixo da extremidade superior.

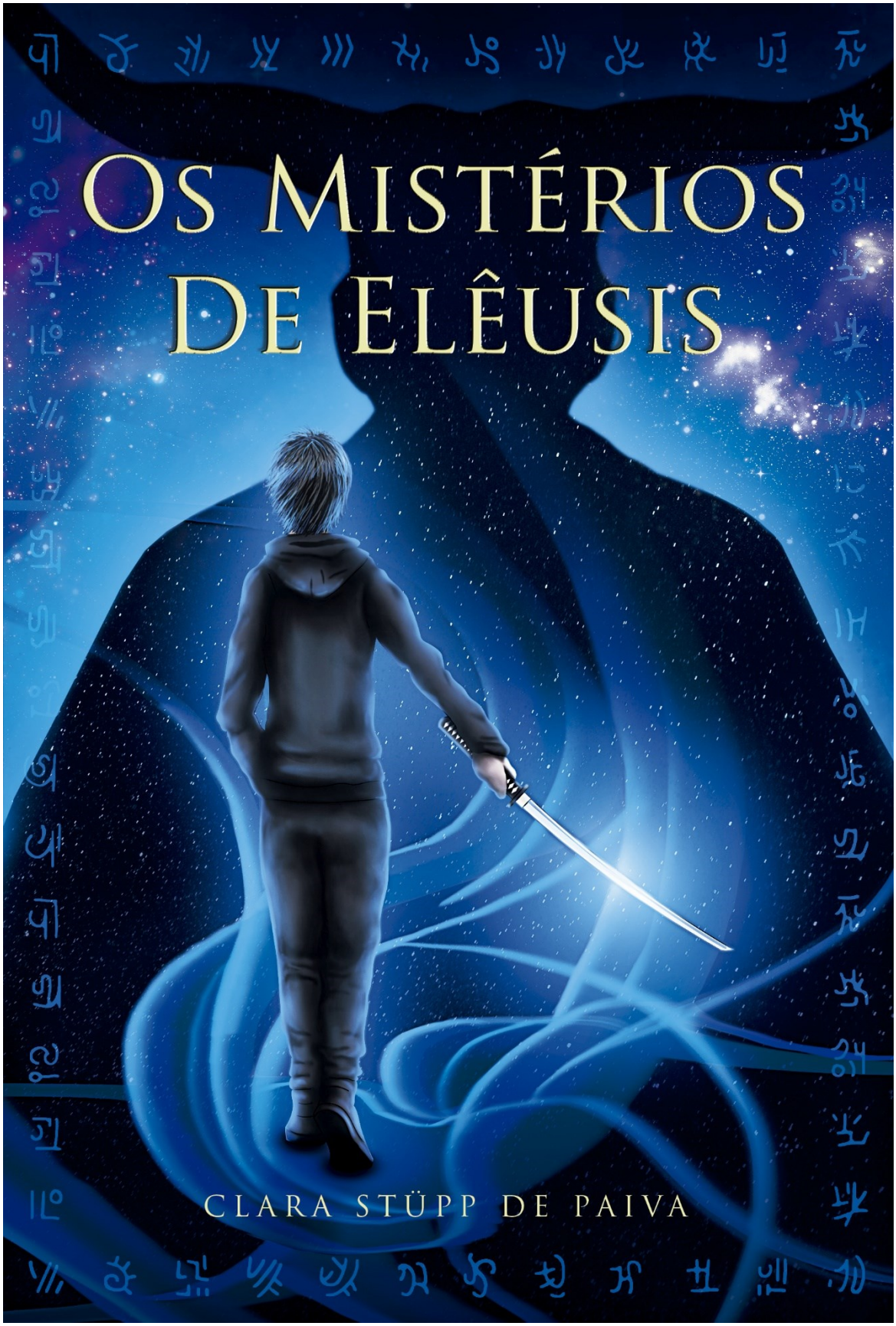
Nome da autora na lombada: Trajan Pro regular, tamanho 9, centralizado, caixa alta, *tracking* 240, caixa de texto 2,65cm abaixo da extremidade superior.

Elementos textuais da contracapa e das orelhas: Garamond regular, tamanho 12,5, justificado, espaço entre parágrafo de 10pt, hifenizado, margem de 2,55x2cm (largura por altura) para o texto da contracapa e 1x1cm para o texto das orelhas

Figura 154 - Alternativa final da capa com lombada

Fonte: da autora

Figura 155 - Capa



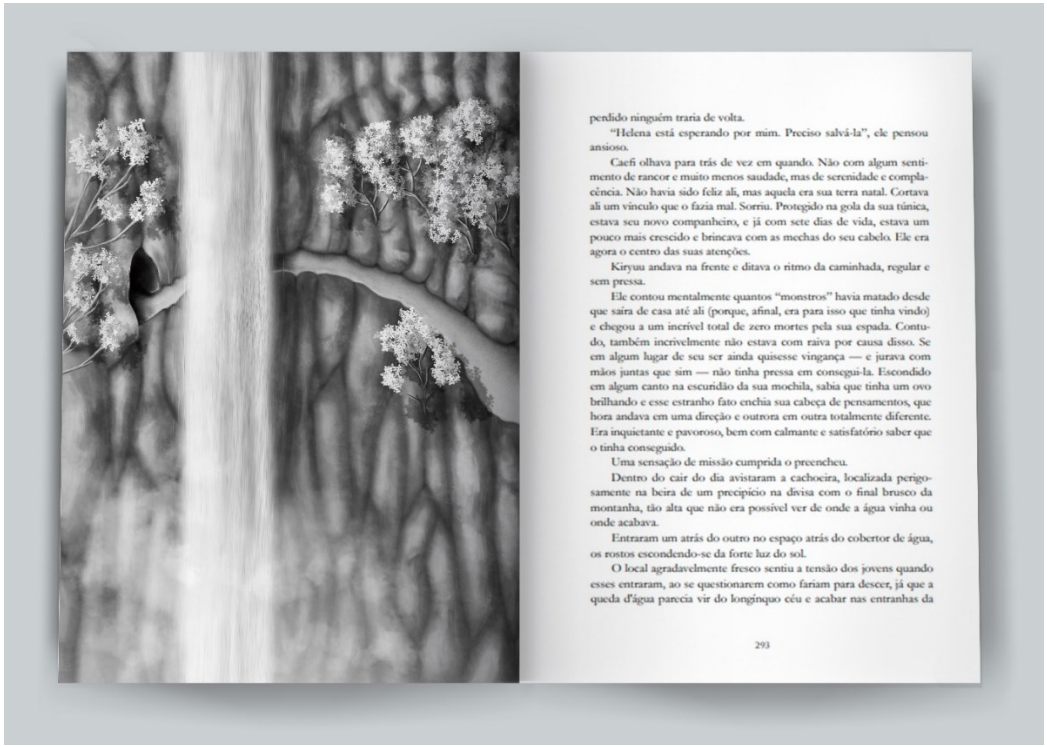
Fonte: da autora

Por fim, a capa e a diagramação final do livro foram aplicadas em *mockups*, demonstrando o resultado obtido no projeto, e permitindo a visualização do produto na sua forma final.

Figura 156 - *Mockup* do livro

Fonte: da autora

Figura 157 - *Mockup* do miolo do livro


perdido ninguém traria de volta.

"Helena está esperando por mim. Preciso salvá-la", ele pensou ansioso.

Caefi olhava para trás de vez em quando. Não com algum sentimento de rancor e muito menos saudade, mas de serenidade e complacência. Não havia sido feliz ali, mas aquela era sua terra natal. Cortava ali um vínculo que o fazia mal. Sorriu. Protegido na gola da sua túnica, estava seu novo companheiro, e já com sete dias de vida, estava um pouco mais crescido e brincava com as mechas do seu cabelo. Ele era agora o centro das suas atenções.

Kiryuu andava na frente e ditava o ritmo da caminhada, regular e sem pressa.

Ele contou mentalmente quantos "monstros" havia matado desde que saíra de casa até ali (porque, afinal, era para isso que tinha vindo) e chegou a um incrível total de zero mortes pela sua espada. Contudo, também incrivelmente não estava com raiva por causa disso. Se em algum lugar de seu ser ainda quisesse vingança — e jurava com mãos juntas que sim — não tinha pressa em consegui-la. Escondido em algum canto na escuridão da sua mochila, sabia que tinha um ovo brilhando e esse estranho fato enchia sua cabeça de pensamentos, que hora andava em uma direção e outrora em outra totalmente diferente. Era inquietante e pavoroso, bem com calmante e satisfatório saber que o tinha conseguido.

Uma sensação de missão cumprida o preencheu.

Dentro do cair do dia avistaram a cachoeira, localizada perigosamente na beira de um precipício na divisa com o final brusco da montanha, tão alta que não era possível ver de onde a água vinha ou onde acabava.

Entraram um atrás do outro no espaço atrás do cobertor de água, os rostos escondendo-se da forte luz do sol.

O local agradavelmente fresco sentiu a tensão dos jovens quando esses entraram, ao se questionarem como fariam para descer, já que a queda d'água parecia vir do longínquo céu e acabar nas entranhas da

293

Fonte: da autora

4 CONCLUSÃO

O trabalho teve como finalidade o desenvolvimento da diagramação do livro da autora “Os Mistérios de Elêusis”, assim como a ilustração do miolo e da capa. Para a elaboração do projeto foram buscadas referências bibliográficas como apoio para a concepção das ilustrações e da diagramação, seguindo a metodologia da Sandra Hudson (2008) e de Silva e Nakata (2016). Através da metodologia foram realizadas pesquisas e geradas alternativas, compreendendo o contexto do livro, as mensagens que ele quer passar, as cores, tipografias e os traços que o representam.

Um grande problema encontrado foi a forma de representar as cenas através de ilustrações, sendo que elas poderiam ser feitas de diversas formas, com diferentes técnicas e ferramentas de execução. O uso de painéis visuais guiou cada ilustração, e gerações de alternativas feitas com a principal cena de cada capítulo foram feitas até que fosse encontrada a essência de cada cena. Ainda, o uso da montagem para a produção das ilustrações se revelou um método eficiente, que forneceu um ponto de partida encorajador e que permitiu a inserção do estilo próprio da autora. Uma questão que atrapalhou a produção das ilustrações foi a troca do tamanho do formato, realizada na parte final do projeto e que resultou em uma pequena perda de qualidade ao ter que aumentar a imagem, questão que servirá de conhecimento para futuros projetos. Entretanto, o final dessa etapa foi muito gratificante, ao conseguir ver o resultado final das cenas prontas para serem utilizadas no livro.

Seguindo com a diagramação do livro, foram definidos o formato, as margens, tipografias e o tamanho das fontes utilizadas no livro. Encontrar a fonte ideal para os títulos dos capítulos foi o mais complicado. Inicialmente foi escolhida a fonte Baskerville Old Face, em seguida a Book Antigua, para finalmente, durante a etapa de testes da tipografia da capa, ser encontrada a fonte Trajan Pro, que abraçou totalmente o contexto do livro de uma maneira surreal e encantadora, se encaixando perfeitamente na proposta da obra.

Faltando somente a capa para ser produzida, pela primeira no projeto foi necessário o uso prático das cores. A cor azul guiou a geração de alternativas, dando forma para a parte mais importante para atrair o público, contudo, achar uma maneira de fazer os elementos da capa conversarem entre si se mostrou uma tarefa difícil, e encontrar uma solução final foi igualmente complicado. Apesar disso, os pontos abordados no projeto comprovam que o objetivo da capa escolhida como alternativa

final foi alcançado com sucesso, apresentando os elementos necessários para alcançar o público, ao passar a principal parte do livro e trazendo curiosidade juntamente com a essência do livro.

Também, levando em conta a necessidade inicial de produzir um livro com preço acessível ao público, foram tomadas decisões como: fazer as ilustrações em preto e branco, reduzindo assim o custo com o uso de papel colorido, a escolha de um formato maior que possibilitou a economia de papel e a escolha de utilizar brochura ao invés da cara dura, que possui um processo mais demorado de produção e por isso alcança um resultado final mais caro ao público. Dessa maneira, as decisões tomadas no projeto diminuirão o custo final do livro, principalmente se for decidido realizar grandes tiragem de exemplares e, do mesmo jeito, a impressão de uma única unidade do livro também terá um preço menor se a autora deste projeto decidir publicar o livro de forma autônoma, com o uso da impressão sob demanda, o que diminuirá também o custo final com a falta de necessidade de compartilhar o lucro com as editoras e livrarias. Ademais, é importante informar que a autora, desde o início do projeto, não estava pensando em comercializar o livro, preferindo ela entregar os exemplares gratuitos para quem estiver interessado, sendo assim, o custo do livro afetaria somente a autora, e não ao público leitor. Mas essa decisão, claro, pode ainda sofrer alteração dependendo da vontade da autora e do que vir a seguir.

Em síntese, o projeto promoveu para a autora uma grande contribuição na sua vida profissional e acadêmica, principalmente ao utilizar como base para o projeto um trabalho pessoal, inicialmente sem o objetivo de ser comercializado. Fazer essa monografia permitiu a formação de uma base consolidada para a produção de ilustrações, cujo conhecimento será utilizado como referência para futuros trabalhos, assim como todas a definições de diagramação dos elementos da capa e do miolo do livro, levando em conta que o livro terá continuações já planejadas. Ademais, espera-se que esse trabalho sirva de contribuição para futuros projetos que possuam o mesmo tema, já que é difícil encontrar referências aplicadas sobre como diagramar e ilustrar um livro.

REFERÊNCIAS

A. A. de Salles e C. R. Fernández. **O impacto das radiações não ionizantes da telefonia móvel e o princípio da precaução.** livro: POLUIÇÃO ELETROMAGNÉTICA.

ABREU, Antônio Suárez. **O Design da Escrita,** Redigindo com Criatividade e beleza, Inclusive Ficção. Ateliê Editorial, SP, fevereiro de 2012.

AGUIAR, Henrique Gaffo. **Produção gráfica, funcional e profissional na publicidade**. Artigo, academia.edu. Data não especificada.

ALMEIDA, Pedro. **Censura aos livros infanto-juvenis.** PUBLISHNEWS, 18 de novembro de 2019.. Disponível em: https://www.publishnews.com.br/materias/2019/11/18/censura-aos-livros-infantojuvenis. Acesso em: 5 de setembro de 2020

ALVES, Cláudio Diniz. **Cálculo da lombada**. O quê do Livro. 12 de maio de 2008. Disponível em: http://oquedolivro.blogspot.com/2008/05/clculo-da-lombada.html. Acesso em: 7 de novembro de 2020.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. 2. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Bookman, 2012.

BAER, Lorenzo. **Produção gráfica**. São Paulo: SENAC, 2004.

BARBOSA, Conceição. **Manual Prático de Produção Gráfica**. Editora Principia.

CANDIDO, Antônio. **Literatura e Sociedade.** 9 edição Rio de Janeiro, 2006.

CESAR, Newton. **Direção de arte em propaganda.** Brasília: Senac. 2006

CIRILO, Danielle. **4ª edição: Histórias vividas na edição anterior, ficam marcadas na 25ª Bienal do Livro SP.** Site: lá vem história, 29 de Agosto de 2018. Disponível em: https://www.lavemhistoria.com.br/2018/08/29/4a-edicao-historias-vividas-na-edicao-anterior-ficam-marcadas-na-25a-bienal-do-livro-sp/. Acesso em: Acesso em: 5 de setembro de 2019.

DODE, Adilza Condessa e L. D., Mônica Maria. **Poluição Ambiental e Exposição Humana a Campos Eletromagnéticos: Ênfase nas Estações Radiobase de Telefonia Celular** (livro: POLUIÇÃO ELETROMAGNÉTICA).

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FAGGIANI, Katia. **O poder do Design:** da ostentação à emoção. Brasília: Thesaurus, 2006.

FECOMERCIOSP. **Mercado literário em crise: "Falar em preço é uma defesa do não leitor", diz presidente da Livraria Cultura.** Agosto de 2018. Disponível em: https://www.fecomercio.com.br/noticia/mercado-literario-em-crise-falar-em-preco-e-uma-defesa-do-nao-leitor-diz-presidente-da-livraria-cultura. Acesso em: 29 out 2019.

FERREIRA, Andrea. **Psicologia e Adolescência.** Psicólogo e Terapia, Psicólogos em São Paulo.

FONSECA, Lêda Maria da. **Leitura de imagens e a formação de leitores**. In: GÓES, Lúcia P.

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & design gráfico:** design e produção gráfica de impressos e livros. Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Bookman, 2008.

FRANCO, Maria Eugênia Santana. **Os meios de comunicação em massa e o sistema jurídico: a mídia como um instrumento de controle social.** Universidade Federal de Uberlândia-MG, Edição 42, 2014.

FREEPIK. [Málaga]: Freepik Company, 2020. Disponível em: <https://www.freepik.com/>. Acesso em: 10/11/2020.

GARFIELD, Simon Garfield. **Just My Type:** A Book About Fonts. 4 setembro 2012.

GIL, Antônio Carlos, 1946- Como elaborar projetos de pesquisa / Antônio Carlos Gil. – 3. ed. – São Paulo: Atlas, 1991.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto**: Sistema de Leitura Visual da Forma. Escrituras Editora, 9º edição, SP, 2009.

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial:** criando livros completos. Julho, 2013. Teresópolis, RJ

HASLAM, Andrew. **O livro e o design II:** como criar e produzir livros. Editora Rosari, 2.ed. 2006.

HEITLINGER, Paulo. **Tipografia**, Escolha de uma fonte apropriada. 2007. Disponível em: http://www.tipografos.net/boas-praticas/fonte-apropriada.html#top. Acesso em: 25 de outubro de 2020.

HENDEL, Richard. **O design do livro.** SP, Ateliê Editorial, 2003.

LIMA, Eduardo; TREVISAN, Rita. **"O que é e como funciona a regra dos terços?",** Nova Escola, São Paulo, 2011. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/1015/o-que-e-e-como-funciona-a-regra-dostercos Acesso em: 3 de setembro de 2020.

LIMA, Rubens. **Livros: tamanhos e formatos mais comuns**. O Capista Blog. Disponível em: https://capista.com.br/livros-tamanhos-e-formatos-mais-comuns/. Acesso em: 12 de setembro de 2020.

MARIANO, Thaís. **Livros de aventura que todo fã do gênero deveria conhecer**. Recreio, UOL. 9 de abril de 2020. Disponível em: https://recreio.uol.com.br/entretenimento/livros-de-aventura-que-todo-fa-do-genero-deveria-conhecer.phtml. Acesso em: 30 de novembro de 2020.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do herói: A estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.

MLPAPER. Conceitos Gráficos. Disponível em: https://www.mlpaper.com.br/blog/. Acesso em: 25 de outubro de 2020.

MINUZZI, Luara... [et al.] **Literatura Infantojuvenil**. Porto Alegre: SAGAH, 2019.

MIRANDA, Johann Dakitsch. **Projeto de desenvolvimento de ilustrações para livro de fantasia e ficção científica publicado em mídia digital: "o cavaleiro e o mercenário"**. Universidade Tecnológica Federal Do Paraná Campus Curitiba – Sede Central Departamento Acadêmico De Desenho Industrial Curso Tecnologia Em Design Gráfico. Curitiba, 2018.

NUNES, Myllena Rodrigues et al. **A importância das ilustrações na literatura infantil e a necessidade de formação de leitores de imagens**. Anais V ENLIJE... Campina Grande: Realize Editora, 2014. Disponível em: http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/5802. Acesso em: 24/04/2020, 16:02.

OLIVEIRA, Fábio Daniel Gomes. **Relatório de estágio**: licenciatura em comunicação multimídia. IPG: Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto. Dezembro, 2013.

PETIT, Michele. **Os jovens e a leitura**, uma nova perspectiva, 1998. Editora 34, SP, 2008.

PIXABAY, 2020. Disponível em: https://pixabay.com/pt/. Acesso em: 10/11/2020.

POLUIÇÃO ELETROMAGNÉTICA: Saúde pública, meio ambiente, consumidor e cidadania: impactos das radiações das antenas e dos aparelhos celulares. Caderno Jur., São Paulo, v 6, nº 2, p 288, abril/junho 2004.

RAMOS, Graça. **A imagem nos livros infantis: caminhos para ler o texto visual.** Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

RAQUEL, Cozer. **Literatura juvenil ganha subdivisões e alimenta discussão sobre perfis dos leitores**. FOLHA DE S. PAULO, 14 de dezembro de 2013. Disponível em: https://m.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/12/1385277-literatura-juvenil-ganha-subdivisoes-e-alimenta-discussao-sobre-perfis-dos-leitores.shtml. Acesso em: 3 de setembro de 2020.

RICHE, Maria Rosa Cuba. **Texto e Ilustrações: a produção de sentidos da leitura**. Instituto De Aplicação Fernando Rodrigues Da Silveira – UERJ, 2014.

SCHROEDER, Manoel Alexandre. **Análise da percepção de uma metodologia não linear em design gráfico** [dissertação] / Manoel Alexandre Schroeder; orientador, Gilson Braviano. - Florianópolis, SC, 2009.

CASTAGINI, Andrea da Silva; BALVEDI, Fabianne. **Ilustração digital e animação**. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. Curitiba: SEED – Pr., 2010. - 52 p. – (Cadernos temáticos).

SIGNIFICADOS. Significado de Gnose. Dezembro de 2017. Disponível em: https://www.significados.com.br/gnose/. Acesso em: 19 jun 2020.

SILVA, Carlos Teixeira da Silva; NAKATA, Milton Koji. **Parâmetros para produção de ilustração:** uma abordagem metodológica dos processos de criação. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Belo Horizonte, MG, 04 a 07 de outubro de 2016.

SLYTHE, Margaret R. **The art of illustration: 1750-1900.** Londres: Libray Association, p. 9, 1970.

STARTUP.SC. **Startup catarinense cria app para estimular a troca de livros entre amigos.** Janeiro de 2019. Disponível em: https://www.startupsc.com.br/startup-catarinense-cria-app-para-estimular-a-troca-de-livros-entre-amigos/. Acesso em: 29 out 2019.

TOMÉ, Maria da Conceição; BASTOS, Glória. **A ilustração na literatura para jovens:** a imagem do Outro. CIEC- Centro de Investigação em Estudos da Criança da Universidade do Minho, 2010

VALBUENA, V.M Joaquín E. Amortegui**. Hercólubus ou planeta vermelho**. SP, 2000.

VALBUENA, V.M Joaquín E. Amortegui**. Síntese das três montanhas**. 1º edição, SP, 1993.

VEJA. **As pessoas só se tornam adultas aos 30 anos, apontam cientistas**. Redação, 19 de março de 2019. Disponível em: https://veja.abril.com.br/saude/vida-adulta-so-comeca-aos-30-dizem-cientistas/. Acesso em: 12 de setembro de 2020.

VEJA. **Uso da tecnologia faz com que estudantes esqueçam livros.** Agosto de 2011. Disponível em: https://veja.abril.com.br/educacao/uso-da-tecnologia-faz-com-que-estudantes-esquecam-livros/. Acesso em: 29 out 2019.

VIEIRA, André. **Tamanhos de Livros: Qual escolher?** Post de Rodrigo Rocha. Rocha, Soluções Gráficas. 3 de abri de 2018. Disponível em: https://graficarocha.com.br/tamanhos-de-livros-qual-escolher/. Acesso em: 12 de setembro de 2020.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade de Marca;** tradução Joaquim da Fonseca. - 2. ed. - Porto Alegre: Bookman, 2008. 288p.: il.; 28 cm.

XIX BIENAL I. DO LIVRO RIO. **Maior festival literário do Brasil oferece 'uma Bienal para cada público'.** Rio de Janeiro, Agosto de 2019. Disponível em: https://www.bienaldolivro.com.br/releases/maior-festival-literario-do-brasil-oferece-uma-bienal-para-cada-publico/. Acesso em: 21 set 2019.

WEOR, V.M Samael Aun. **A Grande Rebelião**. 2º edição 1993 SP.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração.** Porto Alegre, Bookman, 2009

APÊNDICES

APÊNDICE A – Personas

Persona 1

PERSONA 01

O que valoriza:

Livros e gibis

Jogos e animes

Filmes

Saúde e natureza

Família e amigos

Todos os tipos de animais

Estudar

Dados Demográficos:

Luís, 15 anos

Rio de Janeiro, RJ

Estudante, primeiro ano do ensino médio

É um pouco introvertido

Gosta de estudar, ler livros e gibis, jogar videogame e assistir anime

Adora gatos e cachorros

Suas disciplinas favoritas são artes, biologia e português

O que é ter sucesso:

Terminar os estudos com eficiência, poder seguir o futuro que quer

Poder cuidar e salvar os animais como veterinário

Fazer o que gosta e se expressar da maneira que quiser

Prazer Futuro:

Passar no vestibular e entrar na faculdade de letras ou veterinária

Terminar o ensino médio com notas altas

Fazer intercâmbio em algum pais da Europa

Ter sua própria clínica veterinária

Escrever um livro

Dor futuro:

Ganhar notas baixas

Não conseguir se tornar o que deseja quando crescer

Perder a vontade de ler ou estudar

Quais as frustações:

Ter poucos bons amigos

Não conseguir se expressar como gostaria

Quando percebe que anda jogando e lendo mais do que deveria, e dando pouca atenção para sua família

Fonte: da autora

Persona 2

PERSONA 02

Dados Demográficos:

Manuela, 20 anos

Palhoça, SC

Universitária, estudante do curso de Artes Visuais, UFSC

Gosta de estudar, ler livros, ir ao karaoke e sair com os amigos

Adora fazer trilhas na natureza e viajar para novos lugares

Procura manter um estilo de vida saudável

Prazer Futuro:

Viajar para conhecer o Machu Picchu, no Peru

Visitar a floresta amazônica e mais lugares no mundo

Se formar junto com os amigos

Viver trabalhando com a arte

Dar aula de artes para crianças e ler para elas

Dor futuro:

Preocupação com o futuro do pais

Não conseguir viver trabalhando com a arte

Não ter sua voz ouvida

Não conseguir bancar suas viagens com o salário da sua profissão

O que valoriza:

Os pais e os amigos

Alimentos saudáveis

Ler e desenhar

Viajar e visitar amigos e parentes

Os professores e as escolas e universidades

Trabalhar com o que ama

O que é ter sucesso:

Se formar, exercer sua profissão e levar uma vida e mais saudável, leve e feliz

Encontrar um namorado com mesma visão da vida

Quais as frustações:

Ter perdido tempo quando criança ao não se dedicar tanto aos estudos quanto deveria

Ter comido muita besteira quando mais nova

Não ter valorizado muito sua amizades com os colegas do fundamental e do ensino médio

Não ter dedicado tanto tempo quando criança para ler e desenhar

Fonte: da autora

Persona 3

PERSONA 03

O que valoriza:

Valoriza os amigos

A família

Livros

Bons filmes

Animais

Flores e plantas

Estudo

Dados Demográficos:

Lúcia, 25 anos

Florianópolis , SC

Jornalista

Gosta de conversar, ver filmes, estudar e buscar notícias

Prefere filmes e livros de aventura e ficção, como Harry Potter e Senhor dos Anéis

Adora animais e natureza e tem curioriosidade em aprender mais sobre si mesma e sobre a vida

O que é ter sucesso:

Se tornar uma ótima e conhecida profissional

Ter sempre contado com os amigos

Se autorrealizar na vida

Prazer Futuro:

Conseguir um emprego melhor como jornalista

Escrever suas próprias reportagens

Entender melhor a si mesmo

Perder o medo e o orgulho que sente ao apresentar na frente das câmeras

Ter mais autocontrole

Dor futuro:

Não conseguir realizar seus sonhos

Ser despedida

Começar a não entender mais a si mesma

Que seus amigos e família se afastem pela distância

Quais as frustações:

De não sair muito com os amigos

De não visitar a família com a periodicidade que quer

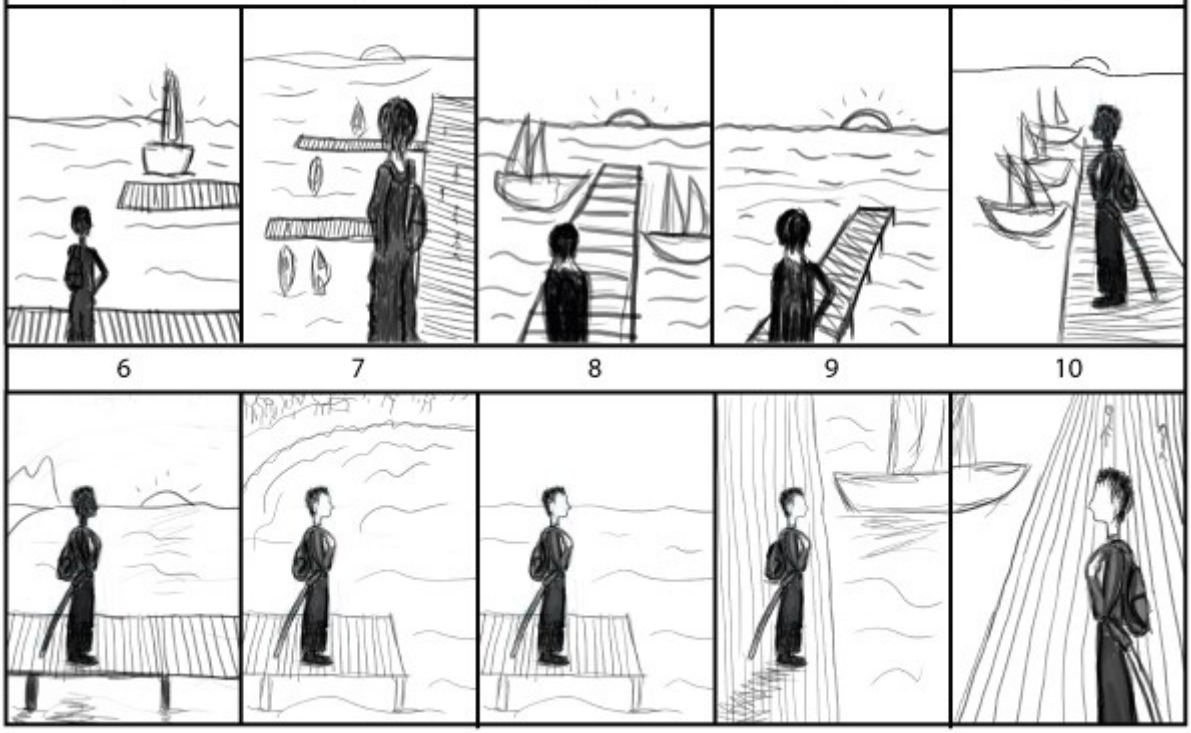
De não se permitir muito tempo de descanso do trabalho e descontração

Fonte: da autora

APÊNDICE B – Ferramenta “critérios de seleção”

Seleção da cena 1

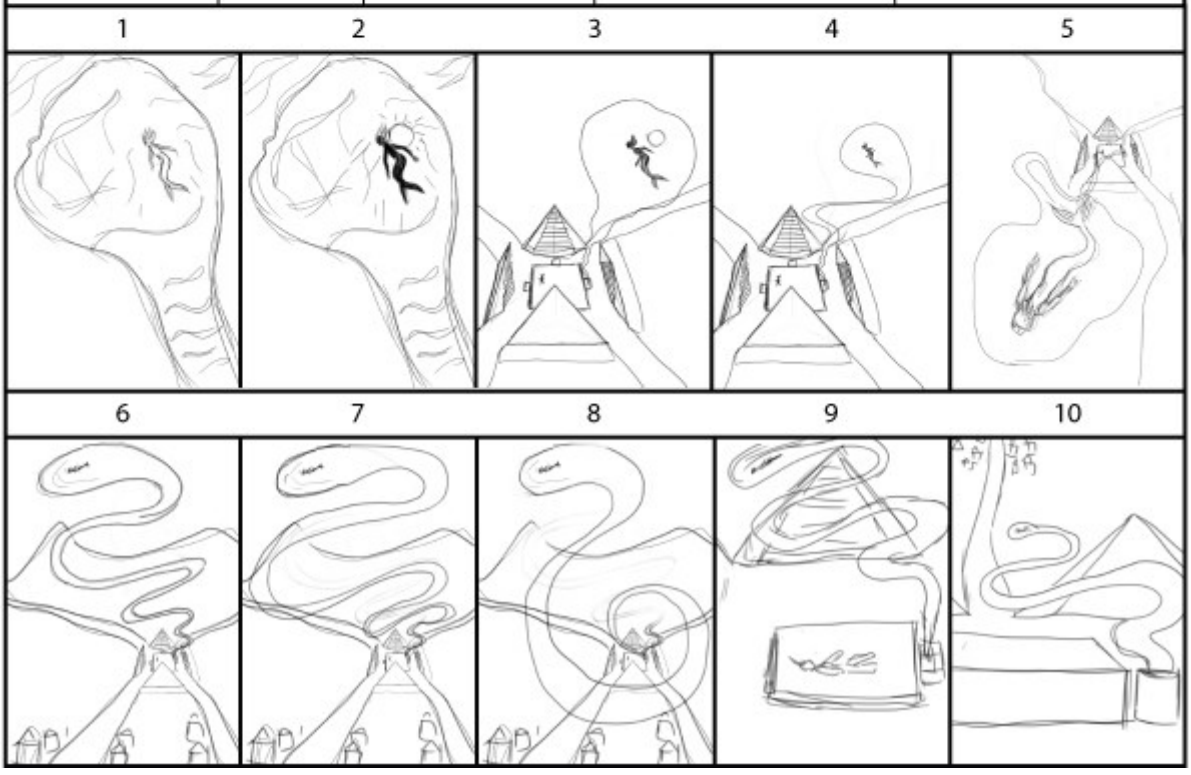
CENA 1				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Porto		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Amanhecer		1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10
PERSONAGENS	Protagonista		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
ELEMENTOS	Barcos		1, 2, 3, 5, 9, 10	4, 6, 7, 8
	Cais		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Mar		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Céu		1, 2, 3, 4, 5, 6, 8	7, 9, 10
CORES	Cores frias e acinzentadas		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	10
CONCEITO	O que deve comunicar	Suspense, expectativa	3, 5, 6, 8, 10	1, 2, 4, 7, 9
		Calmaria, silêncio	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	
	Organização dos elementos	Protagonista em primeiro plano	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	



Fonte: da autora

Seleção da cena 2

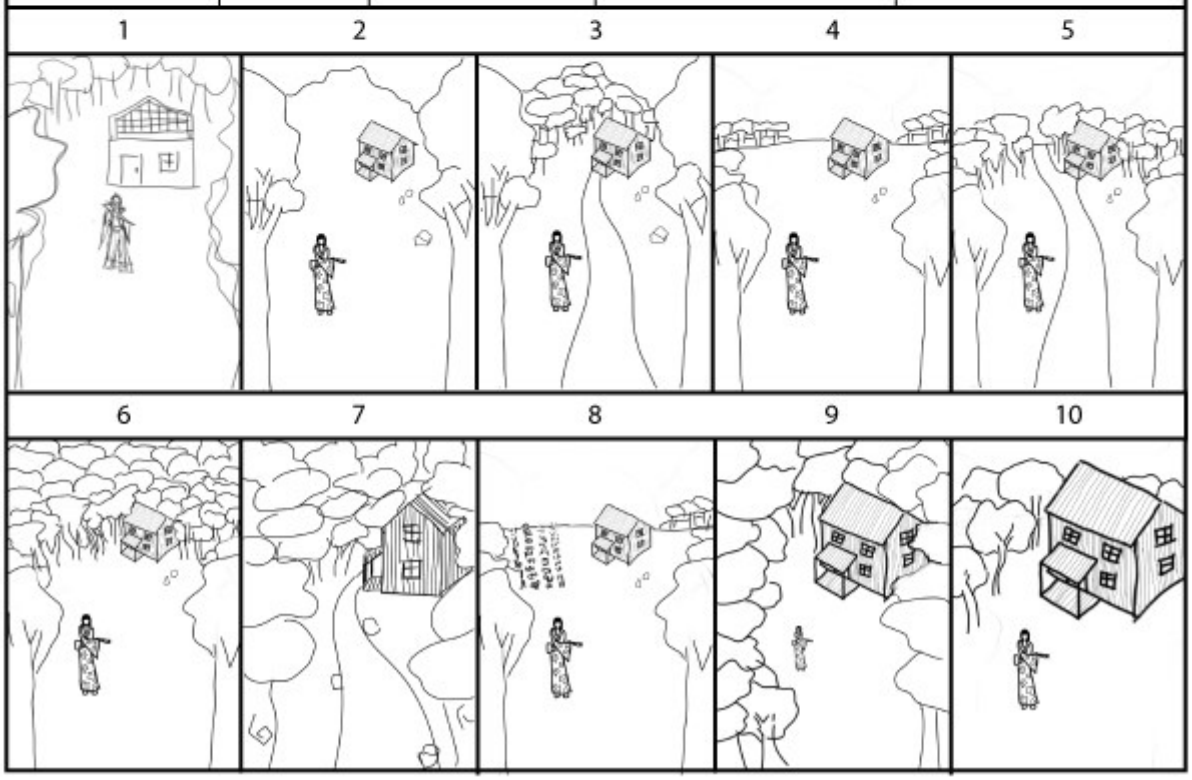
CENA 2				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Estádio		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2
TEMPO	Com sol		2, 3, 4	1, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Horário da tarde		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
PERSONAGENS	Tritão		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Minotauro		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	1, 2, 10
	Plateia		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2
ELEMENTOS	Arquibancada		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2
	Água		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Ringue		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2
	Céu		1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9	5, 10
CORES	Cores frias		1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9, 10
CONCEITO	O que deve comunicar	Surpresa, repentino	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	1, 2
		Libertação, encanto	1, 2, 3, 4, 6, 8	5, 9, 10
	Organização dos elementos	Tritão e água em primeiro plano, estádio em segundo	3, 5, 6, 8,	1, 2, 4, 9, 10



Fonte: da autora

Seleção da cena 3

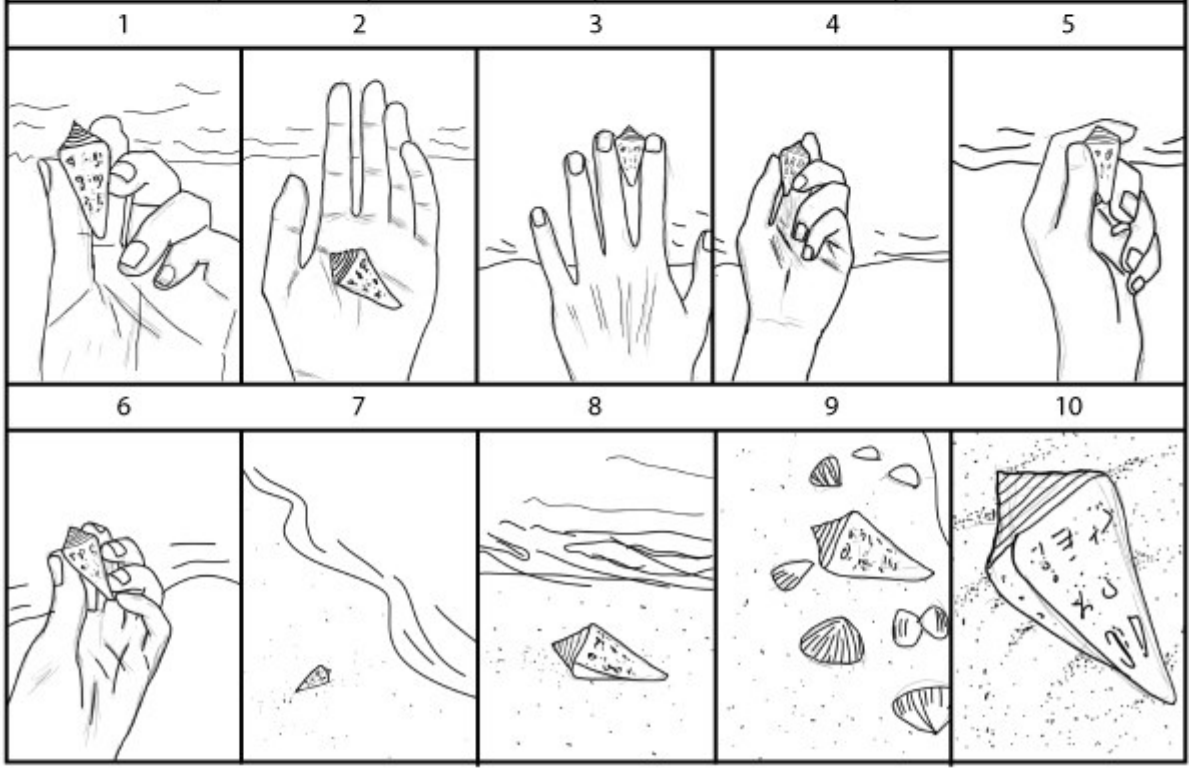
CENA 3				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Base do morro com casa		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Com sol		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Início da tarde		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
PERSONAGENS	Irmã do protagonista		1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	7
ELEMENTOS	Grama		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Árvores		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Casa		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CORES	Tons de verde		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Madeira		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CONCEITO	O que deve comunicar	Conforto, natureza	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,	9, 10
		Esconderijo, seguro	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10	4, 8
	Organização dos elementos	Árvores em 1º plano, Hana em 2º, e casa e topo do morro em 3º	1, 2, 3, 4, 8, 9	5, 6, 7, 10



Fonte: da autora

Seleção da cena 4

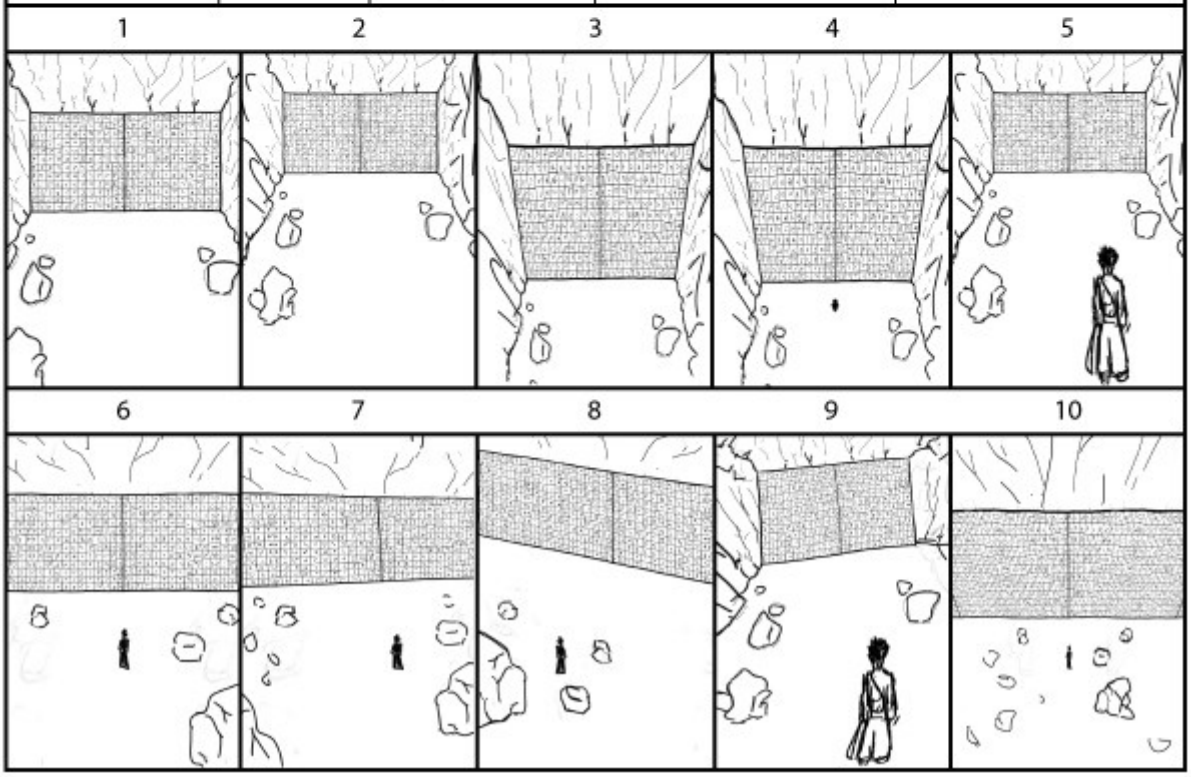
CENA 4				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Praia		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Com sol		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Amanhecer		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
PERSONAGENS	Eleusiano		1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10
ELEMENTOS	Mar		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	10
	Areia		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Conchas		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CORES	Azul		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	9, 10
	Tons claros de amarelo e ocre		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CONCEITO	O que deve comunicar	Conforto, beleza	1, 2, 4, 5, 8, 9, 10	3, 6, 7
		Curiosidade, empatia	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8	6, 9, 10
	Organização dos elementos	Concha e mão em primeiro plano - plano de detalhe	1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10



Fonte: da autora

Seleção da cena 5

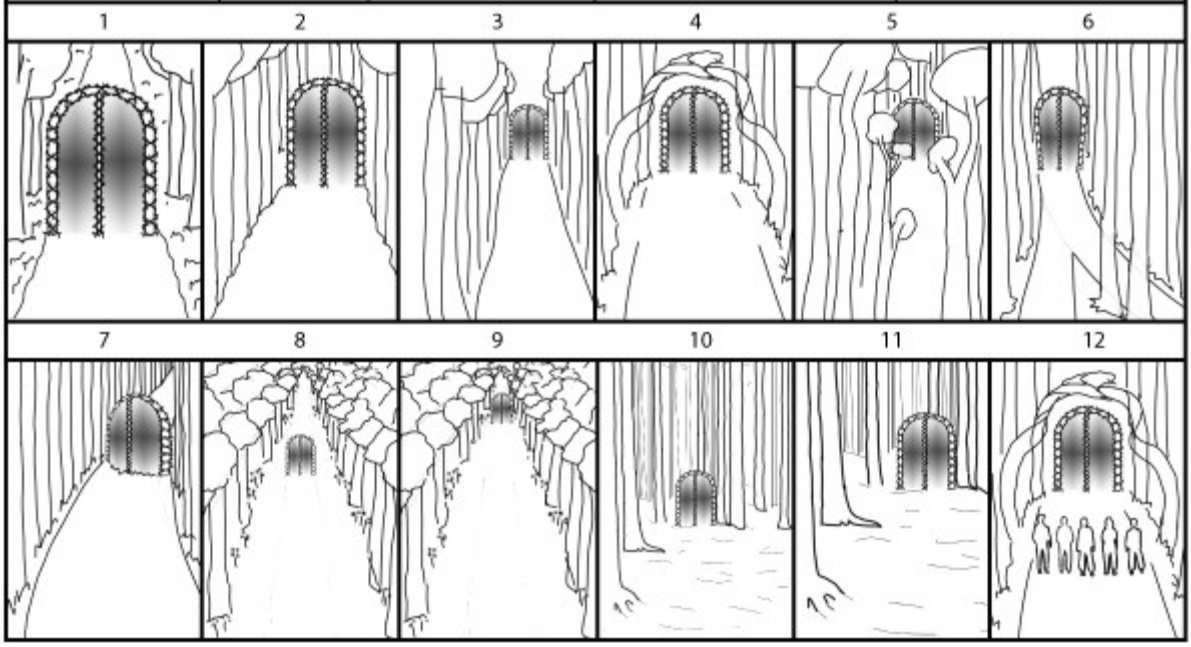
CENA 5				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Caverna		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Irrelevante			
PERSONAGENS	Protagonista		4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3
ELEMENTOS	Terra		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Pedras		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Portão de pedra		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CORES	Tons de marrom		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CONCEITO	O que deve comunicar	A grandiosidade da caverna e os símbolos da muralha	2, 4, 6, 7, 8, 10	1, 3, 5, 9
	Organização dos elementos	Muralha em segundo plano diante do protagonista	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3



Fonte: da autora

Seleção da cena 6

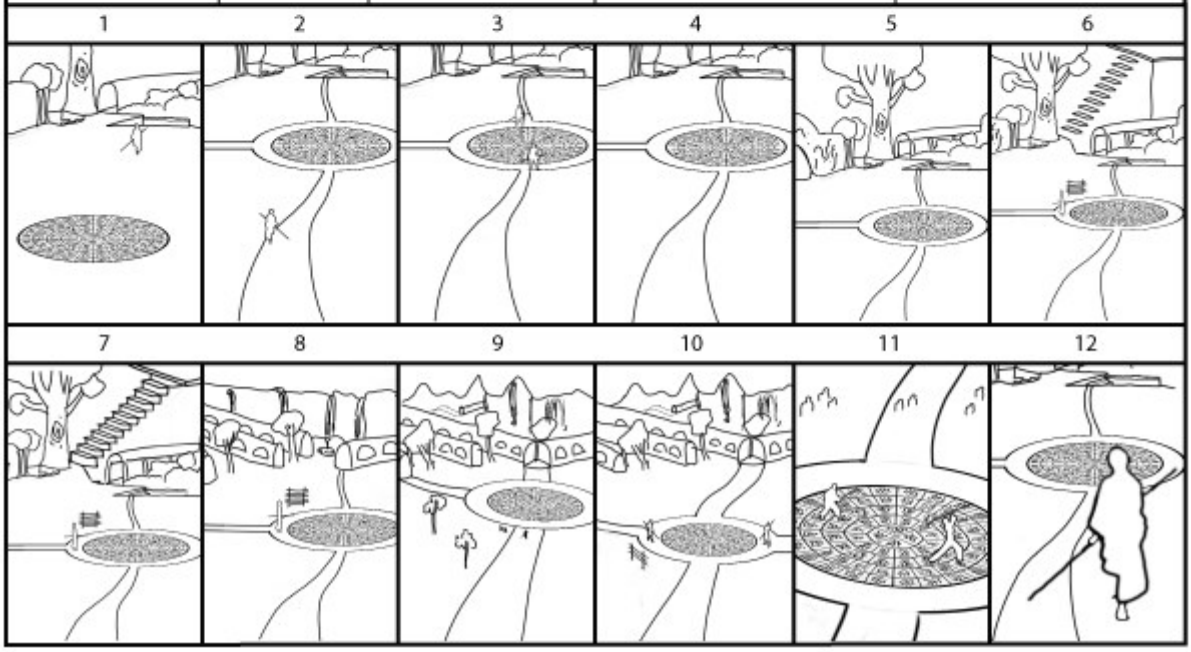
CENA 6				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Floresta		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
TEMPO	Com sol		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Horário da tarde		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
PERSONAGENS	Protagonista e grupo		12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
ELEMENTOS	Portal		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Trilha		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12	10, 11
	Árvores		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
CORES	Verde			
	Cor de cobre		1, 2, 4, 6, 7, 11, 12	3, 5, 8, 9, 10
CONCEITO	O que deve comunicar	Mistério, magia	1, 2, 3, 4, 10, 11, 12	5, 6, 7, 8, 9
		Caminho	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	5
	Organização dos elementos	Trilha e árvores em 1º plano, portal em 2º plano	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	



Fonte: da autora

Seleção da cena 7

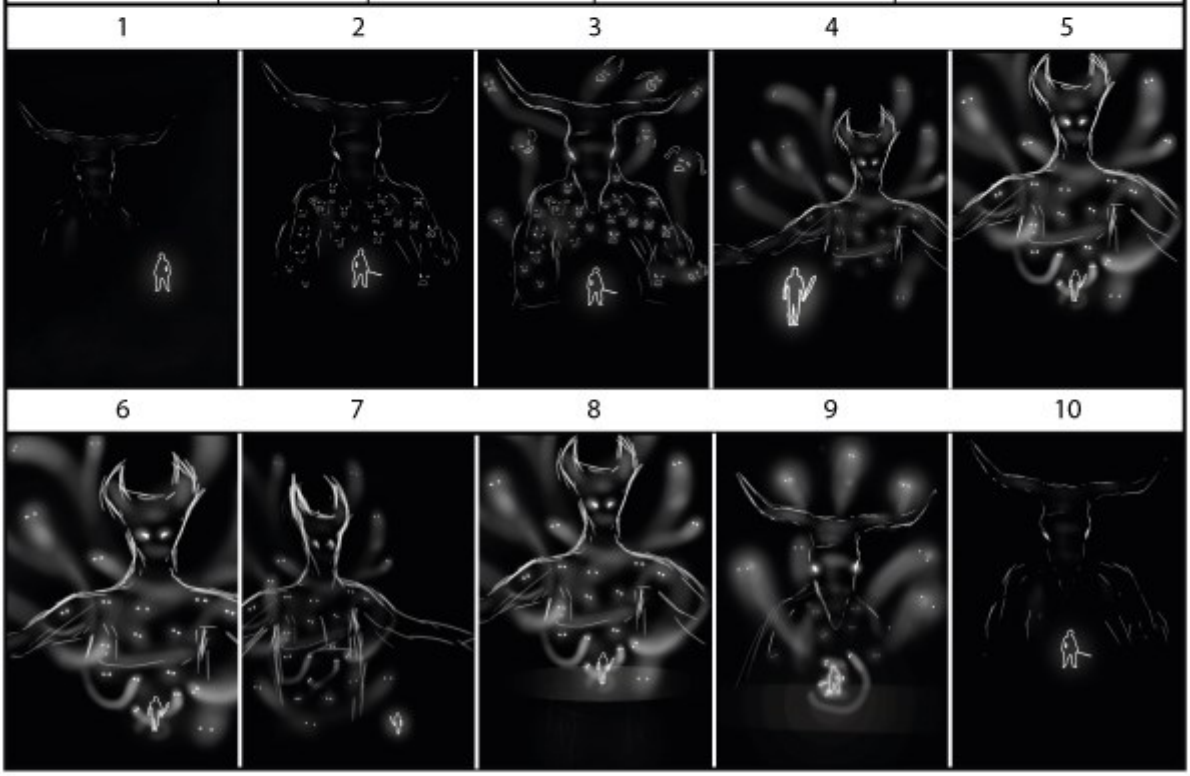
CENA 7				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Centro da cidade		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
TEMPO	Com sol		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Horário da tarde		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
PERSONAGENS	Eleusiano		1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	4, 5
	Guerreiro eleusiano		3, 10, 11	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12
	Plateia		11	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12
ELEMENTOS	Bastões		1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	4, 5
	Expositório de bastões		6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 11, 12
	Extutura em relevo no chão		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Casas		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12	11
CORES	Tons de marrom		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
CONCEITO	O que deve comunicar	Expectativa	1, 2, 3, 5, 9, 10, 11, 12	4, 6, 7, 8
		Introspecção	1, 2, 6, 7, 8, 9, 12	3, 4, 5, 10, 11
	Organização dos elementos	Personagem em 1º plano, estádio em 2º cidade em 3º	2, 3, 9, 10, 12	1, 4, 5, 6, 7, 8, 11



Fonte: da autora

Seleção da cena 8

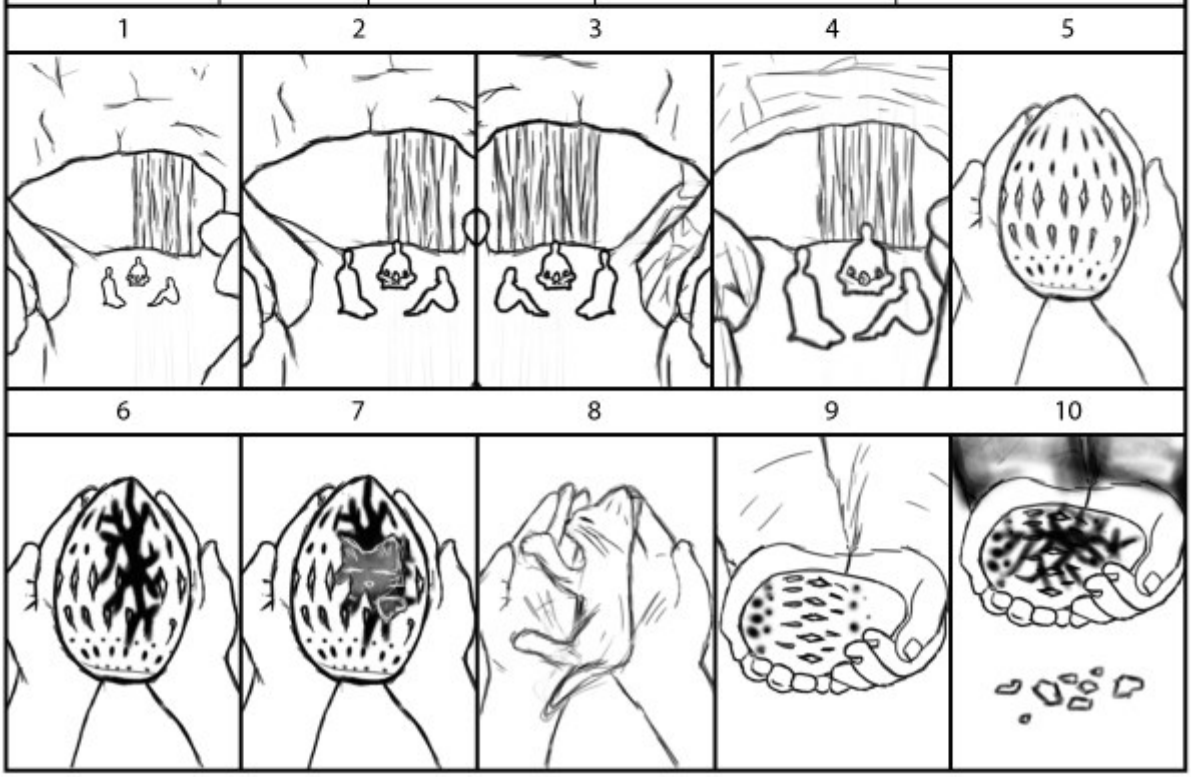
CENA 8				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Quinta dimensão		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Irrelevante			
PERSONAGENS	Protagonista		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Guardião		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Defeitos soltos		2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	1, 10
ELEMENTOS	Espada		2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1
CORES	Preto		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CONCEITO	O que deve comunicar	Temor, mistério	1, 3, 5, 7, 8, 9	2, 4, 6, 10
		Expectativa	3, 4, 5, 6, 8, 9	1, 2, 7, 10
		Intimidação	3, 5, 6, 9	1, 2, 4, 7, 8, 10
	Organização dos elementos	Personagem em 1º e monstro em 2º plano	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	



Fonte: da autora

Seleção da cena 9

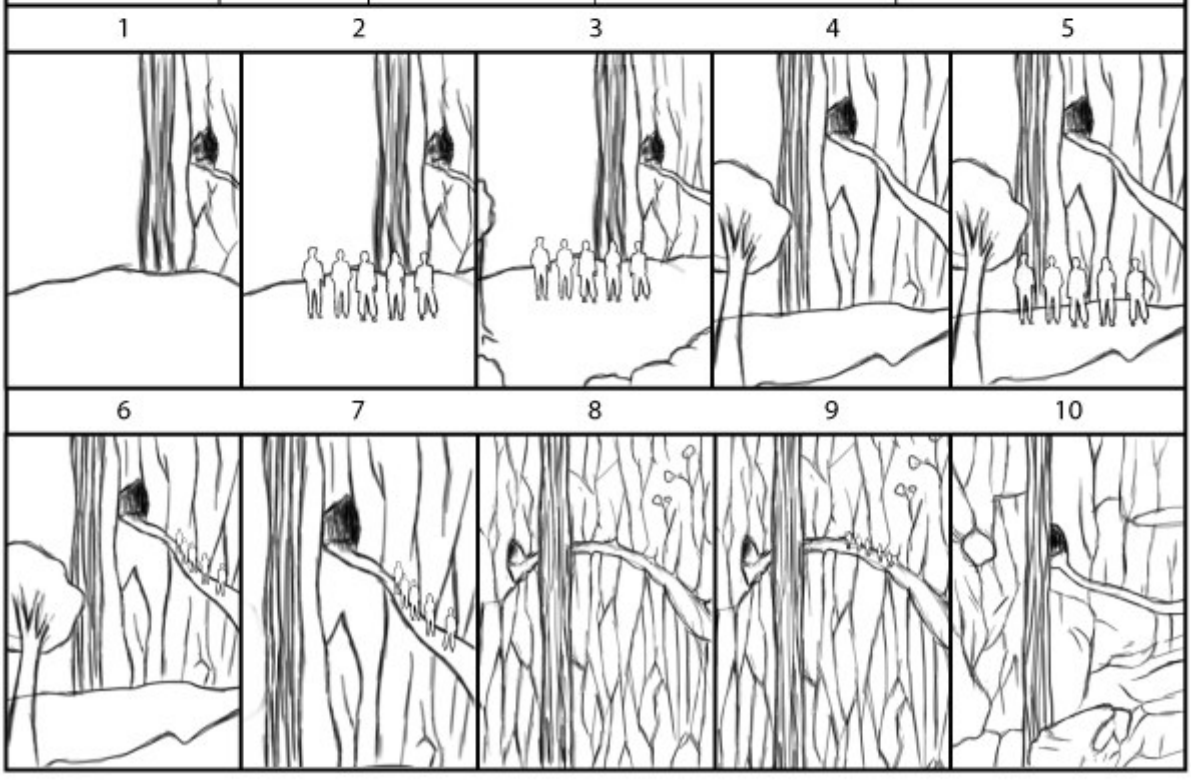
CENA 9				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Caverna na montanha		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Ensolarado		1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8, 9, 10
PERSONAGENS	Eleusiano		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Pedro e Dara		1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8, 9, 10
	Filhote ou ovo		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
ELEMENTOS	Casca de ovo		10	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Cachoeira		1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8, 9, 10
	Paredes da caverna		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CORES	Marrom		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Azul		1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8, 9, 10
CONCEITO	O que deve comunicar	Emoção, felicidade	6, 7, 8, 10	1, 2, 3, 4, 5, 9
		União	2, 3, 4, 7, 8	1, 5, 6, 9, 10
		Esperança	7, 8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10
	Organização dos elementos	Personagens em 1º plano, cenário em 2º plano	5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4



Fonte: da autora

Seleção da cena 10

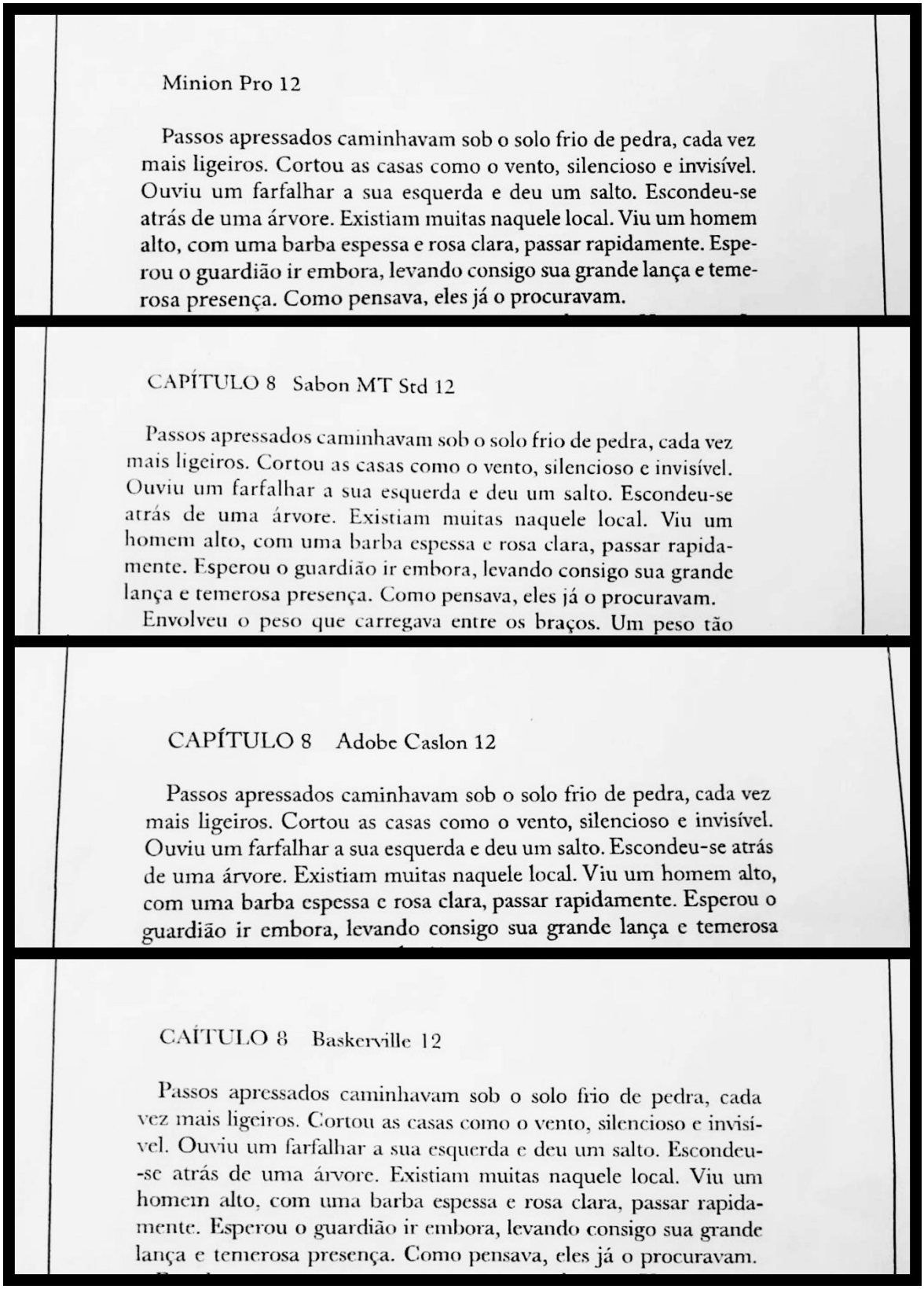
CENA 10				
CRITÉRIOS E REQUISITOS DE SELEÇÃO			ATENDE	NÃO ATENDE
CENÁRIO	Penhasco com cachoeira		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
TEMPO	Horário da tarde		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
PERSONAGENS	Protagonista e grupo		2, 3, 5, 6, 7, 9	1, 4, 8, 10
ELEMENTOS	Penhasco		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Cachoeira		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Árvores/plantas		3, 4, 5, 6, 8, 9	1, 2, 7, 10
	Céu		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	8, 9, 10
CORES	Azul		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Verde		4, 5, 6, 8, 9	1, 2, 3, 7, 10
	Marrom		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
CONCEITO	O que deve comunicar	Admiração	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	1, 2, 10
		Despedida	2, 3, 5, 6, 7, 9	1, 4, 8, 10
	Organização dos elementos	Personagem e trilha em 1º ou 2º plano cachoeira em 3º	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	10



Fonte: da autora

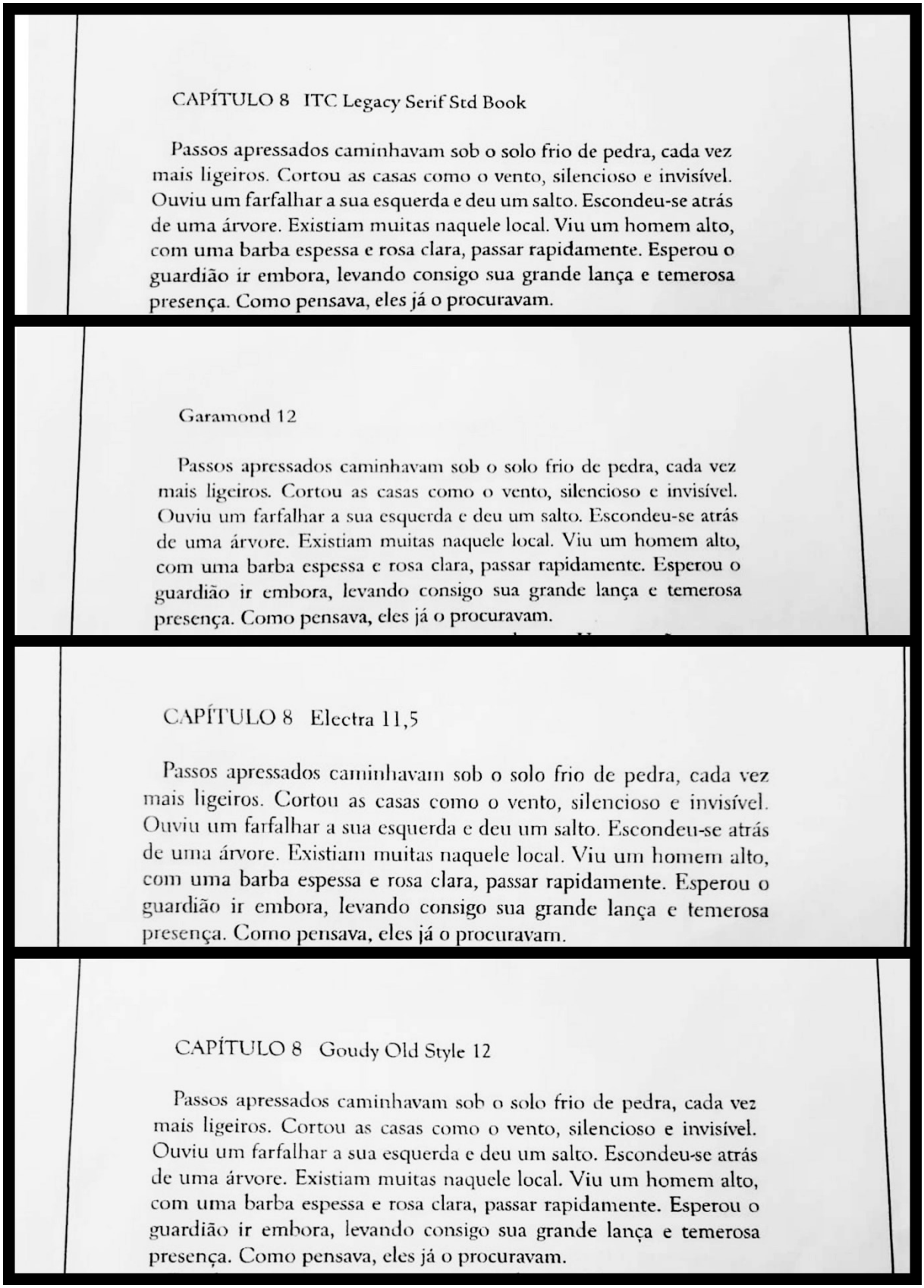
APÊNDICE C – Teste de tipografia

Teste de tipografia 1



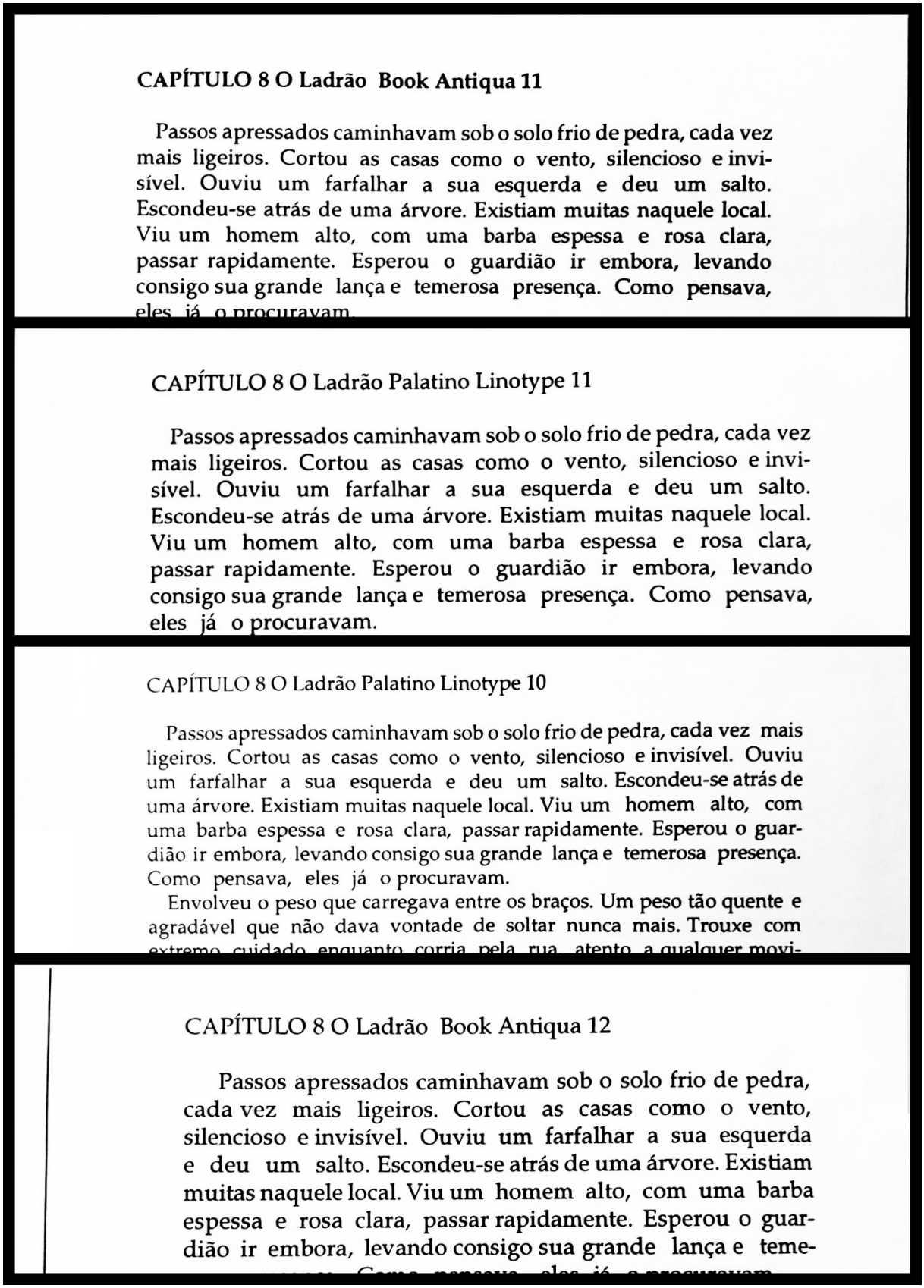
Fonte: da autora

Teste de tipografia 2



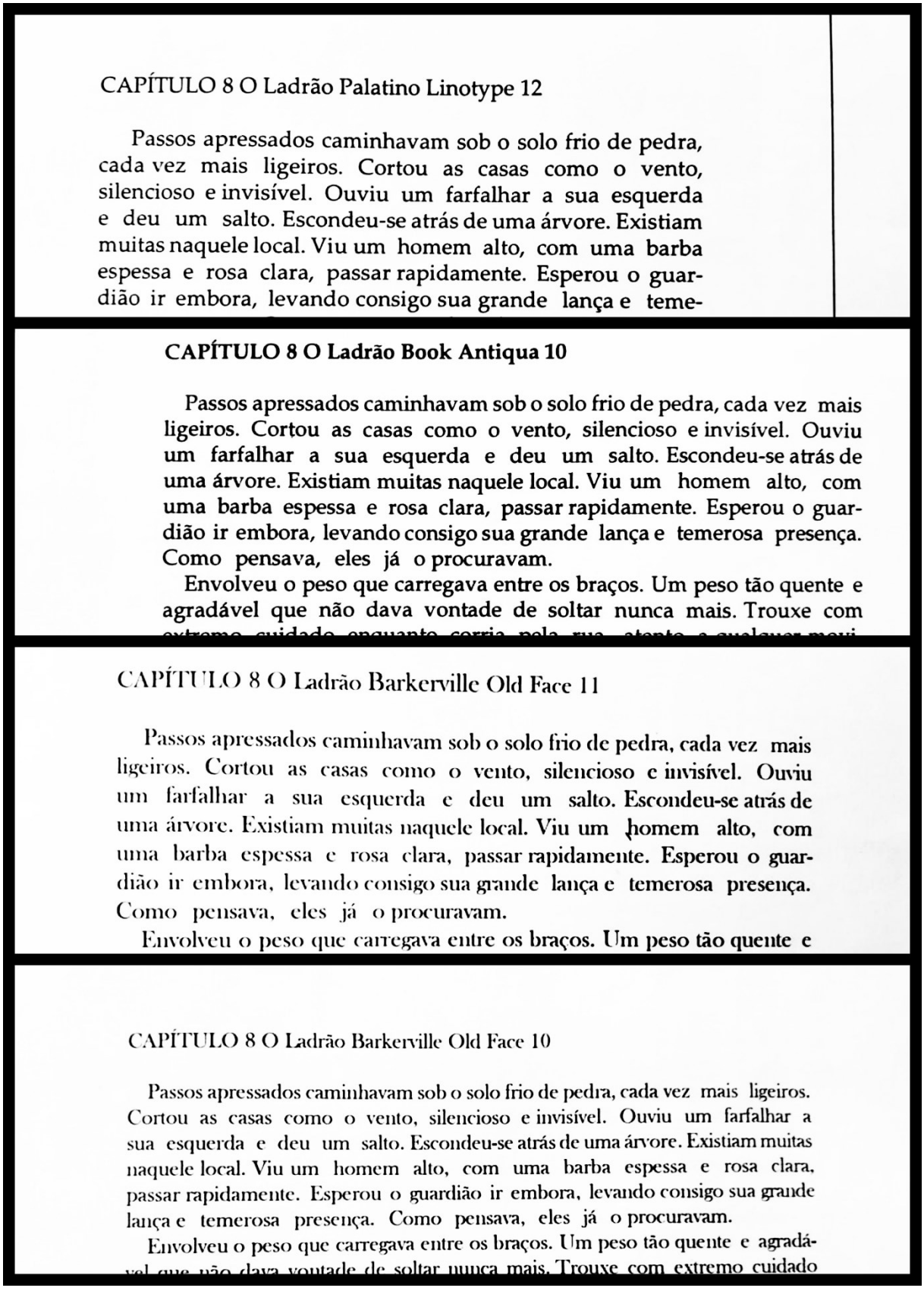
Fonte: da autora

Teste de tipografia 3



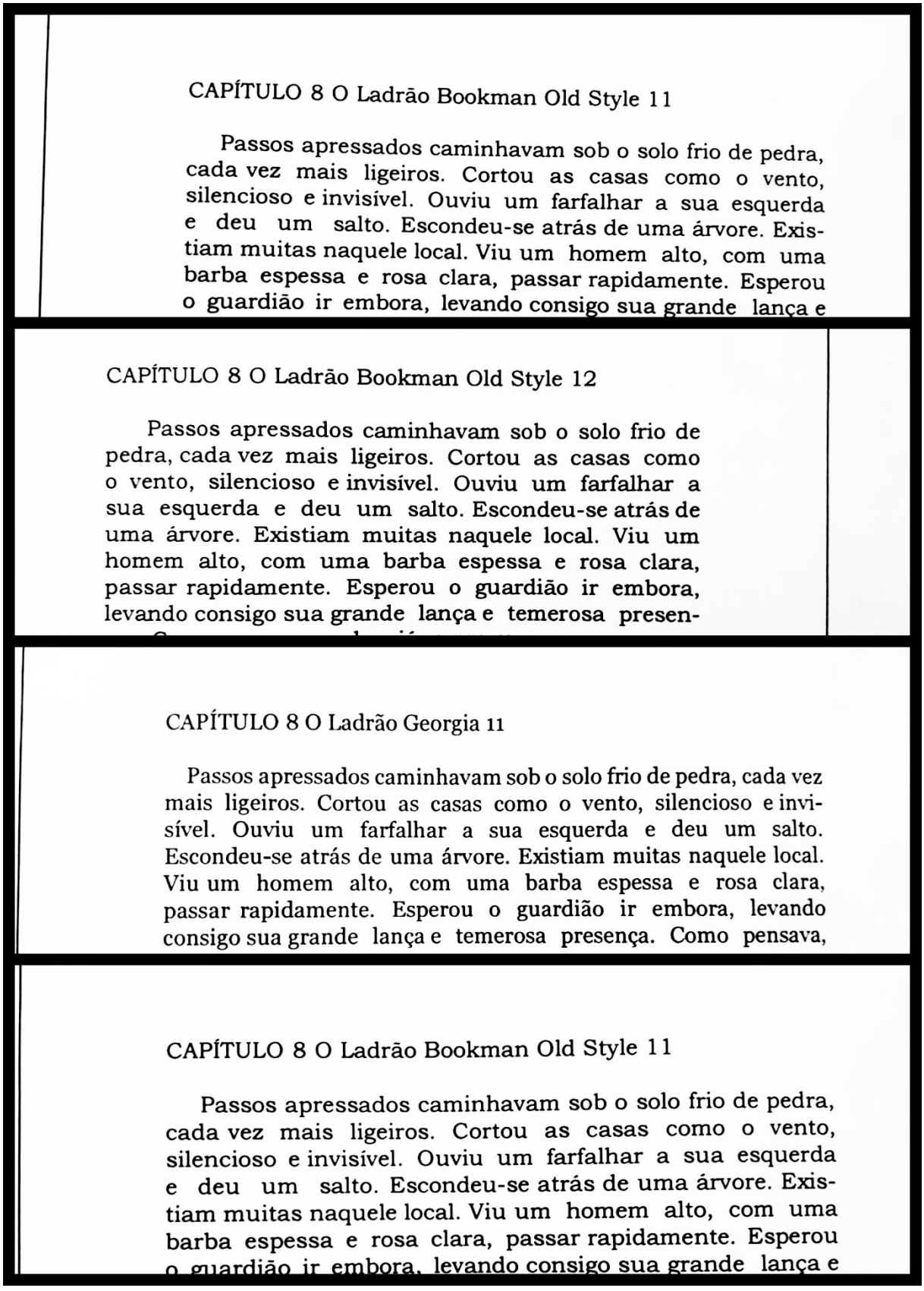
Fonte: da autora

Teste de tipografia 4



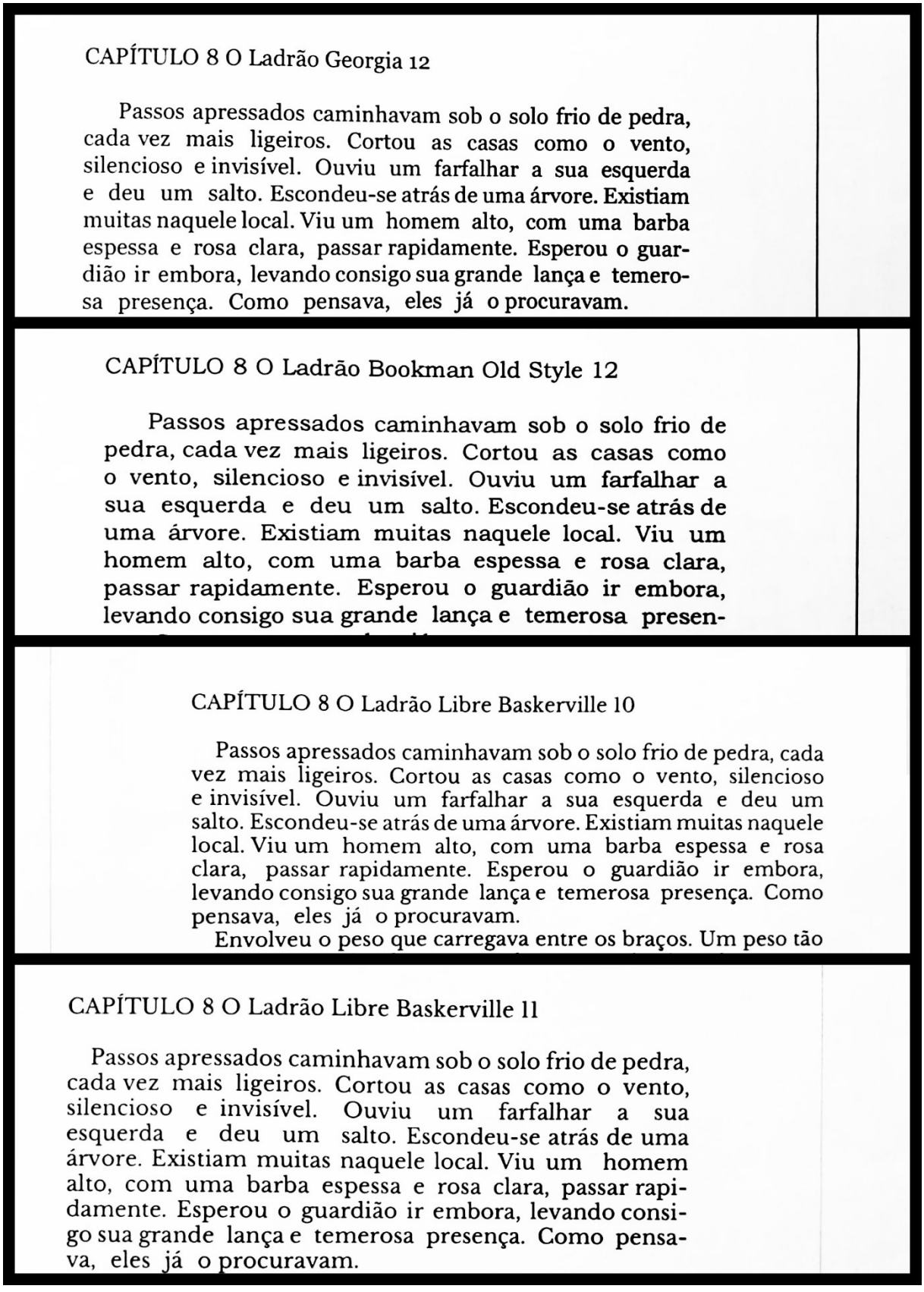
Fonte: da autora

Teste de tipografia 5



Fonte: da autora

Teste de tipografia 6



Fonte: da autora