

Matheus Lufiego da Luz

**PROJETO GRÁFICO EDITORIAL DE UM LIVRO
INFANTOJUVENIL SOBRE FÁBULAS FOLCLÓRICAS
BRASILEIRAS**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design

Orientador: Prof. Dr. Luciano Patrício
Souza de Castro

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

Luz, Matheus Lufiego da
Projeto gráfico editorial de um livro
infantojuvenil sobre fábulas folclóricas
brasileiras / Matheus Lufiego da Luz;
orientador, Luciano Patrício Souza de Castro,
2019.
68 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro
de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

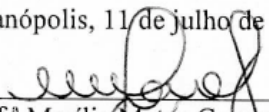
1. Design Editorial. 2. Fábulas. 3. Folclore
Brasileiro. 4. Livro. I. Castro, Luciano
Patrício Souza de.
II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Design. III. Título.

Matheus Lufiego da Luz

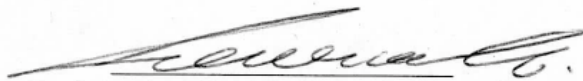
**PROJETO GRÁFICO EDITORIAL DE UM LIVRO
INFANTOJUVENIL SOBRE FÁBULAS FOLCLÓRICAS
BRASILEIRAS**

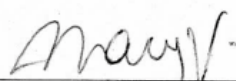
Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel”, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

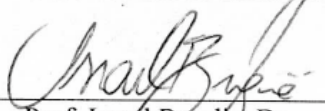
Florianópolis, 11 de julho de 2019.


Prof.ª Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso de Design

Banca Examinadora:


Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina


Prof.ª Mary Vonni Meurer, Dr.ª
Universidade Federal de Santa Catarina


Prof. Israel Braglia, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho ao povo brasileiro e aos apreciadores da nossa cultura. A riqueza cultural do Brasil deve ser tratada com seriedade e consideração, pois essa é o espelho das nossas rotinas e peculiaridades.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que me apoiaram durante esses anos acadêmicos. Também gostaria de agradecer ao meu orientador Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro por toda assistência proporcionada. Por fim, gostaria de reconhecer todo o suporte oferecido pelos meus amigos durante essa jornada conclusiva. Muito obrigado a todos.

RESUMO

Este trabalho consiste na descrição do processo de criação do projeto gráfico editorial de um livro infantojuvenil de fábulas folclóricas brasileiras e acompanha as fases da metodologia projetual de Munari (2015). Foi proposto, neste Projeto de Conclusão de Curso, o desenvolvimento de uma reedição do livro “*Fairy Tales from Brazil: How and Why Tales from Brazilian Folk-Lore*” escrito pela autora Elsie Spicer Eells e publicado originalmente em 1917. Desse jeito, todo o processo que leva à publicação foi refeito, desde a diagramação às ilustrações.

Palavras-chave: Design Editorial, Fábulas, Folclore Brasileiro, Livro.

ABSTRACT

This paper describes the process of creation of the graphic-editorial project of a Brazilian folkloric fables book, targeted for child and juvenile audiences. Thus, following all of the phases of Munari' s design methodology (2015). In this graduation conclusion work was developed a new edition of the book “Fairy Tales from Brazil: How and Why Tales from Brazilian Folk-Lore” written by Elsie Spicer Eells, published originally in 1917. In this way, the whole the process leading to the publication has been redone, from the editorial to the illustrations.

Keywords: Editorial Design, Fables, Brazilian Folklore, Book.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: metodologia desenvolvida por Munari (2015) original e adaptada pelo autor do projeto em questão.....	20
Figura 2: capa original do livro, 1917.....	26
Figura 3: ilustração de Helen M. Barton.....	26
Figura 4: capa do livro Lendas do Brasil.....	28
Figura 5: páginas do livro Lendas do Brasil.....	29
Figura 6: capa do livro Aventuras no Folclore Brasileiro.....	30
Figura 7: páginas do livro Aventuras no Folclore Brasileiro.....	30
Figura 8: capa do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras.....	31
Figura 9: páginas do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras.....	32
Figura 10: capa do livro O Saci.....	33
Figura 11: páginas do livro O Saci.....	33
Figura 12: capa do livro Turma da Mônica - Folclore Brasileiro.....	34
Figura 13: páginas do livro Turma da Mônica - Folclore Brasileiro.....	35
Figura 14: capa do livro Desventuras em Série - Mau Começo.....	36
Figura 15: páginas do livro Desventuras em Série - Mau Começo.....	36
Figura 16: capa do livro <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>	39
Figura 17: páginas do livro <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>	39
Figura 18: capa do livro <i>The Wonderful Wizard of Oz</i>	41
Figura 19: páginas do livro <i>The Wonderful Wizard of Oz</i>	41
Figura 20: capa do livro Matilda.....	42
Figura 21: páginas do livro Matilda.....	43
Figura 22: capa do livro <i>Awful Auntie</i>	44
Figura 23: páginas do livro <i>Awful Auntie</i>	45
Figura 24: exemplo do estilo artístico pessoal do autor do projeto.....	47
Figura 25: exemplo de pintura Arte Nouveau, Zodíaco de Alfons Maria Mucha, 1896.....	48
Figura 26: ilustração autoral para teste de materiais e tecnologias.....	49
Figura 27: testes de impressão em perfil preto e branco.....	49
Figura 28: testes de impressão em perfil preto e branco.....	49
Figura 29: testes de impressão em perfil colorido.....	50
Figura 30: testes de impressão em perfil colorido.....	50
Figura 31: testes de impressão em perfil preto e branco.....	50
Figura 32: testes de impressão em perfil preto e branco.....	50
Figura 33: gráfico explicativo do método com suas respectivas etapas para a estruturação de projetos gráficos.....	51
Figura 34: diagrama retangular da página.....	55
Figura 35: espelho de publicação.....	56
Figura 36: proposta tipográfica.....	57

Figura 37: composição tipográfica do título <i>Fairy Tales from Brazil</i>	58
Figura 38: exemplo de rascunho de ilustração.....	58
Figura 39: exemplo de ilustração finalizada.....	59
Figura 40: arte da capa.....	61
Figura 41: exemplo de spread finalizado.....	61
Figura 42: exemplo de spread finalizado.....	62
Figura 43: exemplo de spread finalizado.....	62
Figura 44: exemplo de spread finalizado.....	63
Figura 45: mockup da arte completa da capa do livro.....	63
Figura 46: mockup da arte da capa frontal do livro.....	64
Figura 47: mockup de um spread no miolo do livro.....	64
Figura 48: mockup de um spread no miolo do livro.....	65

LISTA DE FIGURAS

Tabela 1: Modelo de Matriz de Seleção Tipográfica.....	52
--	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	18
1.1 OBJETIVOS.....	18
1.1.1 Objetivo Geral.....	18
1.1.2 Objetivos Específicos.....	19
1.2 JUSTIFICATIVA.....	19
1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO.....	20
1.4 METODOLOGIA PROJETUAL.....	20
1.4.1 Descrição das etapas do método.....	21
2. DESENVOLVIMENTO.....	21
2.1 PROBLEMA.....	21
2.1.1 Definição do Problema.....	22
2.1.2 Componentes do Problema.....	22
2.1.2.1 Folclore brasileiro.....	22
2.1.2.2 Literatura infantojuvenil.....	23
2.1.2.3 Elsie Spicer Eells.....	25
2.1.3 Coleta de Dados.....	27
2.1.3.1 Fairy Tales from Brazil.....	27
2.1.3.2 Pesquisa de similares.....	27
2.1.4 Análise de Dados.....	45
2.2 CRIATIVIDADE.....	46
2.2.1 Materiais e Tecnologias.....	46
2.2.2 Experimentação.....	47
2.2.3 Modelo.....	51
2.2.3.1 Predefinição da forma da página.....	51
2.2.3.2 Definição da tipografia.....	52
2.2.3.3 Estabelecimento da entrelinhas.....	53
2.2.3.4 Determinação do módulo.....	54
2.2.3.5 Dimensionamento da forma da página e construção da grade.....	54
2.2.3.6 Representação do diagrama (largura de colunas e margens).....	54
2.2.3.7 Construção e ativação da linha de base.....	55
2.2.3.8 Distribuição de textos e imagens para compor a mancha gráfica.....	56
2.2.4 Desenho de Construção.....	60
3. CONCLUSÃO.....	66
4. REFERÊNCIAS.....	67

1. INTRODUÇÃO

O termo folclore, do inglês *folklore*, significa “conhecimento de um povo”. Essa palavra, que surgiu pela primeira vez em uma carta de Willian Thoms para a revista inglesa “*The Athenaeum*” em 1846 (GEORGES, 1995), representa um conjunto de costumes e tradições culturais de um grupo social. Desde cantigas de ninar até vestuário podem ser considerados folclore, desse jeito, caracteriza um conhecimento popular vivo e mutável.

Assim, com a crescente industrialização, urbanização, e aumento da alfabetização na Europa durante o século XIX, folcloristas temiam que o conhecimento oral e crenças do povo rural seriam perdidos (SIMS; STEPHENS, 2005). Com isso, a documentação do folclore se tornou mais importante entre os estudiosos, o que possibilitou o incentivo de viagens internacionais de pesquisa sobre as mais diversas culturas.

Uma vez que essas sabedorias populares são geralmente passadas de geração em geração de forma oral, o design gráfico pode se tornar uma ferramenta aliada para manter o interesse dessas histórias quando passadas para o papel. Dentro da área editorial essas lendas podem encontrar maneiras mais eficientes de se comunicar com o público, por meio de diagramações mais acessíveis e criativas.

Então, por trabalhar conceitos em diversas representações visuais e tácteis, o design pode manter a unicidade de uma lenda ou tradição. Logo, para esse projeto foram utilizadas algumas histórias do repertório de Elsie Spicer Eells, uma pesquisadora folclorista nascida em 1880, a qual trabalhou com o folclore brasileiro nas suas primeiras publicações. Desse jeito, foi utilizado o livro *Fairy Tales from Brazil* como base para exemplificar o poder do design gráfico em resgatar histórias perdidas no tempo.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o projeto gráfico-editorial de uma nova edição do livro de fábulas folclóricas “*Fairy Tales from Brazil*” da autora Elsie Spicer Eells voltado para o público infantojuvenil contemporâneo.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar o contexto geral do projeto, coletando informações sobre a autora e sua relação com o folclore brasileiro;
- Identificar produtos similares no mercado e estudar suas estruturas gráfico-editoriais;
- Apresentar as fábulas brasileiras de Eells graficamente bem elaboradas para se destacar visualmente entre os similares do mercado editorial;
- Desenvolver o protótipo físico do livro em questão.

1.2 JUSTIFICATIVA

Com a intensa globalização contemporânea e acesso à internet, os contos e fábulas folclóricas tradicionais brasileiras perderam força popular. Agora é muito mais fácil pesquisar *online* sobre o motivo de algo acontecer do que perguntar para alguém da comunidade. Com isso, as histórias fantásticas que viviam na oratória do povo perdem seu valor e até podem virar motivo de desdém.

Além disso, no mercado brasileiro, são pouquíssimos autores folcloristas, como Monteiro Lobato e Franklin Cascaes, que conseguem ter publicações realmente conhecidas pelo público. Fora esses, os principais materiais gráficos sobre folclore brasileiro são pequenos livros infantis de baixa qualidade gráfica sobre contos aleatórios nacionais.

Desse jeito, este projeto pretende encarar esse mercado de maneira refrescante e chamativa, dando um visual mais complexo para uma publicação do gênero literário. E, por fazer uso da língua inglesa de maneira integral, oferece a oportunidade de exportação cultural das histórias de origem nacional para o público internacional.

Outra questão relevante é a que a escolha de confecção de um livro infanto-juvenil oferece ao graduando oportunidade de colocar em prática diversos conhecimentos de design gráfico estudados durante os anos letivos no curso de Design da UFSC. Uma vez que o processo gráfico editorial de um livro desse tipo aborda princípios de design além da diagramação.

1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Por se tratar de um projeto de livro infantojuvenil, o foco projetual se deu em cima de um protótipo físico que atende as demandas estabelecidas. Assim, não foi desenvolvida uma versão digital do livro.

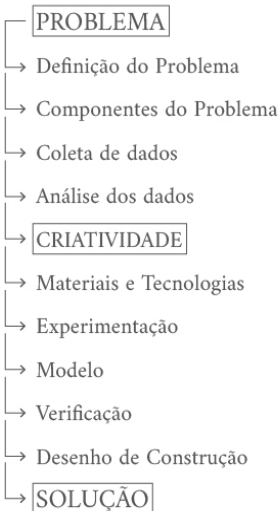
Adicionalmente, pelo conteúdo base ser uma publicação estadunidense na língua inglesa, esse projeto não oferece tradução para português. Também, não foi desenvolvida identidade visual para as outras publicações da folclorista, tornando essa obra uma publicação singular.

1.4 METODOLOGIA PROJETUAL

Design como processo projetual necessita de uma metodologia científica, nem que apenas utilizada como guia durante o desenvolvimento de alguma criação. A falta de uma metodologia concreta faz com que o designer esqueça ou até ignore algumas etapas importantes para a validação da solução final a ser criada.

Dessa forma, para guiar esse projeto em questão foi escolhida a metodologia (adaptada) de design criada pelo italiano Bruno Munari em 1981. Segundo Munari (2015), o designer precisa de um método que lhe permita criar com os materiais corretos e técnicas mais adequadas. Assim, Munari propõe etapas que orientam os designers desde o problema até a solução, as quais estão representadas na Figura 1:

Metodologia original:



Metodologia adaptada:

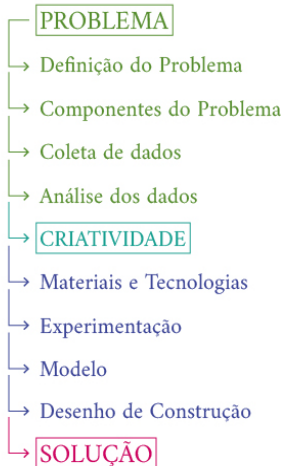


Figura 1: metodologia desenvolvida por Munari (2015) original e adaptada pelo autor do projeto em questão. Fonte: adaptada pelo autor.

1.4.1 Descrição das etapas do método

1. Problema: o problema de design, conforme Munari (2015), é o resultado de alguma necessidade. Neste caso, o problema se inicia na necessidade de produção de um projeto gráfico-editorial para atender às expectativas do Projeto de Conclusão de Curso;
2. Definição do problema: nessa segunda etapa é quando é realizado o *briefing*, ou o estabelecimento do problema de uma maneira mais específica. Desse jeito, compreender que o produto realizado será uma versão infantojuvenil de uma obra de fábulas folclóricas brasileiras;
3. Componentes do problema: decompor o problema em partes para tornar o tratamento dessas mais objetivo. Assim, dividir o problema em partes teóricas, ou seja, folclore brasileiro, a autora Elsie Spicer Eells e literatura infantojuvenil brasileira;
4. Coleta de dados: nessa etapa acontece a pesquisa de similares;
5. Análise dos dados: com a pesquisa feita é importante analisar as qualidades funcionais dos similares e compreender o que não fazer igual;
6. Criatividade: após feita a análise de dados é quando começam a surgir as ideias que podem solucionar o problema;
7. Materiais e tecnologias: a partir das ideias é quando começa a coleta de dados sobre materiais e tecnologias que podem ser utilizadas para contemplar o projeto;
8. Experimentação: o momento de teste dos materiais e tecnologias para aplicação no produto;
9. Modelo: realização de esboços, desenhos e modelos;
10. Desenho de Construção: estabelecimento de todas as informações necessárias para desenvolver o protótipo em escala real.
11. Solução: apresentar o protótipo final para avaliação da banca.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 PROBLEMA

2.1.1 Definição do Problema

Como proposto na metodologia de Munari (2015) essa é a etapa que se entende e direciona o problema, criando um *briefing* a ser trabalhado. Neste projeto o problema se define pelo desenvolvimento de uma nova edição de um livro original de 1917 voltado ao público infantojuvenil. Com isso, é possível dividir o problema em diferentes componentes teóricos que afetam a produção da obra, sejam esses: folclore brasileiro (tema principal do livro), literatura infantojuvenil (gênero literário que pertence a obra) e a autora Elsie Spicer Eells.

2.1.2 Componentes do Problema

2.1.2.1 Folclore brasileiro

Como dito anteriormente, o folclore é um conjunto de tradições presentes em uma cultura. Essas variam de região para região do mundo, seja entre países ou até entre cidades. O Brasil, sendo um país de imensidão continental, apresenta inúmeras variações de folclore. Desde os mitos indígenas da Amazônia até os costumes dos pampas gaúchos.

Conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. (BENJAMIN, 2001).

Entretanto, seguindo a moda acadêmica europeia e norte-americana, apenas no século XIX que se começou a prestigiar o folclore brasileiro como cultura de elite. Além disso, com o movimento modernista, no começo do século XX, impulsionado por uma onda nacionalista cultural que se começou a entender as tradições folclóricas como a essência de brasilidade. Mário de Andrade, líder do movimento, junto com outros artistas da época, como Tarsila do Amaral e Villa-Lobos, começaram a analisar sociologicamente e misturar lendas folclóricas com suas criações, as quais renovaram a imagem desse tema ao público (CAVALCANTI, 2002).

Essa imagem positiva da cultura popular tradicional, todavia, não durou tanto tempo. Após a Segunda Guerra Mundial, com a grandiosa

influência dos Estados Unidos, o Brasil começou a sofrer um processo de americanização, quando a cultura americana começou a ser vista com superioridade em relação à brasileira (TOTA, 2000). Nesse momento, com o advento da televisão e a inserção de empresas estadunidenses em território nacional, a elite brasileira começou a almejar o modo de viver americano (*american way of life*). E, assim, o tradicionalismo sociocultural brasileiro acabou sendo desvalorizado.

Outra questão que ajudou nessa desvalorização foi o movimento de migração da população das zonas rurais para centros urbanos. Dessa maneira, as novas gerações, já nascidas nas grandes cidades, acabaram perdendo a identificação com as lendas e costumes antigos, esses que muitas vezes não conseguiram se traduzir ao novo ambiente citadino. Com isso, houve uma transmutação folclórica, na qual lendas e costumes urbanos tomaram espaço de interesse maior em algumas partes da sociedade, onde o Boitatá não se comunicava tão bem quanto a Maria Sangrenta.

Mesmo em diferentes contextos o folclore é capaz de transmitir a riqueza do povo com músicas, danças, versos, adivinhas, trava-línguas, crendices, costumes, superstições, plantas medicinais, artesanatos, teatros, poesias, poemas, fábulas, receitas típicas, enfim, tudo que é criado e representa o Brasil (SOUZA, 2005). Logo essa se torna a forma mais genuína de representação de uma comunidade, uma vez que através dessa é possível transmitir os mais diversos sentimentos e vontades, sejam afeições ou apreensões, diferentes tipos de desejo ou desambição, e assim por diante. Por vezes, essa se torna o único jeito de explicar algo que a lógica científica não consegue pôr em palavras.

A riqueza do nosso Folclore pode e deve estar na escola o ano inteiro. Nossos músicos, artistas, escritores, artesãos, folcloristas e outros precisam ser mais divulgados. Essa riqueza não deve ficar escondida nas prateleiras das bibliotecas escolares. (SOUZA, 2005).

2.1.2.2. Literatura infantojuvenil

Literatura infantojuvenil pode ser amplamente caracterizada por qualquer coisa que crianças e adolescentes leem ou, mais especificamente, pode ser dividida entre obras de ficção, não-ficção, drama ou poesia voltadas para essa faixa-etária (NODELMAN, 2008). Entretanto, nem sempre foi assim, antigamente esse tipo de literatura era tratada apenas como

músicas, histórias ou poemas com intuito de entreter ou instruir crianças. Foi apenas no século XIX, com o desenvolvimento do conceito de infância, que isso se tornou um gênero literário reconhecido e com suas peculiaridades (NIKOLAJEVA, 1995).

O desenvolvimento da literatura infantojuvenil se deu de maneira similar entre o Ocidente. Assim, os primeiros os livros propriamente infantojuvenis, geralmente criados para motivos educacionais, não apresentavam grandes diferenças aos livros adultos. Então, na Europa dos séculos XVIII e XIX, começaram a surgir alguns dos clássicos da literatura fantástica voltada para crianças, como os contos dos Irmãos Grimm e Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll, consolidando o gênero.

No Brasil a criação de obras representativas para crianças brasileiras foi um pouco tardia. Até o início do século XX as obras que seriam, hoje, para as faixa-etárias mais jovens eram, na verdade, voltadas para os adultos. Essas exaltavam situações exemplares de aprendizagem ditadas pelo modelo europeu, ufanista, naturalista e estereotipado (LUFT, 2010).

Depois dessa época, desde a década de 1920, começaram a aparecer escritores brasileiros interessados em criar narrativas com uma linguagem que interessasse aos jovens. Desse jeito, autores como Monteiro Lobato, Graciliano Ramos e Erico Verissimo procuraram incorporar, tanto na fala de suas personagens quanto no discurso do narrador, a oralidade sem infantilidade, rompendo os laços de dependência à norma escrita e ao padrão culto, aproveitando bem a lição modernista, segundo (LUFT, 2010).

Os livros para crianças foram profunda e sinceramente nacionalistas, a ponto de elaborarem uma história cheia de heróis e aventuras para o Brasil, seu principal protagonista. Da mesma forma, eles se lançaram ao recolhimento do folclore e das tradições orais do povo (...). Porém, visando contar com o aval do público adulto, a literatura infantil foi preferencialmente educativa e bem comportada, podendo transitar com facilidade na sala de aula ou, fora dessa, substituí-la. (LAJOLO; ZILBERMAN, 1985).

Com isso, nas décadas seguintes houve uma grande diversificação e liberdade criativa nos livros do gênero, no Brasil e ao redor do mundo. Diferentes tendências literárias foram criadas para esse

público, e o acesso a editoras e impressão independente impulsionaram ainda mais o mercado.

2.1.2.3 Elsie Spicer Eells

Elsie Eusebia Spicer Eells (West Winfield, New York, 21 de setembro de 1880 — Volusia, Flórida, 24 de maio de 1963) foi uma escritora investigadora folclórica que viajou durante o início do século XX pela bacia do Atlântico em nome da The Hispanic Society of America de Nova Iorque (E, 2019). Com isso, foi autora de diversas publicações sobre lendas e contos baseados nas tradições orais brasileiras, açorianas e espanholas (A BIT OF HISTORY, 2019).

O livro de Eells escolhido para a execução desse projeto foi o *Fairy Tales from Brazil: How and Why Tales from Brazilian Folk-Lore* — ilustrado por Helen M. Barton — publicado em 1917 pela editora estadunidense Dodd, Mead & Company (PROJECT GUTENBERG, 2019). Nessa obra a autora traz uma coleção de contos folclóricos brasileiros que explicam como e porquê alguns elementos da natureza e animais têm certas características. Desse modo, muitas das histórias presentes aparentam ser uma mistura de mitos indígenas com afro-brasileiros e, também, uma interpretação de conhecimentos trazidos do velho mundo pelos colonizadores — por exemplo, pela presença de criaturas exóticas ao país, como tigres, se relacionando com animais típicos da América do Sul.

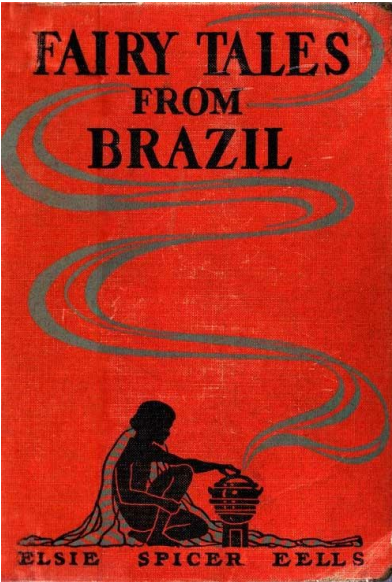


Figura 2: capa original do livro, 1917. Fonte: Project Gutenberg.



Figura 3: ilustração de Helen M. Barton. Fonte: Project Gutenberg.

Entre outras obras da autora se encontram: *Tales of Giants from Brazil* (1918); *The Islands of Magic Legends, Folk and Fairy Tales from*

the Azores (1922); *South America's Story* (1931); *Tales of Enchantment from Spain* (1950).

2.1.3 Coleta de Dados

Após estabelecido o material utilizado para a execução do projeto é importante, segundo Munari (2015), reunir informações físicas que se relacionam ao problema. Desse jeito, uma técnica comumente utilizada é a pesquisa de similares, na qual são agrupados produtos parecidos encontrados no mercado. Esses devem apresentar tema, categoria comercial ou estilo parecidos com o produto a ser desenvolvido.

2.1.3.1 Fairy Tales from Brazil

Pelo projeto se tratar de uma reedição de um livro já existente é importante detalhar as informações físicas da edição original. Dessa maneira o livro *Fairy Tales from Brazil: How and Why Tales from Brazilian Folk-Lore* foi publicado pela primeira vez em 1917, em domínio da editora Dodd, Mead & Company. O material utilizado neste projeto foi publicado como edição especial da obra (Figura 2) pela publicante Cadmus Books (E. M. Hale and Company) em parceria com a editora original, publicada digitalmente pelo The Project Gutenberg em 2008.

A edição apresenta dezoito ilustrações feitas pela Helen M. Barton e 210 páginas de texto, divididas em prefácio e mais dezoito capítulos. O tipo de folha e materiais gráficos utilizados originalmente são desconhecidos.

2.1.3.2 Pesquisa de similares

Para esta coleta de dados foram reunidos dados sobre livros do gênero infantojuvenil geral e folclórico brasileiro. Todos os impressos a seguir se encontram disponíveis para compra nas livrarias de grande circulação brasileiras (Saraiva, Livrarias Catarinense, Livrarias Cultura, entre outras).

- **Título: Lendas do Brasil.**
Autoras: Elsa Pestana Magalhães e Celia Ruiz Ibañez.
Ilustrador: Jesús Gabán.
Idioma: português.

Capa: capa dura com verniz localizado.
Impressão: offset em couché brilhoso.
Páginas: 160.
Dimensões: 23 cm por 16 cm.
Editora: Girassol.

Sinopse comercial: “Hoje a ciência tem resposta para quase tudo. Mas, antigamente, o povo, em sua imaginação, criava suas próprias explicações através de histórias fantásticas, com personagens incríveis, que são chamadas de lendas. Este livro é uma fonte preciosa dessas manifestações da cultura popular, e nele você encontrará lendas de todas as regiões do Brasil - um testemunho fascinante de toda sua riqueza cultural.”



Figura 4: capa do livro Lendas do Brasil.

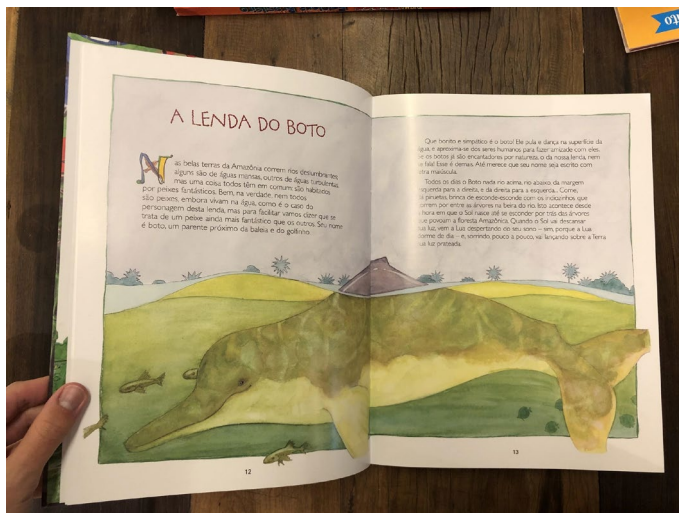


Figura 5: páginas do livro Lendas do Brasil.

- Título: Aventuras no Folclore Brasileiro.**
 Autora: Regina Drummond.
 Ilustradora: Taciana Ottowitz.
 Idioma: português.
 Capa: capa dura com verniz localizado.
 Impressão: offset em couché brilhoso.
 Páginas: 136.
 Dimensões: 30 cm por 23 cm.
 Editora: Girassol.

Sinopse comercial: “Fantasia ou realidade? Saci, Iara e outros seres fantásticos do folclore brasileiro estão presentes nesta elegante obra, vivendo aventuras especialmente criadas para eles. Leitura imperdível com surpresas e desfechos surpreendentes em cada história.”



Figura 6: capa do livro Aventuras no Folclore Brasileiro.



Figura 7: páginas do livro Aventuras no Folclore Brasileiro.

- **Título: Turma da Mônica - Lendas Brasileiras.**
Autor: Mauricio de Sousa.
Ilustrador: Mauricio de Sousa.
Idioma: português.
Capa: capa dura com hot stamping.
Impressão: offset em couché brilhoso.
Páginas: 208.
Dimensões: 28 cm por 21,5 cm.
Editora: Girassol e Mauricio de Sousa Editora.

Sinopse comercial: “Neste lindo livro colorido e encadernado com capa dura estão reunidas algumas das lendas mais conhecidas, que as crianças adoram! E o mais legal é que todas são representadas pelos graciosos personagens da Turma da Mônica e narradas por Mauricio de Souza. Uma obra rica e especial que as crianças não podem ficar sem.”

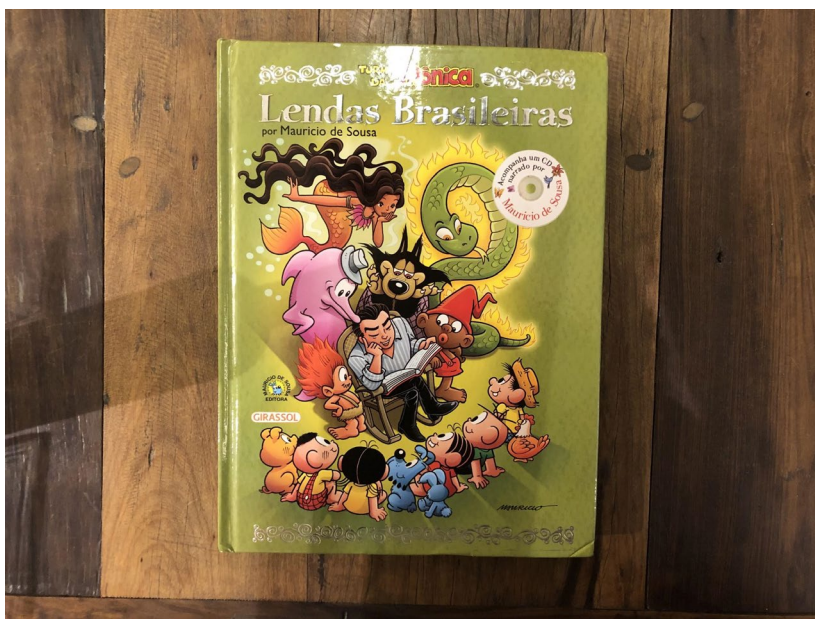


Figura 8: capa do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras.

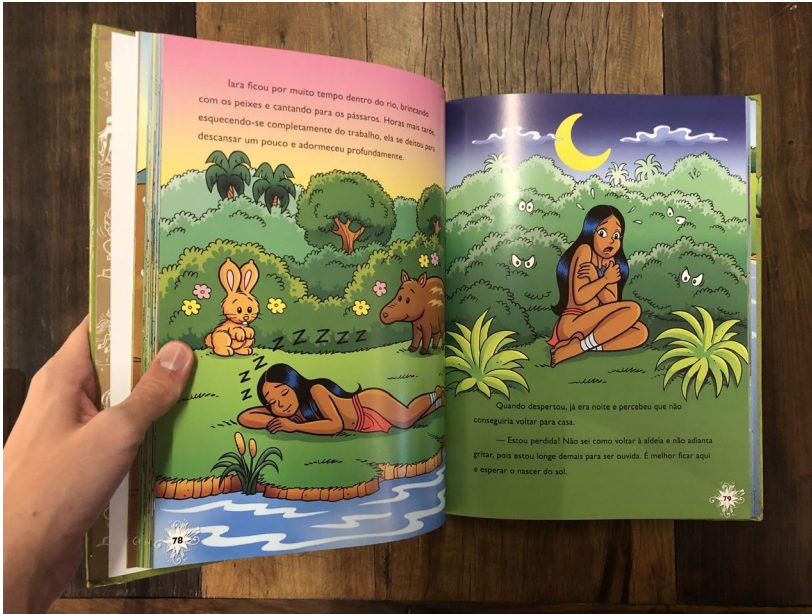


Figura 9: páginas do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras.

- **Título: O Saci.**

Autor: Monteiro Lobato.

Ilustrador: Fendy Silva.

Idioma: português.

Capa: capa mole de gramatura alta e acabamento brilhoso.

Impressão: offset em papel do tipo poroso.

Páginas: 96.

Dimensões: 22,3 cm por 15,5 cm.

Editora: Ciranda Cultural.

Sinopse comercial: “Pedrinho é um menino muito corajoso, nem as onças são capazes de assustá-lo. Ele não tem medo de nada, exceto sacis! Mas isso não impede o garoto de sair à captura de uma dessas fantásticas criaturinhas. O Saci ensina ao garoto sobre os mistérios da selva e apresenta a ele muitas figuras do nosso folclore, além de ajudá-lo a enfrentar uma terrível Cuca.”



Figura 10: capa do livro O Saci.

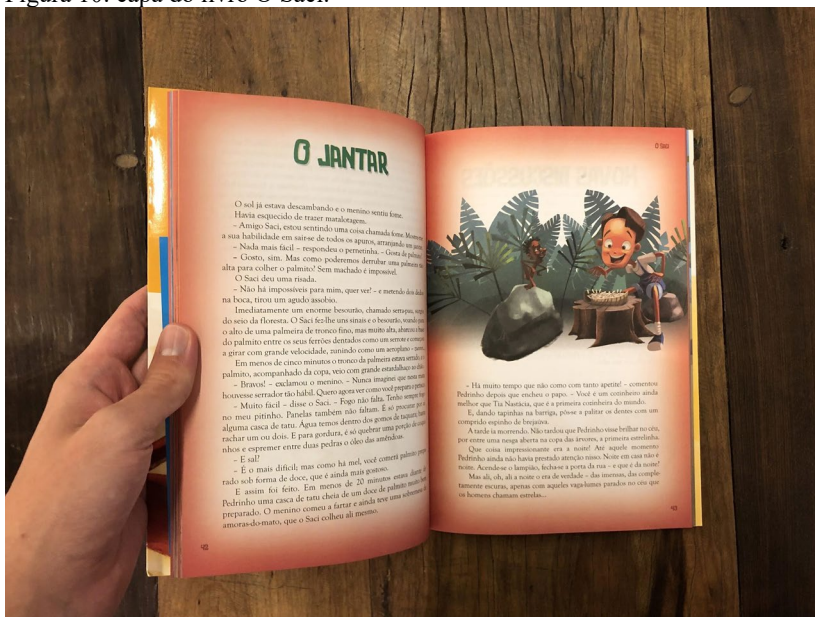


Figura 11: páginas do livro O Saci.

- **Título: Turma da Mônica - Folclore Brasileiro.**
Autor: Mauricio de Sousa.
Ilustrador: Mauricio de Sousa.
Idioma: português.
Capa: capa mole de gramatura alta.
Impressão: offset em couché brilhoso.
Páginas: 170.
Dimensões: 28 cm por 23 cm.
Editora: Girassol e Mauricio de Sousa Editora.

Sinopse comercial: “Cantigas, adivinhas, trava-línguas e muitas brincadeiras! Neste livro, os personagens da Turma da Mônica apresentam o rico e diversificado folclore brasileiro. São cantigas de roda, parlendas, pegadinhas, trava-línguas, músicas, adivinhas e provérbios.”

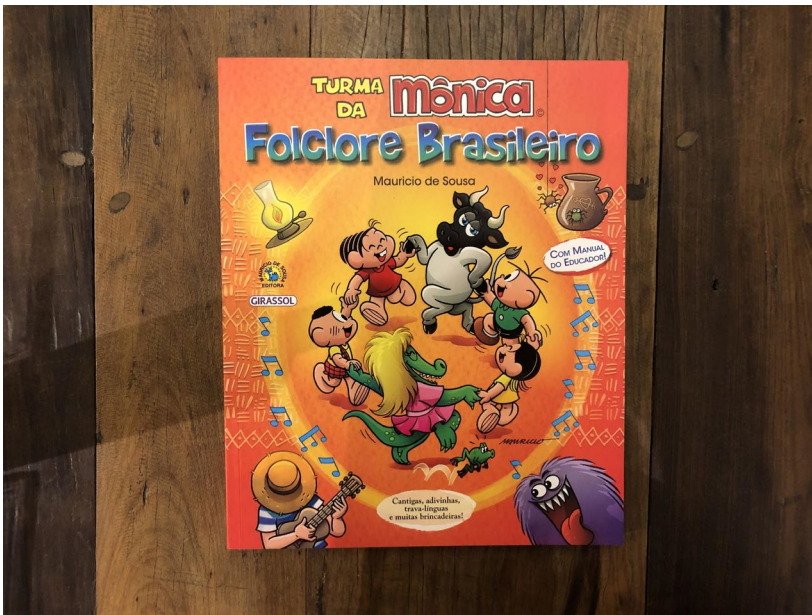


Figura 12: capa do livro Turma da Mônica - Folclore Brasileiro.

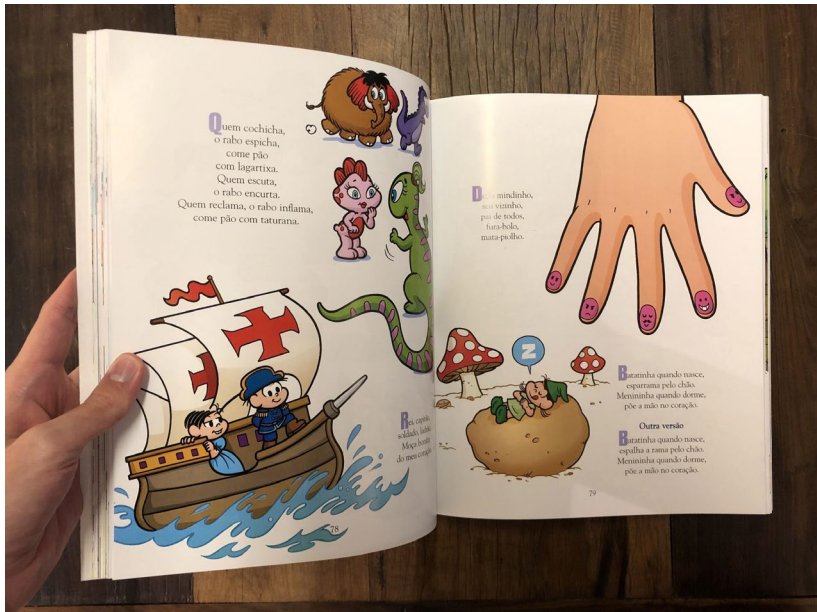


Figura 13: páginas do livro Turma da Mônica - Folclore Brasileiro.

- **Título: Desventuras em Série - Mau Começo.**
 Autor: Lemony Snicket.
 Ilustrador: Brett Helquist.
 Idioma: português.
 Capa: capa mole de gramatura alta com verniz localizado.
 Impressão: offset em papel pólen bold.
 Páginas: 152.
 Dimensões: 18,5 cm por 12,5 cm.
 Editora: Seguinte.

Sinopse comercial: “‘Mau começo’ é o primeiro volume de uma série em que Lemony Snicket conta as desventuras dos irmãos Baudelaire. Violet, Klaus e Sunny são encantadores e inteligentes, mas ocupam o primeiro lugar na classificação das pessoas mais infelizes do mundo. De fato, a infelicidade segue os seus passos desde a primeira página, quando eles estão na praia e recebem uma trágica notícia. Esses ímãs que atraem desgraças terão de enfrentar, por exemplo, roupas que pinicam o corpo, um gosmento vilão dominado pela cobiça, um incêndio calamitoso e mingau frio no café da manhã. É por isso que, logo na quarta

capa, Snicket avisa ao leitor: 'Não há nada que o impeça de fechar o livro imediatamente e sair para uma outra leitura sobre coisas felizes, se é isso que você prefere!.'

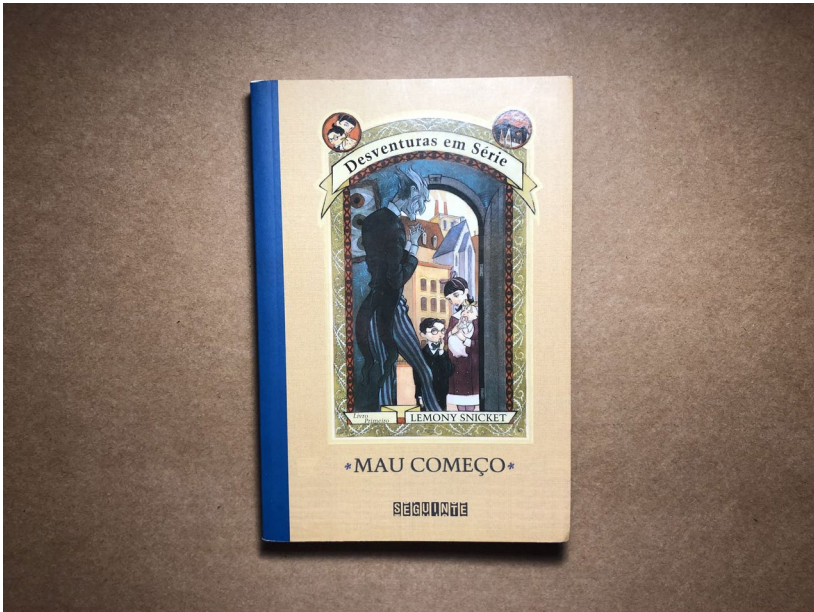


Figura 14: capa do livro Desventuras em Série - Mau Começo.



Figura 15: páginas do livro Desventuras em Série - Mau Começo.

- Título: Harry Potter and the Philosopher's Stone - 20th Anniversary Edition.**
 Autora: J. K. Rowling.
 Ilustrador: Jim Kay.
 Idioma: inglês.
 Capa: capa mole de gramatura alta com relevo mecânico e laminação fosca.
 Impressão: offset em papel-jornal.
 Páginas: 368.
 Dimensões: 19,6 cm por 12,7 cm.
 Editora: Bloomsbury.

Sinopse comercial: “Em Harry Potter e a Pedra Filosofal, o leitor é apresentado a Harry, filho de Tiago e Lílian Potter, feiticeiros que foram assassinados por um poderosíssimo bruxo, quando ele ainda era um bebê. Com isso, o menino acaba sendo levado para a casa dos tios que nada tinham a ver com o sobrenatural pelo contrário. Até os 10 anos, Harry foi uma espécie de gata borralheira: maltratado pelos tios, herdava roupas velhas do primo gorducho, tinha óculos remendados e era tratado como um

estorvo. No dia de seu aniversário de 11 anos, entretanto, ele parece deslizar por um buraco sem fundo, como o de Alice no país das maravilhas, que o conduz a um mundo mágico. Descobre sua verdadeira história e seu destino: ser um aprendiz de feiticeiro até o dia em que terá que enfrentar a pior força do mal, o homem que assassinou seus pais, o terrível Lorde das Trevas. O menino de olhos verdes, magricela e desengonçado, tão habituado à rejeição, descobre, também, que é um herói no universo dos magos. Potter fica sabendo que é a única pessoa a ter sobrevivido a um ataque do tal bruxo do mal e essa é a causa da marca em forma de raio que ele carrega na testa. Ele não é um garoto qualquer, ele sequer é um feiticeiro qualquer; ele é Harry Potter, símbolo de poder, resistência e um líder natural entre os sobrenaturais. A fábula, recheada de fantasmas, paredes que falam, caldeirões, sapos, unicórnios, dragões e gigantes, não é, entretanto, apenas um passatempo. Harry Potter conduz a discussões metafísicas, aborda o eterno confronto entre o bem e o mal, evidencia algumas mazelas da sociedade, como o preconceito, a divisão de classes através do dinheiro e do berço, a inveja, o egoísmo, a competitividade exacerbada, a busca pelo ideal a necessidade de aprender, nem que seja à força, que a vida é feita de derrotas e vitórias e que isso é importante para a formação básica de um adulto.”

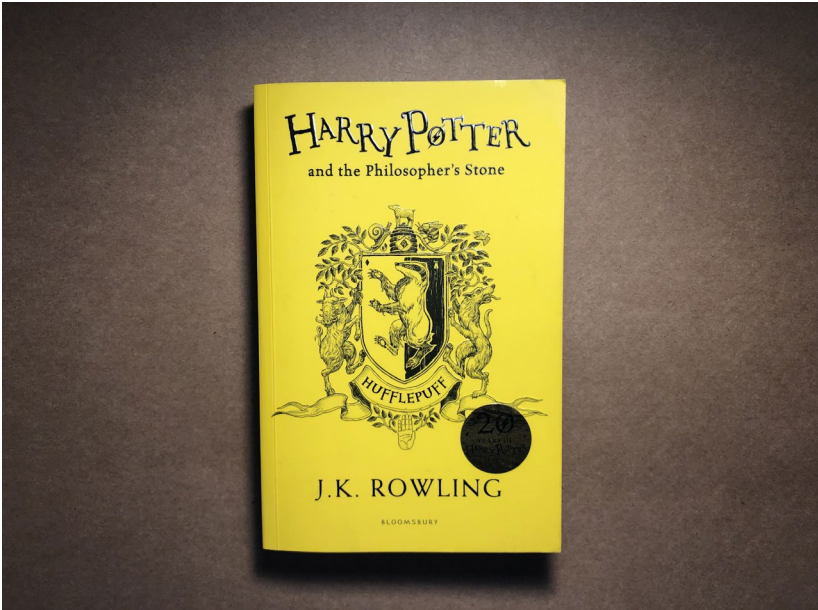


Figura 16: capa do livro Harry Potter and the Philosopher's Stone.

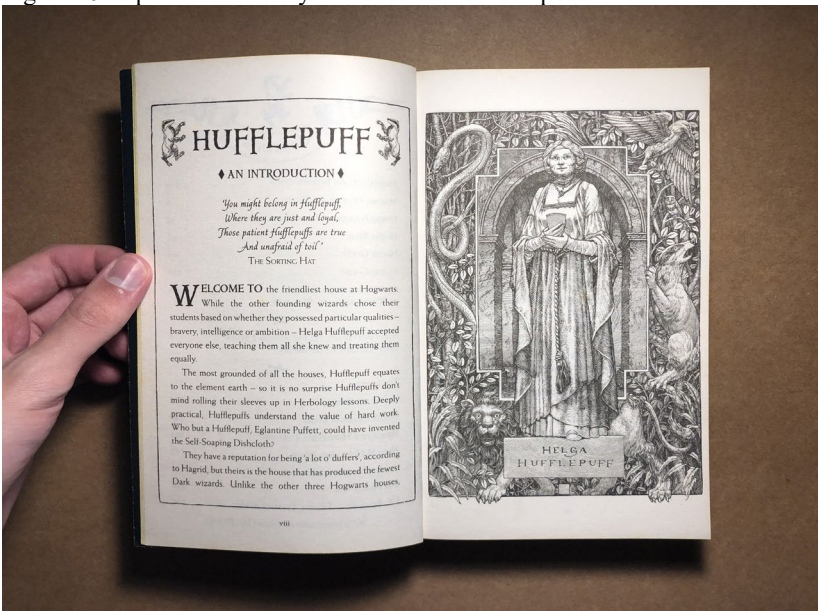


Figura 17: páginas do livro Harry Potter and the Philosopher's Stone.

- **Título: The Wonderful Wizard of Oz.**
Autor: L. Frank Baum.
Ilustradora: Lorena Alvarez Gómez.
Idioma: inglês.
Capa: capa dura acolchoada com verniz localizado.
Impressão: offset em couché brilhoso.
Páginas: 248.
Dimensões: 21 cm por 14 cm.
Editora: Usborne UK.

Sinopse comercial: “” O Mágico de Oz” conta a história de Dorothy Gale, uma órfã que vivia com os tios numa fazenda do Kansas, nos Estados Unidos. Um dia, um ciclone arranca do chão a casa onde moravam. Os tios conseguem entrar no porão que usavam como abrigo para tempestades, mas Dorothy e seu cachorro, Totó, se atrasam e ficam na casa, que foi levada durante muito tempo pelos ares até chegar à Terra de Oz. Lá, Glinda, a Bruxa Boa do Norte, explica a Dorothy que ela havia matado a Bruxa Malvada do Leste, pois a casa aterrisou em cima dela. Dorothy agora é, por direito, dona dos sapatos mágicos prateados da bruxa má. Além disso, Glinda lhe dá um beijo na testa, para ela ficar em segurança durante as aventuras que viveria a caminho da Cidade das Esmeraldas, onde vive o poderoso Mágico de Oz, o único que poderia ajudá-la a voltar para o Kansas. Para chegar à Cidade das Esmeraldas, Dorothy tem que seguir por uma estrada de tijolos amarelos. Durante a caminhada, ela encontra o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde. Os três se juntam a Dorothy, pois também querem encontrar Oz e pedir algo para ele: o Espantalho quer um cérebro para pensar como os homens; o Homem de Lata, um coração para amar como os homens, e o Leão Covarde quer coragem para ser o Rei dos Animais. A partir daí, os quatro encaram perigos, vivem histórias fantásticas e aprendem a enfrentar os próprios medos.”

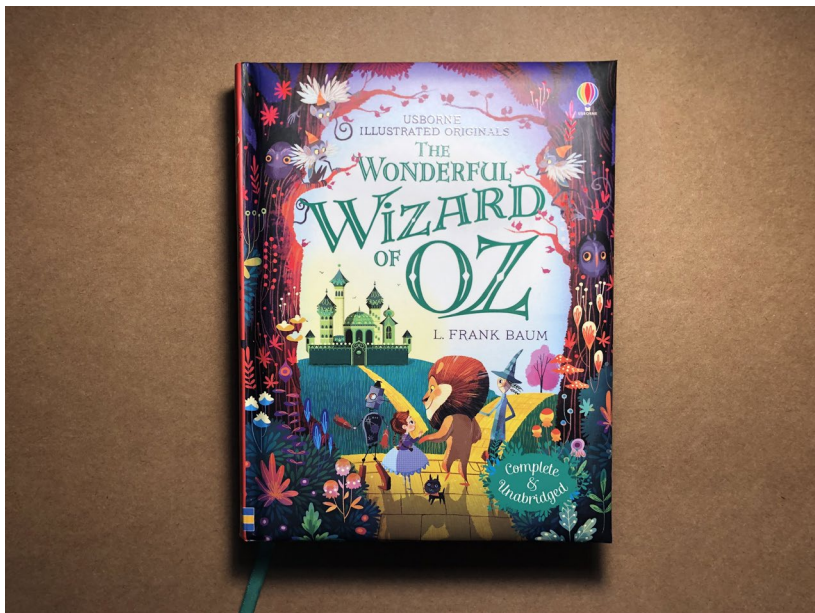


Figura 18: capa do livro *The Wonderful Wizard of Oz*.

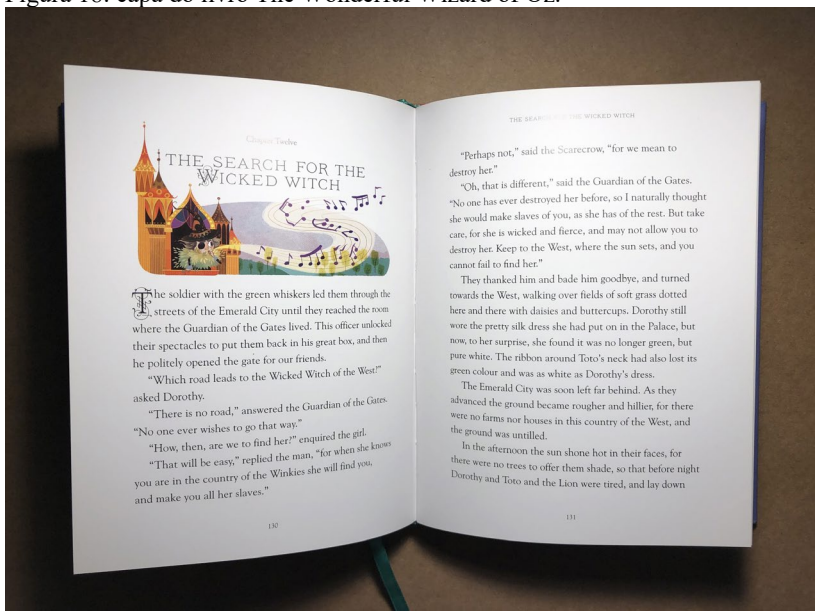


Figura 19: páginas do livro *The Wonderful Wizard of Oz*.

- Título: **Matilda**.
Autor: Roald Dahl.
Ilustrador: Quentin Blake.
Idioma: inglês.
Capa: capa mole de gramatura alta com relevo mecânico e verniz localizado.
Impressão: offset em papel-jornal.
Páginas: 240.
Dimensões: 19,7 cm por 12,7 cm.
Editora: Puffin Books.

Sinopse comercial: “Matilda adorava ler. Passava horas na biblioteca, lendo um livro atrás do outro. Mas, quanto mais ela lia e aprendia, mais aumentava seus problemas. Os pais viam televisão o tempo todo e achavam muito estranho uma menina gostar tanto de ler. A diretora da escola achava Matilda uma fingida, pois ela não acreditava que uma criança tão nova pudesse saber tantas coisas. Depois de mil peripécias, em que tentou se livrar da tirania dos pais e da diretora, Matilda acabou encontrando a compreensão de uma professora, srta. Mel, com quem foi morar.”

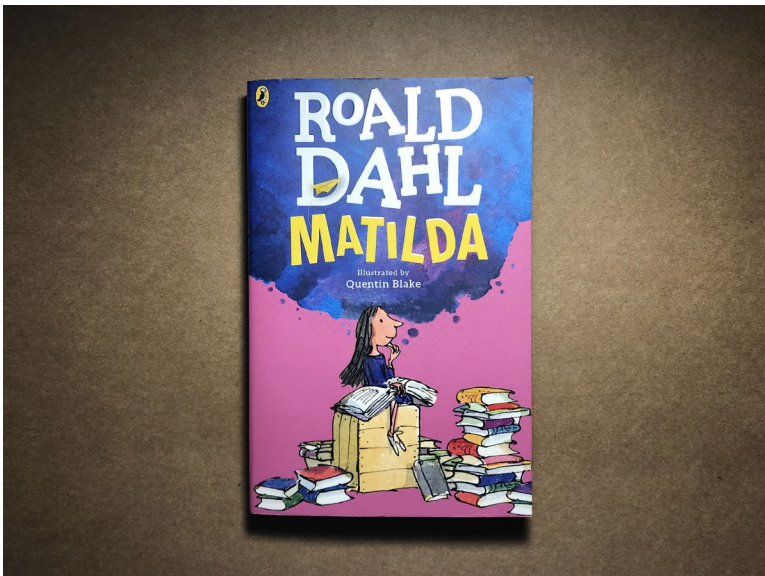


Figura 20: capa do livro Matilda.

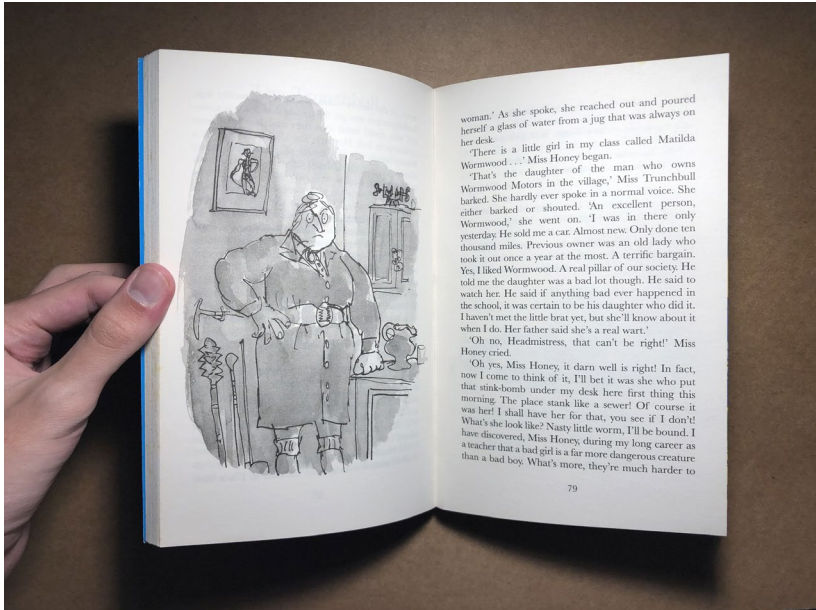


Figura 21: páginas do livro Matilda.

- **Título: Awful Auntie.**
Autor: David Walliams.
Ilustrador: Tony Ross.
Idioma: inglês.
Capa: capa mole de gramatura alta com relevo mecânico, hot stamping e verniz localizado.
Impressão: offset em papel-jornal.
Páginas: 416.
Dimensões: 19,8 cm por 12,9 cm.
Editora: Harper Collins Children's Books.

Sinopse comercial: “Stella Saxby tem 12 anos e é a única herdeira da Mansão Saxby. Mas a terrível tia Alberta e sua coruja gigante vão fazer de tudo para roubar a herança da menina. Elas só não imaginam que Stella conta com a ajuda de um fantasma e os dois juntos vão unir forças para enfrentar a tia e impedir que ela fique com o único bem de sua sobrinha. Em “Titia Terrível” David Walliams inova mais uma vez e leva o leitor até a década de 1930, para uma mansão rural remota onde vive Stella, uma menininha que não sabe que perdeu os pais num acidente de

carro, pois passou meses dormindo depois disso. Ao acordar, ela vai precisar escapar das tramoias da tia, uma mulher malvada, que perdeu todo o seu dinheiro em jogos de tazo e anda sempre acompanhada de uma coruja mal-humorada. Stella conta apenas com a ajuda de um fantasma que ronda a casa, mas vai se surpreender ao descobrir que, às vezes, o socorro pode vir justamente de onde menos se espera.”



Figura 22: capa do livro Awful Auntie.

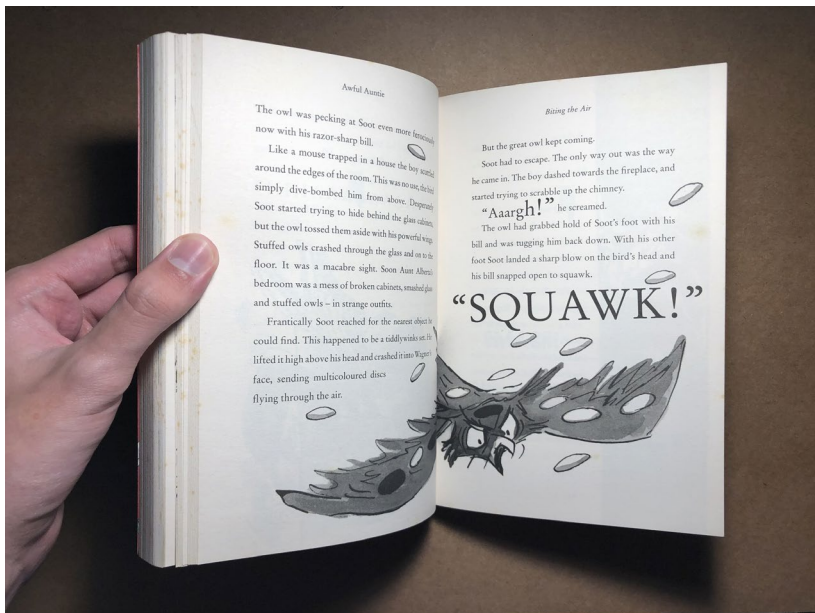


Figura 23: páginas do livro *Awful Auntie*.

2.1.4 Análise de Dados

Com a pesquisa feita foi possível, então, notar algumas similaridades entre os produtos que já estão do mercado. Assim, é observada uma abundância de informações visuais nos livros brasileiros sobre o próprio folclore. Essa vivacidade de cores conversa bastante com o público infantil, que está numa fase de crescimento que precisa de grande estímulo para criar um repertório visual. Entretanto, acaba não se conectando com o público juvenil por esse motivo.

É notada, também, uma quantidade menor de texto nessas obras brasileiras (figura 7, figura 9 e figura 13), o que faz sentido por se tratarem de obras voltadas a um público infantil. Desse jeito, aparenta-se uma tendência de vender obras folclóricas brasileiras para público mais jovem dentro do gênero infantojuvenil.

Já nos livros da literatura estrangeira infantojuvenil é mostrada uma sobriedade em comparação às publicações de origem brasileira. As ilustrações geralmente são impressas em tons de cinza e o texto apresenta mais respiro visual, o que facilita a leitura.

É interessante também observar a presença mais frequente da tipografia sem serifa nos livros brasileiros, enquanto esse estilo

tipográfico não é presente nos livros estrangeiros documentados. Outra questão é o uso maior de papéis com acabamento brilhoso entre as publicações nacionais, os quais se tornam minoria entre os livros de fora do país, geralmente porosos.

Logo, é notável o uso mais abundante de estímulos visuais nas publicações de origem nacional, sendo muito colorido, o que representa a cultura local. Essas características são contrastantes às publicações estrangeiras, as quais acabam trazendo um foco maior ao texto em vez de apresentar cores e complementos visuais chamativos. Junto a isso, as ilustrações em muitos casos são mais desbotadas. Essa segunda estética se conecta bastante com a obra da autora Elsie Spicer Eells, a qual é trabalhada neste projeto, tendo entre os pontos em comum a abundância de texto e figuras mais sóbrias.

2.2 CRIATIVIDADE

Após a análise dos aspectos teóricos do problema, segundo Munari (2015) começa a parte mais prática do projeto. Desse jeito, de acordo com a proposta inicial, será executado uma publicação impressa do livro *Fairy Tales from Brazil*. E para isso, primeiro é necessário o detalhamento dos materiais e tecnologias que podem ser utilizados na confecção do protótipo.

2.2.1 Materiais e Tecnologias

a) Materiais

A princípio o livro será impresso em offset. Assim, o miolo do livro será feito em papel pólen de gramatura 90g/m², escala de cores CMYK1/1 perfil preto e branco. Para o acabamento externo será usada uma capa dura de gramatura alta com lombada quadrada e plastificação.

b) Tecnologias

Para a criação desse projeto serão utilizados quatro programas/aplicativos principais, entre eles: Adobe InDesign, para diagramação de texto e composição de elementos editoriais; Adobe Illustrator, para a criação de elementos vetoriais necessários; Procreate (aplicativo para iPad Pro), para fazer os rascunhos e ilustrações finais; Adobe Photoshop, para a finalização e ajustes necessários nas ilustrações.

2.2.2 Experimentação

Com os materiais e tecnologias possíveis foi feita uma experimentação para saber se os elementos gráfico-editoriais reagiriam bem ao papel selecionado. Assim, foi realizada uma ilustração autoral para teste.

As ilustrações desse projeto foram pensadas esteticamente para mesclar o estilo pessoal do autor do projeto e o estilo artístico Arte Nouveau, notório durante as décadas de 1890 a 1920. Assim, se relacionando com o contexto da publicação original de *Fairy Tales from Brazil*, 1917, e explorando elementos visuais notórios dessa época como o uso de uma natureza que envolve as personagens.



Figura 24: exemplo do estilo artístico pessoal do autor do projeto.



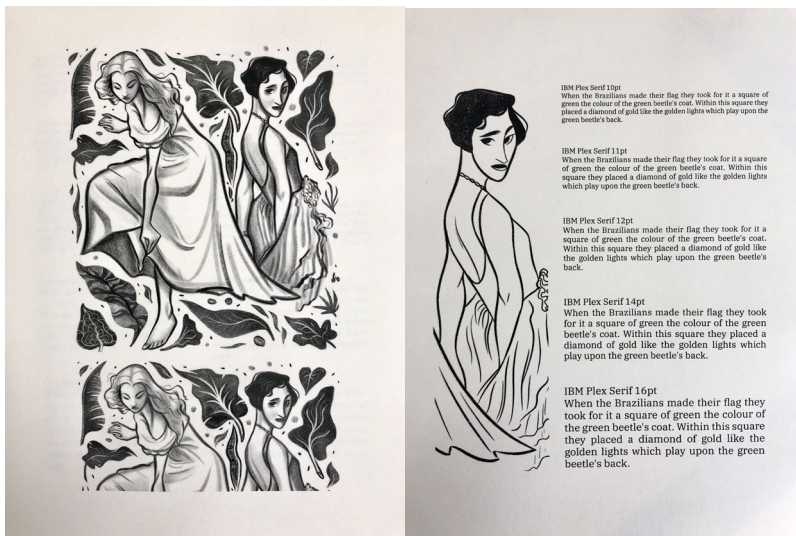
Figura 25: exemplo de pintura Arte Nouveau, Zodiaco de Alfons Maria Mucha, 1896. Fonte: UNICAMP, 2019.

Todas as ilustrações deste trabalho foram realizadas no aplicativo de iPad Pro chamado Procreate, passando pela fase de rascunho até a finalização da ilustração. Com a ilustração pronta, foi exportado o arquivo em PNG e reconfigurado com modo de cor CMYK e salvo em TIFF no Adobe Photoshop para garantir melhor impressão. Junto a isso foram executados alguns testes tipográficos com possíveis famílias tipográficas.

Logo os testes foram impressos em papel pólen 90g/m² por impressão a laser em tamanho A4. Além disso, as ilustrações foram impressas em diferentes perfis de impressão: preto e branco (tons de cinza) e colorido (com testes localizados em vermelho, verde e azul).



Figura 26: ilustração autoral para teste de materiais e tecnologias.



Figuras 27 e 28: testes de impressão em perfil preto e branco.

superior às figuras em perfil colorido. Isso porque o perfil colorido deixou as imagens muito escuras e com um aspecto azulado, assim, não correspondendo ao conceito do projeto.

2.2.3 Modelo

Para a realização do modelo foi utilizado o método de estruturação de projetos gráficos desenvolvido por Castro (2018). Assim seguindo oito etapas de desenvolvimento, sendo essas:

1. Predefinição da forma da página;
2. Definição da tipografia;
3. Estabelecimento da entrelinha;
4. Determinação do módulo;
5. Dimensionamento da forma da página e construção da grade;
6. Representação do diagrama (largura de colunas e margens);
7. Configuração e ativação da linha de base; e
8. Distribuição de textos e imagens para compor a mancha gráfica.

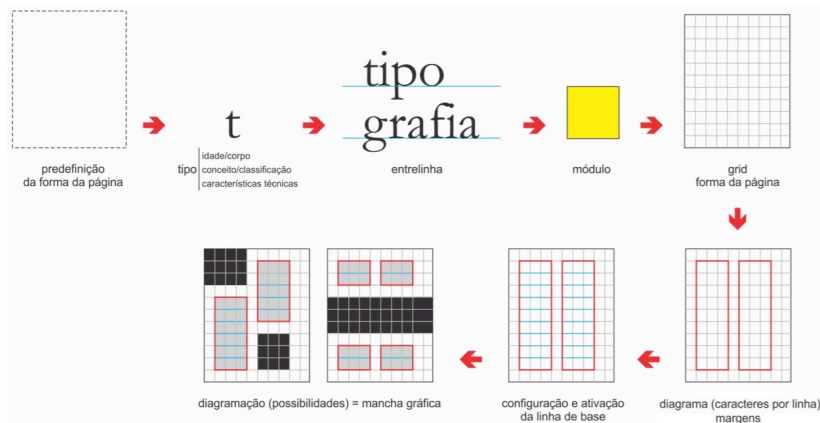


Figura 33: gráfico explicativo do método com suas respectivas etapas para a estruturação de projetos gráficos. Fonte: Castro, 2018.

2.2.3.1 Predefinição da forma da página

Foi tomada como base para a formatação da página o tamanho padrão A5 (148 x 210 mm) para atender ao aproveitamento de papel na hora da impressão e tornar o projeto mais acessível financeiramente.

2.2.3.2 Definição da tipografia

A escolha da tipografia se deu pela coleta de algumas famílias tipográficas que aparentassem um estilo mais antigo, remetendo aos tipos utilizados em publicações do início do século XX. Desse jeito, apresentando uma ligação com a edição original do livro de Elsie Spicer Eels. Outra questão importante para a coleta foi o comportamento dos tipos quando impressos em papel poroso. Assim, foi feito um teste tipográfico (figuras 28, 29 e 30) das famílias IBM Plex Serif, Calluna, Ten Oldstyle, Garamond Pro e Cardea em papel Pólen 90g/m² nos tamanhos de letra 10pt, 11pt, 12pt, 14pt e 16pt.

Com isso foi utilizado o Modelo de Matriz de Seleção Tipográfica desenvolvida por Meürer (2017) para melhor julgamento e escolha final da tipografia a ser utilizada no modelo deste projeto.

Tabela 1: Modelo de Matriz de Seleção Tipográfica.

	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais	
	Legibilidade	Variações e Recursos	História e Cultura	Expressão
Pesos	5	4	5	5
Avaliação				
IBM Plex Serif	4	5	2	1
Calluna	5	3	4	4
Ten Oldstyle	5	3	5	5
Garamond Pro	4	2	3	3
Cardea	4	4	4	4
	Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais	
	Qualidade	Suporte	Licenciamento	Investimento

Pesos	4	2	1	0
Avaliação				
IBM Plex Serif	3	5	5	5
Calluna	4	3	5	5
Ten Oldstyle	5	3	5	5
Garamond Pro	3	3	5	5
Cardea	4	3	5	5
RESULTADO				
IBM Plex Serif	82			
Calluna	104			
Ten Oldstyle	118			
Garamond Pro	81			
Cardea	103			

De acordo com a tabela 1, a família tipográfica Ten Oldstyle atendeu bem as necessidade projetuais e acabou superando as outras. Então foi a escolhida para ser utilizada na execução do projeto.

2.2.3.3 Estabelecimento da entrelinha

Com a escolha da tipografia é possível estabelecer a entrelinha a ser utilizada. Todavia, antes de pensar na entrelinha, é preciso escolher o tamanho de altura x do tipo escolhido. Isso, segundo Castro (2017), deve agradar as necessidades visuais do público-alvo. Desse jeito, pelo projeto ser de um livro infantojuvenil, os tamanhos mais indicados para crianças de 10 a 12 anos ou adolescentes está em torno de 12pt e 11pt.

Para atestar essa margem de tamanho foi feito outro teste tipográfico, o qual apresentava manchas de texto da família Ten Oldstyle

nos tamanhos 12pt, 11,5pt e 11pt com entrelinhas de 20%, 22% e 17%. Com o teste realizado foi selecionado o tamanho de 12pt com 20% (14,4pt) de entrelinha como a opção mais adequada.

2.2.3.4 Determinação do módulo

O módulo foi determinado com o cálculo do valor da entrelinha vezes 0,35275 mm, ou seja, $14,4 \cdot 0,35275$ mm resultando no valor de 5,0796 milímetros.

2.2.3.5 Dimensionamento da forma da página e construção da grade

Nessa etapa foi feito o redimensionamento da forma da página por meio do cálculo da quantidade de módulos que compõem o grid. Assim, as medidas da largura e da altura do formato predefinido, A5 (148 x 210 mm), foram divididas pela medida do módulo, agora 5,0796 mm. Uma vez estabelecido o número de módulos esse deve ser multiplicado pelo valor de um (1) módulo para obter os novos valores de largura e altura da página.

Grid (linhas horizontais): $148 / 5,0796 = 29,136$ módulos que foram arredondados para 29 módulos. Então, $29 \cdot 5,0796 = 147,32$ mm de largura.

Grid (linhas verticais): $210 / 5,0796 = 41,342$ módulos que foram arredondados para 41 módulos. Então, $41 \cdot 5,0796 = 208,28$ mm de altura.

2.2.3.6 Representação do diagrama (largura de colunas e margens)

Para estabelecer o tamanho da coluna que comportou a mancha de texto, foram necessários alguns cálculos, começando pelo tamanho da largura do alfabeto que resultou em 49,893 mm. Esse número é depois dividido por 0,35275 mm para transformar em pontos, chegando a 141,440 pt. Com esse valor foi possível mensurar a quantidade satisfatória da média de caracteres por linha, a qual se mostrou entre 44 (18 paucas) a 82 (34 paucas). Então, a largura em paucas da coluna escolhida para esse projeto foi de 20p, o que resultou em uma largura de coluna de 101,592 mm.

Feito o estabelecimento da largura da coluna é possibilitada a determinação dos valores de margem. Sendo assim, 5 módulos de margem interna (25,4 mm) para proporcionar um espaço confortável entre lombada e texto; 4 módulos de margem externa (20,32 mm) para

comportar os dedos que seguram o livro; 5 módulos de margem superior (25,4 mm) para deixar espaço para a paginação e títulos correntes dos capítulos; e 4 módulos de margem inferior (20,32 mm).

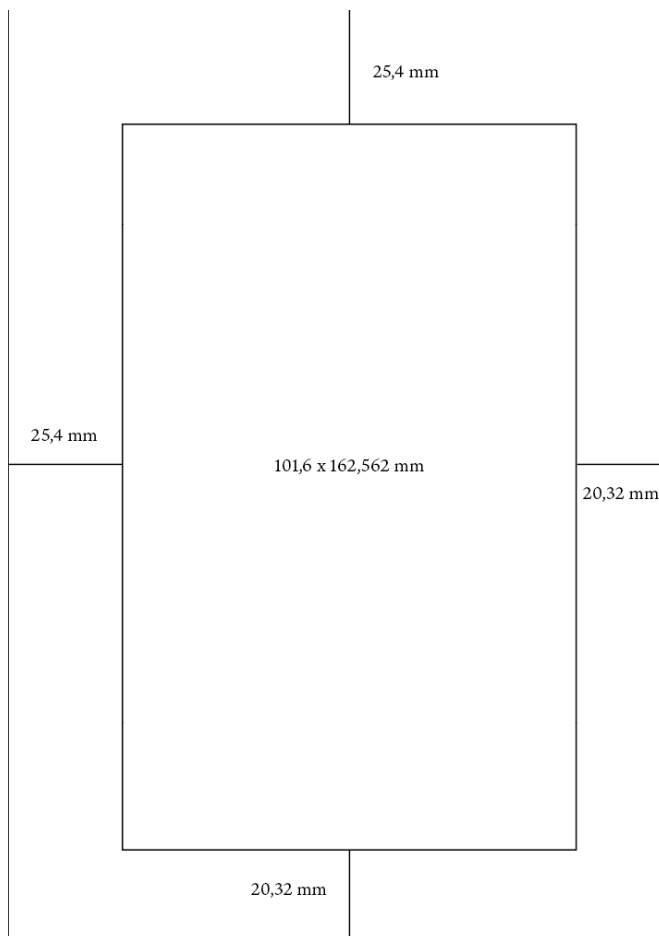


Figura 34: diagrama retangular da página.

2.2.3.7 Configuração e ativação da linha de base

Depois foi configurada a linha de base dentro da área de texto para começar a cada 5,0796 mm e se repetir a cada 14,4pt.

2.2.3.8 Distribuição de textos e imagens para compor a mancha gráfica

Com a estrutura gráfica editorial configurada se estabelece o conteúdo textual e imagético. Assim, é importante criar um espelho de publicação para organizar as seções do livro e entender anatomicamente o que está sendo trabalhado.

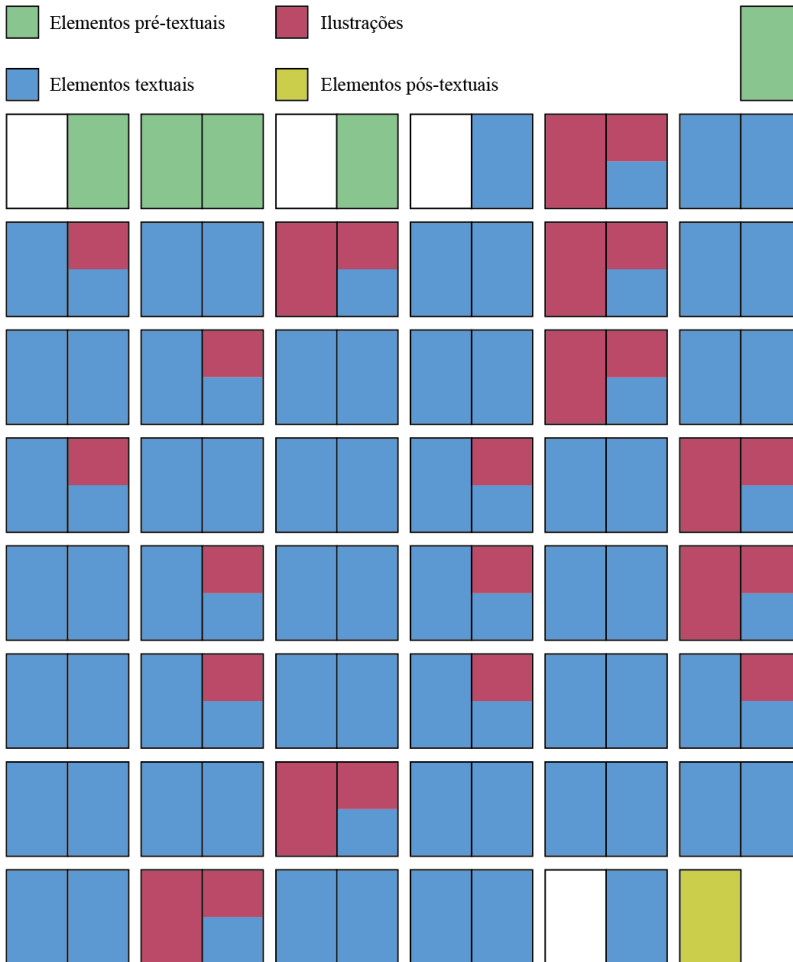


Figura 35: espelho de publicação.

Como visto na figura 33, esse projeto consiste em 96 páginas no total, e dentro dessas 5 páginas pré-textuais (falsa folha de rosto, folha de rosto, expediente, agradecimentos, sumário), 1 página pós-textual (colofão) e 85 páginas textuais (prefácio, capítulos e página sobre a autora) com 25 ilustrações principais. Com todo o miolo em perfil preto e branco.

As páginas textuais apresentam uma proposta tipográfica de cinco elementos principais, que podem ser observados na figura a seguir:

TÍTULOS TEN OLDSTYLE BOLD 27PT CENTRALIZADO ENTRELINHA 22PT

Início de capítulo com capitular de dois módulos de altura e texto em Ten Oldstyle Regular 12 pt com entrelinha de 14,4pt, justificado à esquerda.

Início de parágrafo com recuo de um módulo e texto Ten Oldstyle 12 pt com entrelinha de 14,4pt, justificado à esquerda.

TÍTULOS CORRENTES EM TEN OLDSTYLE REGULAR 8PT CENTRALIZADO

Número de página em Ten Oldstyle Bold Italic 10pt alinhado à direita

Figura 36: proposta tipográfica.

Outro aspecto tipográfico importante foi a criação da composição tipográfica que corresponde ao título do livro “*Fairy Tales from Brazil*”. Esse foi construída pela mistura das famílias tipográficas Ten Oldstyle, High Tower e Barteldes. Acompanhada pelo subtítulo “*How and Why Tales from Brazilian Folklore*” em Ten Oldstyle Bold e Bold Italic.

FAIRY TALES *from* Brazil

HOW AND WHY TALES FROM BRAZILIAN FOLKLORE

Figura 37: composição tipográfica do título *Fairy Tales from Brazil*.

Em relação às imagens, essas foram feitas do mesmo jeito que na etapa de Experimentação. Ou seja, passaram por rascunhos que foram desenvolvidos até a arte final que foi inserida no Adobe InDesign junto com o resto dos elementos textuais. Assim, ao todo foram 27 ilustrações feitas para esse projeto.



Figura 38: exemplo de rascunho de ilustração.



Figura 39: exemplo de ilustração finalizada.

2.2.4 Desenho de Construção

Esta é a etapa da execução do produto físico, assim que projeto gráfico editorial foi concluído ele deve ser mandado para impressão com as devidas informações necessárias à gráfica. Sendo essas:

- Processo de impressão: offset.
- Tiragem: 1000 exemplares.
- Encadernação: lombada quadrada.

Miolo

- Número de páginas: 96 páginas.
- Formato aberto: 294,64 mm x 208,28 mm.
- Formato fechado: 147,32 mm x 208,28mm.
- Cores: 1/1.
- Papel: Pólen 90g/m².
- Acabamento: folhas de guarda em papel Colorplus telado 180g/m² na cor preta.

Capa

- Formato aberto: 299,64 mm x 213,28 mm (mais 20 mm em cada lado para a dobra); Lombada de 6mm.
- Formato fechado: 152,32 mm x 213,28 mm.
- Cores: 4/4.
- Papel: ERB 175g/m².
- Acabamento: plastificação fosca, com lombada de 6 mm e marcador de páginas de cetim vermelho.



Elsie Spicer Eells

FAIRY TALES from Brazil

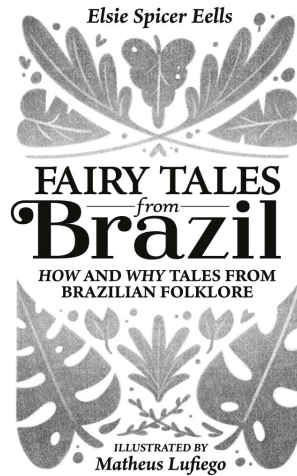


Figura 40: arte da capa.



HOW THE TIGER GOT HIS STRIPES

Once upon a time, ages and ages ago, so long ago that the tiger had no stripes upon his back and the rabbit still had his tail, there was a tiger who had a farm. The farm was very much overgrown with underbrush and the owner sought a workman to clear the ground for him to plant.

The tiger called all the beasts together and said to them when they had assembled, "I need a good workman at once to clear my farm of the underbrush. To the one of you who will do this work I offer an ox in payment."

The monkey was the first one to step forward and apply for the position. The tiger tried him for a little while but he was not a good workman at all. He did not work steadily enough to accomplish anything. The tiger discharged him very soon and he did not pay him.

Figura 41: exemplo de spread finalizado.

Then the tiger hired the goat to do the work. The goat worked faithfully enough but he did not have the brains to do the work well. He would clear a little of the farm in one place and then he would go away and work on another part of it. He never finished anything neatly. The tiger discharged him very soon without paying him.

Next the tiger tried the armadillo. The armadillo was very strong and he did the work well. The trouble with him was that he had such an appetite. There were a great many ants about the place and the armadillo could never pass by a sweet tender juicy ant without stopping to eat it. It was lunch time all day long with him. The tiger discharged him and sent him away without paying him anything.

At last the rabbit applied for the position. The tiger laughed at him and said, "Why, little rabbit, you are too small to do the work. The monkey, the goat, and the armadillo have all failed to give satisfaction. Of course a little beast like you will fail too."

However, there were no other beasts who applied for the position so the tiger sent for the rabbit and told him that he would try him for a little while.

The rabbit worked faithfully and well, and soon he had cleared a large portion of the ground. The next day he worked just as well. The tiger thought that he had been very lucky to hire the rabbit. He got tired staying around to watch the rabbit work. The rabbit seemed to know just how to do the work anyway, without orders, so the tiger decided to go away on a hunting trip. He left his son to watch the rabbit.

After the tiger had gone away the rabbit said to the tiger's son, "The ox which your father is going to give me is marked with a white spot on his left ear and another on his right side, isn't he?"

"O, no," replied the tiger's son. "He is red all over with just a tiny white spot on his right ear."

The rabbit worked for a while longer and then he said, "The ox which your father is going to give me is kept by the river, isn't he?"

"Yes," replied the tiger's son.

The rabbit had made a plan to go and get the ox without waiting to finish his work. Just as he started off he saw the tiger returning. The tiger noticed that the rabbit had not worked so well when he was away. After that he stayed and watched the rabbit until the whole farm was cleared. Then the tiger gave the rabbit the ox as he had promised.

"You must kill this ox," he said to the rabbit, "in a place where there are neither flies nor mosquitoes."

The rabbit went away with the ox. After he had gone for some distance he thought he would kill him. He heard a cock, however, crowing in the distance and he knew that there must be a farm yard near. There would be flies of course. He went on farther and again he thought that he would kill the ox. The ground looked moist and damp and so did the leaves on the bushes. Since the rabbit thought there would be mosquitoes there he decided not to kill the ox. He went on and on and finally he came to a high place where there was a strong breeze blowing. "There are no mosquitoes here," he said to himself. "The place is so far removed from any habitation that there are no flies, either." He decided to kill the ox.

Just as he was ready to eat the ox, along came the tiger. "O, rabbit, you have been such a good friend of mine," said the tiger, "and now I am so very, very hungry that all my ribs show, as you yourself can see. Will you not be a good kind rabbit and give me a piece of your ox?"

Figura 42: exemplo de spread finalizado.

back. The tiger got the wood and water ready. By and by the stag came back bringing with him the body of a great tiger.

"I am nearly famished," said the stag. "Let's have dinner right away." The tiger hadn't any appetite at all and he could not eat a mouthful.

That night neither the tiger nor the stag could sleep a wink. The tiger was afraid the stag would kill him if he shut his eyes for a minute, and the stag was afraid the tiger would kill him if he slept or even pretended to be asleep. Accordingly he kept wide awake too.

Toward morning the stag got very cramped from keeping in one position so long. He moved his head slightly. In doing this his horns struck against the roof of the house. It made a terrible noise. The tiger thought that the stag was about to spring upon him and kill him. He made a leap for the door and ran out of it as fast as he could. He ran and ran until he was far, far away from the house with the roof of dried grass.

The stag thought that the tiger was about to spring upon him and kill him. He, too, made a leap for the door and ran and ran until he was far, far away from the house with the roof of dried grass. The tiger and the stag are still running away from each other until this very day.

The house with the roof of dried grass waited and waited there in the place which was neither too high nor too low, not near the river nor too far away, not under too thick trees nor out in the hot sun. It waited and waited until it go so tired it fell down in a heap.



HOW THE SPECKLED HEN GOT HER SPECKLES

Once upon a time, ages and ages ago, there was a little white hen. One day she was busily engaged in scratching the soil to find worms and insects for her breakfast. As she worked she sang over and over again her little crooning song, "Quirrichi, quirrichi, quirrichi." Suddenly she noticed a tiny piece of paper lying on the ground. "Quirrichi, quirrichi, what luck!" she said to herself. "This must be a letter. One time when the king, the great ruler of our country, held his court in the meadow close by, many people brought him letters and laid them at his feet. Now I, too, even I, the little white hen, have a letter. I am going to carry my letter to the king."

Figura 43: exemplo de spread finalizado.

was sitting. The little white hen bowed very low before the king — so low, in fact, that it mussed up all her feathers.

"Who are you and what is your business?" asked the king in his big, deep, kindly voice.

"Quirrichi, quirrichi, I am the little white hen," replied the little white hen in her low, frightened, little voice. "I have come to bring my letter to your royal majesty." She handed the king the piece of paper which had remained all this time at the bottom of the little brown basket. There were marks of dirt upon it where the friendly fox's feet had rested. It was damp where the river had lain. It had tiny holes in it where the fire had sat after he had turned himself into hot ashes.

"What do you mean by bringing me this dirty piece of paper?" shouted the king in his biggest, deepest, gruffest voice. "I am highly offended. I always knew that hens were stupid little creatures but you are quite the stupidest little hen I ever saw in all my life."

"Here," and he turned to one of the attendants standing by the throne, "take this stupid, little white hen and throw her out into the royal poultry yard. I think we will have her for dinner tomorrow."

The little white hen was roughly seized by the tallest royal attendant and carried down the back stairs, through the back gate, out into the royal poultry yard. She still clung to the little brown basket which she had brought with her on her long journey to the royal palace and through all the sad experiences she had met there.

When the little white hen reached the royal poultry yard all the royal fowls flew at her. Some plucked at her ruffled white feathers. Others tried to pick out her eyes. One pulled off the cover of the little brown basket.

Out sprang the fox from the little brown basket and in the twinkling of an eye he fell upon the fowls of the royal poultry yard. Not a single fowl was left alive.

There was such a great commotion that the king, the queen, the royal attendants and all the royal servants of the palace came rushing out to see what was the matter. The fox had already taken to his heels and the little white hen lost no time in running away too. She did not, however, forget to take her little brown basket with her.

The royal household all ran after her in swift pursuit. They had almost caught her when the river suddenly sprang out of the little brown basket and flowed between the little white hen and her royal pursuers. They couldn't get across without canoes.

While they were getting the canoes and climbing into them the little white hen had time to run a long way. She had almost reached a thick forest where she could easily hide herself when the royal pursuers again drew near. Then the fire which had changed itself into hot ashes jumped out of the little brown basket.

It immediately became dark, so dark that the royal household could not even see each other's faces and, of course, they could not see in which direction the little white hen was running. There was nothing for them to do but to return to the royal palace and live on beef.

The fire which had turned itself into ashes sprang out of the little brown basket so sud-

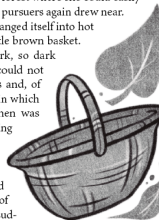


Figura 44: exemplo de spread finalizado.



Figura 45: mockup da arte completa da capa do livro.



Figura 46: mockup da arte da capa frontal do livro.



Figura 47: mockup de um spread no miolo do livro.



Figura 48: mockup de um spread no miolo do livro.

O resultado desse projeto se mostrou efetivo diante dos objetivos selecionamos. Assim, ficou visualmente atrativo e alcançou um visual que remete a livros do século XIX e início do século XX, o qual se conecta diretamente à essência da publicação original sem perder a contemporaneidade desejada. Isso mostrou que o design gráfico realmente pode resgatar patrimônios antigos, traduzi-los para novos públicos com uma estética atual e ainda conservar os valores originais.

3. CONCLUSÃO

Com este Projeto de Conclusão de Curso foi entendida a importância do folclore brasileiro e suas peculiaridades, tanto quando vistas por olhares nativos como por perspectivas internacionais. Desse jeito, um livro infantojuvenil se mostrou um forte mecanismo de comunicação dessa cultura popular, sendo um objeto claro e envolvente dentro de um mercado editorial estável.

Além disso, é necessário enfatizar que o Design, com suas metodologias projetuais que atendem complexas propostas, pode ser uma ferramenta poderosa na manutenção do patrimônio histórico cultural humano. Logo, conseguiu se mostrar útil nesse trabalho pelo resgate de um livro de 1917, esquecido por muitos, o qual foi renovado para novos públicos terem o privilégio de apreciar.

Por fim, o desenvolvimento desse proporcionou a exploração profunda de diferentes tipos de conhecimento na área do Design Gráfico. Isso por aplicar em um único projeto diferentes disciplinas da grade curricular do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

4. REFERÊNCIAS

A BIT OF HISTORY. **Women of History** - E. Disponível em: <<http://www.abitofhistory.net>>. Acesso em: 3 abr. 2019.

BENJAMIN, Roberto. **Folclore no Terceiro Milênio**. IV Seminário de Ações Integradas em Folclore. Comissão Maranhense de Folclore. Boletim n.º 21, 2001.

CASTRO, Luciano Patrício Souza de e PERASSI, Richard. **Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

CATENACCI, Vivian. **Cultura Popular: entre a tradição e a transformação**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

CAVALCANTI, Maria Laura. **Entendendo o Folclore**. Centro Nacional de Folclore, 2002.

E, Jo. **Elsie Eusebia Spicer Eells**. Disponível em: <<https://www.findagrave.com/memorial/123910663/elsie-eusebia-eells>>. Acesso em: 3 abr. 2019.

Georges, Robert A. **Folkloristics: An Introduction**. Indiana University Press, 1995.

HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. 2. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2006.

LAJOLO, Marisa e ZILBERMAN, Regina (1985). **Literatura infantil brasileira: história & histórias**. 2. ed. São Paulo: Ática.

MEÛRER, Mary Vonni. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. 2017. 222 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Design, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 3. ed. São Paulo: Martins Editora, 2015.

NIKOLAJEVA, María. **Aspects and Issues in the History of Children's Literature**. Greenwood, 1995.

NODELMAN, Perry. **The Hidden Adult: Defining Children's Literature**. JHU, 2008.

PROJECT GUTENBERG. **The Project Gutenberg eBook, Fairy Tales from Brazil, by Elsie Spicer Eells, Illustrated by Helen M. Barton**. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/24714/24714-h/24714-h.htm>>. Acesso em: 3 abr. 2019.

SIMS, Martha; STEPHENS, Martine. **Living Folklore: Introduction to the Study of People and their Traditions**. Logan: Utah State University Press, 2005.

SOUZA, Patrícia da Silveira. **Resgatando o Folclore Brasileiro**. Anais do III Simpósio de Formação de Professores de Juiz de Fora. Universidade Federal de Juiz de Fora, 22 a 24 set. 2005.

TOTA, Pedro Antonio. **O imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da segunda guerra**. São Paulo: Cia das Letras, 2000.

UNESCO. **Recomendação sobre a Salvaguarda do Folclore**. Reunião de Praga, 1995.

UNICAMP. **Mucha, Alphonse**. Disponível em: <<http://warburg.chaa-unicamp.com.br/artistas/view/728>>. Acesso em: 29 jun. 2019.