Universidade de Brasília

DEPARTAMENTO DE DESIGN

Stela Yu Jin Woo

10/0123767

Noite:

Livro Ilustrado Infantil

Brasília
2016

Stela Yu Jin Woo
10/0123767

Noite:

Livro Ilustrado Infantil

Relatório final da disciplina de Diplomação em Programação Visual, para o Departamento de Design da Universidade de Brasília.

Orientador: Evandro Perotto.
Participantes da banca: André Maya e Tino Freitas.

Brasília
2016

Resumo

O relatório a seguir documenta o desenvolvimento de um projeto de Design em Programação Visual para a Universidade de Brasília o qual explora as áreas de Literatura Infantil, Diagramação e Ilustração. O projeto desenvolvido foi um livro ilustrado infantil e autoral para o público infanto juvenil com a intenção de ser comercializado no mercado de livros infantis brasileiro.

O livro tem como temática a fantasia, enredo linear e com o propósito de entreter o leitor. Para a conclusão do trabalho, envolveu-se as etapas de pesquisa, conceituação, criação das das imagens e texto após fases de testes e processos que visam melhorar sua reprodução gráfica e para fins comerciais.

Palavras-chaves: Livro ilustrado, Design de livros, Ilustração, Literatura infantil.

Sumário

1. Introdução 1

2. Método 3

3. Levantamento de Dados 4

3.1. O que é um Livro Ilustrado? 4

3.2. Diferenças entre livros que apresentam imagens: 4

3.3. O livro ilustrado e livro imagem: 8

3.4. Limitações do Livro Ilustrado: 9

4. Livros de Referência 11

4.1. O Pequeno Príncipe: 11

4.2. Persépolis: 12

4.4. The House in the Night: 13

5. Referência Visual 14

6. Idealização do Livro 16

6.1. O protagonista 16

6.2. O Circo 16

6.3. O outro lado e a Noite 17

6.4. Conceituação da narrativa: 18

6.5. Paleta de Cores: 19

7. A narrativa 21

7.1. Esquematização do Narrativa: 21

7.2. Resumo da narrativa: 22

7.3. Segmentação da narrativa: 22

8. Elaboração do Storyboard 24

9. Requisitos do Projeto 25

10. Projeto Gráfico 26

10.1. Formato da página e Grid 26

10.2. Fonte Tipográfica: 27

10.3. Impressão 28

10.3.1. Papel: 28

10.3.2. Técnica de impressão: 28
11. Criação das composições 29
12. Ilustrações finais 30
13. Título do livro 32
14. Produção da capa e contracapa 32
14.1. Dimensões: 32
14.2. As Ilustrações: 32
15. Dados Técnicos 34
16. Conclusão 35
17. Bibliografia 36

Anexo 1 37

Lista de Figuras

Figura 1 - “As aventuras de Pedro o coelho” por Beatrix Potter (1902). 5

Figura 2 - “Desventuras em série” por Daniel Handler (1999). 5

Figura 3 - “Onde vivem os monstros” por Maurice Sendak (1963). 6

Figura 4 - “Persépolis por Marjane Satrapi” (2000-2003). 6

Figura 5 - “Era uma vez” por Benjamim Lacombe (2009).....7

Figura 6 - “A lagarta muito comilona” por Eric Carle (1969). 7

Figura 8 - Bárbaro, 2013 de Renato Moriconi. 8

Figura 9 - Foto da tela do ebook “O gato com chapéu” por Dr. Seuss, 1957. 9

Figura 10 - Sombras, 2010 de Suzy Lee. 10

Figura 11 - Página do livro “O Pequeno Príncipe” (1943). 11

Figura 12 - Página do “Persépolis” (2000-2003) por Marjane Satrapi. 12

Figura 13 - Página do “The House in the Night” 13

Figura 14 - Painel de estilo. 14

Figura 15 - Página do livro “A chegada”. 15

Figura 16 - Páginda do livro “A árvore vermelha”. 15

Figura 17 - Página do conto “Eric” do livro “Contos de lugares distantes”. 15

Figura 18 - alternativas de desenho do protagonista. 16

Figura 19 - Alternativas de ilustrações para o circo. 17

Figura 20 - Alternativas de ilustrações para a Coelha e a noite. 18

Figura 21 - Paleta de cores para representar o circo. 20

Figura 22 - Paleta de cores para representar a noite. 20

Figura 24 - Página do *storyboard criado.* *24*

Figura 26 - Página individual do livro com o grid. 26

Figura 27 - Página dupla teste com grid, rascunho e texto aplicados. 27

Figura 28 - Aplicações da tipografia Museo Sans 300. 27

Figura 29 - Pantone (Rosa) 806 U 100% e 25% 28

Figura 30 - Rascunho da composição de uma página dupla. 29

Figura 31 - Rascunho da composição de página individual. 29

Figura 32 - Rascunho de uma página única. 30

Figura 33 - Ilustração final de uma página única. 31

Figura 34 - Ilustracão finalizada e colorida pronta para ser diagramada. 31

Figura 35 - Ilustracão final da capa. 33

Figura 36 - Rascunho da contracapa. 33

1. Introdução

O livro sempre foi uma ferramenta de aprendizado, transmissão de ideias e documentação histórica e cultural de várias sociedades. O mesmo ocorre com o livro ilustrado pois aborda temas educativos, divulga novas ideias e ao mesmo tempo é uma documentação histórica e cultural da sociedade. Diferente dos livros sem imagens, o seu grande diferencial está na sua apresentação original e criativa, o qual se faz de uma narrativa cativante e emotiva tanto visual quanto textual. Sua forma singular de utilizar as imagens como ferramenta essencial para transmitir qualquer conteúdo seduzem os leitores ao primeiro contato.

Entretanto, atualmente o livro ilustrado infantil é visto e limitado apenas ao seu público formado de jovens leitores, geralmente crianças de 1 à 13 anos. Após os 13 já pertencem a categoria de leitores infanto juvenis. A principal razão deste problema é a falsa concepção de que o livro ilustrado infanto juvenil é uma mídia de abordagem superficial e simples e por isso é destinada à um público que não domina a leitura por completo. O mesmo ocorre de uma via para outra, pois acredita-se que o público de jovens leitores necessitam de artefatos chamativos e visuais, as ilustrações, para atrair atenção deste público e assim facilitando a transmissão do conteúdo. O mesmo erro acontece com o conteúdo que não pode em nenhum momento ser denso, complexo e “politicamente incorreto”. Tal ponto de visão muito difundidos ou equivocados, pois primeiramente a leitura da imagem requer uma certa formação e conhecimentos prévios de seus respectivos códigos além da interpretação pessoal, que esta, muito influenciada pela sociedade, conhecimento e cultura que o indivíduo se encontra. A existência de imagens que ilustram ou não um tema, não desmerece de forma alguma seu significado, quando bem executada ela só tem o que acrescentar.

Além do mais, o livro ilustrado não se limita apenas a leitura de seu texto e imagem, pois existe um cuidado em relação ao seu formato, dos materiais e técnicas utilizados para sua produção, da relação entre capa e seu conteúdo, a ordem da leitura, do silêncio que existe após folhear cada página e o próprio acabamento do livro em si. Ler um livro ilustrado vai muito além do que uma simples leitura rápida e muitas vezes apenas visual. Ela se encontra ao toque de cada página e a poesia que existe entre cada folha.

Conclui-se que a leitura de um livro ilustrado depende certamente da formação e sensibilidade do leitor. Diferentemente dos adultos, as crianças enxergam isso com muita

clareza pois ainda não adquiriram os “filtros” que a realidade da vida adulta o empregam em sua fase adulta.

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso em Design Gráfico é a criação de um livro ilustrado infantil autoral o qual a estudante é a escritora, ilustradora e designer do livro que posteriormente tem o fim de ser comercializado. Ou seja, é necessário que seja viável a sua reprodução em grande escala e seu comércio no ramo de livros infantis brasileiro.

O livro produzido tem o propósito principal de entreter o leitor de qualquer idade, porém tendo como público-alvo as crianças que dominam a leitura e por esta razão os conteúdos inapropriados a jovens abaixo de 13 anos foram proibidos, tais como sexo, violência, drogas, palavrões, etc. O livro também terá uma narrativa linear e puramente buscando o entretenimento do leitor.

Neste relatório pode-se ser encontrado o método e as etapas exigidas para a produção deste livro ilustrado impresso. Nele foi enfatizado a busca pela qualidade da narrativa, ideia, moral e a imagem, usando-se de recursos do fundamentos da imagem (imagem, cor e forma) e design (metodologia, diagramação e comunicação visual).

2. Método

Para desenvolver o projeto foi iniciado uma pesquisa de métodos que facilitassem a produção do trabalho e assim encontrar as melhores soluções. A partir do conhecimento adquirido e o contexto em que o produto foi inserido, foram organizados as etapas da seguinte forma:

I. Pesquisar tipologia de livros com imagens existem no mercado e qual abordar.
II. Buscar referencias de livros infantis ilustrados que possam servir de apoio e inspiração.
III. Criar perfil e alternativas visuais do protagonista.
IV. Definir o tema, conceito e moral do livro.
V. Criar o painel de estilo do livro.
VI. Definir os requisitos do projeto.
VII. Criar a narrativa do livro.
VIII. Definir o projeto gráfico: fonte, formato do livro, grid, forma de impressão e encadernação.
IX. Criar storyboard: organização sequencial visual baseado na narrativa já segmentada.
X. Fazer a composição de cada cena baseados no texto.
XI. Finalizar as composições finais com o material e técnica escolhidos.
XII. Escanear e tratar as imagens para o formato digital.
XIII. Diagramar o texto juntamente com as composições.
XIV. Criar o título do livro ilustrado.
XV. Produzir a capa e contra capa.
XVI. Imprimir o livro.
XVII. Encadernar o livro.

3. Levantamento de Dados

3.1. O que é um Livro Ilustrado?

O livro ilustrado engloba vários gêneros pertencentes às categorias da literatura geral. Nele encontramos desde contos, histórias de ficção científica ou poesia. É considerado uma reprodução de um trabalho original, pois é um produto industrializado e reproduzido de imagens que um dia já foram "imagens originais".

Diferente dos livros sem imagens, o livro ilustrado possui uma narrativa orientada para as ilustrações. O conteúdo só existe com a combinação do texto e imagem e muitas vezes sem o próprio texto, tais como os *picture books* ou livro imagem no Brasil. Já os livros com imagens possuem textos que funcionam independentemente das suas imagens e estas podem ser substituídas por outras de mesmo conceito e/ou ausentes.

Como o livro ilustrado infantil é um objeto concebido hoje para os não leitores, os livros infantis necessitam atingir seu público por meio de seus mediadores (pais, guardiões, professores, avós, etc.) e por tal razão a maioria dos criadores destes livros orientam seus projetos relativamente em função das supostas expectativas dos mediadores, tais como a melhor sonoridade da narrativa (muitos mediadores leem em voz alta) ou uma melhor apresentação de imagens que consigam cativar os mediadores em seu primeiro contato.

Ao contrário do HQ (história em quadrinhos), o livro ilustrado infantil nunca chegou a conquistar efetivamente um público adulto afora dos mediadores ou pessoas relacionadas ao ramo de literatura infantil atualmente.

3.2. Diferenças entre livros que apresentam imagens:

De acordo com a autora e pesquisadora Sophie Van der Liden em seu livro "Para ler o Livro Ilustrado" (2011) ela categoriza os livros que apresentam imagens destinados à jovens leitores como um artifício essencial em 7 categorias que foram definidas a seguir:.

3.2.1. Livro com ilustração: obras que apresentam um texto independente em relação

a imagem que o acompanha. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa. A imagem serve apenas como um complemento visual podendo ser substituída por outra imagem de mesmo contexto e/ou ausente (Figura 1).

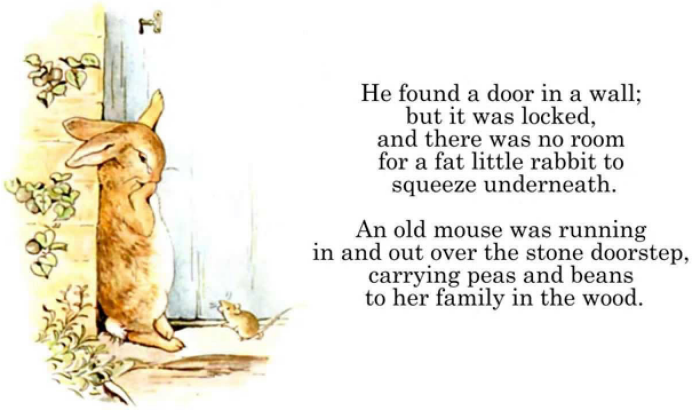

Figura 1 - "As aventuras de Pedro o coelho" por Beatrix Potter (1902).

3.2.2. Primeiras leituras: Situado a meio caminho entre o livro ilustrado e o romance, dirigi-se especificamente aos leitores em processo. Em geral, o formato é característico do romance, a narrativa é sequenciada em capítulos curtos curtos. A diagramação se assemelha à das histórias ilustradas, embora, com certa frequência, contenha mais vinhetas e pequenas imagens emolduradas junto do texto, o que pode, às vezes, aproximá-las dos livros ilustrados (Figura 2).

Figura 2 - "Desventuras em série" por Daniel Handler (1999).

3.2.3. Livros ilustrados ou livro imagem (picture book): Obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás o texto pode estar ausente. A narrativa se faz de maneira articulada entre textos e imagens de forma linear (Figura 3).

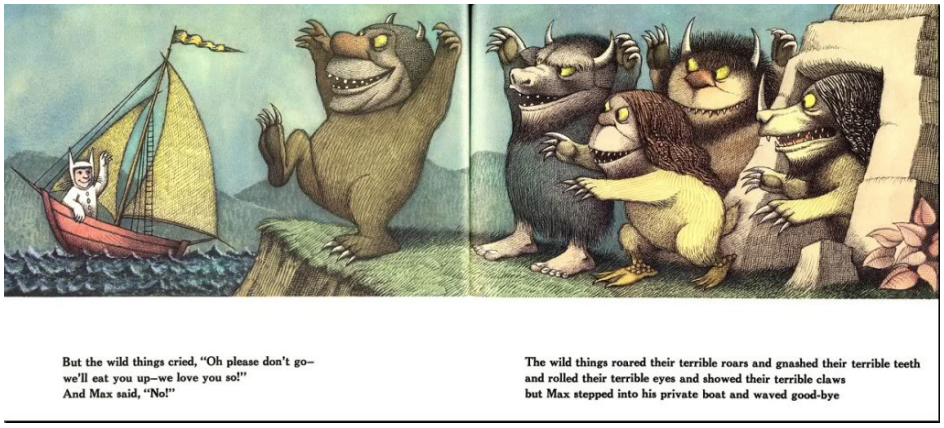

Figura 3 - "Onde vivem os monstros" por Maurice Sendak (1963).

3.2.4. Histórias em quadrinhos (HQ): forma de expressão caracterizada não pela presença de quadrinhos e balões, e sim pela articulação de "imagens solidárias". A organização da página corresponde – majoritariamente – a uma disposição compartimentada, isto é, os quadrinhos que se encontram justapostos em vários níveis (Figura 4).

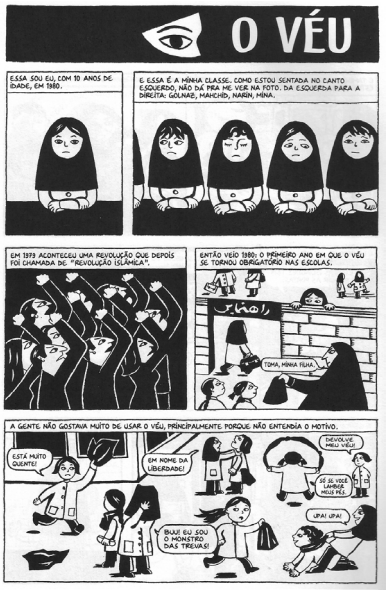

Figura 4 - "Persépolis por Marjane Satrapi" (2000-2003).

3.2.5. Livros pop-up: Tipo de livro que no espaço da página dupla acomoda sistemas de esconderijos, abas, encaixes, etc., permitindo mobilidade dos elementos, ou mesmo um desdobramento em três dimensões (Figura 5).

Figura 5 - "Era uma vez" por Benjamim Lacombe (2009).

3.2.6. Livros-brinquedo: objetos híbridos, situados frequentemente entre o livro e o brinquedo, que apresentam elementos associados ao livro, ou livros que contêm elementos em três dimensões (pelúcia, figuras de plásticos etc.) (Figura 6).

Figura 6 - "A lagarta muito comilona" por Eric Carle (1969).

3.2.7. Livros interativos: Apresentam-se como suporte de atividades diversas: pintura, construções, recortes, colagens… Podem abrigar materiais – além do papel – necessários para uma atividade manual (tintas, tecidos, miçangas, adesivos etc.) (Figura 7).

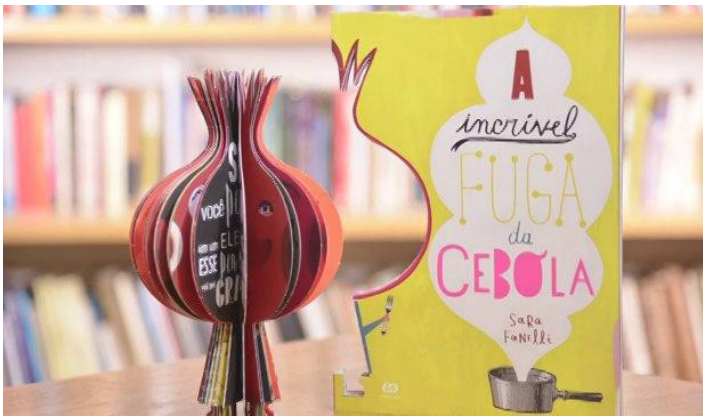

Figura 7 - "A incrível fuga da cebola" por Sara Fanelli (2012).

3.3. O livro ilustrado e livro imagem:

Para este projeto foi escolhido o Livro Ilustrado como categoria, pois a imagem e o texto trabalham em conjunto e de forma dependentes. Como o produto final tem o foco de transmitir uma narrativa através da imagem, um livro interativo e de outras funcionalidades além da leitura não iria evidenciar esse propósito de forma concisa e direta. Outro fator é o espaço disponível pelo livro ilustrado para as ilustrações que podem ser compostas de forma original e sem limitações dentro das páginas. Um exemplo é o *picture book* "Bárbaro" de Renato Moriconi que usa com total liberdade as páginas do livro onde a narrativa acontece sem a presença do texto (Figura 8).

Figura 8 - Bárbaro, 2013 de Renato Moriconi.

3.4. Limitações definidas do Livro Ilustrado:

O livro Ilustrado é ainda um objeto majoritariamente destinado à impressão mesmo que existam em plataformas digitais: e-books e aplicativos. Entretanto muitos e-books ilustrados infanto juvenis presentes no mercado são uma adaptação do livro impresso publicado anteriormente para o digital e assim não houveram alterações das imagens originais ou em sua ordem, apenas uma pequena adaptação dos textos para se ajustar ao novo enquadramento. Tal fato pode ser visto na adaptação do livro "O gato com chapéu" de Dr. Seuss impresso para o ebook (Figura 9).

Figura 9 - Foto da tela do ebook "O gato com chapéu" por Dr. Seuss, 1957.

Atualmente, não existe um grupo forte e evidente de profissionais no ramo de publicação de livros infantis focados em desenvolver livros digitais ou aplicativos ilustrados infantis para o mercado Brasileiro. Em questão de custo e benefício e para a própria divulgação do autor e/ou ilustrador, é preferível que os livros ilustrados infantis sejam direcionados a mídias físicas pois com o auxílio das editoras possuem maior estabilidade profissional e reconhecimento neste ramo.

Além do mais o livro impresso tem a vantagem de possuir algumas caraterísticas do livro objeto, o qual é um espécime único, pois se mantém a distância da produção massiva de obras literárias para se aproximar ao que seria uma peça de arte assim transcendendo os limites tradicionais dos livros comuns. O livro objeto tem o propósito de ser lido, embora esta leitura pode ocorrer de forma distinta, podendo o texto ser lido de formas não convencionais, tal como de trás para frente ou as palavras aparecem de formas isoladas e soltas.

Muitos criadores de livros infantis buscam essa característica de livro objeto de forma equilibrada para enriquecer seu livro ilustrado, e muitas vezes exploram o formato tridimensional do livro para desenvolver sua narrativa sem modificar sua forma original, o qual se difere de livros interativos e pop-ups nesse aspecto. Um exemplo disso seria o *picture book* de "Sombras" de Suzy Lee que explora o meio do livro como um limite espacial da sua narrativa (Figura 10).

Figura 10 - Sombras, 2010 de Suzy Lee.

Hoje em dia com os avanços na área de impressão e softwares destinados às imagens digitais, muitos limites ditados pelos procedimentos reprodutivos de 20 anos atrás não existem mais. A materialidade dos livros ilustrados se mostra cada vez mais variada, incentivando escolhas significativas quanto ao formato do livro, espaços em branco, encadernação, técnica utilizada, materiais diversificados, tipo de papel, etc.

Imposições econômicas em relação ao número de páginas, tamanho, qualidade do papel não limitam mais a criatividade dos criadores pois estes podem contorná-las de várias maneiras, seja importando serviços e materiais de outros locais ou criando sistemas de aproveitamento do próprio material. Além do mais, as técnicas de desenho e pintura não estão mais sujeitas a limitações práticas e físicas, pois sofreram mudanças profundas por conta da internet e globalização. Hoje é possível adquirir qualquer material artístico de qualquer parte do mundo e a troca de conhecimento e técnicas são geralmente difundidas, compartilhadas globalmente e de fácil acesso.

4. Livros de Referência

Os livros selecionados a seguir serviram de inspiração e base para a criação deste trabalho de conclusão de curso, pois possuem um senso crítico implícito nas palavras e imagens, uma narrativa e estilo de ilustração singulares. São obras que fazem o leitor a se questionar sobre questões mundanas e presentes no dia-a-dia porém muitas vezes despercebidas ou ignoradas, tais como sentimentos, escolhas, medos, princípios, etc.

4.1. O Pequeno Príncipe:

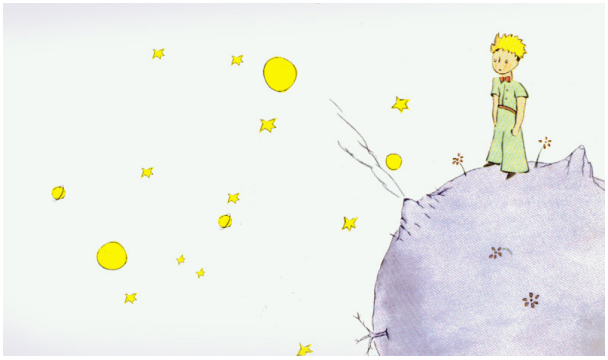

Figura 11 - Página do livro "O Pequeno Príncipe" (1943) de Antoine de Saint-Exupéry.

O Pequeno Príncipe é um livro ilustrado escrito e ilustrado pelo próprio autor francês Antoine de Saint-Exupéry publicado em 1943 nos Estados Unidos. Durante a Segunda Guerra Mundial, Saint-Exupéry foi exilado para a América do Norte e em meio a turbulências pessoais e de saúde, ele produziu quase metade das obras no qual ele seria lembrado, incluindo o conto do Pequeno Príncipe.

O livro narrado em primeira pessoa relata as memórias feita pelo autor que reconta suas experiências de aviação no Deserto do Saara e seu encontro com um jovem príncipe extraterrestre que caiu na Terra por acidente e tenta retornar a sua casa. Com o passar do tempo os dois dividem histórias e opiniões, formando por fim um laço de amizade entre os dois.

A narrativa é simbologicamente uma retomada a infância e reflete a dificuldade em se tornar adulto sem perder essa inocência. O autor aborda temas sérios e complexos para a vida adulta de forma lúdica, humorada em uma linguagem mais simples e leve para o público infantil.

4.2. Persépolis:

Figura 12 - Página do "Persépolis" (2000-2003) por Marjane Satrapi.

É um romance francês autobiográfico em formato em HQ escrito e ilustrado pela iraniana Marjane Satrapi em 2000 à 2003. Por causa dos conflitos internos no Irã, seu país de origem, foi forçada a deixar sua família e seu lar durante a adolescência. Após vários anos, ela retorna ao Irã como uma adulta que ainda carrega inseguranças e traumas do passado, porém com uma mentalidade muito a frente ao do seu país e a maioria de seus cidadãos. O título é uma referência à antiga capital do império persa, Persépolis.

A história em quadrinho autobiográfica surpreende por retratar questões políticas e feministas através dos olhos de uma mulher que teve sua vida prejudicada pelo seu próprio governo. Muitos capítulos relatam sua infância e lembranças da sua adolescência, como também histórias de seus antepassados de maneira íntima e crítica. A autora não só retrata os conflitos de uma iraniana em uma ditadura rígida e injusta, mas também conflitos femininos e humanos não delimitados por nenhuma nação e idade, tais como a maternidade, inseguranças em relação ao seu corpo e posição social, momentos de solidão, procura por uma vocação ou significado da vida, etc.

Através dos traços e formas simples em preto e branco a autora conseguiu transmitir sua história de forma direta porém complexa, com senso de humor sarcástico e crítico vivênciado por uma protagonista de espírito livre.

4.4. *The House in the Night:*

Figura 13 - Página do "The House in the Night" por Susan Marie e Beth Krommes (2008).

O livro dicromático foi escrito por Susan Marie e ilustrado por Beth Krommes e publicado nos Estados Unidos em 2008 e trata-se do típico livro ilustrado de leitura para fazer a criança dormir, pois cada página é um verso de um poema acompanhado por uma ilustração de página dupla. O poema metaforicamente fala sobre a "viagem" que uma criança sonha após adormecer.

Um fator importante e que chama atenção é seu projeto gráfico e as ilustrações. As ilustrações imitam a técnica de xilogravura (impressão sobre o papel feita por gravações em negativo em placas de madeira) com as cores preto e branco, acompanhados por um preenchimento de amarelo presente em alguns detalhes da imagem. O livro foi impresso em um papel cartão com acabamento de laminação brilhoso no formato de um quadrado. O seu acabamento resistente e rígido preserva a durabilidade, seu manuseio e valoriza o visual das ilustrações e o projeto gráfico do livro.

Diferente de "Persépolis" o qual possui diálogos e uma história extensa e conflitante que atraem o interesse do leitor, o "The House in the Night" tem a qualidade de ser um livro de leitura rápida e introspectiva.

5. Referência Visual

O painel de estilo foi montado com base nos livros de referência “Persépolis” e “*The House in the Night”*.

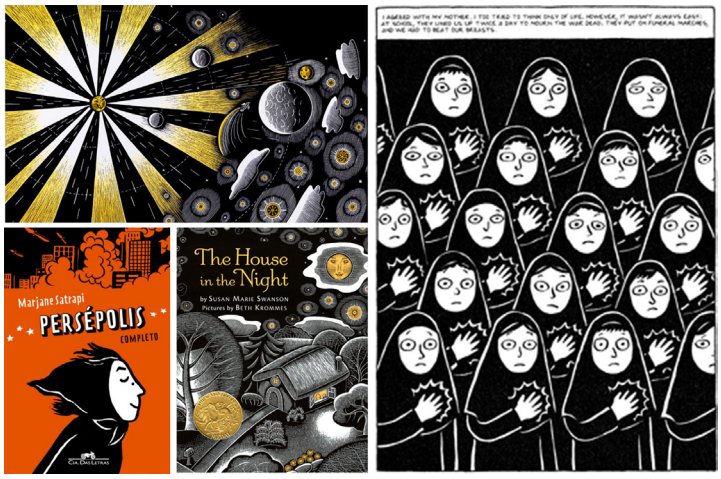

Figura 14 - Painel de estilo.

Foi visto que em ambos os livros, os ilustradores fizeram um bom uso do preto e branco que deram formas de traços sólidos e firmes. Um aspecto muito positivo foi o não uso ou bem sutil de outras cores que valorizou a predominancia do preto do desenho. As formas e estética dos personagens não possuem muitos detalhes ou apego ao relismo, assim criando uma maior liberdade de criar formas estilizadas.

Uma outra grande referência foi o ilustrador e escritor Shaun Tan, autor de vários livros infantis entre eles “A chegada” (Figura 15), “A árvore vermelha” (Figura 16) e “Contos de lugares distantes” (Figura 17). Os três livros descritos possuem a mesma estética e uso de mesmos materiais artísticos, pois o autor conseguiu manter uma uniformidade visual e conceitual em todos seus livros publicados.

Shaun Tan não só é um excelente escritor como também seus desenhos são bastante originais, únicos e conseguem transmitir uma sensação de estranheza e curiosidade. Suas imagens serviram de referência no quesito de dar mais originalidade as formas que foram criadas e também uma maior abstração.

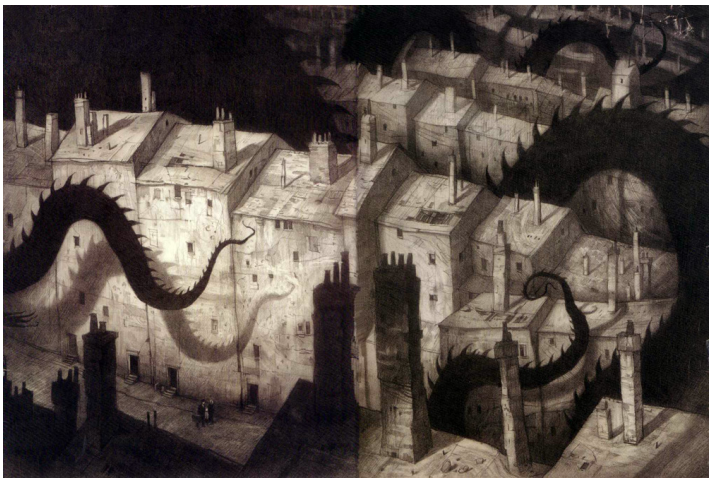

Figura 15 - Página do livro "A chegada".

Figura 16 - Páginda do livro "A árvore vermelha".

Figura 17 - Página do conto "Eric" do livro "Contos de lugares distantes".

6. Idealização do Livro

6.1. O protagonista

A ideia inicial de fazer um livro ilustrado como projeto de diplomação do curso surgiu através da criação aleatória de um personagem que se tornou o protagonista da estória.

O personagem criado e depois idealizado foi um coelho branco e de manchas pretas ao redor dos dois olhos que anda sobre duas patas e age como um ser humano. Suas roupas são brancas e decoradas com padrões de bolinhas coloridas. Ele trabalha como um palhaço em um circo durante o dia e como cresceu e viveu a vida inteira neste local iluminado pelas lâmpadas de neon, ele nunca viu a noite e saiu do circo. Abaixo segue os primeiros desenhos do personagem (Figura 18).

Figura 18 - alternativas de desenho do protagonista.

6.2. O Circo

Com base nas informações do protagonista, foi o momento para dar mais profundidade e existencialismo a ele e seus arredores, pois este definiria muito mais sobre o Palhaço. Pelo senso comum, o circo é considerado um lugar de fantasia, mágica, diversão e o inacreditável.

Para transmitir essa ideia de prazer e abertura o ambiente foi representado por linhas firmes, contínuas e delicadas com alguns detalhes coloridos (representados pelas mesmas cores presentes na roupa do protagonista: rosa pastel, verde pastel e amarelo paster).

O branco predominante juntamente com os elementos coloridos do cenário e das roupas do Palhaço transmitem uma ideia de ingênuidade, pureza e alegria. (Figura 19).

Figura 19 - Alternativas de ilustrações para o circo.

6.3. O outro lado e a Noite

Como em qualquer conto, é necessário um momento de conflito e em seguida de contradição para que a estória prossiga e se desenvolva. Para gerar tal contradição, foi criado outro coelho de origem exterior ao circo.

O personagem foi criado com o puro propósito de confrontar a segurança e conformismo do Palhaço e para isso ele deveria ser seu oposto em aparência, origem, intenções e pensamentos. Esse personagem foi desenhado sem vestes e de aparência agressiva e misteriosa para reforçar seu lado animal e selvagem. O seu ambiente até então desconhecido para o protagonista, foi o campo (a natureza que existe envolta do circo). Coincidentemente o protagonista iria conhecer esse outro ser durante a noite, assim causando-o maior espanto (Figura 20).

Lembrando ressaltar que no momento que foi decido essa oposição de vidas e conceitos dos personagens, presume-se que a personagem misteriosa seja do sexo feminino já que o Palhacinho é descrito como masculino.

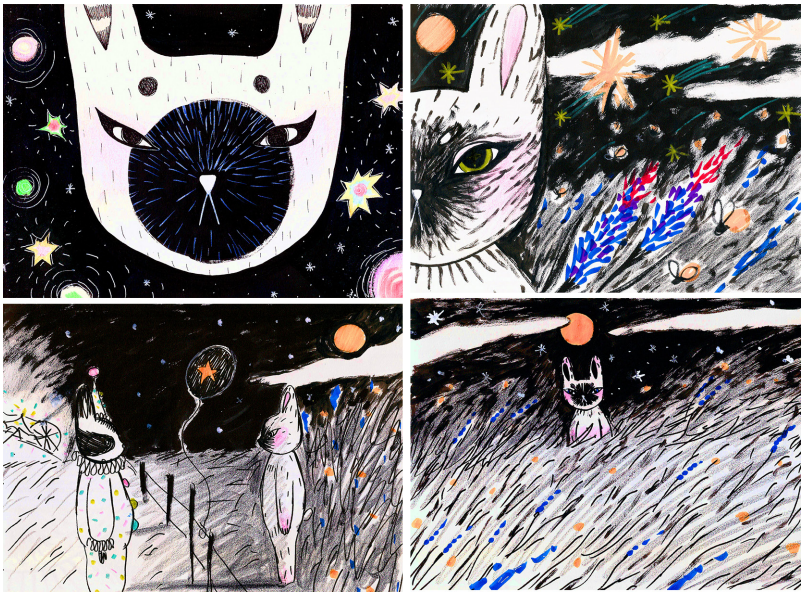

Figura 20 - Alternativas de ilustrações para a Coelha e a noite.

6.4. Conceituação da narrativa:

A conceituação da narrativa se desenvolveu depois que os personagens do livro, a relação entre eles e o desenrolar da estória estavam completos. Nesta etapa foi o momento de criar um encontro entre o Palhacinho e a Coelha e o porquê dele não ter a acontecido antes. Foram feitos vários questionamentos, mas os mais pertinentes foram os seguintes:

A. Porque o Palhacinho vive só no circo?

B. Porque ele nunca saiu do circo se ninguém o impediu?

C. Porque ele é um palhaço?

D. Quanto tempo levou o encontro? Foram mais de um?

E. Existe noite no circo?

F. De onde vem a Coelha?

G. Ele tem coragem e/ou motivação para deixar o circo?

H. Para onde ele vai após o encontro dos dois?

Após certa reflexão, concluiu-se que algumas questões irão permanecer ocultas aos leitores pois não não afetaram a estória, entretanto outras foram de fundamental importância

tal como a questão B, E e G, pois quando questionadas desenrolaram toda a estória.

Como nenhum outro ser nunca impediu o Palhacinho de sair do circo comprova que ele sempre quis permanecer lá (questão B).

Não existe noite no circo, pois o circo será iluminado por 24 horas e geralmente ele abre durante a noite e fecha as portas durante o dia (questão E). Por esta razão o impacto de conhecer a noite de forma inesperada será mais intensa e claramente um evento maravilhoso para o livro.

Por fim se chega no climax da do livro: o que causou o Palhacinho de pensar pela primeira vez em deixar o circo e quais as consequências deste ato (questão G). Ao mesmo tempo existe a pergunda de onde e como ele irá tirar essa coragem e ambição de sair do circo.

6.5. Paleta de Cores:

Como definido no conceito, o livro apresenta dois ambientes distintos visualmente e significadamente. No primeiro momento é onde se encontra o Palhacinho vivendo no circo iluminado pelas cores artificiais das lâmpadas e uma superficialização do ambiente.

Ao contrário do campo que permanece além do Circo, onde a Coelha selvagem foi encontrada, é preenchido pela natureza, vaga-lumes, flores e a escuridão da noite.

Devido a esses dois momentos opostos, duas paletas de cores foram feitas, uma para cada momento. Assim sendo, para representar o Circo e o Palhaço foi definido uma paleta de 3 cores coloridas em tons pasteis adicionado o preto, branco e a escala de cinza. Por ser representado por um momento alegre, neutro, superficial e ilusório as cores precisaram ser menos saturadas para transmitir a ideia de leveza e inocência. A predominante presença do branco enfatizou a superficialidade da imagem (Figura 21).

O momento da Noite foi representado de forma oposta a do primeiro momento. As formas e traços foram desenhados de forma rebuscada, volumosa e com mais de detalhes e textura. Como é representado por um momento vibrante e impactante para o protagonista, a escolha das cores chamativas foram escolhidas intencionalmente para transmitir intensidade e plenitude. Com o fundo predominante escuro, as cores laranja e rosa chamam mais atenção aos olhos e se harmonizam completamente com as outras cores, o azul e laranja.

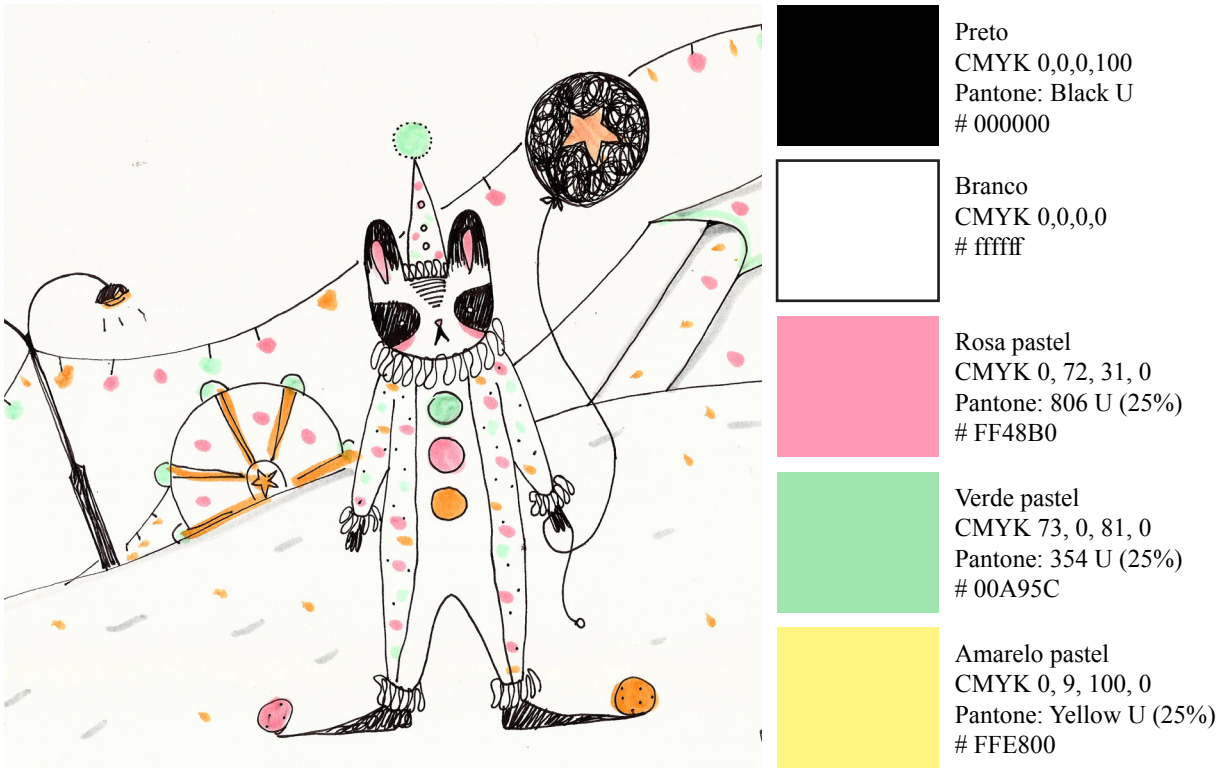

Figura 21 - Paleta de cores para representar o circo.

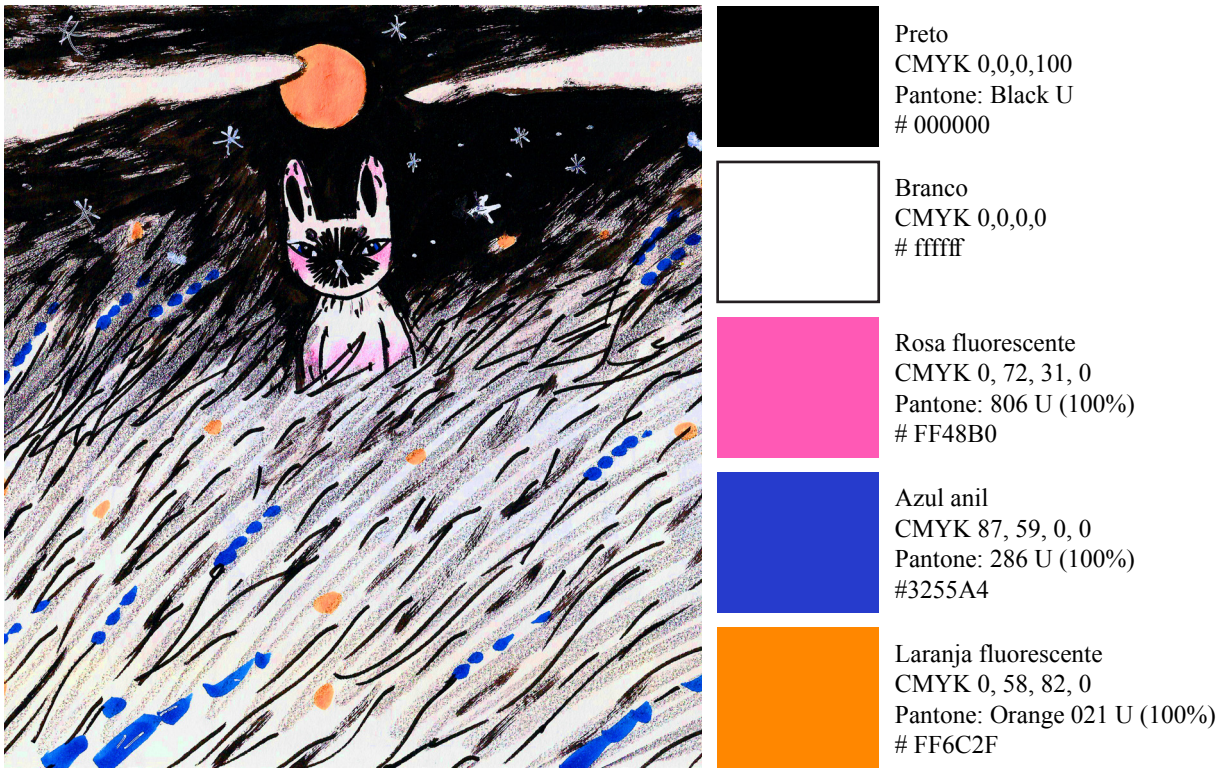

Figura 22 - Paleta de cores para representar a noite.

7. A narrativa

7.1. Esquematização do Narrativa:

A narrativa do livro foi criado para seguir seis importantes etapas presentes na maioria dos contos infantis de forma simplificada. Estas serviram para direcionar a história de forma cronológica como no quadro a seguir:

Apresentação > Evento Maravilhoso > Contradição >Transformação > Final

I. Apresentação: a primeira etapa é a apresentação do personagem principal e a descrição da sua vida e seu arredor. Esta na maioria das vezes segue uma existência comum, rotineira e neutra ao protagonista.

II. Evento maravilhoso: na segunda etapa da história, acontecerá o encontro com um "evento maravilhoso", característica marcante em muitos contos infantis defendido por Marcus Mazzari em sua apresentação sobre os contos de fadas criados pelos irmãos Grimm no livro "Contos maravilhosos infantis e domésticos" da Cosac Naif. O evento maravilhoso é descrito como um acontecimento inesperado e fora do comum causado por uma fonte externa e que afeta o protagonista da história, forçando-o a mudar de ideologias e/ou sua direção de vida, consequentemente causando grandes transformações físicas, emocionais ou ambas no personagem.

III. Contradição: durante a terceira etapa há a identificação do problema raiz, a causa e solução dos problemas que atormentam o personagem principal. Qualquer uma das escolhas feitas pelo protagonista, precisará ser pago um certo preço, algo será ganho mas algo também será perdido.

IV. Transformação: esta quarta etapa acontece somente após a decisão ter sido feita pelo

personagem (algo foi ganho e algo foi perdido) e que na maioria dos contos infantis essa transformação o levou a um caminho novo e melhor.

V. Final: por fim a última etapa que revela como termina a estória com a decisão tomada pelo protagonista.

7.2. Resumo da narrativa:

Com a moral definida, os personagens e ambiente definidos seguindo o arco da estória foi criado um texto em terceira pessoa narrando o que acontece de forma direta e sem ater aos detalhes (Anexo 1).

A intenção do resumo não é de torná-la o texto final para o livro, mas servir mais como uma base e roteiro para o desenvolvimento final da narrativa. Ressaltando que o livro é destinado a crianças de todas as idades, então o texto deve ser breve, não possuir vocabulário incomuns e de fácil compreensão.

7.3. Segmentação da narrativa:

Após revisado e reduzido o resumo, criou-se a narrativa final segmentada em versos com frases não mais extensas que 8 palavras (Anexo 2). Essa forma seguiu o mesmo padrão do livro *"The House in the Night"* das referências de livros pequisados e focou-se na melhor sonoridade das palavras quando separadas em versos. Uma demonstração desse processo pode ser visto no primeiro parágrafo do resumo:

> "O livro conta a estória de um coelho que anda sobre duas patas e age como uma pessoa. Ele é um palhaço e veste suas roupas e chapéu e mora em um Circo frequentado por humanos e nenhum outro animal. Durante o dia ele trabalha no Circo vendendo balões de ar hélio e quando anoitece ele volta para seu quarto e adormece. No dia seguinte recomeça a sua rotina, o qual o faz feliz e satisfeito.."

Esse trecho segmentado e refinado ficou:

I. Em um Circo morava um Palhacinho.
II. Todas manhãs ele se preparava,
III. Para mais um novo dia em seu Circo.
IV. Dias sempre iluminados e divertidos.

Nota-se que o texto segmentado em versos transmite a ideia do resumo de forma mais direta e simplificada, entretanto ainda lhe falta detalhes e descrição do que está acontecendo, entretanto, como o texto se faz em conjunto com a imagem, esta compesa a falta de detalhes do texto e os transporta para a imagem (Figura 23).

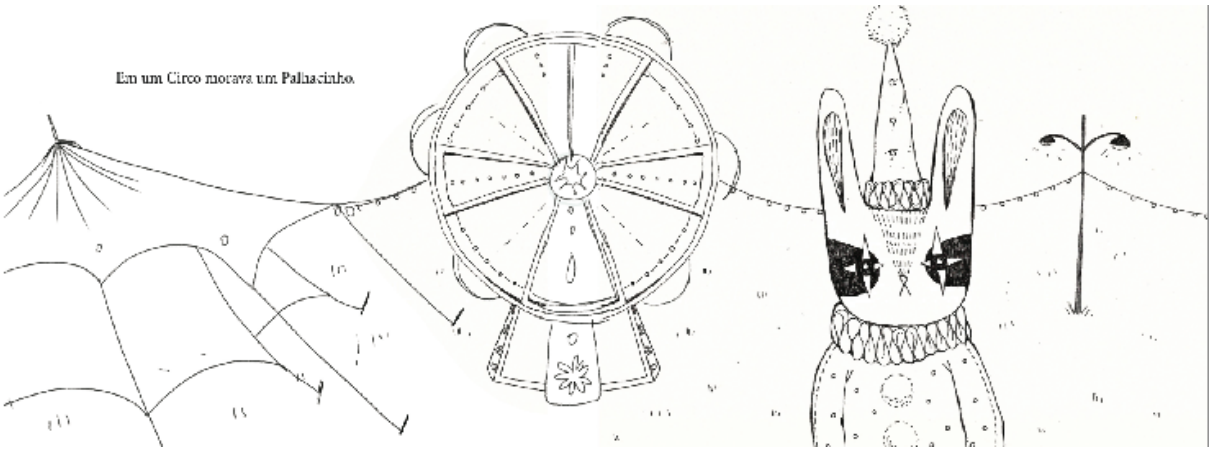

Figura 23 - Alternativa de composição.

8. Elaboração do Storyboard

Após definido o texto e sua segmentação em frases reduzidas, foi decido que cada frase tivesse uma ilustração que a complementasse em algum detalhe não explícito no texto. Dependendo da união entre frase e ilustração, a imagem pode ocupar uma ou as duas páginas do livro por completo quando aberto (Figura 24).

As imagens seguiram o texto em ordem linear e teve-se o cuidado de ajustar o número de páginas entre 38 a 48, pois para livros impressos é necessário que o número de páginas seja múltiplo de quatro por questões técnicas de costura e impressão pelas gráficas. Contudo, pelo número de frases obtidas, um livro menor de 32 páginas seria o insuficiente pra este projeto. Já um livro maior que 48 páginas tornaria o livro muito extenso e a leitura cansativa para crianças mais novas, prejudicando o livro. No final das contas o livro ficou com 48 páginas incluindo a página do título.

Figura 24 - Página do *storyboard criado.*

9. Requisitos do Projeto

Os requisitos do projeto necessários para seu desenvolvimento são resultado do referencial teórico e visual já descritos anteriormente que irão facilitar a produção do objeto seguindo os padrões de um livro ilustrado infantil comercial e autoral para o mercado brasileiro. Os seguintes requisitos para o livro, são:

a) Possuir um texto breve e de vocabulário simples;
b) Conter ilustrações predominantes em todas as páginas;
c) Seguir o formato de um livro impresso;
d) Possuir o número de páginas entre 32 a 48;
e) Ser voltado ao público infanto-juvenil;
f) Ter acabamento costurado e capa dura;
g) Possuir a finalidade de entreter e cativar o público de qualquer faixa etária;
h) Estimular o leitor a exercitar o hábito de ler livros infantis;
i) Estimular o desenvolvimento do pensamento abstrato;
j) Estimular a formação de opinião e crítica do leitor;

10. Projeto Gráfico

10.1. Formato da página e Grid

Para o formato da página, foi buscado um tamanho entre grande demais ou pequeno demais. O formato quadrado foi descartado pela falta de espaço horizontal da página. Sendo assim, foi decidido o valor de 27 x 20 cm para a página sozinha e quando aberto o livro o espaço se torna 54 x 20 cm.

Logo depois, foi feito uma margem criando-se um retângulo X do tamanho da página (27 x 20 cm) dividido seu valor por 9 e colocado no canto superior da folha de cada lado, e o drobro de retângulo nos cantos inferiores. A partir das suas extremidades desses retângulos foram delimitados as margens laterais, superiores e inferiores. Todo o conteúdo escrito ficou delimitado dentro desse espaço para permitir sua melhor legibilidade, porém o mesmo não equivaleu para as ilustrações que ultrapassem essa margem livremente. Foi um método de criação de grids extraído do livro “A Forma do Livro” de Jan Tschichold (Figura 26).

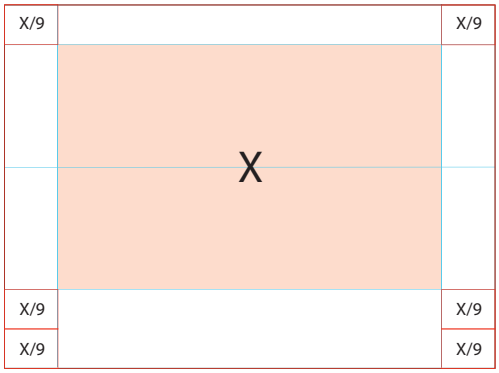

Figura 26 - Página individual do livro com o grid.

Para as composições com ilustrações de página única, decidiu-se que a frase que o acompanha estaria na página ao lado e nunca ocupando a mesma página. Neste caso, foi criado uma guia horizontal ao meio da página em relação às margens para indicar onde o texto centralizado ficaria (Figura 27).

Já para as composições de páginas duplas não foi possível definir uma guia padrão para cada texto, pois por causa da variedade das ilustrações o texto deveria se encaixar em um espaço legível que permitisse uma área de respiro em relação a imagem.

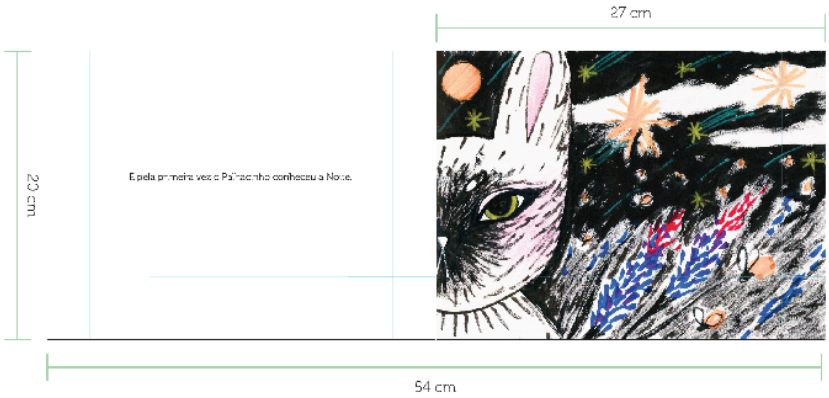

Figura 27 - Página dupla teste com grid, rascunho e texto aplicados.

10.2. Fonte Tipográfica:

A tipografia escolhida foi a Museo Sans, pois a estética da imagem com traços finos, delicados e que fogem do realismo exigiu uma fonte sem serifa que não se destacasse e valorizasse as imagens. A sua altura X da tipografia é ampla e por isso facilita a leitura sem a necessidade de aumentar o escopo da fonte exageradamente.

Após testes de impressão, foi visto que a fonte Museu Sans 300 com o tamanho de 22 pontos se adequou satisfatoriamente com a imagem e a proporção da página.

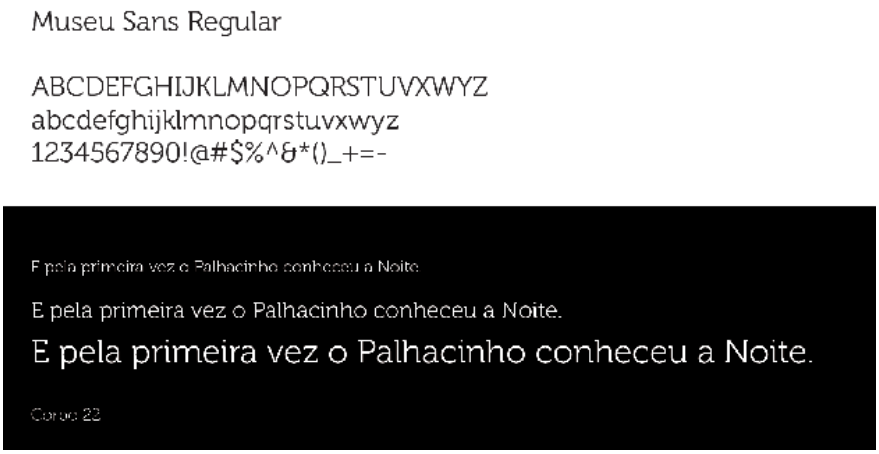

Figura 28 - Aplicações da tipografia Museo Sans 300.

10.3. Impressão

10.3.1. Papel:

O papel escolhido foi o Offset 150 g/m² pois é um papel que não absorve a luminosidade da tinta quando impresso assim sem comprometer a força e brilho das cores. Sua espessura é grossa o suficiente para suportar a impressão da tinta sem manchar o verso da folha.

10.3.2. Técnica de impressão:

A técnica escolhida para o projeto foi a Offset 1/4 com aplicação localizada de cores especiais, o pantone. O livro é predominantemente preto e branco e possui poucas aplicações de cores que estas são sólidas e não se misturam entre si.

Para o melhor aproveitamente do rosa fluorescente nas páginas que falam sobre a Noite, foi usado o mesmo pantone para o Circo e o Palhacinho, porém com uma aplicação de 25% (Figura 29).

Outra técnica possível seria com a serigrafia, porém em grande escala não é muito viável. Poderia haver uma combinação entre impressão preto e branco dos desehos sem cor e por cima a aplicação de cores com a serigrafia.

Figura 29 - Pantone (Rosa) 806 U 100% e 25%

11. Criação das composições

Baseando-se no *storyboard* seguiu-se a etapa de ilustrar a composição (página dupla do livro quando aberto) e definir quais imagens ocupam ou não o espaço em branco. A maior preocupação nessa etapa, foi escolher o que ilustrar em cada composição para transmitir a ideia de forma sintética e agradável visualmente. Um outro cuidado foi pensar em onde alocar o texto nas ilustrações de páginas duplas.

Os rascunhos foram feitos em papéis chamex do tamanho real da página (27 x 20 cm) e desenhados com preenchimento e/ou sombreado à lápis. Em alguns momentos foram adicionados as cores para ver seu funcionamento (Figuras 30 e 31).

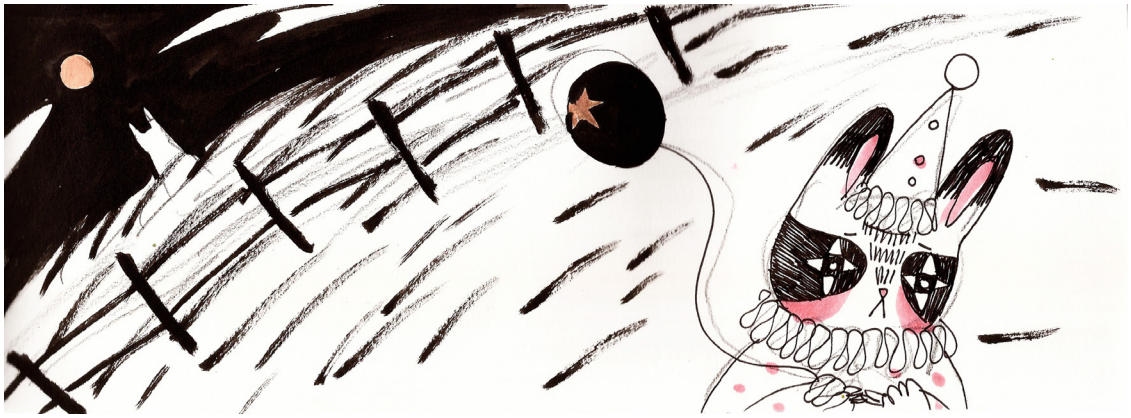

Figura 30 - Rascunho da composição de uma página dupla.

Figura 31 - Rascunho da composição de página individual.

12. Ilustrações finais

Após feitos todos rascunhos, eles foram revisados e mesmo no processo da finalização da imagem com técnicas mistas, alguns foram refeitos ou mantidos. Os desenhos finais foram feitos com traços em preto com o uso da caneta nankin preta e o preenchimento em preto foi feito com pincel e tinta preta. Já a parte que mostra a natureza e a noite, a textura e o sombreado foram feitas com lápis carvão preto e aguada em nankin.

O papel utilizado foi o papel aquarela canson XL de tamanho A4 e gramatura 300 g/m². Sua superfície rugosa ajudou a fazer as texturas dos preenchimentos. Após finalizado essa etapa, os desenhos foram escaneados e tratados digitalmente, corrigindo manchas e má formação da linha.

As partes coloridas foram feitas digitalmente com o uso do Adobe Photoshop. Nesta etapa houve um cuidado para as cores não ficarem na mesma camada que o desenho em preto e branco. O mesmo para cada cor que deveria ficar em camadas diferentes também, pois por questões técnicas de impressão com cores especiais, cada cor deve ficar em camadas separadas.

Abaixo segue um exemplo deste processo, o qual a (Figura 32) é o rascunho de uma composição de página única. Após certas considerações estéticas e visuais, foi desnecessário representar a cena com tantos elementos visuais (o chapéu, espelho, maquiagem ea gola do pescoço) e que poluem a cena. Então uma solução foi a (Figura 33) o qual a cena foca na ação do personagem e é representado de maneira mais limpa e direta.

Figura 32 - Rascunho de uma página única.

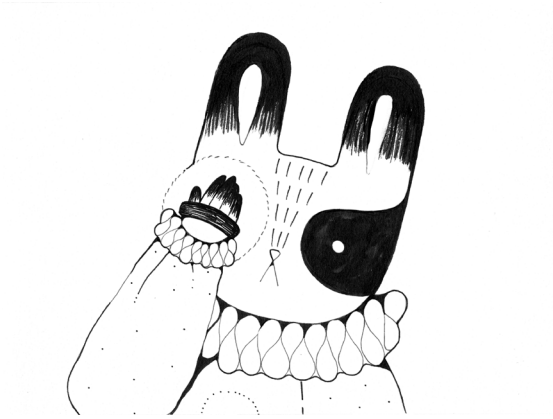

Figura 33 - Ilustração final de uma página única já escaneado e tratado digitalmente.

Após finalizada a etapa de digitalizar e tratar a imagem, seguiu-se a etapa da colorização que esta no arquivo, as camadas ficaram em camadas diferentes (Figura 34).

Figura 34 - Ilustracão finalizada e colorida pronta para ser diagramada.

13. Título do livro

O título escolhido foi “Noite” o qual é uma alusão ao encontro do Palhacinho com a Coelha durante a noite, parte primordial da estória. Títulos óbvios como “O Palhaço” ou “Palhaço e o Circo” são nomes já existentes no mercado literário e cinematográfico também. Além do mais, se teve o objetivo de focar na transformação acontecida pelo encontro e não a vida anterior do protagonista.

14. Produção da capa e contracapa

A capa é o primeiro contato que os mediadores e o público-alvo vão ter com o livro impresso, por esta razão a capa deve passar a estética e conceito do livro juntamente com o título. A encadernação foi costurado e acompanhado por capa dura, ela pois protege o livro e lhe dá maior durabilidade como também enriquece o projeto gráfico, dando-lhe mais valor material.

14.1. Dimensões:

A capa e contracapa foram desenvolvidas para o tamanho 27,5x20,5cm para serem 0,5cm maior na largura e altura do tamanha da página do miolo (27x20cm).

14.2. As Ilustrações:

A ilustração contida na capa foi a imagem do protagonista da estória de frente juntamente com o seu balão favorito e as luzes do circo como cenário bem atrás dele. A intenção foi de que quando o leitor ler o livro, ele primeiramente estará no universo do Palhacinho para depois adentrar no mundo da Coelha (Figura 35).

Por esta razão a contracapa irá representar o final da estória o qual pressupõe-se que ao

encontrar a Noite o Palhacinho tenha se tornado o seu “verdadeiro” ser, e por esta razão, se tornado um coelho comum que anda sobre quatro patas e sem fantasia. Seguindo essa lógica, foi ilustrado o coelho descrito de costas em um fundo escuro (a Noite) olhando as estrela (Figura 36). Acredito, que esta ideia de trocar as imagens do protagonista ajuda a reforçar o final do livro que ficou em aberto.

Figura 35 - Ilustracão final da capa.

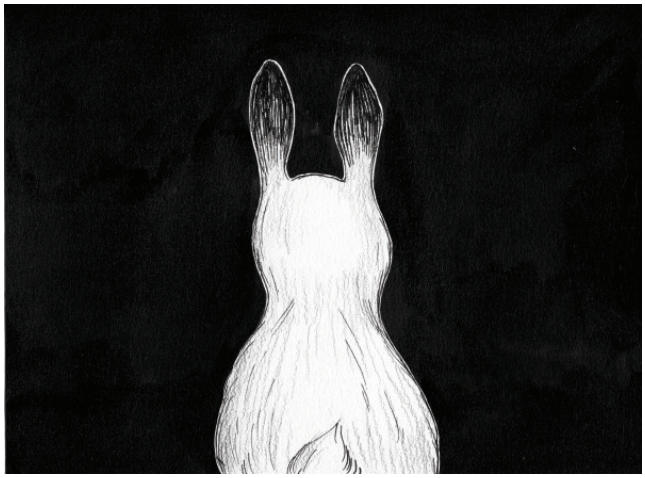

Figura 36 - Rascunho da contracapa.

15. Dados Técnicos

Após definidos todos os materiais, formatos e processos, segue-se abaixo a descrição técnica da produção do material.

a) Processo: Offset para o preto sobre o branco (1/4) e aplicação do pantone para as cores coloridas (rosa pastel, verde pastel, amarelo pastel, laranja, azul anil e rosa fluorescente).

b) Encadernação: costurado

c) Miolo

• Número de páginas: 48
• Formato aberto: 54x20cm
• Formato fechado: 27x20cm
• Cores: 4/4
• Papel: Offset 150gm²

d) Capa:

• Formato aberto: 55x20,5cm
• Formato fechado: 27,5x20,5cm
• Cores: 1/4 com aplicação do Pantone
• Papel: Offset 250 g/m²
• Acabamento: laminação BOPP fosco

16. Conclusão

O maior desafio deste projeto foi a criação da narrativa, pois esta é fundamental para o desenvolvimento do livro mesmo que a situação, personagens e final da estória estejam bem resolvidos, a complicação está na parte de unir todos os elementos em um texto bem narrado e sintético.

Outro desafio foi o projeto gráfico e impressão, atualmente a indústria gráfica brasileira não é acessível monetariamente e ainda muito limitada em questões de uso de cores especiais para impressão e encadernamento de livros.

Entretanto, a produção final aconteceu com o texto e ilustrações revisados e por fim a criação de uma boneca no tamanho real e com as páginas finalizadas. Grande parte do esforço na criação autoral foi possível com o auxílio de profissionais na área, entre eles o escritor Tino Freitas que acompanhou o projeto em sua fase incial.

Como designer e autora foi um desafio conciliar as duas partes, pois para o projeto ser viável comercialmente foi necessário alguns sacrifícios em questões de produção gráfica, como na escolha do papel e tintas especiais. Uma próxima etapa é a fase experimental do livro com o público alvo e por fim a tentativa de comercialização.

18. Bibliografia

VAN DER LINDEN, Sophia. *Para ler o livro ilustrado.* 1 ed. São Paulo: CosacNaify, 2011.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. *Livro Ilustrado:* Palavras e Imagens. 1 ed. São Paulo: CosacNaify, 2011.

TSCHICHOLD, Jan. *A Forma do Livro:* Ensaios sobre a tipografia e estética do livro. 1 ed. São Paulo: Liz Gráfica, 2007.

MAZZARI, Marcus. O bicentário de um clássico: poesia do maravilhoso em versão original. *Contos Maravilhosos Infantis e Domésticos - Tomo 1 (1812),* São Paulo: Cosac Naiy, 2012 .

STENCIL. Riso ink colors. Disponível em:<http://stencil.wiki/colors>. Data de acesso 15 de julho. 2016.

Anexo 1

O livro conta a estória de um coelho que anda sobre duas patas e age como uma pessoa. Ele é um palhaço e veste suas roupas e chapéu e mora em um Circo frequentado por humanos e nenhum outro animal. Durante o dia ele trabalha no Circo vendendo balões de ar hélio e quando anoitece ele volta para seu quarto e adormece. No dia seguinte recomeça a sua rotina, o qual o faz feliz e satisfeito.

Entretanto em uma tarde, o seu balão preferido que é preto com uma estrela laranja no meio é levado pelo vento. O Palhacinho desesperado segue o balão e o encontra preso sobre a cerca de arame e madeira encontrado fora do Circo. Neste momento ele se depara com outra criatura, uma coelha de aparência agressiva de olhos compridos, semi serrados e com uma grande mancha preta no meio do rosto. E logo depois repara que se encontra em um lugar completamente novo e desconhecido, pois é pela primeira vez que saiu do seu Circo e vê a noite.

A noite escura e a criatura de tão intensas, misteriosas e curiosas causam medo no Palhacinho e assustado ele foge para casa. Agoniado, o palhaço volta para seu quarto e tenta dormir, mas ele não consegue tirar a visão daquela noite de sua mente. Não conseguia esquecer a noite escura, a grama iluminada pelas estrelas e a presença daquele ser.

No dia seguinte, o palhaço retoma a sua rotina, mas não tão feliz como antes. Algo nele havia mudado. A imagem da coelha selvagem, da noite fria e escura e o cheiro da grama ficavam invadindo sua mente constantemente.

t Confuso e infeliz, o Palhacinho não sabe ainda qual o motivo da sua angústia. Ele nunca tinha se sentido assim e ninguém esperava ele se sentir assim. Decidido a manter quem ele era e ter sua vida confortável de volta, decidiu esquecer aquele dia e se forçar a voltar a trabalhar.

Porém como em muitos acontecimentos inexplicáveis da vida, uma segunda ventania soprou no circo inteiro, fazendo com que os balões que o palhaço segurava se enroscassem em seu corpo e o levasse ao mesmo local que encontrou a coelha dos olhos negros. A partir deste ponto, o palhaço tem uma escolha: escolher ser o que ele foi e ter sua vida antiga e segura novamente ou escolher quem ele pode ser, criando um novo começo intenso mas incerto.

As últimas páginas do livro não irá mostrar de forma literal qual caminho o palhaço escolheu e se foi bem sucedido ou não. Apenas irá ser mostrado as roupas e o chapéu do

protagonista espalhadas na grama. Ao virar a página, terá uma ilustração de dois animais despidos e de quatro ao longe. O qual pode-se presumir o encontro dos dois animais de forma natural e realista.