



Universidade de Brasília - UnB

Instituto de Artes

Departamento de Design

JOÃO OTÁVIO FARIA CHAGAS

PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO ILUSTRADO:

estudos para uma coletânea de contos escritos por Fábio M. Barreto

BRASÍLIA, DF

2025

JOÃO OTÁVIO FARIA CHAGAS

PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO ILUSTRADO:

estudos para uma coletânea de contos escritos por Fábio M. Barreto

Relatório final, apresentado à
Universidade de Brasília, como parte das
exigências para a obtenção do título de
Bacharel.

Local, ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Gabriel Lyra Chaves
Doutorado em Artes pela Universidade de Brasília

Prof. Rogério José Camara
Doutor em Comunicação pela ECO-UFRJ

Prof. André Camargo Thome Maya Monteiro
Mestrado em Artes pela Universidade de Brasília

JOÃO OTÁVIO FARIA CHAGAS

PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO ILUSTRADO:

estudos para uma coletânea de contos escritos por Fábio M. Barreto

Monografia de Conclusão de Curso com
habilitação em Programação Visual do
curso de Design ministrado na
Universidade de Brasília.

Orientação: Professor Gabriel Lyra Chaves

BRASÍLIA, DF

2025

RESUMO

Este projeto tem como objetivo documentar o processo de produção de um livro ilustrado para uma coletânea de contos do autor Fábio M. Barreto, que possui contos que participam de diversos gêneros literários. A pesquisa também tem como objetivo ver a possibilidade de conectar os diferentes gêneros literários em uma única obra coesa, apesar de suas grandes diferenças, por meio de características específicas trabalhadas nas ilustrações criadas a partir da interpretação dos contos a serem utilizados para o projeto.

Palavras-chave: editorial, coesão estético-narrativa, livro ilustrado, complemento visual, gêneros literários.

ABSTRACT

This project aims to document the production process of an illustrated book for a collection of short stories by the author Fábio M. Barreto, who has short stories that participate in different literary genres. The research also aims to see the possibility of connecting the different literary genres into a single cohesive work, despite their great differences, through specific characteristics worked on in the illustrations created from the interpretation of the stories to be used for the project.

Keywords: editorial, narrative-aesthetic cohesion, illustrated book, visual complement, literary genres.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Páginas do livro Ehon tekagami.....	10
Figura 2 — O Lórax, exemplo de Picture Book.....	11
Figura 3 — Proporções de páginas orgânicas, mecânicas e musicais.....	20
Figura 4 — Valores de proporções de páginas.....	21
Figura 5 — Algumas composições geométricas.....	21
Figura 6 — Estudo de livros ilustrados em papelerias de rede.....	22
Figura 7 — Cânone dourado de divisão de páginas.....	23
Figura 8 — Cânone dourado de divisão de páginas.....	23
Figura 9 — Capa de Fahrenheit 451.....	26
Figura 10 — Capa de “Senhor dos Anéis”, de J. R. R. Tolkien.....	27
Figura 11 — Capa do Livro “Assassinato no Expresso do Oriente”.....	28
Figura 12 — Capa de “O Chamado de Cthulhu”.....	29
Figura 13 — Capa do quadrinho Yucatan.....	31
Figura 14 — Capa de edição da revista “The New Yorker”.....	31
Figura 15 — Exemplo de livro ilustrado.....	31
Figura 16 — Páginas do livro “Cafés & Lendas”, exemplo de livro-texto.....	32
Figura 17 — Exemplo de texto-imagem, “Dom Quixote”.....	33
Figura 18 — Exemplo de livro misto, “Onde Vivem Os Monstros”.....	33
Figura 19 — Exemplo de livro Imagem-texto, “Demolidor Noir”.....	34
Figura 20 — Exemplo de livro-imagem, “Um oceano de amor”.....	34
Figura 21 — Capa da revista “Amazing Stories”.....	36
Figura 22 — Página da revista “Amazing Stories”.....	36
Figura 23 — Página da revista “Amazing Stories”.....	36
Figura 24 — Painel de “The World of Edena”.....	36
Figura 25 — São Miguel e Satanás, 1430.....	37
Figura 26 — Pintura a óleo “O Pesadelo”.....	38
Figura 27 — Revista “Punch”, volume 19.....	39
Figura 28 — Taxonomia de funções de imagens para o texto.....	40
Figura 29 — Matéria do jornal CNN, exemplo de relação Tipo A.....	41
Figura 30 — Matéria do jornal Metrôpoles, exemplo de relação Tipo B.....	41
Figura 31 — Infográfico, exemplo de relação Tipo C.....	42
Figura 32 — Círculo cromático.....	43
Figura 33 — Exemplos de Esquemas de Cores.....	45
Figura 34 — Esquemas de equilíbrio.....	47
Figura 35 — Dom Quixote na sua biblioteca.....	48
Figura 36 — Página do volume 4 do impresso de Dom Quixote, Madri.....	48
Figura 37 — Página do volume 4 do impresso de Dom Quixote, Madri.....	48
Figura 38 — Páginas espelhadas do livro “Contos de Imaginação e Mistério”.....	49
Figura 39 — Ilustração presente em Contos de Imaginação e Mistério.....	50
Figura 40 — “Turgon at Fingolfin’s Cairn”.....	51
Figura 41 — Primeiro estudo de cor da obra de Ted Nasmith.....	52

Figura 42 — Segundo estudo de cor da obra de Ted Nasmith.....	53
Figura 43 — Terceiro estudo de cor da obra de Ted Nasmith.....	53
Figura 44 — Páginas da versão de 50 anos do livro “Laranja Mecânica”.....	54
Figura 45 — Modelos de ilustrações utilizados na edição especial de 50 anos.....	55
Figura 46 — Modelos de ilustrações utilizados na edição especial de 50 anos.....	55
Figura 47 — Recriações da geometria do formato “J” e disposição de impressão em folha de formato BB (96cm x 66cm).....	56
Figura 48 — Recriações da geometria do formato “J” e disposição de impressão em folha de formato BB (96cm x 66cm).....	56
Figura 49 — Divisão de nonos aplicado ao tamanho “J”.....	57
Figura 50 — Novas alternativas de mancha gráfica, baseadas na proporção de nove partes, com alterações.....	58
Figura 51 — Foto do livro Silmarillion, ilustrado por Ted Nasmith.....	58
Figura 52 — Demonstração de elementos da tipografia “Eczar”.....	59
Figura 53 — Demonstração de elementos da tipografia “Hamlet”.....	60
Figura 54 — Modelo de teste de impressão para relação texto-imagem do livro a ser diagramado.....	61
Figura 55 — Ilustração semi-finalizada.....	64
Figura 56 — Rascunhos a lápis e caneta, para serem finalizados digitalmente.....	65
Figura 57 — Rascunho a lápis da última ilustração de Quarteirão.....	66
Figura 58 — Processo de thumbnails e rascunhos para “Ela”.....	67
Figura 59 — Processo de thumbnails e rascunhos para “Ela”.....	67
Figura 60 — Rascunho final de Quarteirão finalizado com tinta nanquim.....	68
Figura 61 — Rascunho 1 e 2 de Ela, finalizado com tinta nanquim.....	68
Figura 62 — Rascunho de Ela não utilizado, finalizado com tinta nanquim.....	69
Figura 63 — Rascunho 3 de Ela, finalizado com tinta nanquim.....	69
Figura 64 — Rascunho 4 de Ela, finalizado com tinta nanquim.....	70
Figura 65 — Rascunho 5 de Ela, finalizado com tinta nanquim.....	70
Figura 66 — Uso de Photoshop para alterar elementos de uma ilustração.....	71
Figura 67 — Ilustrações tradicionais de David Finch e Ryan Benjamin.....	72
Figura 68 — Ilustrações de Quarteirão finalizadas.....	73
Figura 69 — Ilustrações de Ela finalizadas.....	73
Figura 70 — Medalhão para o livro.....	74
Figura 73 — Utilização do ChatGPT para auxílio no processo de brainstorm.....	75
Figura 74 — Conceito da capa do livro.....	76
Figura 75 — Elemento de numeração do livro.....	77
Figura 76 — Identidade Visual do livro.....	77

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO.....	13
1.2 OBJETIVOS.....	13
1.2.1. Objetivo Geral.....	13
1.2.2. Objetivos específicos.....	13
1.3 JUSTIFICATIVA.....	14
1.4 METODOLOGIA PROJETUAL.....	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1 PROJETO EDITORIAL.....	16
2.1.2 Elementos de um livro.....	17
2.1.3 Formato.....	17
2.1.4 Reflexões sobre a mancha gráfica, tipografia e sequência narrativa em um projeto editorial.....	21
2.2 GÊNEROS LITERÁRIOS (TEMÁTICAS).....	23
2.2.1. Ficção Científica.....	24
2.2.2. Fantasia.....	25
2.2.3. Suspense (ou thriller).....	26
2.2.4. Terror.....	27
2.3 ILUSTRAÇÃO.....	28
2.4 O QUE É UM LIVRO ILUSTRADO.....	30
2.5. ILUSTRAÇÃO EM OBRAS DE DIFERENTES GÊNEROS.....	34
2.5.1. Ficção Científica.....	34
2.5.2. Fantasia.....	36
2.6 RELAÇÃO TEXTO-IMAGEM.....	38
2.7 TEORIA CROMÁTICA.....	41
3. FASE ANALÍTICA.....	45
3.1. ANÁLISE DE SIMILARES.....	45
3.2. DOM QUIXOTE - DORÉ.....	45
3.3. CONTOS DE IMAGINAÇÃO E MISTÉRIO.....	48
3.4. SILMARILLION.....	50
3.5. LARANJA MECÂNICA.....	52
4. IMPLEMENTAÇÃO.....	54
4.1 PROJETO GRÁFICO.....	54
4.1.1. Uso de ilustrações.....	54
4.1.2. Estrutura da página.....	55
4.2 ESBOÇOS E ALTERNATIVAS.....	59
4.2.1. Testes de diagramação.....	59
4.2.2. Estruturação da metodologia dos esboços.....	60
4.2.3. Contos escolhidos.....	61
4.2.4. Ilustrações.....	62
Conto: Quarteirão.....	62
Conto: Ela.....	65

4.3. MATERIAIS E TECNOLOGIA.....	66
4.4. VERIFICAÇÃO E FINALIZAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES.....	71
4.5 NOME E IDENTIDADE VISUAL.....	74
4.6 CAPA.....	75
4.7. FINALIZAÇÃO E PROTÓTIPO.....	76
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
6. REFERÊNCIAS.....	78

1. INTRODUÇÃO

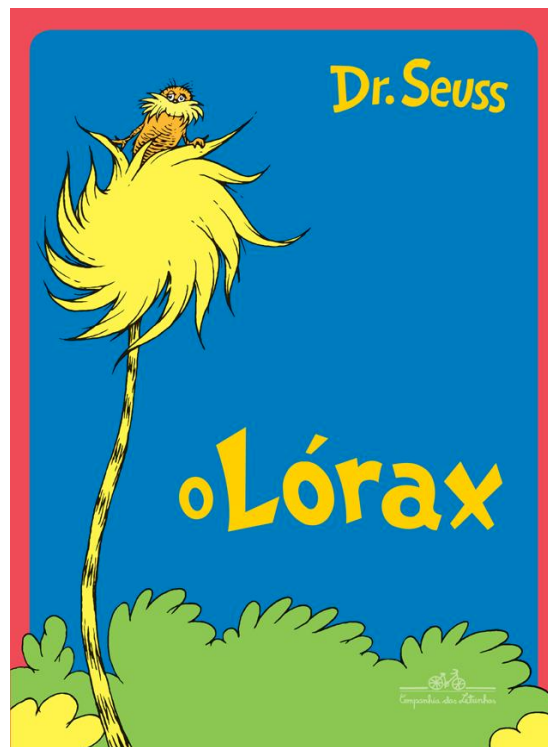
Os primeiros livros ilustrados conhecidos foram os *Ehons* artesanais, derivados do século XVIII. *Ehon* é a palavra japonesa que significa *livro de imagem* (DANSA, 2009). Desenhados e escritos a mão, os *ehons* eram livros que carregavam com si narrativas, poemas, ensaios e outros diversos tipos de texto (Figura 1); porém que tinham como objetivo cativar o coração e a mente do leitor, com alguns destes livros sendo feitos como oferta religiosa (DANSA, 2009). Atualmente, os *ehons* deram lugar para os famosos *picture books* (Figura 2); são livros, comumente escritos para crianças, onde a narrativa é contada por meio da mistura de palavras e imagens, ou somente imagens, onde as imagens são a parte mais importante da composição do livro.

Figura 1 — Páginas do livro *Ehon tekagami*



Fonte: Ōoka Shunboku, 1720

Figura 2 — O Lórax, exemplo de *Picture Book*



Fonte: Dr. Seuss, 1971

Em relação às origens ocidentais do livro ilustrado, é necessário voltar os olhares para a época da Idade Média e Renascimento. Albert Dürer é um dos principais nomes que surgem ao se pesquisar sobre o surgimento da ilustração associada a obras literárias e transposição de texto em imagem. O Apocalipse, de 1498, é um dos mais notórios exemplos de livros ilustrados de todos os tempos. “As quinze xilogravuras cruas de página inteira causaram impacto devastador; nas palavras de Willian Blake: “aqui na verdade está o cosmos definido por um poder sobre-humano”. (DANSA, 2009).

Visto isso, o principal uso de imagens em textos da época se voltavam ao aspecto religioso, como enfeite estético das obras.

Entretanto, segundo John Harthan, o período mais brilhante das iluminuras renascentistas foi inaugurado em Florença por artistas de meados do século XV. Alguns dos mais belos manuscritos florentinos foram pintados pelos irmãos Giovani; um deles é o Missal de Santo Egidio (convidados para fazê-lo pelos párocos da igreja dedicada a ele em 1474-76), com um efeito predominantemente azul e dourado.

Muitos escribas e iluminadores florentinos trabalharam para Mathias Corvinus Hunyadi, rei da Hungria (1458-1490), que teve grande interesse pelas artes e letras e encontrou expressão em magnífica biblioteca que era

um monumento da Renascença italiana e húngara. Diz-se que Lorenzo de Médici construiu a Biblioteca Laureziana em Florença em afronta à Mathias Corvinus Hunyadi.

A grande Bíblia de Borso d'Este, Duke de Ferrara e Modena, executada em 1457-1461, a maior realização da iluminura italiana renascentista e contemporânea à Bíblia de Gutenberg e ao primeiro livro impresso ilustrado, de Albrecht Pfister (DANSA, 2009).

Atualmente, livros ilustrados são vistos como obras voltadas, principalmente, para o público infantil. Muito dessa ligação vem do fato de que, além de ilustrações serem chamativas para crianças pequenas, elas possibilitam que o livro narrativo possa ser trabalhado com a criança, mesmo que a mesma não tenha domínio do código verbal, a partir da tradução do texto escrito em imagens, mais fáceis de serem entendidas (ABREU, 2010). Isso se deve em razão do avanço de *chapbooks* (livretos de literatura popular dirigidos ao mercado de massa, de consumo amplo e sem sofisticação no século XIX, que chamavam a atenção de crianças frente às xilogravuras cruas que adornavam suas capas) e *toybooks* (“livros-brinquedo”, com origem no século XX, que enfatizam o estímulo visual, associados ao uso de cores, com o foco no público infantil); além do advento de filmes animados, como os famosos filmes de Walt Disney, que se tornou um dos grandes nomes da ilustração do século XX, impactando ilustradores, editores, animadores e diretores de cinema, visto suas técnicas e visões inovadoras frente ao avanço tecnológico e cultural do pós-Guerra (DANSA, 2009).

Desta forma, é perceptível que no vasto panorama literário, a interseção entre a palavra escrita e a imagem visualiza um terreno fértil para a exploração narrativa, desde quase que o começo das obras impressas; auxiliando na própria adesão e compreensão, principalmente do público infantil, sobre a narrativa apresentada, até mesmo em relação ao cansaço que a leitura tende a proporcionar (BREHM, 2017). Neste contexto, o presente Trabalho de Conclusão de Curso se dedica à produção de um livro ilustrado de minha autoria, tendo como conteúdo um compilado de contos fantásticos do renomado escritor Fábio M. Barreto, selecionados pelo próprio autor.

Fábio M. Barreto, figura proeminente na literatura de ficção fantástica voltada ao público jovem-adulto, serve como fonte inspiradora para a elaboração deste trabalho. Ao revisitar suas histórias, busco não apenas prestar uma homenagem à

maestria narrativa do autor, mas também explorar de que maneira a visualidade inserida em suas narrativas pode ser adaptada e reinterpretada em um formato de ilustração, ampliando assim o diálogo entre literatura e imagem.

A centralidade desta investigação reside na desconstrução da expectativa convencional associada ao uso de ilustrações, em sua maioria destinadas a obras literárias infantis, sobre como a imagem é meramente usada como enfeite (AZEVEDO, 1998). A proposta deste estudo é evidenciar como as ilustrações, quando aplicadas em compilações de contos destinadas ao público jovem-adulto, transcendem o papel meramente decorativo, passando a integrar-se de forma orgânica ao enredo, proporcionando camadas adicionais de significado e enriquecendo a experiência do leitor, pois como afirma WIGAN (2008), acerca da ilustração:

O que torna esta arte pictórica aplicada tão popular e interessante é que ela cumpre o imperativo de comunicar e combinar imaginação, criatividade, habilidade e artesanato para contar histórias visualmente e criar novos mundos. No seu melhor, a ilustração pode ser poderosa, satírica, subversiva, decorativa, íntima, bem-humorada, inteligente, alusiva, inspiradora, encantadora, bela, afirmativa da vida e espiritualmente enriquecedora. (WIGAN 2008, tradução nossa)

Ao longo deste trabalho, pretendo analisar criticamente a contribuição das ilustrações na construção do universo ficcional, considerando não apenas seu aspecto estético, mas também sua função na transmissão de elementos narrativos e na evocação de emoções específicas, a partir da interação dinâmica entre texto, imagem e suporte (Linden, 2013). Desta maneira, a obra de Fábio M. Barreto serve como ponto de partida para uma reflexão mais ampla sobre o potencial narrativo das ilustrações em compilações de contos de diversos gêneros, entre eles terror, ficção científica, fantasia e aventura, além de como tais gêneros literários se conectam entre si, além de como tais distintos gêneros se conectam como o auxílio narrativo da ilustração.

Assim, este trabalho propõe-se a explorar territórios não convencionais, desafiando as fronteiras habituais entre literatura e imagem, ao adaptar a riqueza do universo ficcional de Fábio M. Barreto para um livro texto-imagem (AZEVEDO, 2004) que se destina a uma audiência mais ampla e diversificada. Tendo em vista que será um trabalho editorial voltado para a mídia impressa, com diversos gêneros e

instrumentos narrativos atrelados à uma variedade também grande de gêneros narrativos.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Como discutido anteriormente, a grande maioria de livros ilustrados tendem a ser focados no público infantil, devido a natureza do melhor aprendizado, visto o estímulo visual imaginativo. Desta forma, a maior problemática do projeto se dá em relação ao adequação das ilustrações à visão que o autor tem para o livro, além de fazer com que as ilustrações se tornem coerentes a ponto de não somente enfeitem a obra no geral, mas também compor parte da narrativa apresentada, visto os diferentes gêneros literários a serem abordados, cada um com sua própria necessidade de narrativa ilustrada, além de desmistificar o uso de ilustrações em livros como algo voltado para o público infantil ou infanto-juvenil.

1.2 OBJETIVOS

A seguir, estão apresentados os principais resultados esperados com este trabalho, tanto em termos gerais quanto específicos.

1.2.1. Objetivo Geral

Desenvolver um projeto gráfico editorial destinado à publicação impressa, que contenha ilustrações que acompanhem e fortaleçam as narrativas apresentadas pelo escritor Fábio M. Barreto, levando em consideração um estilo de ilustração autoral, além das possibilidades e desafios proeminentes das delimitações necessárias para a construção do projeto.

1.2.2. Objetivos específicos

- Investigar os métodos de produção de narrativas visuais para os gêneros de fantasia, ficção científica, terror e aventura, com foco em ilustração e projeto editorial;

- A partir da análise de obras, tentar compreender os caminhos usados pelos ilustradores para concretizar seus trabalhos, a fim de aplicá-los ao projeto.
- Estabelecer um projeto editorial voltado para o livro final, que condiz com uma abordagem comum entre as diferentes narrativas.
- Entender e descrever as relações entre texto e imagem presentes nas narrativas ilustradas;
- Selecionar quais contos a serem utilizados no escopo do trabalho.
- Estabelecer um fluxo de trabalho para o desenvolvimento de ilustrações e de projeto editorial;
- Produzir uma série de ilustrações e aplicá-las, de maneira coerente, a cada conto e seu respectivo gênero, ainda mantendo a coesão estético-narrativa entre o editorial como um todo;
- Documentar o processo.

1.3 JUSTIFICATIVA

Desde antes mesmo do começo da imprensa, livros e narrativas ilustradas caminhavam juntos. Desde obras com significado e funções religiosas, assim como por meio de xilogravuras que apresentavam o foco principal da história a ser contada (DANSA, 2009). Entretanto, com o advento de livros infantis e seu contínuo uso de ilustrações e figuras para o auxílio da compreensão dos enredos por crianças, o uso de ilustração em livros fantasiosos ou ficcionais se tornou prática utilizada somente para edições especiais de séries e livros. Até mesmo, academicamente, estudos acerca de livros ilustrados caem, em sua grande maioria, refletidos sobre uma perspectiva histórica, ou no impacto das ilustrações no entendimento de narrativas por crianças.

Desta forma, visando o escopo do projeto, de assimilar diferentes gêneros literários em coesão editorial e estética única, também por meio de ilustrações que devem seguir essa mesma coesão, se é necessário repensar a relação entre a ilustração e o texto escrito dentro de um único objeto, visto que o livro não tem seu gênero necessariamente definido.

Tendo também em mente o crescimento do mercado dos livros do gênero literário de fantasia (ALEXANDRE, 2016), gênero proeminente entre os diversos contos de Fábio M. Barreto, é espontâneo que este seja um expoente para a

realização do projeto, por meio do incentivo a uma mídia que está crescendo mercadologicamente.

Além do mais, tendo em vista que o próprio projeto tende a ser, em certa parte, inovador no quesito de se criar um livro ilustrado que apresenta uma coletânea de contos de diferentes gêneros literários, o projeto servirá também como material de reforço e ampliação para a bibliografia específica na área, visto que se tem um déficit de estudo e referências específicas para tal, de forma a ajudar futuros designers e ilustradores para a realização de projetos que tendem para o mesmo fluxo de trabalho.

1.4 METODOLOGIA PROJETUAL

Considerado o escopo do projeto, é extremamente aconselhável a implementação de uma metodologia que envolva e englobe o total passo a passo do projeto. Por isso, o método escolhido para o processo de produção das ilustrações será baseado na sugestão de Bruno Munari (1998) em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*, publicado em 1981. O autor descreve uma metodologia que parte do problema, e sua definição, até a solução desenvolvida. Em seguida, as etapas projetuais de acordo com Munari:

- Definição do problema – estabelecer a proposta a ser resolvida: compilado de contos de Fábio M. Barreto, com suporte de ilustrações que acrescentem a cada narrativa disposta, de maneira única porém coerente com o texto o qual está ligado;
- Componentes do problema – entender cada elemento que forma o problema: Editorial, ilustração, diferentes gêneros e estilos de ilustração, coesão estética-narrativa entre os contos;
- Recolhimento de dados – pesquisa de referências, similares, concorrentes e soluções anteriores;
- Análise de dados – análise do resultado destas pesquisas, averiguando o que pode ou não ser útil para a solução: definição do conceito editorial, traço das ilustrações e escopo geral;
- Criatividade – geração de esboços e alternativas;

- Materiais e Tecnologia – estudo e decisão de técnicas, softwares e materiais a serem utilizados na produção;
- Experimentação – teste das alternativas com as técnicas escolhidas;
- Criação de modelo – prototipação das alternativas analisadas;
- Verificação – testes finais, já da solução escolhida;
- Desenho Construtivo – finalização da ilustração.

Tal metodologia deve servir como base para as ilustrações que serão apresentadas próximas aos seus respectivos contos, além da estruturação da obra editorial, com construção paralela entre as duas partes (ilustrações e diagramação editorial). Vale também ressaltar que junto a essa metodologia, podem ser adicionados outros métodos e técnicas, como *Crazy Eight*¹, uso de mapas mentais e *brainstorm*, a depender da fase em que se encontra o desenvolvimento das ilustrações.

¹O método Crazy Eights é um exercício de brainstorming rápido e simples que desafia os membros do time a esboçar oito ideias em oito minutos. Ele mantém os participantes em seu limite, forçando o pensamento rápido e não permitindo tempo para excluir “ideias ruins”. Se trata da quantidade e não da qualidade, e é uma ótima forma para seu time se soltar e realmente expandir os limites do que é possível. (miro)

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A etapa de fundamentação teórica aborda as questões de design editorial, gêneros literários, ilustração e seus usos em obras literárias, o que consiste um livro ilustrado, além da relação texto e imagem. Estas são questões importantes para a compreensão do problema que o projeto aborda, além de designar para onde a solução proposta futuramente deve apontar.

2.1 PROJETO EDITORIAL

O Design Editorial corresponde a uma área de especialização do Design, que possui enfoque em produtos de publicação, sendo estes revistas, livros, catálogos, jornais, entre outros meios que possuem um volume significativo de informações (O VALOR... 2003).

Publicações são aplicações extensas de texto e imagem e, como tais, implicam uma grande quantidade de questões que o designer deve considerar. Ao contrário dos itens de formato único, como cartazes ou anúncios, até mesmo documentos singulares contendo mais de 8 ou 12 páginas exigem que os designers se concentrem nas questões decorrentes da leitura extensa: organizar grandes volumes de conteúdo em pacotes de informações relacionadas; trabalhar a tipografia para que seja confortavelmente legível ao longo de diversas páginas, mas mantendo a leitura vivaz o suficiente para envolver o leitor; estruturar partes de páginas e seções para acomodar uma variedade de conteúdos, seja ele baseado em imagens ou em texto; e integrar as imagens à tipografia para obter uma forma unificada e construir uma comunicação que é maior que a soma de suas partes. (SAMARA, 2011, p.11).

Desta forma, por meio desta definição, toda e qualquer escolha que acabe por influenciar o resultado gráfico, como tipografia, grades, seções do editorial, uso de imagens; e da produção da publicação, como impressão, acabamento e sua pré-produção em si, podem ser consideradas escolhas de um projeto editorial.

2.1.2 Elementos de um livro

Haslam (2007) define, em seu livro *Criando como designer II*, a estrutura do livro como “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” (HASLAM, 2007, p. 30)

2.1.3 Formato

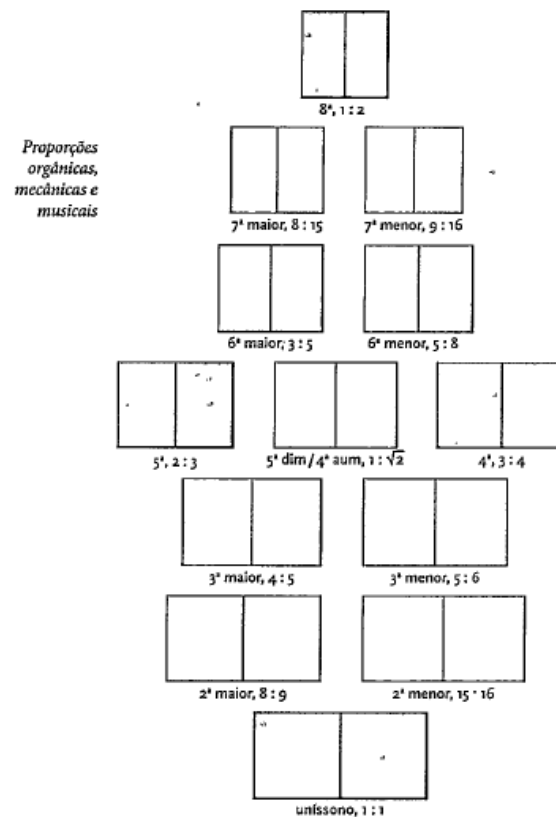
O formato do livro se define pela relação entre a altura e a largura do papel. Sendo, assim, classificado em três tipos: retrato, quando a dimensão de altura é maior do que a dimensão de largura; paisagem, quando a dimensão de largura é maior do que a dimensão de altura; e quadrado, quando as dimensões de altura e largura possuem a mesma dimensão (HASLAM, 2007, p.30).

Por mais que um livro possa ter qualquer formato e tamanho, por questões estéticas, ergonômicas e comerciais é necessário que tal escolha seja determinada a partir de certos critérios. O uso do livro também influencia em seu formato e tamanho, desta forma, a escolha do formato determina o design de seu modelo (HASLAM, 2007, p.30).

Em seu livro “Elementos do Estilo Tipográfico” , Robert Bringhurst (2005) demonstra que é possível a escolha de formatos e tamanhos diversos por meio da utilização da escala cromática da música ocidental. Tal escala, no caso dos formatos das páginas dos livros, variam de acordo com a proporção “largura x altura” das páginas.

Utilizando-se de proporções e razões aritméticas conhecidas, como a razão áurea (1 : 1,618), a base logarítmica e (), formato ISO (1 : 1,414), de uma visão histórica acerca do uso destas mesmas proporções para a produção de livros e projetos editoriais ao longo dos anos, e da relação entre as proporções matemáticas e a estrutura musical, o autor coloca uma “oitava” acima o formato mais viavelmente estreito, de proporção 1 : 2 e uma “oitava” abaixo, um formato quadrado que serve como a base da escala cromática, de proporção 1 : 1 (Figura 3).

Figura 3 — Proporções de páginas orgânicas, mecânicas e musicais

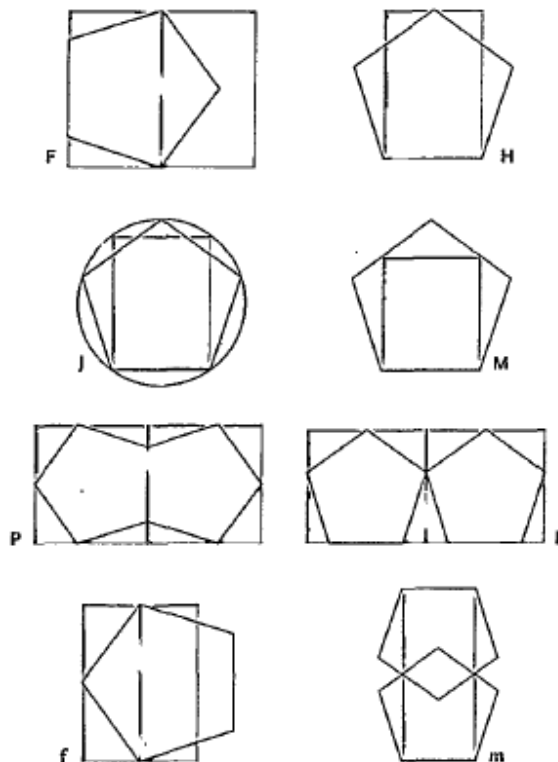


Fonte: Bringhurst, 2005

Páginas que se utilizam de proporção maior do que $1 : \sqrt{2}$ ($1 : 1,41$), mais estreitas em largura do que formatos quadrados (Figura 4 e 5), porém mais largas que livros de textos comuns, são úteis em livros que necessitam do excesso de largura para acomodar mapas, ilustrações grandes, notas laterais e tabelas. Ao mesmo tempo, em um livro que dispõe de ilustrações grandes e importantes, são elas que geralmente delimitam o formato da página, sendo comum escolher uma página mais alta do que a ilustração média determinada, para que seja possível a inclusão de legendas no final da página (BRINGHURST, 2005, pág. 177).

Figuras 4 e 5 — Valores de proporções de páginas e algumas composições geométricas

		Proporções de página e bloco de texto	Tamanhos em cm		
oitava	A	Quadrado duplo	1 : 2	11,4 x 22,9	12,7 x 25,4
	B	Octógono alto	1 : 1,924	11,9 x 22,9	13,2 x 25,4
	8 : 15		1 : 1,875	12,2 x 22,9	14,5 x 27,9
7ª maior	C	Hexágono alto	1 : 1,866		14,1 x 27,9
	D	Octógono	1 : 1,848	11,5 x 22,9	13,7 x 25,4
	5 : 9		1 : 1,8	12,7 x 22,9	15,2 x 27,9
7ª menor	9 : 16		1 : 1,778		13 x 22,9
	E	HEXÁGONO = 1 : $\sqrt{3}$	1 : 1,732	12,5 x 21,6	13,2 x 22,9
	F	Pentágono alto	1 : 1,701	12,7 x 21,6	13,5 x 22,9
6ª maior	3 : 5		1 : 1,667	13 x 21,6	16,5 x 27,9
		Folha legal	1 : 1,647		21,6 x 35,6
	G	SEÇÃO ÁUREA	1 : 1,618	13,5 x 21,6	14,2 x 22,9
6ª menor	5 : 8		1 : 1,6	12,7 x 20,3	14,2 x 27,9
	H	PENTÁGONO	1 : 1,539	14 x 21,6	15 x 22,9
	2 : 3		1 : 1,5	15,2 x 22,9	18,3 x 27,9
quinta	Z	ISO = 1 : $\sqrt{2}$	1 : 1,414	16,3 x 22,9	18 x 25,4
	5 : 7		1 : 1,4		19,8 x 27,9
	J	Pentágono pequeno	1 : 1,376	16,5 x 22,9	20,3 x 27,9
quarta	3 : 4		1 : 1,333	17,3 x 22,9	20,3 x 30,5
	K	Meio octógono alto	1 : 1,307	17,5 x 22,9	22,9 x 30,5
		Folha formatada carta	1 : 1,294	19,6 x 25,4	21,3 x 27,9
3ª maior	4 : 5		1 : 1,25	18,3 x 22,9	21,6 x 27,9
	L	Meio octógono	1 : 1,207	20,3 x 25,4	22,4 x 27,9
	5 : 6		1 : 1,2	21,1 x 25,4	23,1 x 27,9
3ª menor	M	Pentágono truncado	1 : 1,176	19,1 x 22,9	21,6 x 25,4
	6 : 7		1 : 1,167	21,6 x 25,4	23,9 x 27,9
	e : π		1 : 1,156	19,6 x 22,9	
2ª maior	N	Hexágono virado	1 : 1,155	19,8 x 22,9	22,1 x 25,4
	8 : 9		1 : 1,125	20,3 x 22,9	22,1 x 25,4
	O	Octógono alto cruz.	1 : 1,082	20,3 x 22,9	23,6 x 25,4
2ª menor	15 : 16		1 : 1,067	21,3 x 22,9	23,9 x 25,4
	P	Pentágono virado	1 : 1,051	21,3 x 22,9	23,9 x 25,4
	Q	QUADRADO	1 : 1	21,8 x 22,9	24,1 x 25,4
unísono	R	Pentágono largo	1 : 0,991	22,9 x 22,9	25,4 x 25,4
	S	Octógono largo cruz.	1 : 0,924	22,9 x 22,9	25,4 x 24,1
	9 : 8		1 : 0,889	23,4 x 21,6	27,9 x 25,7
1ª maior	T	Hexágono largo	1 : 0,866	24,4 x 21,6	27,9 x 24,9
	U	Octógono cruz. cheio	1 : 0,829	24,9 x 21,6	25,4 x 22,1
	5 : 4		1 : 0,8	26,2 x 21,6	27,9 x 23,1
3ª maior		Folha carta horizontal	1 : 0,773	26,9 x 21,6	27,9 x 22,4



Fonte: Bringhurst, 2005

Desta forma, a escolha das dimensões da página do projeto ocorreu de acordo com critérios econômicos, de viabilidade de impressão em gráficas especializadas, o modo de utilização da página e a escala de proporções de Bringhurst. Assim, o tamanho de página escolhido deveria: proporcionar uma abertura fácil do livro na qual seriam compiladas; ser largo o suficiente para que ilustrações possam ser acomodadas de maneira coerente, possuindo uma boa leitura das imagens a serem produzidas; possível de ser impresso em gráficas, tanto no quesito econômico, quanto nos quesitos técnicos necessários para impressão em maquinário específico; se encaixar nas sugestões de Bringhurst, visto que o livro conterá ilustrações importantes para as composições das narrativas contadas.

Para assegurar tais critérios, realizou-se uma pesquisa de campo a fim de catalogar os formatos e as proporções de livros narrativos com ilustração já existentes e consolidados no mercado (Figura 6).

Figura 6 — Estudo de livros ilustrados em papelarias de rede

Tr	Título do Livro	Gênero narrativo	Tr	Editora	#	Largura da folha	#	Altura da folha	Proporção
	Diário do Chaves [Roberto Gómez Bolaños]	Comédia		Pipoca E Nanquim		13,4		20,8	1:1,5
	O Lobo e Outros Contos	Existencial		Atualmente		13,4		20,8	1:1,5
	Silmarillion [Ted Nasmith]	Fantasia		HarperCollins		13,4		20,6	1:1,5
	O Hobbit [J.R.R. Tolkien]	Fantasia		HarperCollins		13,4		20,6	1:1,5
	Harry Potter [MinaLima]	Fantasia		MinaLima		15		22,7	1:1,5
	A Bela e a Adormecida [Cris Riddell]	Fantasia		Rocco Jovens Leitores		18,9		20,8	1:1,1
	Nós e as Estrelas [Kelsey Oseld]	Fantasia		Darkside		20,8		20,5	1:1
	Bússola de Ouro [Chris Wormell]	Ficção Científica		Scholastic		23,4		28,1	1:1,2
	Labirinto do Fauno [Cornelia Funke]	Suspense		Intrínseca		15,5		23	1:1,5
	Edgar Allan Poe [Harry Clarke]	Suspense		Tordesilhas		17,8		23,8	1:1,3
	Coraline [Cris Riddell]	Terror / Horror		Intrínseca		13		20,6	1:1,6
	Drácula [Gustavo Piqueira]	Terror / Horror		Amarcord		15		22,4	1:1,5
	O Lar da Sra. Peregrine para Crianças Espetaculares	Terror / Horror		Intrínseca		15		23	1:1,5
	Jardim das Bonecas [Jennifer Dahbura]	Terror / Horror		Darkside		15,5		22,7	1:1,4

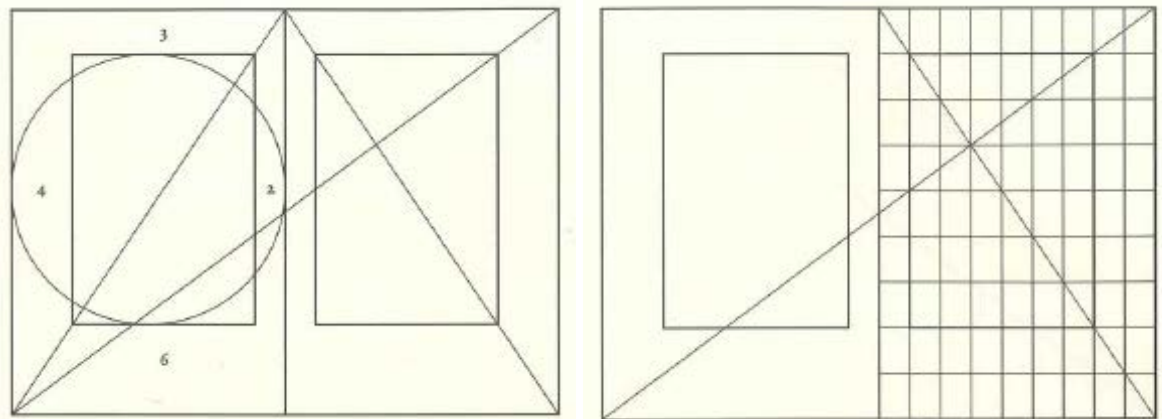
Fonte: elaborado pelo próprio autor, 2024.

Considerando todos os critérios acolhidos anteriormente e a pesquisa realizada, pode-se perceber que grande parte dos livros ilustrados que são vastamente comercializados utilizam de uma proporção de 1 : 1,5 (ou uma proporção de 2 : 3).

2.1.4 Reflexões sobre a mancha gráfica, tipografia e sequência narrativa em um projeto editorial

A mancha gráfica, ou layout da página, define os limites internos e as posições dos elementos gráficos, figurativos ou textuais que fazem a composição da página, proporcionando consistência do livro e tornando-o coerente em toda sua forma (HASLAM, 2007). Por sua vez, Jan Tschichold em 1953, com base nos manuscritos do gótico tardio, como descrito em seu livro “A Forma do Livro: Ensaio sobre Tipografia e Estética do Livro”, onde propôs a definição da mancha gráfica a partir do “cânone secreto”, construído por meio do uso da diagonal da página dupla. Sua estrutura determina-se em partes nonas da página, tornando a margem superior como um nono da altura de tamanho, a margem interior como um nono da largura, a margem exterior como dois nonos da largura, a margem inferior como dois nonos da altura (Figuras 7 e 8).

Figuras 7 e 8 — Cânone dourado de divisão de páginas



Fonte: “A Forma do Livro: Ensaaios sobre Tipografia e Estética do Livro (Jan Tschichold), 2007

Entretanto, tal divisão de página não é necessariamente uma regra rígida a ser seguida. Desta forma pode-se propor também um desenho de página que seja flexível o bastante, porém ainda com suas restrições e características, para dar morada ao texto e aos elementos gráficos ilustrados, ou não convencionais, como é apontado por Bringhurst:

Os arquitetos constroem cozinhas, salas e quartos com proporções perfeitas para que seus clientes possam fazer muitas coisas ali – entre as quais uma enorme bagunça. De modo semelhante, os tipógrafos constroem páginas com proporções perfeitas para então distorcê-las à vontade. O texto tem precedência sobre a pureza do desenho, e a textura tipográfica do texto tem precedência sobre as proporções absolutas da página individual (BRINGHURST, 2005, p. 194).

Após definida a estrutura física da página, é necessário atentar-se à estrutura narrativa, ou seja, a forma com a qual o texto se encontrará com as ilustrações e, assim, formar a sequência lógica narrativa para o receber da história pelo leitor. De acordo com Ricardo Azevedo, o livro ilustrado, ao nível da linguagem, possui três sistemas narrativos entrelaçados: o texto propriamente dito, as ilustrações e o projeto gráfico, sendo impossível negar que o texto ilustrado vai receber interferência de suas ilustrações.

A energia, a leitura (ilustrar é interpretar), o imaginário, a linguagem, as cores, o clima, a técnica, as referências icônicas, tudo o que o ilustrador fizer, vai alterar, acrescentar informação e interferir na leitura e no significado do texto (AZEVEDO, 2004, p. 3).

Visto que o livro será naturalmente dividido pelos seus contos, as ilustrações, por sua vez, acompanharão os mesmos. É prudente também, que visto a grande diferença em relação ao tamanho dos textos e a quantidade de capítulos de cada conto, as ilustrações devem, tanto por conta da contagem de páginas do livro, quanto pela evolução narrativa, ser feitas de forma que o fluxo narrativo continue coeso, mesmo com a interrupção gráfica-visual do uso da imagem enquanto no decorrer do texto.

Como a mancha textual é grande parte do projeto gráfico e editorial de um livro, devido aos valores tonais das tipografias nela contidas, a escolha da tipografia que a compõe é de extrema importância, pois a relação entre a proporção e peso, com o espaço horizontal e “altura x” de cada tipografia, faz com que o bloco de texto passe a ser mais escuro ou mais claro, afetando a hierarquia da página. (HASLAM, 2007, p. 92).

Além da relação entre a mancha gráfica-textual e sua disposição na página, tipografias devem ser escolhidas por outros fatores como representação, estilização gráfica, facilidade de leitura e a possibilidade de variedade de pesos na família de fontes. Desta forma, além de uma adequação técnica, por meio da inclusão de quaisquer efeitos especiais necessários, há também uma adequação apropriada à tarefa a ser realizada pela fonte, além do assunto ao qual esta se referenciará (BRINGHUSRT, 2005, pág. 107).

2.2 GÊNEROS LITERÁRIOS (TEMÁTICAS)

Para a disposição do projeto, os contos utilizados se encontram em contextos literários parcialmente diferentes. Não necessariamente em relação à sua estruturação gráfica em prosa, ou em número de palavras, pois todos são estruturados em contos. Porém, em relação às temáticas principais, que abarcam os universos literários explorados pelas personagens e suas situações, os textos se diferem mesmo dentro do gênero narrativo.

Desta forma, é importante entender as características de seus contextos literários e categorizá-los de acordo, a fim de compreender como suas subjetividades se entrelaçam com o que se tornarão a ser suas representações visuais futuras. Para isso, é necessário definir o que conceitua um gênero literário. De acordo com Angélica Soares, em seu livro “Gêneros Literários” (2007), a

caracterização de um gênero literário é algo que, dentro de um conjunto de obras, carrega uma série de características formais e temáticas comuns, somadas à percepção do leitor acerca do que lhe é apresentado.

Desta forma, grande parte do que define a temática, ou o gênero literário, de uma obra, também se encontra na percepção do leitor em relação ao seu conjunto de temáticas e padrões. Em seu livro “Gêneros Cinematográficos”, Luís Nogueira (2010), discorre acerca do *cânone* para a avaliação crítica da categorização dos gêneros existentes nas produções de cinema:

A avaliação crítica (ou seja, a eleição de um grupo de obras de referência) e a aceitação popular (ou seja, o sucesso público de certos tipos de filmes) são os princípios fundamentais de instauração do cânone de um gênero. O cânone não é mais do que a eleição de um conjunto, isto é, um corpus de obras que representam as mais elevadas virtudes estéticas de um certo tipo de filmes, em função das premissas convencionadas quer estilística quer tematicamente para um determinado gênero. É o cânone, portanto, que permite identificar as características imprescindíveis e superlativas a que uma obra deve aspirar ou que deve conter, no sentido de pertencer a, ou se destacar num determinado gênero (NOGUEIRA, 2010, p. 11).

Nisso, a caracterização cinematográfica dos gêneros também possuem bases na literatura e na pintura, ainda que com certa irregularidade (NOGUEIRA, 2010). E o mesmo pode ser visto ao se analisar a relação inversa. Deste modo, é possível se utilizar a maneira que as narrativas cinematográficas se categorizam a fim de trazer a mesma categorização para as narrativas literárias (em relação às suas temáticas e não às suas estruturas visuais). Essa possibilidade é assegurada principalmente quando tomamos por conta de que a estrutura narrativa e a impressão de realidade demonstradas por ambas as artes são pontos narrativos em comum. (GUALDA, 2010, P. 201)

Desta forma, ao se utilizar a caracterização cinematográfica de gêneros, pode-se dizer que os contos de Fábio M. Barreto se diferem entre os gêneros literários de Ficção Científica, Fantasia, Suspense e Terror.

2.2.1. Ficção Científica

A Ficção Científica por vezes pode ser caracterizada como “todo o relato que efabula ou especula sobre mundos e acontecimentos possíveis a partir de hipóteses logicamente verossímeis” (NOGUEIRA, 2010, p. 29). Desta forma, temos a ficção científica como uma estrutura narrativa na qual os universos apresentados possuem base em preceitos científicos da época na qual fora realizada, como é abordado pela *Encyclopedia of Science Fiction* (2017).

Exemplos famosos de narrativas de ficção científica são, “Admirável Mundo Novo” (1932), de Aldous Huxley (1894 - 1963); “Hyperion” (1989), de Dan Simmons (1948 - presente); “A Mão Esquerda da Escuridão” (1969), de Ursula K. Le Guin (1929 - 2018); “É assim que se perde a guerra do tempo” (2021), de Max Gladstone (1984 - presente); “Fahrenheit 451” (1953) (Figura 9), de Ray Bradbury (1920 - 2012).

Figura 9 — Capa de Fahrenheit 451



Fonte: Editora Biblioteca Azul, 2012

2.2.2. Fantasia

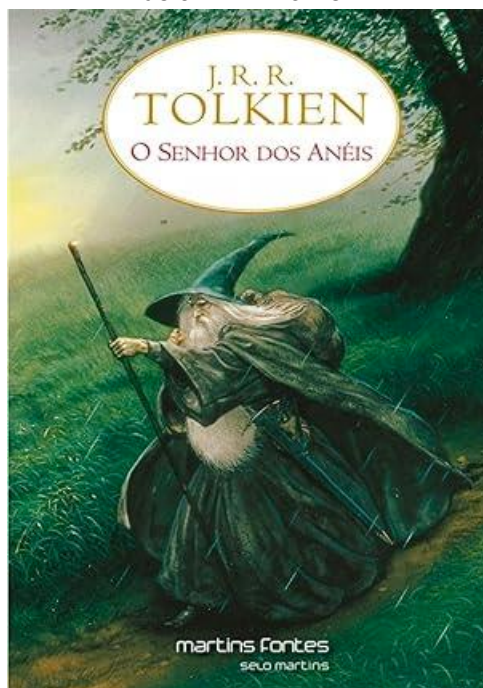
A Fantasia, por sua vez, pode ser caracterizada por meio de narrativas onde o sobrenatural, elementos mágicos ou elementos fantásticos diversos formam a base

para a estrutura narrativa (enredo, tema ou configuração). Como diz Nogueira (2010, p. 27) em seu livro: “As leis do mundo e as suas premissas são quebradas e um novo regime de causalidade é instaurado: um novo tipo de explicações e de justificações entra em vigor”.

O gênero também tem forte relação com a História e períodos históricos famosos. Nota-se uma grande abundância de temas referentes aos tempos da Idade Média ou Antiguidade, até mesmo o pré-histórico; por meio de universos paralelos e, de certo modo, alienígenas ao nosso (NOGUEIRA, 2010, p. 27).

Alguns exemplos de narrativas fantásticas são a trilogia “Senhor dos Anéis” (1937-1949) (Figura 10), de J. R. R. Tolkien (1892 - 1973); a série de livros “Harry Potter” (1998-2007), de J. K. Rowling (1965 - presente); “O Leão, A Bruxa e o Guarda-Roupa”, de C. S. Lewis (1898 - 1963).

Figura 10 — Capa de “Senhor dos Anéis”, de J. R. R. Tolkien



Fonte: Editora Martins Fontes, 2000

2.2.3. Suspense (ou thriller)

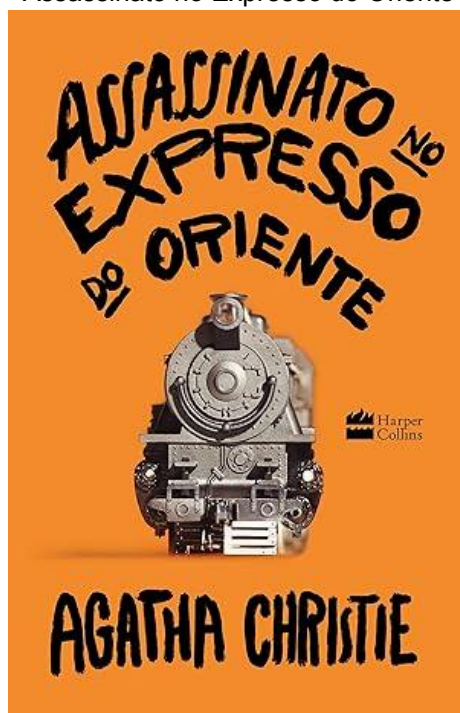
O suspense é um gênero literário caracterizado pela provocação no espectador de sentimentos intensos de excitação, nervosismo e dúvida acerca das circunstâncias dos personagens e das narrativas, por meio do temor dos contextos explorados, a incerteza e a dúvida no gênero possuem um papel de destaque. O

suspense é uma das temáticas onde a tensão do clímax narrativo se torna mais forte e onde as expectativas que o leitor possui sobre a narrativa são mais desafiadas (NOGUEIRA, 2010).

A tensão da narrativa se dá justamente por meio das situações de risco quase fatal ou de perigo iminente e constante encontrados pelas personagens (NOGUEIRA, 2010). É uma tensão que se alastra por meio da dúvida e incerteza de que se é possível obter um cenário de paz e sossego no decorrer da história contada.

Alguns exemplos de narrativas de suspense são a “A Paciente Silenciosa” (2019), de Alex Michaelides (1977 - presente); “Assassinato no Expresso do Oriente” (1934), de Agatha Christie (1890 - 1976) (Figura 11).

Figura 11 — Capa do Livro
“Assassinato no Expresso do Oriente”



Fonte: HarperCollins, 2020

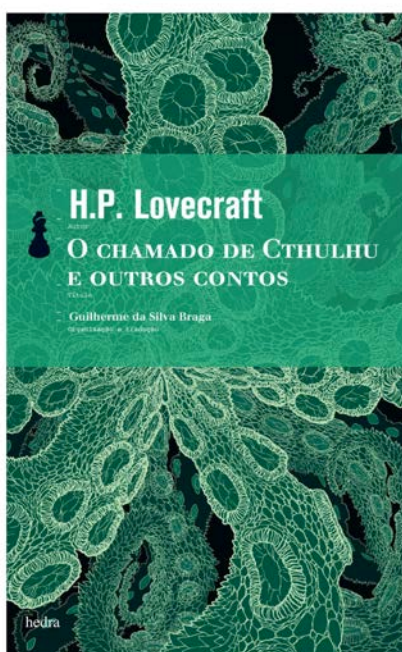
2.2.4. Terror

O apelo do gênero de terror se dá a partir do incômodo e do desconforto que o material proporciona ao leitor, por meio do sentimento de medo físico ou psicológico (FRANÇA, 2008). É possível notar uma certa catarse, tendo-se a purgação dos medos através da contemplação estética (NOGUEIRA, 2010).

Um aspecto narrativo de extrema importância para o gênero é o clima, ou seja, a atmosfera que envolve a narrativa apresentada. Assim como no suspense, a dúvida acerca do desfecho e bem estar das personagens por meio de situações apavorantes e contextos incertos são elementos característicos do gênero. Entretanto, diferente do Suspense, o Terror tem a intencionalidade de ativar os medos inconscientes do leitor. Seja por meio dos medos relacionados ao corpo, por meio da representação de sangue e violência física; seja por meio do desconhecido, geralmente através de elementos sobrenaturais ou paranormais; seja pelo medo de monstros.

Alguns exemplos de narrativas de terror são a “It: A coisa” (1986), de Stephen King (1947 - presente); “O Chamado de Cthulhu” (1928) (Figura 19), de Agatha Christie (1890 - 1937)); “O Corvo” (1845), de Edgar Allan Poe (1809 - 1849).

Figura 12 — Capa de
“O Chamado de Cthulhu”



Fonte: Editora Hedra, 2012

2.3 ILUSTRAÇÃO

Em seu livro “*What is Illustration*”, Lawrence Zeegen (2009) descreve a ilustração como “não sendo fácil de descrever ou classificar, de rotular ou fixar, ainda mais agora do que no passado. Ilustração não é exatamente arte, nem design gráfico [...]” (tradução nossa). O autor coloca a ilustração, ou a disciplina de

ilustração, como entre o campo das artes e do design gráfico, de forma a também trazer o conceito de ilustração ser frequentemente classificada com uma arte gráfica, ou arte comercial (visto que muitos trabalhos de ilustração são feitos a partir de trabalhos para clientes variados). Assim sendo o ilustrador um intérprete de seu próprio mundo, seja ele comissionado para realizar visões de seus contratantes, quanto do próprio artista independente. Zeegen descreve a função do ilustrador como:

Os ilustradores de hoje possuem um conjunto de tarefas ainda mais complexo. Convém a eles combinar a representação pictórica e o estilo pessoal para conceber ideias e mensagens complexas. Ilustradores precisam não só comunicar, persuadir, informar, educar e entreter, mas também alcançar isso com clareza, visão, estilo, e muitas vezes a partir do próprio ponto de vista. (ZEEGEN, 2008, p. 6, tradução nossa).

Já Mark Wigan, em seu livro “*Basics Illustration 03: Text and Image*”, (2008) descreve ilustração como uma espécie de arte pictórica política e social, por conta simpatia que a linguagens sociais idiossincráticas da ilustração provêm. A ilustração combina a comunicação, o comercial, a narrativa e a poética, e em suas palavras, a ilustração é “a única área que ainda coloca a aquisição de habilidades de desenho objetivo e de observação em uma posição fundamental para sustentar uma linguagem visual pessoal” (WIGAN, 2008, pág. 13, tradução nossa). E, assim como Zeegen, traz a ilustração como a maneira de se transformar ideias, mensagens, textos, mitos, e outros objetos em uma linguagem visual interpretada e ampliada.

Ao se analisar as abordagens dos dois autores, é notável a falta de uma definição específica de ilustração. Porém, também é claro o papel de comunicação visual e interpretação da ilustração e do ilustrador. Ambos os autores utilizam da premissa de que o ilustrador utiliza uma base contextual (seja um texto, uma situação política, uma vivência pessoal, entre outros) para se adaptar em um linguagem visual pessoal e comunicativa, ampliando o contexto no qual se insere (Figuras 13 e 14).

Figura 13 e 14 — Capa do quadrinho Yucatan e capa de edição da revista “The New Yorker”



Fontes: Alex Vede, 2022 e The New Yorker, 2024

2.4 O QUE É UM LIVRO ILUSTRADO

Dentro de um livro que possui ilustrações em seu projeto editorial, existem diversos tipos de interações entre o texto e as imagens que compõem esse texto. De acordo com Ricardo Azevedo (1998), um livro ilustrado é composto por, ao menos, três sistemas narrativos entrelaçados: o texto propriamente dito, a ilustração e o projeto gráfico; todos com sua forma, estilo, tom e escolhas próprias, que compõem o espectro maior da narrativa, tendo eles autoconsciência e diálogo, ou não (Figura 15).

Figura 15 — Exemplo de livro ilustrado

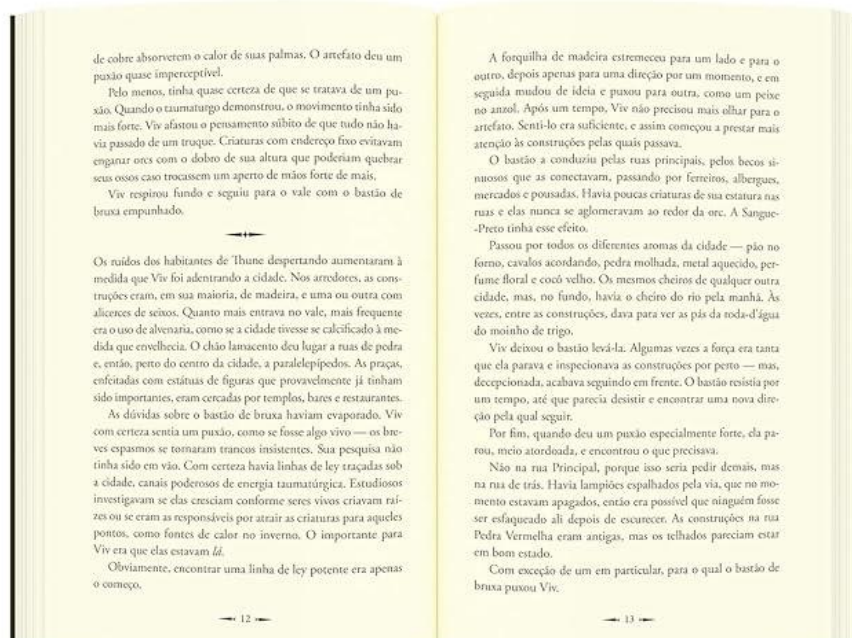


Fonte: Guilherme Karsten, 2021

Textos ilustrados sempre terão interferência das ilustrações que os acompanham, devido à própria natureza de sua produção. Nisso, devido a tal natureza e à combinação dos diferentes códigos da ilustração e do texto, é possível perceber diferentes tipos de relações que compõem os livros ilustrados. Azevedo (2004) descreve em seu artigo “Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros” cinco tipos de livros narrativos, baseado na relação texto-imagem, oferecidos pelas editoras.

O primeiro tipo é o “livro-texto”: livro onde a imagem só aparece em alguma ilustração de capa. O texto funciona como uma espécie de “artista-solo”; ocupa todo o espaço do livro e são, em geral, dirigidos para o público adulto (Figura 16).

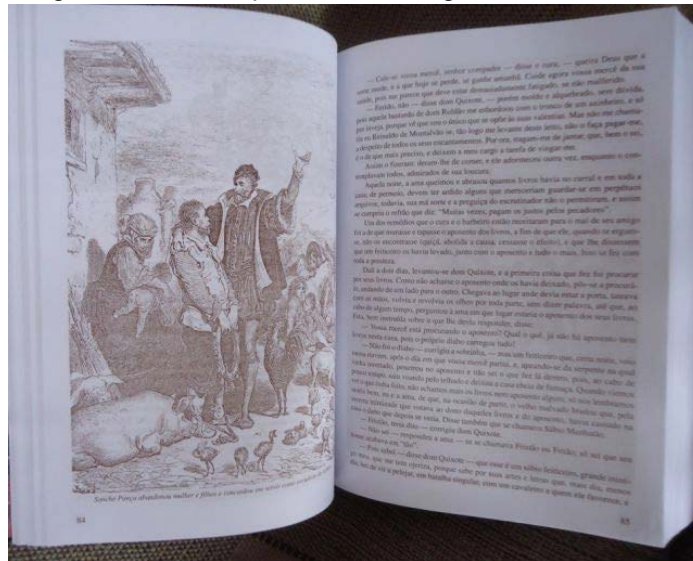
Figura 16 — Páginas do livro “Cafés & Lendas”, exemplo de livro-texto.



Fonte: Travis Baldree, 2024

O segundo tipo é o “livro texto-imagem”, os quais são livros acompanhados por imagens, porém a imagem é claramente secundária ao texto (Figura 17). Caso o texto fosse publicado sem ilustrações, não haveria perda narrativa pois o universo do livro está predominantemente concentrado em seu texto.

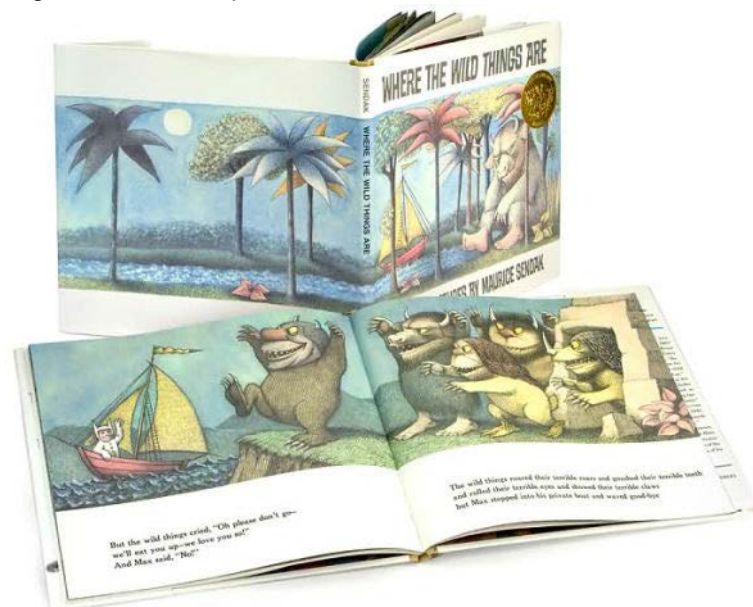
Figura 17 — Exemplo de texto-imagem, “Dom Quixote”



Fonte: Miguel de Cervantes e Gustave Doré, 1863

O terceiro caso é o “livro-misto”, onde texto e imagem dividem a mesma importância narrativa dentro do livro (Figura 18). Atuam de maneira complementar e sinérgica. De forma que não se é possível pensar na publicação do livro com somente uma de suas partes sem perda de sentido narrativo ou literário.

Figura 18 — Exemplo de livro misto, “Onde Vivem Os Monstros”



Fonte: Maurice Sendak, 2012

O quarto caso é o “livro imagem-texto”, os quais as imagens são acompanhadas de textos, porém os textos são claramente secundários às imagens

(Figura 19). O conjunto de imagens é visto como o protagonista do livro; sendo, em princípio, possível de ser publicado sem os textos que acompanham o grupo de imagens, sem que se perca sentido narrativo.

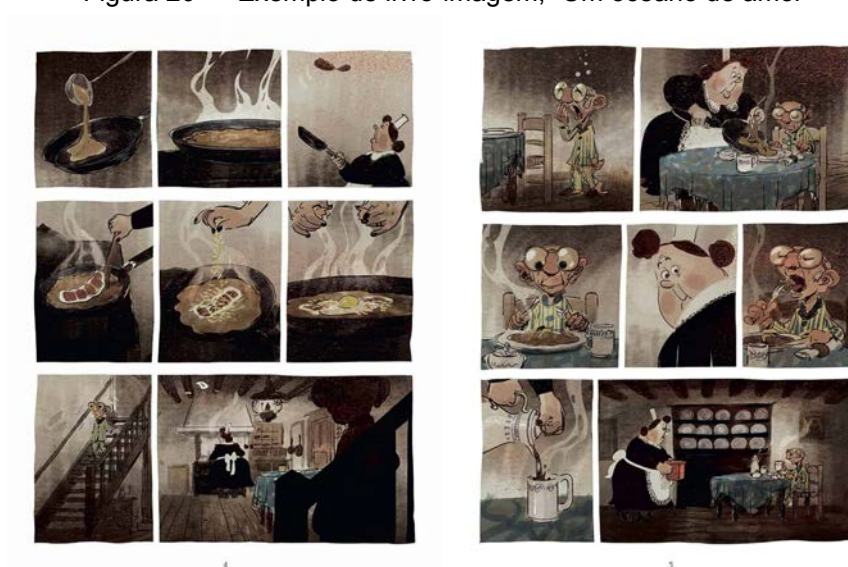
Figura 19 — Exemplo de livro Imagem-texto, “Demolidor Noir”



Fonte: Alex Irvine e Tomm Coker, 2009

O quinto caso são os “livros-imagem”, livros os quais são compostos inteiramente por imagens. Em contraponto com o “livro-texto”, suas imagens formam o texto da obra. Sua narrativa é inteiramente contemplada por imagens. Geralmente são consideradas para o público infanto-juvenil, entretanto, podem também ser dirigidos para o público adulto (Figura 20).

Figura 20 — Exemplo de livro-imagem, “Um oceano de amor”



Fonte: Wilfrid Lupano e Grégory Panaccione, 2022

É importante ressaltar que a quantidade gráfica de cada elemento do livro não necessariamente traduz a importância de cada parte. Ou seja, apresentar mais texto do que imagens não necessariamente classifica o texto como “texto-imagem”, pois mesmo nestes casos, a imagem pode conter maior importância narrativa do que o texto escrito. Do mesmo modo que apresentar mais imagens do que textos escritos não necessariamente classifica o livro como “imagem-texto”, pois os textos podem acabar tendo maior peso narrativo do que as várias imagens presentes.

2.5. ILUSTRAÇÃO EM OBRAS DE DIFERENTES GÊNEROS

Para se entender como se comportam os diferentes gêneros narrativos e o impacto da ilustração destes gêneros é importante perceber como suas características e formas foram se moldando ao longo da história.

2.5.1. Ficção Científica

De acordo com a *The Encyclopedia of Science Fiction*, a história da arte dentro do gênero tem sido mais para enfeitar do que para interpretar. As ilustrações serviam para criar interesse nas páginas e histórias publicadas sob o gênero. Muito da percepção inicial de ilustração de ficção científica tem base nas revistas de ficção científica, do final do século XIX até meados do século XX.

Capas de revistas começaram a virar uma tradição, elevando o nome de ilustradores como Frank R Paul, Virgil Finlay and Emsh (Ed Emshwiller). Assim, as ilustrações de dentro das revistas começaram a ser cada vez menos associadas aos seus textos (Figuras 21, 22, 23). As capas passaram a ilustrar o sentimento geral das revistas, ao invés de acontecimentos específicos de dentro das narrativas.

Figuras 21, 22 e 23 — Capa e páginas da revista “Amazing Stories”



Fonte: Experimenter Publishing, 1927

Por meio de artistas como *Moebius* (Jean Giraud), a arte de ficção científica passou a ter um teor mais pessoal e idiossincrático (Figura 24). Jean via a ficção científica como “que via o futuro como uma extrapolação do presente.” (Jean Giraud, entrevista à revista *Heavy Metal*, 1980). Por mais que naves espaciais e planetas nunca tenham desaparecido do imaginário popular sobre o gênero de ficção, a arte do gênero passou a poder ser centrada em narrativas mais próximas de seus personagens e os universos que as envolvem.

Figura 24 — Painel de “The World of Edena”



Fonte: Moebius, 2016

2.5.2. Fantasia

De acordo com a *The Encyclopedia of Fantasy* (1997), a história da arte dentro do gênero de fantasia pode ser remontada para a Idade Média dos séculos XIII e XIV, com representações estilizadas do Céu, do Inferno e seus habitantes (Figura 25).

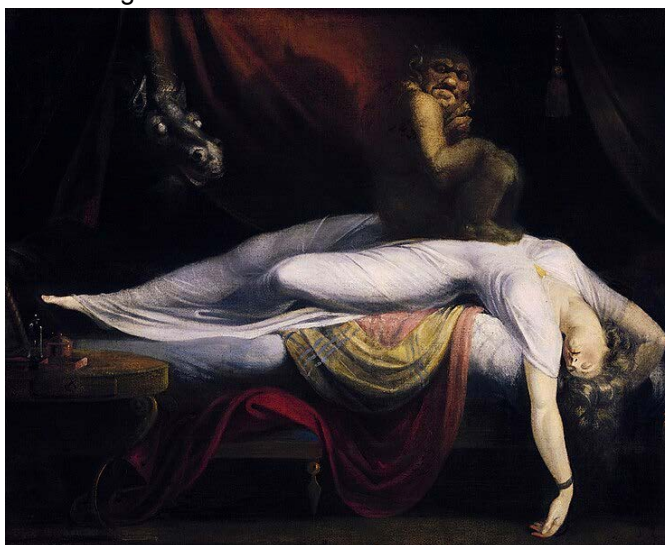
Figura 25 — São Miguel e Satanás, 1430



Fonte: Fotografado pela Science Photo Library, 2014.

Ainda de acordo com a *The Encyclopedia of Fantasy* (1997), a ilustração fantasiosa moderna passa a surgir nos primeiros anos do século XIX, porém ainda vindo diretamente de influências religiosas medievais, como vistas nas obras de William Blake e Henri Fuseli (Figura 26), nas quais apareciam figuras santas em mantos longos e tocados pelo vento, além de monstros que seriam interpretações de demônios e criaturas das trevas, com asas de morcegos e outros animais assustadores e macabros.

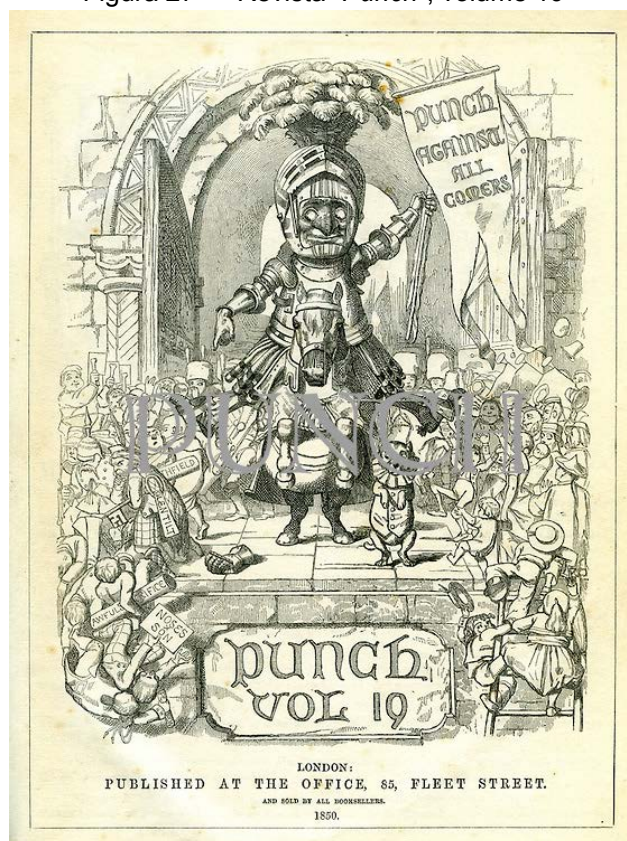
Figura 26 — Pintura a óleo “O Pesadelo”



Fonte: John Henry Füssli, 1781

A partir da terceira década do século XIX, continua a *The Encyclopedia of Fantasy* (1997), as bases para os arquétipos básicos que caracterizam a ilustração fantástica estavam. Temas como: “terra de fadas e seus habitantes”, com criaturas como elfos, gnomos e criaturas pertencentes ao folclore europeu (mais predominantemente do Reino Unido), as quais têm grande relação com a natureza e seus elementos; “animais antropomorfizados” das ilustrações aparecidas na arte de George Cruikshank para os contos dos Irmãos Grimm, ou as obras de Sir John Tenniel que apresentava pássaros e animais vestidos com trajes de senhores e clérigos em suas ilustrações para revista *Punch* (1841-2002) (Figura 27); “fantasia heróica” com histórias de lendas, como Rei Arthur, Hércules, Odysseus e seus feitos heróicos, por meio de artistas como Albrecht Dürer (1471-1528) e John Everett Millais (1829-1896), entre outros temas como “fantasia de horror”; “fantasia exótica/erótica” e “ficção científica”.

Figura 27 — Revista “Punch”, volume 19



Fonte: Sir John Tenniel, 1850

De acordo com Patto (2003), além de ser caracterizada por infinitas possibilidades criativas e imaginativas, arte fantástica também pode ser caracterizada por seus imagéticos surreais e mágicos, com reinos encantados e criaturas sobrenaturais e extraordinárias; carregados de *storytelling* e simbolismo narrativo.

2.6 RELAÇÃO TEXTO-IMAGEM

Emily E. Marsh e Marilyn Domas White em seu artigos “*A taxonomy of relationships between images and text*” (2003) desenvolvem um sistema taxonômico para avaliar e classificar o tipo de interação entre imagem e texto, em quaisquer meios ou mídia eles se apresentem, visando descobrir a função da ilustração nos textos em que são associados. Foram classificadas em três tipos de relações existentes (Figura 28):

Figura 28 — Taxonomia de funções de imagens para o texto

A Functions expressing little relation to the text	B Functions expressing close relation to the text	C Functions that go beyond the text
<i>A1 Decorate</i>	<i>B1 Reiterate</i>	<i>C1 Interpret</i>
A1.1 Change pace	B1.1 Concretize	C1.1 Emphasize
A1.2 Match style	B1.1.1 Sample	C1.2 Document
<i>A2 Elicit emotion</i>	B1.1.1.1 Author/Source	<i>C2 Develop</i>
A2.1 Alienate	B1.2 Humanize	C2.1 Compare
A2.2 Express poetically	B1.3 Common referent	C2.2 Contrast
<i>A3 Control</i>	B1.4 Describe	<i>C3 Transform</i>
A3.1 Engage	B1.5 Graph	C3.1 Alternate progress
A3.2 Motivate	B1.6 Exemplify	C3.2 Model
	B1.7 Translate	C3.2.1 Model cognitive process
	<i>B2 Organize</i>	C3.2.2 Model physical process
	B2.1 Isolate	C3.3 Inspire
	B2.2 Contain	
	B2.3 Locate	
	B2.4 Induce perspective	
	<i>B3 Relate</i>	
	B3.1 Compare	
	B3.2 Contrast	
	B3.3 Parallel	
	<i>B4 Condense</i>	
	B4.1 Concentrate	
	B4.2 Compact	
	<i>B5 Explain</i>	
	B5.1 Define	
	B5.2 Complement	

Fonte: Emily E. Marsh e Marilyn Domas White, 2003

O primeiro tipo são as imagens de “Tipo A”, que expressam pouca relação ao texto. São imagens que estão presentes para, ou reforçar de maneira indireta ideias que o texto gostaria de apresentar, ou causar resposta emocional, sem alterar o sentido primário do texto. Um exemplo pode ser visto em matérias de jornais, onde a imagem associada muitas vezes serve como “isca de cliques” ou elemento para somente ilustrar e causar curiosidade no leitor para que leia a matéria (Figura 29).

Figura 29 — Matéria do jornal CNN,
exemplo de relação Tipo A.

Governo Biden teme ataque do Irã e trabalha defesas com Israel, diz autoridade dos EUA

Presidente americano já liderou defesa multinacional para ao aliado em abril, quando forças iranianas atacaram Israel após morte de altos oficiais da Guarda Revolucionária na Síria

Alex Marquardt da CNN
30/09/2024 às 04:59



Fonte: CNN Brasil, 2024²

O segundo tipo são as imagens de “Tipo B”, que expressam uma relação próxima ao texto. São imagens que relatam diretamente o que o texto explicita e descreve, de forma que o texto e a imagem complementam um ao outro, intensificando o que o texto apresenta ao leitor. Um exemplo pode ser visto também em matérias de jornais, porém onde a imagem complementa diretamente o acontecimento ocorrido, seja por meio de uma foto do exato ocorrido, ou outro meio, de alguma parte específica do acontecimento (Figura 30).

Figura 30 — Matéria do jornal Metrôpoles, exemplo de relação Tipo B.

Paraquedistas sofrem acidente durante pouso na Esplanada. Vídeo

Vítima de 50 anos foi encaminhada ao Hospital de Base de Brasília (HBB) com suspeita de fratura no tornozelo

Jéssica Ribeiro

29/05/2024 12:26, atualizado 29/05/2024 12:28

Compartilhar notícia

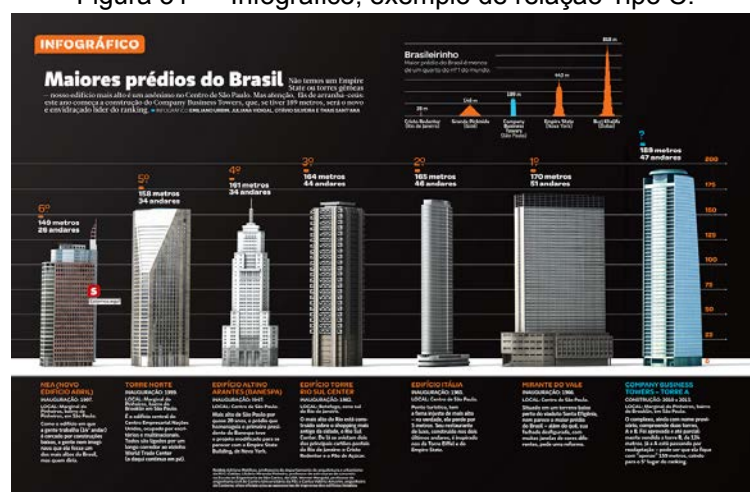
WhatsApp Facebook Twitter Google News Seguir



Fonte: Portal Metrôpoles, 2024³

O terceiro tipo são as imagens de “Tipo C”, que expressam uma relação que ultrapassa o texto. São imagens que interpretam e extrapolam aquilo que o texto tem pra apresentar, demonstrando uma camada a mais do que se é descrito; adicionando informações ou interpretações do próprio texto. Um exemplo são os infográficos utilizados em revistas como a Superinteressante, que trazem uma camada a mais pro conteúdo que é passado ao leitor (Figura 31).

Figura 31 — Infográfico, exemplo de relação Tipo C.



Fonte: Revista Superinteressante, 2010

2.7 TEORIA CROMÁTICA

Luciana Martha Silveira em seu livro “Introdução à teoria da cor” (2011) discorre como a cor é fundamental para “a construção simbólica perceptiva das pessoas”. Os aspectos simbólicos da perspectiva cromática são intrínsecos à comunicação humana. Estes aspectos a autora descreve como:

“Dentro da Teoria da Cor, pode-se estudar a cor sob três aspectos básicos importantes, que se derivam em outros e outros, infinitamente. Um deles acontece fora do ser humano, isto é, independente da sua vontade. Este é o aspecto da construção física da cor. Muitos designers nem chegam a estudar este aspecto por achá-lo irrelevante, porém é o aspecto crucial para que a percepção visual cromática aconteça, pois se não há luz, não há como a cor aparecer e ser interpretada.

Os outros dois aspectos têm a interferência do ser humano como fator essencial na elaboração simbólica da cor. Diz-se aqui dos aspectos fisiológicos e os aspectos culturais simbólicos da percepção cromática.” (SILVEIRA, 2011, p. 17)

Para os fins deste projeto, usaremos a teoria das cores principalmente como parâmetro de análise em relação aos aspectos simbólicos e perceptivos do uso das cores e em como elas podem influenciar a comunicação de ideias e conceitos. Ainda mais quando o uso pode ocorrer em múltiplos meios e pode servir ou não como fator de coesão entre estes meios. Desta forma, mais especificamente, serão utilizadas Esquemas de Combinação de Cores junto aos seus aspectos simbólicos e culturais, para comunicação.

Os Esquemas de Cores são agrupados em dois grandes grupos: o grupo dos “esquemas de consenso” e o grupo dos “esquemas de equilíbrio” (p. 125) (Figura 33). Os esquemas de consenso são definidos por esquemas de dentro e fora do círculo cromático, de maneira que não causam contraste. Já os esquemas de equilíbrio são definidos por esquemas cromáticos de contraste, onde esse contraste possui total controle. Círculos Cromáticos (Figura 32), por sua vez, são formas de organizar as cores geradas a partir das cores primárias, secundárias e terciárias.

Figura 32 — Círculo cromático



Fonte: Letícia Motta, 2024⁴

Como esquemas de consenso, têm-se:

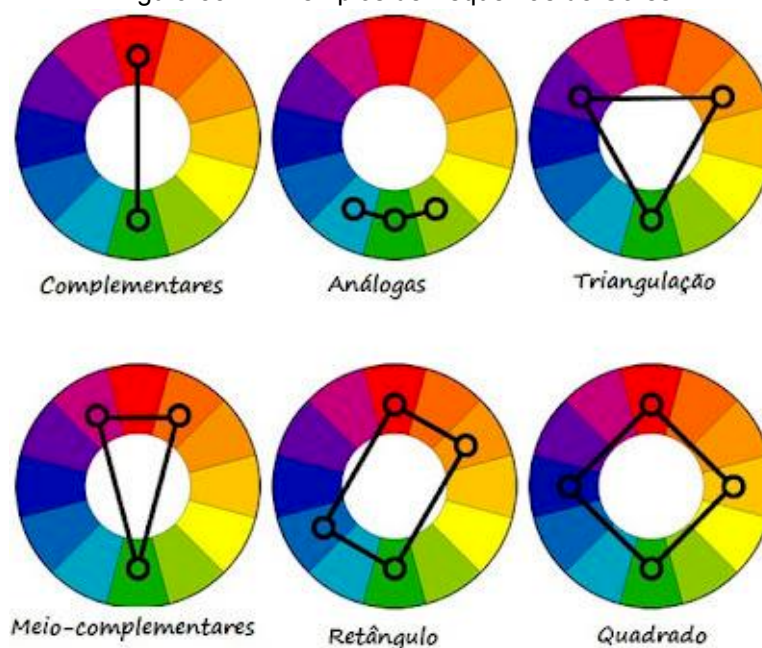
- Acromático - resultado de combinações de tons entre o branco e o preto;
- Neutros - resultado de combinações entre os tons castanhos;
- Monocromático - resultado de uma combinação montada a partir de uma única matiz do círculo cromático, mistura com o branco, preto ou com seu cinza correspondente;
- Análogos (adjacente, consonante) - resultado de uma combinação de cores vizinhas no círculo cromático.

Como esquemas de equilíbrio, têm-se:

- Diádicas Complementares - resultado da mistura de quaisquer duas cores complementares contrárias no Círculo Cromático;
- Diádicas Tons-Rompidos - resultado da escolha de uma cor do círculo, na sua junção com sua complementar, passando pelo cinza neutro;
- Triádicas Assonantes - resultado do equilíbrio perfeito entre três cores do Círculo Cromático, pela formação na figura de um triângulo equilátero;

- Complementares Divididas - resultado da mistura de duas cores complementares, somadas às cores vizinhas de uma destas complementares;
- Esquemas com quatro cores - resultado de uma mistura formada com quatro cores a partir do Círculo Cromático;
- Esquemas com seis cores - resultado de uma mistura de seis cores, formadas a partir da confecção de um hexágono dentro do Círculo Cromático.

Figura 33 — Exemplos de Esquemas de Cores



Fonte: Arteemlibras.com.br⁵

Como conclusão sobre os aspectos culturais e simbólicos da cor, Silveira afirma que a construção cultural simbólica coletiva é extremamente difícil de se separar do gosto pessoal. Por mais que, sim, cores possuam um valor cultural e coletivo (os quais mudam de meio social para meio social), “tais informações são bastante complexas e envolvem diversas áreas de conhecimento” (2011, pág. 161). Acerca disso, a autora discorre:

Sobre a construção cultural simbólica das cores, se viu também, além de sua construção propriamente dita, sua materialização em dicionários, mitos,

⁵ Disponível em: <<http://arteemlibras.wordpress.com/category/cores/>> -
<http://arteemlibras.wordpress.com/category/cores/>, Domínio público,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=35532107>>

imagens, livros, cinema, e seus efeitos, advindos, por sua vez, da construção cultural. Considere obter outras informações sobre a construção de culturas específicas e considere também pensar sobre sua própria inserção no âmbito de sua cultura. Os efeitos das cores são mais dinâmicos do que a construção cultural coletiva das cores. Considere, por isso, principalmente, entender as conexões, redes e possíveis rizomas entre significados cromáticos construídos antes de pensar nos efeitos propriamente ditos. Por exemplo, se estiver trabalhando em um projeto para um ambiente particular de uma casa, considere eliminar ao máximo o seu gosto próprio e, por outro lado, evidenciar o gosto de quem vai habitar cotidianamente este ambiente. Mesmo que a escolha não lhe pareça esteticamente confortável. (SILVEIRA, 2011, p. 161).

3. FASE ANALÍTICA

3.1. ANÁLISE DE SIMILARES

Para esta etapa, serão analisadas as relações entre texto e ilustrações nas obras “Dom Quixote” (1863), escrita por Miguel de Cervantes e ilustrada por Gustave Doré; “Contos de Imaginação e Mistério” (1919), escrito por Edgar Allan Poe e ilustrado por Harry Clarke; “*Silmarillion*” (1977), escrito por J. R. R. Tolkien e ilustrado por Ted Nasmith; “Laranja Mecânica” (1962), escrito por Anthony Burgess e ilustrado por Dave McKean, Oscar Grillo e Angeli. A escolha destes livros se dá, principalmente, por conta de serem todos livros ou contos nos quais a primeira versão de seu conteúdo não possuía a presença de ilustrações. Outro fator importante se dá em relação aos gêneros e temáticas dos livros: “Dom Quixote” pertence ao gênero de fantasia e comédia; “*Tales of Mystery and Imagination*” é um livro composto por uma série de contos de Edgar Allan Poe, pertencente ao gênero de suspense e terror; “*Silmarillion*”, pertencente ao gênero fantástico; “Laranja Mecânica” pertence ao gênero de ficção científica. Eles serão debatidos de acordo com os preceitos discutidos em sessões anteriores: a relação entre texto e imagem, presente nos estudos de Emily E. Marsh e Marilyn Domas White; e em relação ao uso de cores, ou falta das mesmas, como visto na discussão acerca da teoria cromática, vista no estudo de Luciana Martha Silveira.

3.2. DOM QUIXOTE - DORÉ

Como primeira obra a ser analisada, Dom Quixote de la Mancha é um romance espanhol, escrito por Miguel de Cervantes, com sua primeira publicação sendo realizada em Madrid, em 16 de janeiro de 1605. O romance é uma paródia bem estruturada de romances de cavalaria, extremamente populares à época na qual foi escrita. O protagonista da obra é o fidalgo Dom Quixote, castelhano que perdeu a razão devido à leitura de muitos romances de cavalaria, passando a acreditar que eram histórias reais, decidindo imitar as aventuras de seus heróis favoritos. O romance narra as suas aventuras com a companhia de Sancho Pança, com visão mais realista acerca de suas aventuras.

As ilustrações de Doré foram realizadas para a edição francesa de 1863, que acabaram por gerar grande popularidade pela arte de Doré e pela de Cervantes. Já se existiam outras versões ilustradas da obra, como as ilustrações de Antoine Coypel, Tony Johannot e a edição de Ibarra, em 4 volumes, de 1780; entretanto, as ilustrações de Doré marcaram a obra, não somente por conta de seu aspecto estético, mas também devido ao grande número de 370 ilustrações realizadas para a publicação (Figura 34).

Figura 34 — Esquemas de equilíbrio



Fonte: Gustave Doré, 1863

A utilização das ilustrações na obra de Cervantes, muito também em conta do número grande de ilustrações, pode ser vista tanto como como desenhos que são utilizados para referenciar diretamente o texto (tipo “B”), mas que também possuem uma relação próxima ao texto, interpretando e acrescentando uma contextualização extra para as cenas descritas no texto escrito, por meio do acréscimo de elementos visuais narrativos (tipo “C”). Todas as imagens são realizadas em preto e branco, por meio do método de impressão por gravuras em metal e madeira. Por meio de sua paleta acromática, Doré ambienta as cenas principalmente por meio da relação entre luz e sombra presente nos desenhos; além do uso exorbitante de hachuras para a sensação de volume e profundidade (Figura 35).

Figura 35 — Dom Quixote na sua biblioteca



Fonte: Gustave Doré, 1863

Entretanto, por mais que se tenha um número grande de ilustrações na obra, existe uma variação na complexidade das mesmas ao decorrer do livro. As ilustrações são dispostas em páginas próprias, tanto como em meados do texto escrito. Ilustrações menores, com complexidades mais enxutas geralmente são relacionadas à quebra de página, entre finais e começos de capítulos mais frios (Figura 36). As ilustrações de maior complexidade geralmente são colocadas em momentos de ápice narrativo, onde parte importante da narrativa toma conta (Figura 37).

Figuras 36 e 37 — Páginas do volume 4 do impresso de Dom Quixote, Madri.



Fonte: Joaquin Ibarra, 1780

3.3. CONTOS DE IMAGINAÇÃO E MISTÉRIO

Em 1919 a editora londrina George G. Harrap & Co. lançou uma antologia com os contos póstumos de Edgar Allan Poe, ilustrados pelo artista Harry Clarke (1889-1931). A edição também possui um posfácio de Charles Baudelaire (1821-1867), primeiro tradutor de Poe para o francês e a reconhecer o trabalho do escritor.

As ilustrações de Harry Clarke são todas em preto e branco, o que combina com a estética e tom das histórias narradas no livro. Sua capa, sem a guarda ilustrada de Clarke, é toda preta com os textos que a compõem em branco, sem nenhuma ilustração. Muitas das ilustrações estão presentes em momentos-chaves da narrativa, sendo encaixadas no meio para o final dos contos (Figura 38); tendo um limite de uma ilustração grande por conto (com exceção do primeiro conto do compilado, o qual possui duas ilustrações). Devido ao seu uso esporádico e as interpretações não convencionais de Clarke acerca das tramas, por vezes as ilustrações podem ser vistas tanto como como desenhos que são utilizados para referenciar diretamente o texto (tipo “B”), quanto imagens que interpretam e acrescentam uma contextualização extra para as cenas descritas no texto, por meio do acréscimo de elementos visuais narrativos (tipo “C”). O livro também conta com ilustrações menores, nem sempre presentes, para o fechamento dos contos, geralmente de meia página, que ajudam a separar o início do conto posterior e o começo do próximo.

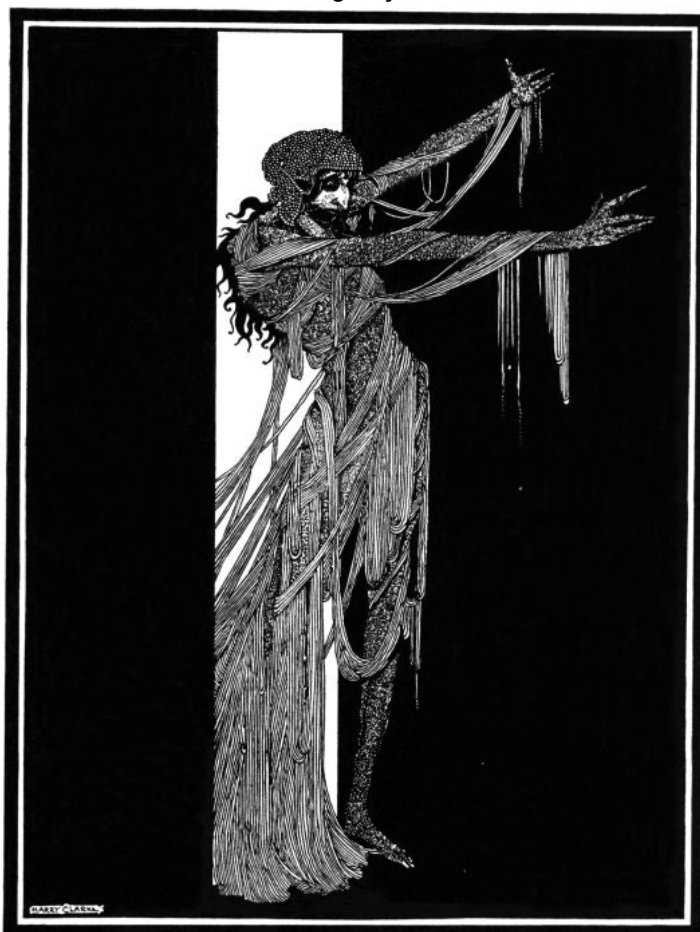
Figuras 38 — Páginas espelhadas do livro
“Contos de Imaginação e Mistério”



Fonte: Edgar Allan Poe, editora Tordesilhas, 2012.

Em relação às cores, todas as ilustrações são feitas em preto e branco, em uma paleta acromática. Suas cenas são retratadas principalmente a partir do grande contraste entre o preto puro e “chapado” e poucos elementos em branco, o que ajuda com a ambientação atmosférica para os ambientes de terror e mistério que seus contos trazem. Por meio da subversão dos comuns usos de preto e branco em ilustrações, o foco principal das imagens pode ser percebido a partir do uso de regiões claras e do branco absoluto, que se destacam em meio ao fundo preto (Figura 39).

Figura 39 — Ilustração presente em Contos de Imaginação e Mistério.



Fonte: Harry Clarke, 1919

3.4. SILMARILLION

O Silmarillion é uma coletânea de obras literárias de J. R. R. Tolkien, acerca do universo de Elã, lar das terras de Valinor, Beleriand, Númenor e da Terra Média, onde se passam O Hobbit e O Senhor dos Anéis. A obra foi editada e publicada por Christopher Tolkien, filho de J. R. R. Tolkien, com a ajuda de Guy Gavriel Kay.

As ilustrações de Ted Nasmith para a edição ilustrada de *Silmarillion* são por vezes utilizadas para uma maior assimilação do texto, porém muito mais num sentido de descrever, em outra linguagem, exatamente o que o texto descreve (Tipo “B”). De certo modo, as ilustrações servem como uma tradução visual das cenas descritas, tal qual como se é visto em *storyboards*⁶ utilizados na produção de elementos audiovisuais; ou até mesmo artes conceituais de projetos, onde as cenas e aspectos de um mundo ficcional são diretamente traduzidos para o meio visual (Figura 40).

Figura 40 — “Turgon at Fingolfin’s Cairn”



Fonte: Ted Nasmith, 2008.

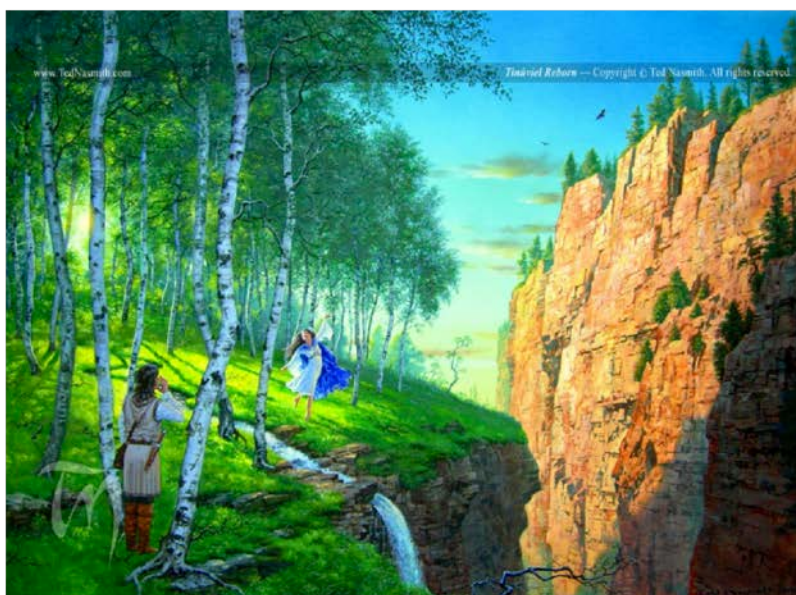
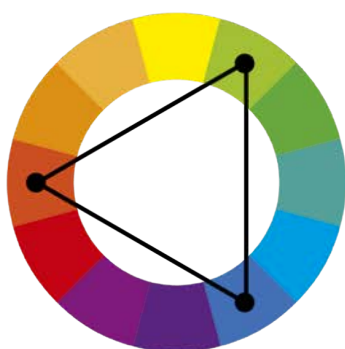
Grande parte das ilustrações servem para recriar a possível atmosfera do mundo de Elã. Ted Nasmith opta pelo uso de cores mais vibrantes e vivas, combinados com uma composição baseada em cenas abertas, para conseguir

⁶ “Um storyboard é uma representação visual de uma história ou narrativa. É um processo criativo tradicionalmente usado para traçar as cenas-chave de um filme, programa de TV ou comercial.” - MIRO. O que é Storyboard? Como fazer? Veja modelos e exemplos. Disponível em: <<https://miro.com/pt/storyboard/o-que-e-storyboard/>>.

transpassar os detalhes e nuances que trazem vida ao ambiente no qual a história se passa. Para isso, as ilustrações são colocadas em momentos chaves da narrativa, ocupando páginas inteiras dentro do livro.

O uso de tonalidades no Círculo Cromático varia de acordo com a emoção e sensação que gostariam de ser passadas a partir da cena, entre cores frias e quentes. Entretanto, por mais que haja variação entre cores frias e quentes, não há tanta variação quanto ao esquema de cores utilizado nas ilustrações. Grande maioria das ilustrações são compostas pelo esquema de cores complementares ou triádicas; principalmente para enfatizar momentos narrativos de calma ou sem muito contraste. Para momentos mais agitados, ou onde é necessária maior atenção do leitor, Ted Nasmith utiliza mais de esquemas de cores complementares ou complementares divididas (Figuras 41, 42 e 43).

Figura 41 — Primeiro estudo de cor da obra de Ted Nasmith



Fonte: elaborado pelo autor, com base em Ted Nasmith (2011), 2024

Figura 42 — Segundo estudo de cor da obra de Ted Nasmith



Fonte: elaborado pelo autor, com base em Ted Nasmith (2004), 2024

Figura 43 — Terceiro estudo de cor da obra de Ted Nasmith



Fonte: elaborado pelo autor, com base em Ted Nasmith (2004), 2024

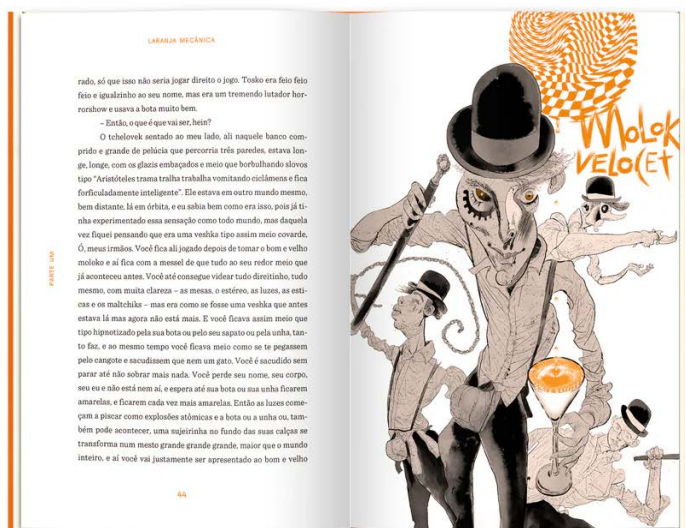
3.5. LARANJA MECÂNICA

Laranja Mecânica é um romance de Anthony Burgess, publicado pela primeira vez em 1962. A narrativa se passa na sociedade inglesa de um futuro distópico, na qual possui uma cultura de extrema violência a partir das populações mais jovens. Seu protagonista descreve sobre seus feitiços violentos e sobre seus encontros com autoridades do estado que querem reformá-lo, mesmo que seja ao tirar seu

livre-arbítrio. A edição analisada é uma edição de comemoração por conta dos 50 anos da obra.

Por conta de serem 3 ilustradores, cada ilustrador traz o seu próprio estilo para as cenas descritas visualmente. Entretanto, é notável que, em relação ao texto, as figuras referenciam diretamente ao que o texto descreve (Tipo “B”). Servindo também como uma tradução visual, estilizada (devido aos artistas ilustradores selecionados) do texto da obra. Desta forma, as ilustrações são colocadas em páginas inteiras, ao lado das partes dos textos que são adaptadas para imagens (Figura 44).

Figura 44 — Páginas da versão de 50 anos do livro “Laranja Mecânica”



Fonte: Editora Aleph, Dave McKean, 2012

Para se manter a coesão do editorial, principalmente pois cada ilustrador possui um estilo gráfico diferente, os artistas parecem seguir uma série de regras para que suas artes sejam colocadas no editorial. A mais notória delas é o uso de uma paleta de cores limitada. No caso o editorial se utiliza de dois esquemas de cores: um esquema monocromático (Figura 45), baseado na cor laranja; e um esquema acromático, acompanhado de um uso mínimo e específico da cor laranja (Figura 46). Os artistas se utilizam da mistura dos esquemas de acordo com o que lhes parece encaixar com o foco da narrativa. Seja para tornar o foco do espectador para algo específico que está sendo falado no texto, ou transformar a atmosfera do ambiente descrito.

Figuras 45 e 46 — Modelos de ilustrações utilizados na edição especial de 50 anos.



Fonte: Editora Aleph, Angeli, Oscar Grillo, 2012

4. IMPLEMENTAÇÃO

4.1 PROJETO GRÁFICO

De acordo com o pesquisador Davi Denardi (2021), projeto editorial pode ser definido como “Um projeto gráfico é uma definição de elementos gráficos definidos pensando-se em um determinado público-alvo e também um determinado uso”. Desta forma, pode-se dizer que o projeto gráfico trata-se das escolhas, muitas vezes rígidas, acerca dos elementos gráficos que compõem o projeto, como tipografias utilizadas, formatos, cores e elementos visuais diversos que dão ao projeto a sua identidade. Portanto, nesta seção serão descritos todas as escolhas e processos de implementação necessários para a realização do projeto gráfico do livro a ser diagramado.

4.1.1. Uso de ilustrações

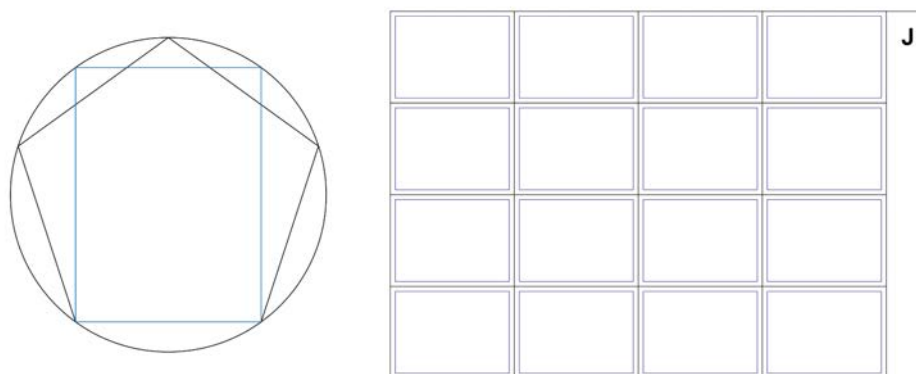
Pensando-se no fluxo narrativo, tendo em vista as características particulares do projeto, em relação à sua diversidade de conteúdo e estrutura gráfica-narrativa que alterna entre texto e imagem, decidiu-se que cada capítulo deverá conter, ao menos, uma ilustração de página inteira, para apresentações ou conclusões narrativas (geralmente situadas no início e no fim de cada conto), sendo acrescentadas de quantas ilustrações necessárias forem para compor o seu espetáculo gráfico, havendo cautela com uma possível sobrecarga de figuras adicionadas.

Desta forma, mesmo que haja uma discrepância grande em relação à quantidade de páginas ocupadas por cada conto (pois existem contos de 7 páginas ao mesmo tempo que existem contos de 81 páginas) tanto o fluxo narrativo, quanto balanço de peso nas páginas entre ilustrações e texto, se mantêm uniformemente padronizado, não desfavorecendo as narrativas menores, a partir da base mínima de ilustrações. Desta forma também, ao se analisar o livro como um todo, a proporção entre páginas de texto e imagem têm maior possibilidade de se manter constante.

4.1.2. Estrutura da página

Visto que formatos de página mais largos que o formato ISO proporcionam maior espaço para disposição de ilustrações (BRINGHURST, 2005, p. 177), a escolha para o formato da página vem de uma variação do formato “J”, baseado no “pentágono pequeno” (que mantém a proporção de 1 : 1,376, mais larga que a proporção 1 : $\sqrt{2}$) para melhor aproveitamento de papel e redução do custo de impressão, em formato BB. (figuras 47 e 48).

Figuras 47 e 48 — Recriações da geometria do formato “J” e disposição de impressão em folha de formato BB (96cm x 66cm)

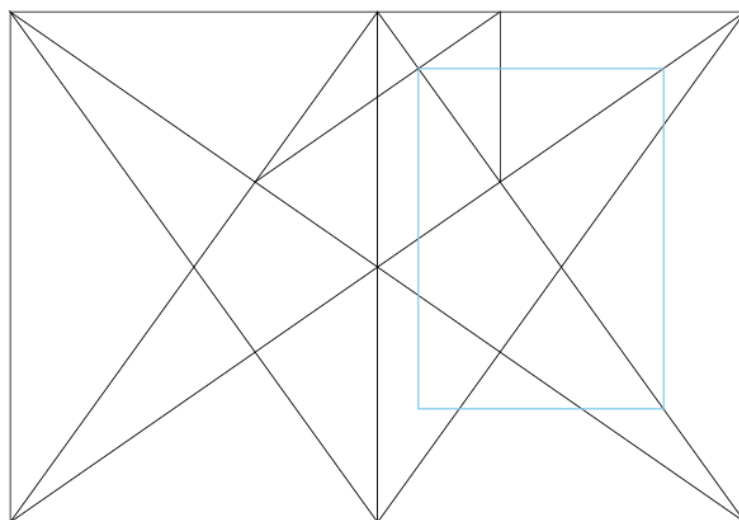


Fonte: elaborado pelo autor, 2024

Para a adaptação da proporção escolhida à folha de impressão, o formato final escolhido possui 20,4 cm de altura por 14,7 cm de largura. Tal tamanho se aproxima às dimensões vistas em grande parte dos livros pesquisados, encaixando-se próximo a dimensões de outros livros com ilustrações disponibilizados no mercado, além de ser largo o suficiente para acomodar ilustrações maiores, porém não largo demais para que o livro ainda possa ser aberto em mãos confortavelmente.

Depois da escolha do formato da página, é necessário decidir qual a melhor maneira de preenchê-la. Ao se aplicar o cânone dourado de divisão de páginas ao formato “J”, naturalmente notou-se uma grande margem inferior, visto a sua disposição de dois nonos da altura da página em seu rodapé (Figura 49).

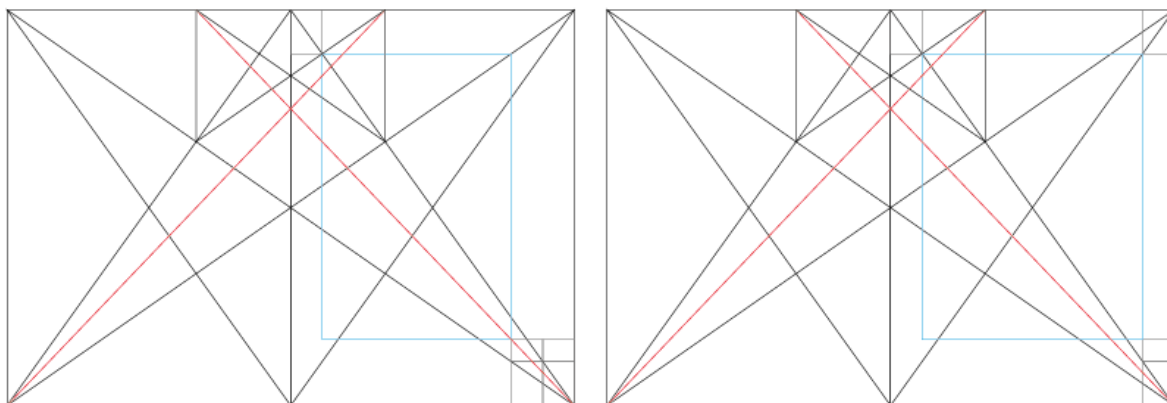
Figura 49 — Divisão de nonos aplicado ao tamanho “J”



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Pelo projeto se tratar de um livro com páginas ilustradas, a margem grande pode impactar na estruturação e limitar a capacidade de interpretação da imagem, visto que ela teria de ter seu tamanho reduzido para ser acomodada na mancha gráfica. Para isso, a partir da proporção de nonos, optou-se por diminuir a distância da margem inferior de dois nonos para um nono e meio, utilizando assim a diagonal entre a terça parte da segunda página. Com a idealização de uma alteração para páginas compostas estritamente por ilustrações, deixando-as com a margem exterior de apenas um nono da largura da página (Figura 50), visto que seria necessário maior espaço dentro da página para acomodar as imagens (que são de papel fundamental para o projeto), para que possa se manter o mesmo peso de importância entre imagens e mancha textual, o livro como um todo se utilizou da margem exterior que seria utilizada somente para ilustrações.

Figura 50 — Novas alternativas de mancha gráfica, baseadas na proporção de nove partes, com alterações



Fonte: elaborado pelo próprio autor, 2024

O mesmo apelo de não utilizar manchas gráficas distintas entre ilustrações e textos pode ser visto em diferentes livros que possuem parte do mesmo apelo editorial, como visto na edição especial da obra de J. R. R. Tolkien, “O Silmarillion”, distribuído pela editora Harper Collins (Figura 51). A área cinza do livro não se difere em quanto ao texto e às imagens que precedem os textos.

Figura 51 — Foto do livro Silmarillion, ilustrado por Ted Nasmith



Fonte: HarperCollins Publishers Ltd, 2021

Definidos os limites físicos da página, é necessário escolher as tipografias que preencherão tais limites. Desta forma, as tipografias do miolo do livro foram divididas em duas categorias principais, baseadas em seu uso: tipografia *display*, que

abrange tipografias utilizadas justamente para títulos e destaques, que podem ser utilizadas em corpo 18 ou maior (KANE, 2012); e tipografia para “corpo de texto”, que abrange todos os textos corridos que compõem a maioritariedade da mancha cinza da página.

Como tipografia display, foi escolhida a Eczar. Devido à natureza do projeto, da diversidade de temas e gêneros literários a serem colocados em um mesmo livro, por conta de suas serifas não convencionais e semi-irregulares, que misturam ângulos arredondados e retos, além de linhas não-perpendiculares em sua formação (Figura 52), o tipo caracteriza a ideia de coesão entre os diferentes gêneros literários.

Figura 52 — Demonstração de elementos da tipografia “Eczar”



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Para tipografia de corpo de texto, a escolhida foi a Hamlet. Com a necessidade de se combinar os tipos, a fim de conseguir uma coesão entre as tipografias, optou-se por fazer tal combinação tomando como base os aspectos gráficos e estilísticos do tipo. Desta forma, visando os fatores de escolha já citados, em especial a legibilidade, por ser um projeto de um livro a ser impresso, a fonte a ser utilizada traria maior facilidade de leitura. Desta forma, ao se analisar as serifas da Hamlet, elas possuem parte dos elementos vistos nas serifas da Eczar, com uma mistura de ângulos abertos e arredondados, com ângulos retos, porém em uma escala menor (Figura 53).

Figura 53 — Demonstração de elementos da tipografia “Hamlet”



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

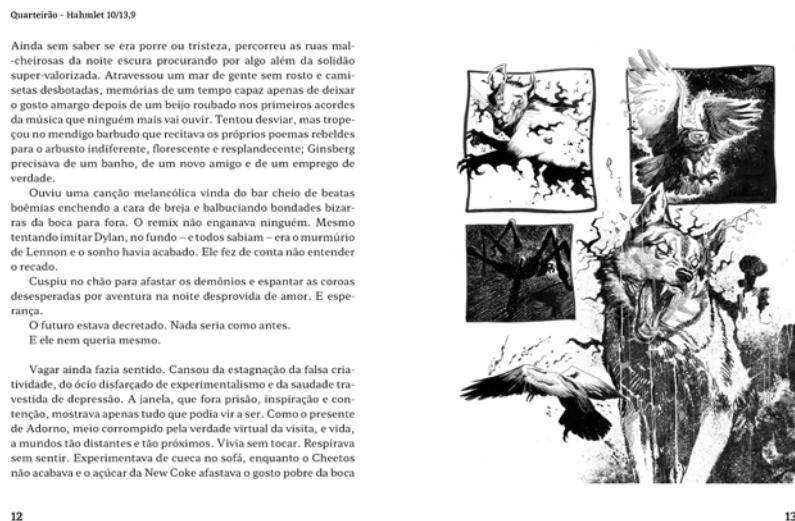
4.2 ESBOÇOS E ALTERNATIVAS

Para a realização dos elementos gráficos e textuais que compõem o livro, antes de se fazer as escolhas finais, é necessário que testes sejam feitos para que se possa assegurar qual são os melhores modelos a serem utilizados no projeto final.

4.2.1. Testes de diagramação

Após definidos o formato da página, o grid e as tipografias a serem utilizadas, foi-se necessário verificar a mancha gráfica da página, com sua composição textual. Para isso, foram realizados testes de impressão de páginas pré-diagramadas (Figura 54), para fins de conferência e visualização de legibilidade, hierarquia e composição visual geral da página.

Figura 54 — Modelo de teste de impressão para relação texto-imagem do livro a ser diagramado



Fonte: Elaborado pelo autor, com ilustração de Georges Bess, 2024

Para o teste de impressão, os parâmetros de análise foram aferidos pelas relações entre a entrelinha, a partir do valor das “baselines” possíveis para o grid definido; o número do corpo das tipografias escolhidas; a densidade da mancha de

texto e a distância entre a mancha textual e outros elementos que compõem a página.

Pelos parâmetros descritos no início da sessão e testes para ver legibilidade e estilo com cinco participantes, a preferência foi de utilizar a tipografia Hamlet, em corpo 10, em uma baseline e entrelinhas de 13,91 pontos.

4.2.2. Estruturação da metodologia dos esboços

Como método de criação de esboços da própria estrutura do livro, o processo se deu a partir da leitura e interpretação dos contos a serem utilizados como parte do projeto. Por conta de questões de cronograma e tempo de execução, foi feita a decisão de se fazer dois contos, de tamanhos e gêneros literários diferentes, como prova da possível coesão gráfica entre os diferentes nichos apresentados nos nove contos totais. Após a percepção de pontos críticos e de clímax nas narrativas, e definidos o formato da página, o grid, as tipografia e as posições de elementos complementares da página, decidiu-se o encaixe das ilustrações em momentos-chaves das narrativas, sem que, necessariamente, lacunas grandes leitura sejam aparentes entre as ilustrações e vice-versa; de modo que a relação entre texto e imagem se mantenha entre os tipos de imagem de “Tipo B”, ou até mesmo “Tipo C”, exemplificados nos estudos de Emily E. Marsh e Marilyn Domas White (2003).

O posicionamento das ilustrações tendeu a colocá-las, em sua grande maioria, como ilustrações de página inteira, que “sangram” o grid da página em, ao menos, uma direção. Entretanto, visando melhor entrelaçamento entre texto e imagem, a fim de ajudar a reduzir o número de viúvas, melhorar o fluxo de leitura e apresentar maior dinamismo entre o gráfico e o textual, certas ilustrações foram dispostas entrelaçadas à mancha textual; principalmente quando o acréscimo de uma ilustração auxiliaria na diagramação do texto, evitando problemas como “viúvas” e seções isoladas nas páginas.

Após a definição dos posicionamentos das ilustrações em meio às narrativas, com a escolha do acréscimo de ilustrações introdutórias, intermediárias e conclusivas, os esboços das ilustrações foram feitos com base em diferentes métodos de criação, como: thumbnails, variações de *Crazy Eights* e traduções e interpretações rápidas de conceitos apresentados nas páginas.

Visando interpretações rápidas dos conceitos, ao analisar o trabalho e métodos de ilustração de Ryan Benjamin, o artista divide seu método de trabalho em duas partes: uma “fase de pensar” e “uma fase de execução”. Por mais que o artista receba instruções para a realização de seus projetos, é necessário que ele interprete as cenas e posicionamentos de personagens e elementos que compõem a ilustração, em sua fase de “pensar”, que é curta em comparação à execução. Sua fase de execução, por sua vez, é muito focada na expressão e “instinto” ao sentir que a ilustração soluciona o que a narrativa pede. Desta forma, não há perda de tempo ao pensar demais o que pode ser feito com a ilustração, travando sua produção (PROKO, 2021). Assim, caso necessário em meio a prazos e tempos curtos, tal método pode ser visto como mais eficiente para finalizar os desenhos de maneira suficiente.

4.2.3. Contos escolhidos

Para o desenvolvimento do projeto, foram desenvolvidos dois contos: “O Quarteirão” e “Ela”. Os dois contos foram escolhidos por conta da diferença de tamanho entre os contos, além de serem de gêneros narrativos diferentes.

“Ela” é um conto de ficção científica acerca de uma entidade sem nome, orgânico-mecânica, criadora de um planeta próprio. A formação e vivência do planeta vem a partir dessa própria “entidade”, que no caso é a personagem inspiração para o nome do conto, e seu objetivo, além de criar e cuidar do planeta, é expandir para outros planetas a sua criação. Porém, sua trama é dividida com outra história, de exploradores espaciais que acabaram por passar por uma invasão alienígena e estão enfrentando problemas na nave após algumas baixas. Para a infelicidade da tripulação, a frota alienígena ainda os perseguia.

Certa hora, as duas narrativas se encontram. A tripulação, fugindo dos alienígenas, entra no planeta que “Ela” cuidava e construía, quebrando a nave no pouso ao solo, de modo que o planeta perfeito que “Ela” construía entrou em colapso assim que a criadora viu sua criação perfeita ser destruída.

A história de “Quarteirão” é a de um personagem, que ao andar pelo quarteirão, descreve suas visões e o que aparece em seu caminho, enquanto o quarteirão em sua volta se deteriora mais à medida que ele avança. No final do

conto, o personagem principal se encontra com a imensidão à sua frente, pois todo o quarteirão termina.

“Quarteirão” é um conto sobre a passagem do tempo, da perda de esperança ao envelhecer, o perder de referências ao “ficar mais velho”, misturando terror psicológico com reflexões acerca da consciência humana e sua finitude.

4.2.4. Ilustrações

Os contos escolhidos para o projeto não possuem descrições precisas acerca dos personagens ou localizações, principalmente Quarteirão, que é do gênero de terror psicológico e utiliza de descrições vagas para a criação do ambiente próprio do conto. Desta forma, tem-se uma liberdade maior acerca do conteúdo presente nas ilustrações, fazendo com que a transmissão de sensações do conto para a tradução em desenho tenha que se basear principalmente nos tons das narrativas.

Conto: Quarteirão

Para Quarteirão, sua geração de alternativas e esboços se deram, principalmente por meio da interpretação das páginas que estavam adjuntas às partes do texto que foram escolhidas para serem representadas. A interpretação se baseou em ler o texto novamente, tomando nota de tais partes, montando as cenas no imaginário do ilustrador, seguido de um rascunho rápido para checar a composição da ilustração. Por conta de seu gênero, o uso de espaços pouco vazios e elementos mais escondidos em sombras foram aspectos a serem levados em consideração quanto às composições das ilustrações. As ideias de composições utilizadas se baseiam nos estudos de Marcos Mateu-Mestre, em seu livro “*Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*” (2010). Muitas das composições se utilizam mais de um dos artifícios de composição demonstrados por Mateu-Mestre.

Por ser um texto de poucas páginas, optou-se por ter 3 ilustrações, contando com a ilustração de abertura, fechamento e uma ilustração no miolo do conto. A ilustração de abertura é uma ilustração geral, para a ambientação da história (Figura 55). Em destaque, temos o personagem misterioso de costas para a câmera,

olhando para o quarteirão a sua frente, enquanto o quarteirão vai se destruindo à medida que o personagem avança nele.

Figura 55 — Ilustração semi-finalizada



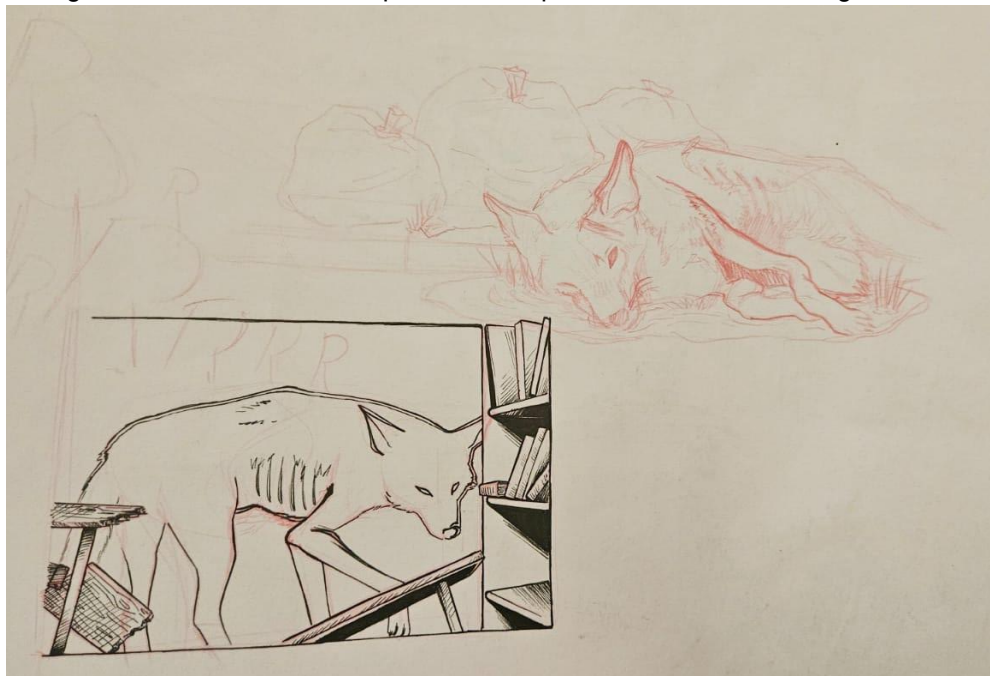
Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

A segunda ilustração tem como foco o coioote enfraquecido que o protagonista encontra dentro de uma livraria. para essa cena, a ideia da narrativa foi criar um foco no coioote, de forma a gerar um entrelaçado maior com texto, trazendo à tona o ápice de uma cena que demonstra a fragilidade do personagem em relação ao coito em mal estado. Para a primeira alternativa, tem-se o coioote morto no chão (esboço em vermelho na Figura 56), entretanto, após uma análise melhor da narrativa, pode-se atestar de que o animal ainda estaria vivo na história (Figura 56). Após o primeiro rascunho, foi adicionada uma onomatopeia que seria incorporada na página. O trecho do conto descreve a cena desta maneira:

“Na névoa há viva verdadeira. Vai ser curta, mas é melhor que a tua”, disse antes de desaparecer depois do tronco apodrecido da árvore de livros, em frente à livraria abandonada, esquecida pelos leitores mais ainda habitada por palavras largadas no chão pisoteado, massacrado e enlameado. Dostoiévski clamava por atenção. Um coioote judiado, desnutrido e pelado

saiu das sombras e afogou os gritos nos jogos de mijo. Rosnou para fora. Decretou as regras.

Figura 56 — Rascunhos a lápis e caneta, para serem finalizados digitalmente

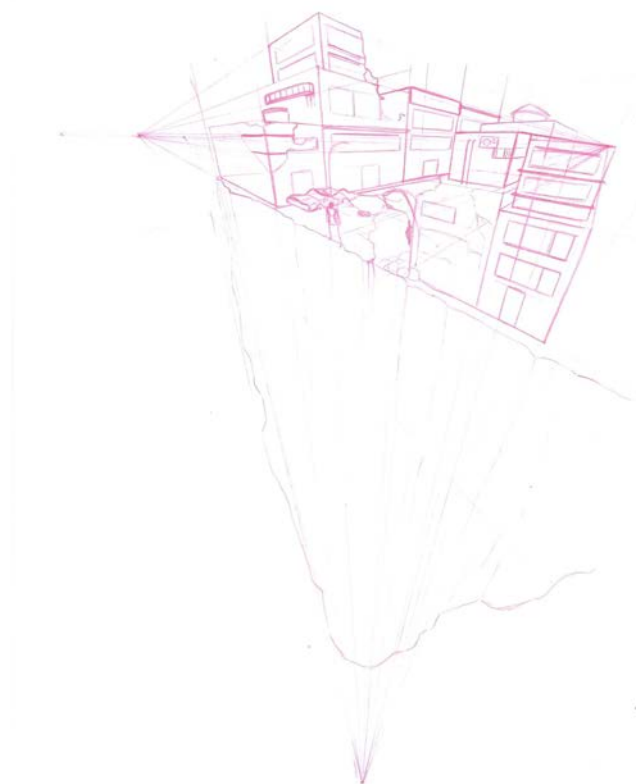


Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Já para a ilustração de fechamento, temos o personagem principal encontrando uma espécie de “morte”, deparando-se com o passo que dera em direção à esta vastidão. Desta forma, o imaginário para a cena foi o de colocar o cenário como o personagem principal da composição (Figura 57). O trecho do conto demonstra:

Deu um passo nada glorioso, nada especial, nada memorável; foi envolvido pela vastidão minúscula da inexistência e desfez-se sem saber o que fazer. Desmantelou-se à desintegração de cada lembrança, sentimento ou respiro. Brevemente, o Nada venceu o último homem até vencer a si mesmo. Nem o Nada sobreviveu. Não havia mais ninguém para temê-lo ou desafiá-lo. Foi levado pela própria espada com a chegada do Esquecimento. E ele reina eterno no Quarteirão da imensidão.

Figura 57 — Rascunho a lápis da última ilustração de Quarteirão



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Conto: Ela

Para Ela, sua geração de alternativas e esboços se deram do mesmo modo que das de Quarteirão, principalmente devido ao tempo que estava disponível para a realização das ilustrações. Entretanto, além da interpretação gráfica rápida das páginas (Figura 58), utilizou-se uma técnica de *thumbnails* (Figura 59), que caracteriza fazer pequenos quadros que descrevem, visualmente, diversas maneiras da mesma cena a ser representada, a fim de determinar qual será escolhida para a versão final.

Figura 58 e 59 — Processo de thumbnails e rascunhos para “Ela”



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

As ideias para suas ilustrações seguem tendo como principal referência o seu tom exploratório e quase felicidade, trazendo assim uma composição com mais áreas brancas e menos sombras aparentes.

Por possuir mais páginas, optou-se por assimilar mais ilustrações junto ao texto. O posicionamento das ilustrações seguia os pontos de maior tensão da história, entretanto, sempre era mantido um fluxo equilibrado entre o número de páginas sem ilustrações e páginas com desenhos aplicados. Em sua forma final, a distribuição, em média, foi de 4 a 5 páginas sem ilustrações para uma folha espelhada com ilustração.

4.3. MATERIAIS E TECNOLOGIA

Para as técnicas, visto a experiência do ilustrador e o tempo disponível para a realização do projeto, foi-se utilizado de técnicas mistas de finalização e estruturação. Para o esboços, foram-se utilizados grafites coloridos nas cores de vermelho e azul, para posterior finalização com tinta nanquim (Figuras 60 a 65); podendo assim o desenho ser escaneado e digitalizado, retirando os rabiscos coloridos por meio de programas de edição de imagem, como o Adobe Photoshop.

Figura 60 — Rascunho final de Quarteirão finalizado com tinta nanquim



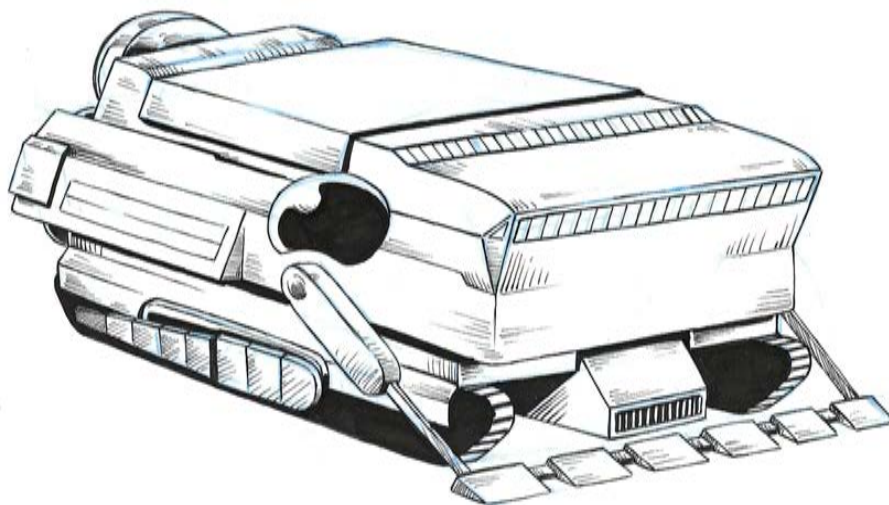
Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Figura 61 — Rascunho 1 e 2 de Ela, finalizado com tinta nanquim



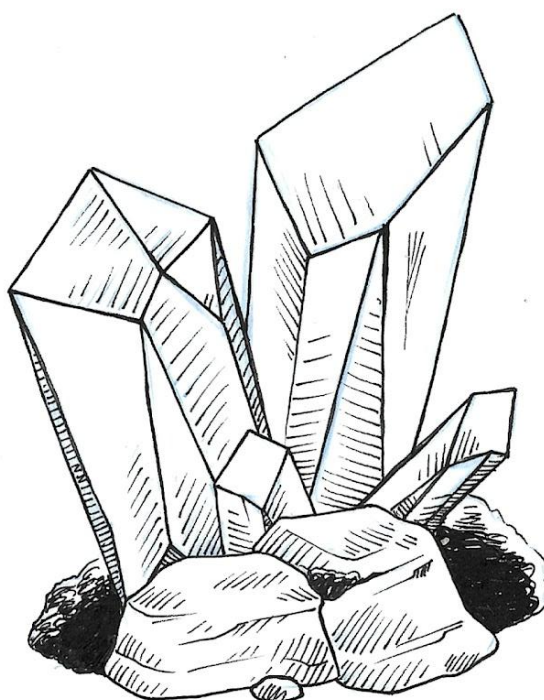
Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Figura 62 — Rascunho de Ela não utilizado, finalizado com tinta nanquim



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Figura 63 — Rascunho 3 de Ela, finalizado com tinta nanquim



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Figura 64 — Rascunho 4 de Ela,
finalizado com tinta nanquim



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

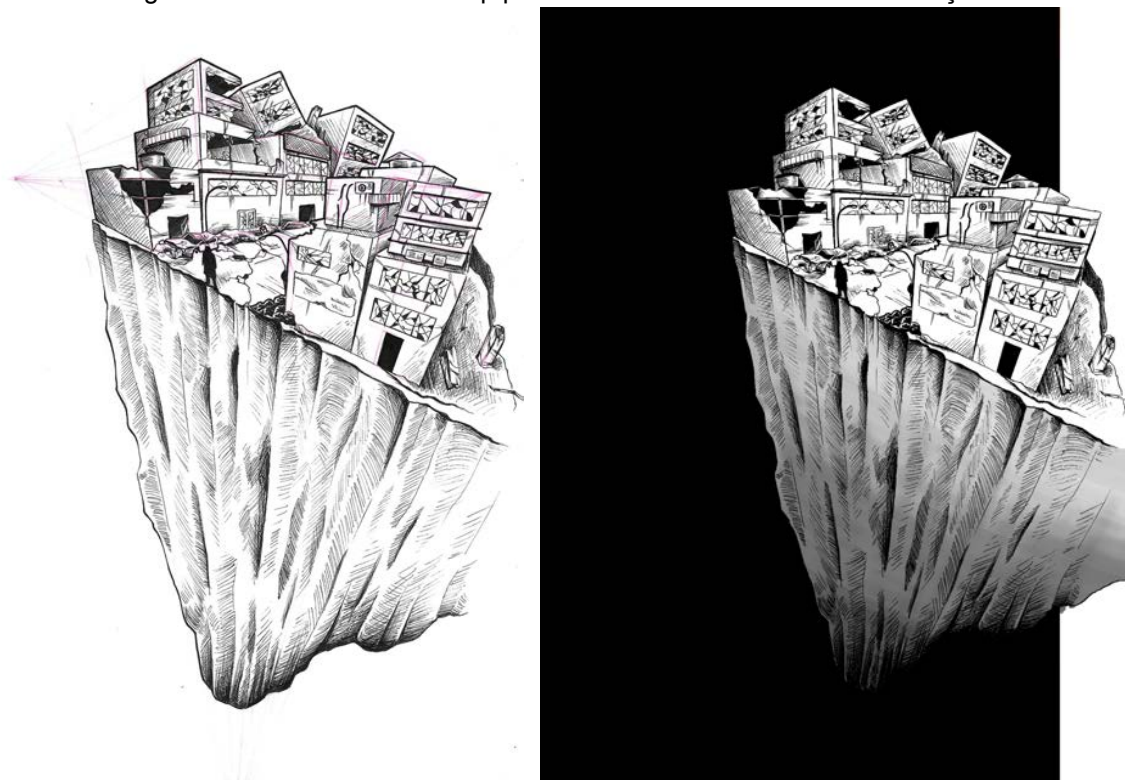
Figura 65 — Rascunho 5 de Ela,
finalizado com tinta nanquim



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Entretanto, além do uso de canetas nanquim, caso necessário, foi-se utilizado programas como Photoshop para realizar ilustrações diretamente em bitmap, de modo digital. As ilustrações vão desde pequenos ajustes que não são possíveis de serem feitos no desenho em papel (Figura 66), a desenhos feitos completamente por meio digital.

Figura 66 — Uso de Photoshop para alterar elementos de uma ilustração



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Tais decisões foram tomadas por conta da afinidade do ilustrador com o material físico, e o uso de técnica de “hachuras”; acrescentando na qualidade de traço e da ilustração, além da rapidez do processo, devido à familiaridade com a mídia física. O meio digital foi utilizado como suporte ao meio físico, até mesmo para se melhorar a qualidade de resolução de saída das imagens digitalizadas.

Além disso, visando a maior coesão e entrelaçamento dos contos e suas diferentes estéticas e assuntos, optou-se por utilizar, para todos os contos, uma única paleta de cor, consistindo numa paleta acromática. A escolha se deu por conta da capacidade que cores têm de ser atreladas a conceitos e temas específicos. Com o uso de uma paleta comum monocromática, além do efeito de “junção” dos contos por meio da própria paleta conjunta, o uso de cores faria com que cada conto tivesse uma cor proeminente, aumentando a singularidade de cada conto. Assim fazendo

com que os contos pudessem ser publicados separadamente, perdendo o motivo da compilação em um único livro.

4.4. VERIFICAÇÃO E FINALIZAÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES

Após a criação dos esboços, é necessário finalizar os desenhos com as técnicas já descritas no documento. Para a realização dessa etapa, utilizou-se de referência os ilustradores David Finch e Ryan Benjamin (Figura 67), os quais possuem grande experiência em trabalhos com hachura e tinta.

Figura 67 — Ilustrações tradicionais de David Finch e Ryan Benjamin



Fonte: David Finch e Ryan Benjamin, 2024 e 2013

De acordo com o tema central do conto, varia-se no uso e quantidade de hachuras, para que, mesmo sob a premissa de união de temas, não se perca completamente o fator único de cada gênero narrativo específico. A exemplo dos contos utilizados, o uso de hachuras em Quarteirão é muito mais pesado e solto, por conta do terror psicológico presente na narrativa, enquanto Ela tem um uso de hachuras muito mais racionalizado, pensado, com maior uso de espaços vazios na composição de suas ilustrações, devido ao aspecto mais científico e racional do universo de ficção científica criado.

Para o processo de digitalização, no Photoshop, foram feitos ajustes por meio do filtro de canais (variável a depender da cor de grafite usado para o esboço em

papel), juntamente com ajustes nos níveis de claro e escuro, curvas e vibratilidade das imagens, até que o as linhas de rascunho sejam descartadas no fundo branco o gerado (Figuras 68 e 69).

Figura 68 — Ilustrações de Quarteirão finalizadas



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 69 — Ilustrações de Ela finalizadas



Fonte: Elaborado pelo autor

Outras ilustrações que foram realizadas são pequenas ilustrações utilizadas para a marcação do capítulo. Essas ilustrações, que se assemelham a medalhas ou medalhões, são pequenas ilustrações vetoriais simples, que têm como objetivo mostrar ao leitor um pequeno resumo visual de parte do conto (Figuras 70 a 72).

Figura 70 — Medalhão para conto O Livro



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 71 — Medalhão para conto Quarteirão



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 72 — Medalhão para conto Ela



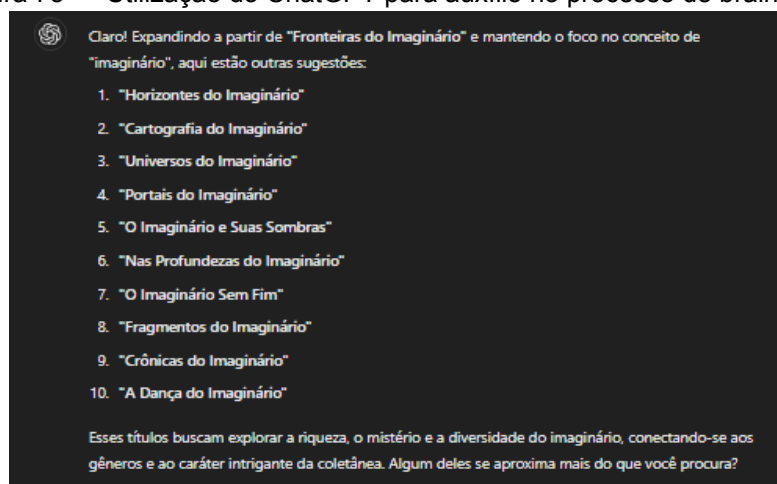
Fonte: Elaborado pelo autor

Após a realização de todo o miolo, com a colocação das ilustrações em meio ao texto em seus espaços pré-definidos, foi-se necessário gerar um nome para o livro, junto com a sua capa e identidade visual.

4.5 NOME E IDENTIDADE VISUAL

Tendo em mente o teor dos contos e sua diversidade, utilizou-se um processo de brainstorming e análise de alternativas, com apoio de sistema de Inteligência Artificial como o “Chat GPT”, para a escolha do nome do livro (Figura 73). Visto que seus contos são universos imaginários diferentes, ideias apresentadas no processo que apresentavam um lado místico e psicológico do fazer e quebrar da imaginação foram preferíveis para a escolha do nome final a ser utilizado.

Figura 73 — Utilização do ChatGPT para auxílio no processo de brainstorm



Fonte: ChatGPT, 2024

Visto o refinamento das ideações de nomes, por meio de prompts que levassem a Inteligência Artificial para a direção conceitual correta em relação ao valor do trabalho, o nome escolhido foi “Fragmentos do Imaginário: Histórias de Mundos Quase Reais”. Parte da razão por detrás dos contos de Fábio Barreto são as vivências do próprio autor, de sua vida pessoal, o qual utiliza como base para suas criações e reflexões. Desta forma, o título escolhido reflete o grande número de temas e gêneros em seus contos agora compilados, além de ressaltar o fato de que, por serem baseados em vivências do autor, há um certo aspecto do real nas narrativas, mesmo que sejam fictícios e imaginativos.

4.6 CAPA

A capa, por sua vez, tem como principal foco o conceito de fragmentação e o uso de uma paleta acromática, misturando de forma balanceada o uso do preto e do branco em sua composição visual. Desta forma, a capa tem como base uma ilustração que se assemelha a um vidro quebrado, refletindo as diversas partes espelhadas de um único todo; onde cada pedaço possui suas próprias características, mas continuam formando um todo coeso ao serem aproximados. Ademais, para ilustrar o aspecto imaginário, uma ilustração de um cérebro foi alojada na base da capa (Figura 74).

Figura 74 — Conceito da capa do livro



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

O conceito utilizado para a realização da capa também foi utilizado para a criação da identidade visual do livro. Elementos de fragmentos de vidro quebrado foram incorporados em certos elementos da página, como para a ornamentação da numeração das páginas do projeto, para que haja maior conexão entre o miolo e a parte externa do livro (Figura 75).

Figura 75 — Elemento de numeração do livro



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Para o logotipo do livro, a mesma ideação com base em pedaços de vidro foi utilizada. O logotipo tem como base a tipografia “Eczar” e é produzido, basicamente, a partir de cortes feitos na tipografia, de forma a gerar pequenas partes da estrutura maior, que escreve o nome da obra (Figura 76). Com os cortes que dividem o nome, suas partes são movidas em diferentes direções aleatórias para melhor demonstrar

o efeito de corte e fragmentação. Para a combinação de tipografias, o subtítulo utiliza a tipografia “Bree Serif”.

Figura 76 — Identidade Visual do livro

FRAGMENTOS DO IMAGINÁRIO

HISTÓRIAS DE MUNDOS QUASE REAIS

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

4.7. FINALIZAÇÃO E PROTÓTIPO

Após todas as ilustrações, capa, identidade visual e elementos gráficos criados, é necessário que se monte a boneca para impressão. Para isso, o arquivo foi montado no Indesign com as especificações e escolhas feitas em seções anteriores deste relatório, como pode ser visto na Figura 77. Após, o protótipo foi impresso em uma gráfica rápida de escolha própria, com boas avaliações no mercado local.

Figura 77 — Página espelhada finalizada do Livro



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Foram feitas cinco cópias do protótipo, nas quais o miolo foi impresso no papel pólen 80 g/m² e a capa no papel Couché fosco 300 g/m², sendo uma encadernação em capa mole. O papel escolhido para o miolo possui uma tonalidade amarelada, auxiliando na leitura de textos corridos e longos, evitando o cansaço

visual ao se ler por períodos de tempo prolongados, devido a sua menor reflexão de luz, como explica a Gráfica Rocha em seu website. Sua encadernação foi feita tendo em mente cadernos de oito páginas, com o acréscimo de cadernos em branco, para que se possa fazer o volume aproximado do que poderia ser no projeto.

Daqui para frente, serão descritas as considerações finais sobre a produção deste projeto.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho propôs, como objetivo principal, documentar o processo de design do livro ilustrado “Fragmentos do Imaginário: Histórias de Mundos Quase Reais”, que reúne narrativas de diversos gêneros e busca manter uma coesão estético-narrativa entre os contos. Para isso, foi desenvolvida uma pesquisa sobre os temas dos contos utilizados para produção do livro ilustrado, além de sua produção editorial.

O fazer da ilustração, principalmente em meio a um projeto editorial complexo, necessita de um certo preparo para que se possa ser realizado e, por sua vez, de certo tempo disponível. Seja em obras narrativas como quadrinhos, ou em edições especiais de obras já consagradas, o ato do ilustrar-narrativo traz uma complexidade própria ao se levar em conta os aspectos normalmente não visíveis da sua produção, como a concepção dos conceitos a serem traduzidos para a linguagem visual e o tempo disposto para a realização das peças: fatores que não parecem possuir um peso tão grande no “imaginário popular” acerca de produções editoriais deste tipo. Desta forma, o método de ilustração apresentado por Ryan Benjamin (PROKO, 2021), de rápida interpretação e maior foco na própria ação de ilustrar, provou-se ser o mais eficiente, principalmente em decorrência do prazo curto disponível, mas também devido à capacidade interpretativa e tradução “pura” dos conceitos apresentados.

Desta forma, durante o desenvolvimento do projeto, acabou-se por ter um foco maior no estudo de técnicas e desenvolvimento de ilustrações, para melhor adequação ao tempo e escopo do projeto. O próprio projeto editorial, por sua vez, seguiu, por partes, os mesmos procedimentos estruturais utilizados para as ilustrações: grande parte dos elementos e escolhas seguiram com uma pesquisa de referências, que tiveram como processo de finalização diversos testes, assimilando as escolhas feitas em um estado de produção pura, dentro de conceitos e regras já estabelecidas no projeto editorial, otimizando o fluxo de produção, mesmo quando foram necessárias alterações, sem perda de qualidade aparente.

A experiência provou-se bastante proveitosa, principalmente no fazer das ilustrações, o que conduziu a estudos e novos entendimentos sobre como o texto e a imagem interagem entre si, adicionando e retirando significados conforme a sua relação de uso conjunto. Com isso, pôde-se entender melhor como deveriam ser

utilizados os elementos visuais do texto para que o projeto atendesse o objetivo de construir uma coesão texto-visual narrativa.

Entretanto, por mais que os objetivos do projeto tenham sido atingidos, poderiam ter sido feitos de forma mais eficiente, alterando o resultado final do trabalho para algo com uma qualidade maior. As maiores dificuldades enfrentadas durante a criação do livro foram em relação à interpretação dos contos e suas adaptações para desenhos. Por terem o teor mais subjetivo, com poucas instruções precisas acerca dos motivos e inspirações dos contos, a tradução de certas cenas foi um fator de certa dificuldade, necessitando maior tempo na fase de construção de alternativas. O tempo disponível para a realização das peças também foi um fator de desafio, de forma a, certas vezes, limitar o nível de detalhe ou fazer com que certos elementos fossem apressados para finalização dentro do prazo do projeto de conclusão de curso.

Além disso, por mais que a escolha dos contos utilizados tenha conseguido demonstrar como realizar uma coesão entre textos de tamanhos e gêneros diferentes, seu escopo poderia ter sido maior. Acredita-se que o escopo de somente duas narrativas distintas não demonstra por completo o que poderia ter sido o projeto, pois suas comparações são feitas em uma única via. Com pelo menos quatro gêneros narrativos diferentes encontrados na coletânea de contos de Fábio M. Barreto, o escopo de dois contos naturalmente não esgota as possibilidades do projeto editorial e do desenvolvimento das ilustrações. Grande parte do motivo desta reflexão se dá devido ao tempo disponível para realização do projeto, visto que o trabalho é um Trabalho de Conclusão de Curso e não um projeto real, feito para ser comercializado, por mais que sua viabilidade seja baseada em condições reais de comercialização. O tempo de realização em meio a outras responsabilidades acadêmicas e profissionais provou ser um grande empecilho, pois a atenção precisava ser dividida.

Consequentemente, caso o projeto seja retomado futuramente, ou usado como material de pesquisa por outros ilustradores e/ou designers, é prudente que o aspecto do tempo seja levado em consideração, ou que a metodologia seja refeita para adequar o problema ao tempo disponível. Além disso, a escolha de um escopo maior de diferença de gêneros pode beneficiar outros trabalhos, reforçando a ideia de uma coesão entre gêneros narrativos ilustrados, orientados pela mesma premissa gráfica.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDRE, S. **A Literatura Fantástica entra em campo no mercado editorial | PublishNews**. Disponível em:

<<https://www.publishnews.com.br/materias/2016/08/31/a-literatura-fantastica-entra-e-m-campo-no-mercado-editorial>>. Acesso em: 10 jul. 2024.

ALVES, L. M. DA M. **Codex : desenhos e grafias de universos ficcionais**. Trabalho de Conclusão de Curso—UFRGS.

AZEVEDO, R. Texto e Imagem: diálogos e linguagens dentro do livro. In: **30 Anos De Literatura Para Crianças E Jovens. Algumas leituras**. [s.l.] MERCADO DE LETRAS, 1998.

AZEVEDO, R. Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros. **Balainho - Boletim Infantil e Juvenil**, v. Ano V, n. 22, 2004.

BBC. **Como o diabo ficou vermelho e ganhou chifres?** Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2016/05/como-o-diabo-ficou-vermelho-e-ganhou-chifres.html>>. Acesso em: 20 set. 2024.

CARLOS, L. **Qual papel devo escolher para meu livro?** Disponível em: <<https://graficarocha.com.br/qual-papel-devo-escolher-para-meu-livro/>>. Acesso em: 27 dez. 2024.

CHEHAB, Natália Chehab de Sá Cavalcante. **Linguagem das figuras: o caso da ilustração**. In: Ilustração: uma prática passível de teorização. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2010. 285 f. p. 37–91.

COSTA, G. M. C.; GUALDA, D. M. R. Antropologia, etnografia e narrativa: caminhos que se cruzam na compreensão do processo saúde-doença. In: **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 17, n. 4, p. 925–937, 2010.

CLUTE, John et al. **Encyclopedia of Fantasy**. Disponível em: . Acesso em 4, Out 2024

CRISCUOLO, I. **O que é um livro ilustrado? 5 exemplos inspiradores**. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/10358-o-que-e-um-livro-ilustrado-5-exemplos-inspiradores>>. Acesso em: 27 jun. 2024.

DANSA, S. Uma breve história dos livros ilustrados. **Revista Educação Pública**, v. 9, n. 11, 31 mar. 2009.

DENARDI, D. **O que é um projeto gráfico?** Disponível em: <<https://revistaglifo.com.br/design-editorial/o-que-e-um-projeto-grafico/>>. Acesso em: 3 fev. 2025.

FURJAN, A. **Fantasy book illustration and design**. Thesis—KARELIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES.

FURNESS, D. **Behind the unsettling sci-fi landscapes of Simon Stalenhag's "Electric State"**. Disponível em:

<<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/behind-the-unsettling-sci-fi-landscapes-of-simon-stalenhags-electric-state/>>. Acesso em: 10 ago. 2024.

GRUSZYNSKI, A. C. Design editorial e publicação multiplataforma. In: **Intexto**, n. 34, p. 571–588, 2015.

HASLAN, A. **O livro e o designer II – Como criar e produzir livros**. 2ª. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

JOHNSTON, R. R. Graphic trinities: languages, literature, and words-in-pictures in Shaun Tan's *The Arrival*. **Visual Communication**, v. 11, n. 4, p. 421–441, 18 out. 2012.

KANE, John. **Manual dos Tipos**. São Paulo: Editora G. Gilli, 2012.

Laranja Mecânica. Disponível em:

<<https://editoraaleph.com.br/products/laranja-mecanica-edicao-comemorativa-de-50-anos?srsId=AfmBOopMF9q8nF3bQYrEoAnpTetuv7Z2g07V9BfKR3oqZ1SHVIXEW4KA&variant=45465058345243>>. Acesso em: 3 fev. 2025.

LINDEN, S. V. DER. **Album(s)**. ACTES SUD, 2013.

LUMINIST ARCHIVES. **Science Fiction Periodical Archives**. Disponível em:

<<https://www.luminist.org/archives/SF/>>. Acesso em: 17 set. 2024.

MACHADO, C. **O Hobbit Anotado em primeira mão! - Tolkien Talk: seu canal de conteúdo sobre J.R.R Tolkien**. Disponível em:

<<https://tolkientalk.com.br/2021/07/14/o-hobbit-anotado-em-primeira-mao/>>. Acesso em: 20 jul. 2024.

MEDEIROS, A. Competências de leitura e o destinatário adulto em Livros Ilustrados. **Boletín Galego de Literatura**, n. 59, p. 1–10, 30 dez. 2021.

MELO, G. G.; LOPES, D. A. Um livro pela capa: a influência do design de capa na decisão de compra dos livros da editora DarkSide. **Blucher Design Proceedings**, v. 10º Congresso Internacional de Design da Informação, 1 out. 2021.

MIRO. **O que é Storyboard? Como fazer? Veja modelos e exemplos**. Disponível em: <<https://miro.com/pt/storyboard/o-que-e-storyboard/>>. MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 1ª edição. Portugal: Edições 70, 1981

NATIONAL GALLERY OF VICTORIA. **Illustration as a writing process: Shaun Tan | NGV**. Disponível em:

<<https://www.ngv.vic.gov.au/multimedia/illustration-as-a-writing-process/>>. Acesso em: 20 jul. 2024.

NASMITH, T. **The Silmarillion**. Disponível em:

<<https://www.tednasmith.com/site-map/j-r-r-tolkien/the-silmarillion/>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

NICHOLLS, Peter et al. **The Encyclopedia of Science Fiction**. Disponível em: . Acesso em 16, jul. 2024.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Livros LabCom, 2010.

PATTO, C. T. G. **The History of Fantasy Art & Fantasy Artists - The Art History Archive**. Disponível em: <<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy/>>. Acesso em: 20 jul. 2024.

PROKO. **2 Techniques that Pro Comic Artists use EVERY DAY (with Ryan Benjamin)**. Disponível em: <<https://youtu.be/70Z8iY0Q2Gw?si=v8pR3oN37sErEMkU>>. Acesso em: 22 nov. 2024.

QUENTAL, J. M. F. P. **A Ilustração Enquanto Processo e Pensamento: Autoria e Interpretação**. Tese—Universidade de Aveiro.

SANTOS, L. C. DE O.; BONFIM, I. F. F. DO. Preferências por gêneros cinematográficos, personalidade e necessidade de cognição. **Psicologia Argumento**, v. 41, n. 115, 2 dez. 2023.

SOARES, A. **Generos literarios**. São Paulo: Ática, 1989.

SOTHEY'S. **Cervantes, Don Quixote, Madrid, Ibarra, 1780, 4 volumes, modern red morocco gilt | Important Manuscripts, Continental Books and Music | Books & Manuscripts | Sotheby's**. Disponível em: <<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2019/important-manuscripts-continental-books-and-music-2/cervantes-don-quixote-madrid-ibarra-1780-4-volumes>>. Acesso em: 3 fev. 2025.

STECIUCH, C. C. **Is viewing a painting really like reading? : an investigation of trans-symbolic comprehension processes**. Disponível em: <https://huskiecommons.lib.niu.edu/allgraduate-thesesdissertations/3674/?utm_source=huskiecommons.lib.niu.edu%2Fallgraduate-thesesdissertations%2F3674&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages>. Acesso em: 3 fev. 2025.

TAYLOR, J. **The Art of Book Illustration: A Behind-the-Scenes Look**. Disponível em: <<https://www.usillustrations.com/blog/the-art-of-book-illustration-a-behind-the-scene-look>>. Acesso em: 16 jun. 2024.

TEIXEIRA, A. E L. C.; BARRETO, M. A. R.; SANTOS, L. A. LITERATURA DE TERROR/HORROR: CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DO LEITOR . **IV Congresso Nacional de Educação**, 2017.

TSCHICHOLD, J. **A Forma do Livro: Ensaios sobre Tipografia e Estética do Livro**. Tradução: José Laurênio De Melo. Ateliê Editorial, 2007.

V, R. **Moebius**. Disponível em: <<https://www.seattleartistleague.com/2020/08/08/moebius/>>. Acesso em: 10 ago. 2024.

WILLIAMS, M. 'WIGAN'. **Basics Illustration 03: Text and Image**. [s.l.] Bloomsbury Publishing, 2007. p. 06-27

ZEEGEN, L. **What is illustration : essential design handbooks**. Switzerland: Rotovision, 2009.

ZIMMERMANN, M. E. **Design editorial de livro ilustrado infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso—UFRGS: [s.n.].