

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**

**CAMPUS TRINDADE**

**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO**

**CURSO DESIGN**

Laine Bordin

**"MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS"  
LIVRO INFANTIL ILUSTRADO SOBRE LENDAS**

Florianópolis  
2022

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

Bordin, Laine

Manifestações Folclóricas : Livro infantil ilustrado  
sobre lendas / Laine Bordin ; orientador, Douglas  
Menegazzi, 2022.

106 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,  
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Ilustração . 3. Livro infantil. 4.  
Design. 5. Design editorial. I. Menegazzi, Douglas. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

Laine Bordin

**"MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS"**  
**LIVRO INFANTIL ILUSTRADO SOBRE LENDAS**

Projeto de conclusão de curso submetido  
ao Curso de Design da Universidade Federal  
de Santa Catarina para obtenção do diploma  
de Bacharel em Design  
Orientador: Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi

Laine Bordin

**"MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS"**  
**LIVRO INFANTIL ILUSTRADO SOBRE LENDAS**

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

Florianópolis, 07 de março de 2022.

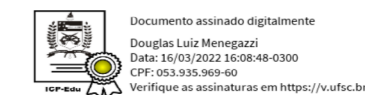
Prof<sup>a</sup>. Mary Vonni Meürer de Lima, Dra.  
Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. Dr. Mary Vonni Meürer de Lima (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr. Douglas Menegazzi (Universidade Federal de Santa Catarina)



Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a todos que tornaram isso possível.

### **AGRADECIMENTOS:**

Agradeço imensamente a minha mãe por tornar possível a realização deste trabalho e graduação. Sem sua contribuição afetiva e financeira nada disto teria sido possível, meus eternos agradecimentos por tanto trabalho, cuidados e paciência que você teve comigo em todos estes anos.

Também gostaria de agradecer muito ao meu orientador, o Prof.Dr. Douglas Menegazzi por ter me ajudado no processo de criação deste trabalho.

Aqui também deixo aqui minha homenagem a minha fiel companheira canina Pequena, que me acompanhou em grande parte da minha graduação mas que infelizmente precisou descansar antes da realização deste trabalho.

Por fim, agradeço de forma sincera a mim mesma, por ter tido tanta paciência e dedicação nestes últimos anos tão pesados e por nunca ter desistido.

### **Resumo:**

Este trabalho de conclusão de curso de Design descreve sobre o processo de criação do livro ilustrado infantil "Manifestações Folclóricas", que aborda lendas de 3 diferentes povos: o brasileiro, japonês e o nórdico. A abordagem de múltiplos povos foi proposta para estimular o multiculturalismo e a preservação do conhecimento cultural histórico. No projeto deste livro foram usadas as três principais etapas do método proposto por Castro e Perassi (2018), que teve como principal base as contribuições Archer (1965). Após todos os relatos da criação aqui declarados, é apresentado ao final um protótipo impresso do livro.

**Palavras Chave: Multiculturalismo, Folclore, Design Editorial, Livro ilustrado e Ilustração infantojuvenil.**

# Lista de figuras

**Figura 1-** Metodologia. **Pg. 19**

**Figura 2-** Capa do livro Amigos do folclore brasileiro, de Jonas Ribeiro. **Pg. 23**

**Figura 3-** Página do livro Amigos do folclore brasileiro, de Jonas Ribeiro. **Pg. 23**

**Figura 4-** Capa do livro Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas, Editora Rocco Pequenos Leitores. **Pg. 24**

**Figura 5-** Página do livro Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas, Editora Rocco Pequenos Leitores. **Pg. 24**

**Figura 6-** Capa do livro Meu livro de folclore de Ricardo Azevedo. **Pg. 25**

**Figura 7-** Página do livro Meu livro de folclore de Ricardo Azevedo. **Pg. 25**

**Figura 8-** Capa do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa, Editora Girassol. **Pg. 26**

**Figura 9-** Página do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa, Editora Girassol. **Pg. 26**

**Figura 10-** Capa do livro Contos da floresta de Yaguarê Yamã. **Pg. 27**

**Figura 11-** Página do Contos da floresta de Yaguarê Yamã. **Pg. 27**

**Figura 12-** Capa do livro Turma Da Mônica Lendas Japonesas de Maurício de Sousa Produções. **Pg.28**

**Figura 13-** Página do livro Turma Da Mônica Lendas Japonesas de Maurício de Sousa Produções. **Pg. 28**

**Figura 14-** Capa do livro Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão de Lúcia Hiratsuka. **Pg. 29**

**Figura 15-** Página do livro Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão de Lúcia Hiratsuka. **Pg. 29**

**Figura 16-** Capa do livro Lendas do Japão de Claudio Seto. **Pg. 30**

**Figura 17-** Página do livro Lendas do Japão de Claudio Seto. **Pg. 30**

**Figura 18-** Painel de comparação dos dados de livros similares. **Pg. 31**

**Figura 19-** Capa do livro Abecedário de personagens do folclore brasileiro de Januária Cristina Alves. **Pg. 32**

**Figura 20-** Livro Abecedário de personagens do folclore brasileiro de Januária Cristina Alves. **Pg. 32**

**Figura 21-** Capa do livro Omo-oba: histórias de princesas de Kiusam Oliveira. **Pg.33**

**Figura 22-** Capa do livro Mitos gregos de Eric A. Kimme. **Pg. 33**

**Figura 23-** Capa do Box Nórdicos: Os Melhores Contos e Lendas da Editora

Pandorga. **Pg. 34**

**Figura 24-** Nuvem de palavras. **Pg. 35**

**Figura 25-** Painel Visual do projeto. **Pg. 37**

**Figura 26-** Painel visual brasileiro. **Pg. 38**

**Figura 27-** Painel visual japonês. **Pg.39**

**Figura 28-** Painel visual nórdico. **Pg. 40**

**Figura 29-** Referências de diagramação. **Pg. 41**

**Figura 30-** Organização do livro: Capa. **Pg.42**

**Figura 31-** Organização do livro: Sumário. **Pg. 42**

**Figura 32-** Organização do livro: Página. **Pg. 43**

**Figura 33-** Organização do livro: Divisórias de capítulo. **Pg. 43**

**Figura 34-** Aproveitamento de papel. **Pg.44**

**Figura 35-** Painel de teste de fontes de texto. **Pg. 46**

**Figura 36-** Testes de fonte impressos. **Pg.47**

**Figura 37-** Teste de desempate de fontes título. **Pg. 48**

**Figura 38-** Painel de teste de fontes de título. **Pg. 49**

**Figura 39-** Conversão da entrelinha de pt para mm. **Pg. 50**

**Figura 40-** Cálculo do tamanho do módulo ajustado. **Pg. 50**

**Figura 41-** Cálculo do tamanho do módulo ajustado 2. **Pg. 51**

**Figura 42-** Grid aplicado a página. **Pg.51**

**Figura 43-** Tamanho do alfabeto. **Pg. 51**

**Figura 44-** Conversão da entrelinha de pt para mm. **Pg. 52**

**Figura 45-** Tabela com a média de caracteres por linha. **Pg. 53**

**Figura 46-** Espelho de publicação. **Pg. 54**

**Figura 47-** Método de seleção de cor-painel brasileiro. **Pg. 55**

**Figura 48-** Método de seleção de cor-painel japonês. **Pg. 55**

**Figura 49-** Método de seleção de cor-painel nórdico. **Pg. 55**

**Figura 50-** Paleta de cores principais de cada bloco. **Pg. 57**

**Figura 51-** Paleta de cores das ilustrações e elementos gráficos. **Pg. 58**

**Figura 52-** Elementos gráficos página da direita. **Pg. 59**

**Figura 53-** Elementos gráficos página da esquerda. **Pg. 59**

**Figura 54-** Processo de criação do grafismo parte 1. **Pg. 60**

**Figura 55-** Processo de criação do grafismo parte 2. **Pg. 60**

**Figura 56-** Processo de criação do grafismo parte 3. **Pg. 60**

**Figura 57-** Grafismo capítulo brasileiro.

**Pg.61**  
**Figura 58-** Grafismo capítulo japonês.  
**Pg.61**  
**Figura 59-** Grafismo capítulo nórdico.  
**Pg.62**  
**Figura 60-** Mapas. **Pg. 62**  
**Figura 61-** Painel semântico lara. **Pg. 63**  
**Figura 62-** Página 1 e 2 da lenda lara. **Pg.64**  
**Figura 63-** Esboço da página 1 da lenda lara. **Pg. 64**  
**Figura 64-** Esboço da página 2 da lenda lara. **Pg.65**  
**Figura 65-** Ilustração página 1 da lenda lara finalizada. **Pg. 66**  
**Figura 66-** Ilustração página 2 da lenda lara finalizada. **Pg. 67**  
**Figura 67-** Painel semântico Tsurara-onna. **Pg. 68**  
**Figura 68-** Página 1 e 2 da lenda Tsurara-onna. **Pg. 69**  
**Figura 69-** Esboço da página 1 da lenda Tsurara-onna. **Pg. 69**  
**Figura 70-** Esboço da página 2 da lenda Tsurara-onna. **Pg. 69**  
**Figura 71-** Ilustração página 1 da lenda Tsurara-onna finalizada. **Pg. 71**  
**Figura 72-** Ilustração página 2 da lenda Tsurara-onna finalizada. **Pg. 72**  
**Figura 73-** Painel semântico Yggdrasil. **Pg.73**

**Figura 74-** Página da lenda Yggdrasil. **Pg.73**  
**Figura 75-** Esboço da página 1 da lenda Yggdrasil. **Pg. 74**  
**Figura 76-** Esboço da página 2 da lenda Yggdrasil. **Pg. 74**  
**Figura 77-** Ilustração página 1 da lenda Yggdrasil finalizada. **Pg. 75**  
**Figura 78-** Ilustração página 2 da lenda Yggdrasil finalizada. **Pg. 76**  
**Figura 79-** Contracapa e sumário. **Pg.77**  
**Figura 80-** Ilustração página 2 da lenda Yggdrasil finalizada. **Pg. 78**  
**Figura 81-**Cálculo da lombada. **Pg. 79**  
**Figura 82-** Páginas do livro impresso, parte 1. **Pg. 80**  
**Figura 83-** Páginas do livro impresso, parte 2. **Pg. 81**  
**Figura 84-** Páginas do livro impresso, parte 3. **Pg. 82**  
**Figura 85-** Ilustração Neko, o gatinho da sorte. **Pg. 85**

# Sumário

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1.0 Introdução</b>                   | <b>14</b> |
| 1.1 Tema                                | 14        |
| 1.2 Objetivo                            | 17        |
| 1.3 Delimitação de projeto              | 17        |
| <b>2.0 Metodologia</b>                  | <b>18</b> |
| <b>3.0 Absorção</b>                     | <b>20</b> |
| 3.1 Briefing                            | 20        |
| 3.2 Contexto do tema                    | 20        |
| 3.3 Público Leitor                      | 21        |
| 3.4 Análise de similares                | 22        |
| 3.4.1 Análise de Síntese                | 31        |
| 3.4.2 Similares com públicos diferentes | 32        |
| 3.5 Conceito do livro                   | 35        |
| 3.6 Sensações                           | 35        |
| 3.7 Diretrizes                          | 36        |
| 3.8 Título                              | 36        |
| 3.9 Painel visual                       | 36        |
| 3.9.1 Painel visual brasileiro          | 38        |
| 3.9.2 Painel visual japonês             | 39        |
| 3.9.3 Painel visual nórdico             | 40        |
| 3.10 Referências de diagramação         | 41        |

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| 3.11 Organização                    | 42        |
| <b>4.0 Constituição</b>             | <b>44</b> |
| 4.1 Formato da página               | 44        |
| 4.2 Tipografia de corpo de texto    | 44        |
| 4.3 Tipografia de título            | 47        |
| 4.4 Grid, módulo e entrelinha       | 50        |
| 4.5 Diagrama                        | 51        |
| 4.6 Planejamento páginas ilustradas | 53        |
| 4.7 Espelho da publicação           | 54        |
| 4.8 Proposta cromática              | 55        |
| 4.9 Elementos gráficos              | 59        |
| 4.10 Processos da ilustração        | 63        |
| 4.11 Capa, contra capa e sumário    | 77        |
| <b>5.0 Prototipação</b>             | <b>79</b> |
| 5.1 Fechamento do Arquivo           | 79        |
| 5.2 Protótipo                       | 80        |
| <b>6.0 Considerações finais</b>     | <b>83</b> |
| <b>Referências Bibliográficas</b>   | <b>86</b> |
| <b>Apêndice</b>                     | <b>88</b> |

# 1.0 Introdução

O tema do projeto foi escolhido através de uma pesquisa sobre concorrentes e similares. A ideia de fazer um projeto de conclusão de curso (PCC) focado no tema folclore já existia para a autora do livro projeto, porém o objetivo deste trabalho seria explorar o assunto de outras formas, mostrando outros pontos de vistas e não abordando da mesma forma como outros livros, mas sim explorando a ideia de diferentes culturas em um mesmo livro.

O folclore se trata de um conjunto de manifestações culturais de um povo e será mais aprofundado ao decorrer deste relatório. Neste livro, foram abordadas lendas e mitos de três 3 diferentes povos, com objetivo de mostrar a diversidade e passar o conhecimento cultural para as novas gerações, transformando narrativas orais em gráficas e estimulando o imaginário do leitor. Com as ilustrações exploraremos as culturas através de diferentes cores, grafismos e cenários.

A escolha dos povos foi feita com base no interesse da autora por lendas de povos de diferentes regiões do mundo e na dis-

ponibilidade de conteúdo para a criação dos textos, uma vez que esses foram escritos pela própria autora do projeto e a base de textos sobre outras culturas são escassos no idioma português. Também, procurou-se povos de cantos opostos do mundo, explorando assim a diversidade da fauna, flora e climas nas ilustrações.

Entre os povos escolhidos estão: o povo brasileiro, o japonês e o nórdico. Os nórdicos, aqui retratados, compõem os antigos povos que viviam a muito tempo atrás nos territórios que conhecemos hoje como: Dinamarca, Noruega, Suécia, Finlândia, Islândia e partes da Groenlândia. Atualmente, esses países têm sua própria cultura e costumes, mas aqui são retratados somente as histórias dos povos originários que compõem grande parte das raízes tradicionais desses países, semelhante ao que ocorre com muitos povos indígenas em países da América.

## 1.1 Tema

O assunto que este livro aborda são as lendas folclóricas, representadas através de

uma diagramação mais complexa do que as de livros didáticos convencionais e com o apoio de ilustrações representativas.

Tratando-se do tema, a Carta do folclore brasileiro (CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO, 1995.) define o folclore como:

Constituem o fato folclórico as maneiras de pensar, sentir e agir de um povo, preservadas pela tradição popular e pela imitação e que não sejam diretamente influenciadas pelos círculos eruditos e instituições que se dedicam ou à renovação e conservação do patrimônio científico e artístico humanos ou à fixação de uma orientação religiosa e filosófica. (CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO, 1995, p. 1).

Partindo disto, fica claro que os registros gráficos possibilitam a passagem dessa tradição e conhecimento dos povos para as gerações futuras, mantendo vivo não somente a identidade de um povo mas também sua essência. Também contribuindo para enriquecer o saber e aprofundando as experiências culturais das crianças, como é explicado no artigo que aborda a mesma discussão: “O ensino do folclore na educação infantil: Sob o olhar dos professores” (CUNHA; GONÇALVES, 2018, p.7).

Tendo isto em mente, neste trabalho serão abordados não somente uma cultura, mas ao menos 3, assim expandindo o conhecimento sobre outras regiões do planeta. Uma vez que a abordagem de diferentes culturas durante a educação infantil é um processo que visa mostrar outros pontos de vista e questionar aspectos da nossa sociedade.

Caracterização operacional de categorias do multiculturalismo pretende ajudar a superar a questão das fronteiras entre pesquisas em estudos culturais, étnicas, afro, de gênero e outros, partindo da construção da diferença e da desigualdade, bem como das tentativas de superá-las” (ARBACHE; CANEN; FRANCO, 2000, p.6).

Este projeto, portanto, também pode ser visto como uma tentativa de criar um pensamento crítico desde do início da vida do indivíduo, podendo acarretar mudanças na sociedade futura. Assim, foi escolhido abordar as culturas brasileira, japonesa e a nórdica, que hoje pode ser vista em países como Dinamarca, Islândia, Noruega, Finlândia, Suécia e Groenlândia.

A escolha destas culturas em específico se deu por alguns motivos como a dis-

ponibilidade de material de pesquisa para escrever as lendas, afinidade pessoal da autora do projeto. Também proporciona a possibilidade de explorar, através de ilustrações, diferentes representações culturais e étnicas. Cada um destes 3 povos vive em pontos distintos um dos outros, contando cada um com seu respectivo clima, flora e fauna, trazendo uma personalidade única para cada capítulo, a qual deve ser expressa em diferentes escolhas de cores, formas, texturas e traços étnicos dos personagens.

Também, a escolha do tema folclore no contexto de diferentes culturas se deu na forma de um livro porque a autora e orientador deste projeto acreditam que a leitura na infância é um processo que estimula a imaginação e o senso crítico das crianças e contribui para formá-las enquanto indivíduos do mundo e que respeitam sua diversidade. Segundo Brito:

Por meio da leitura resgatamos nossas lembranças mais especiais, que fazem parte da nossa cultura. Essa cultura que nos foi dada tem como finalidade a formação de cidadãos críticos e conscientes de seus atos, porém essa cultura se dilui e se perde diariamente, e é este saber, esta cultura que precisa

ser recuperada (BRITO, 2010, p. 3).

Podemos concluir que, além de continuar a compartilhar o saber popular das gerações passadas, a forma de abordagem em livro também serve para manter viva as histórias antes passadas de forma oral. O livro também nos possibilita usar as ilustrações para ajudar na construção narrativa e tornar suas histórias acessíveis e passíveis de serem recontadas pela ótica da própria criança. Também, o uso das ilustrações pode estimular a imaginação do leitor e convida para conhecer melhor a história por trás daquela figura enigmática retratada antes somente por palavras. Segundo o Nunes e Gomes as ilustrações vão muito mais além de um auxílio na narrativa:

Elas vão além da capacidade visual, relacionam-se com outros sentidos, em um processo de atribuição de significados e de compreensão de mundo, ajudando a literatura a concretizar o seu objetivo, que é encantar as crianças também pelas belas palavras, estimulando sua imaginação e criatividade, ajudando os mediadores a formar leitores proficientes, capazes de fazer escolhas e de atribuir sentido. (GOMES; NUNES, [200-], p.2).

Como é possível perceber, a criação deste projeto parte da percepção do Design enquanto um processo de transformação social pela educação e, além disso, também está alinhado com o interesse da autora em especializar-se enquanto ilustradora, especialmente no que se refere à produção de livros para crianças e jovens.

## 1.2 Objetivo

Desenvolver um projeto de livro ilustrado voltado ao público infantojuvenil. Além deste objetivo principal, este livro visa promover o multiculturalismo, o apreço pelo folclore por meio de lendas do folclore brasileiro, japonês e nórdico. E por fim, realizar o desejo pessoal da autora na criação de projeto de livro próprio.

## 1.3 Delimitação de Projeto

Este trabalho propõe entregar um projeto da criação de livro ilustrado em formato impresso e, também na sua versão digital em PDF, de edição única, com o tema folclore de 3 diferentes culturas: brasileira, japonesa e nórdica. O livro será gerado em PDF e também prototipado de forma impressa e neste relatório irá conter todas as informações técnicas do projeto, referentes ao desenvolvimento das ilustrações, projeto gráfico, diagramação e impressão das publicações.

Os textos abordados dentro do livro foram previamente escritos pela autora, com base em pesquisas sobre lendas dos três diferentes povos. Ao todo, são abordadas 24 lendas, cada capítulo contém 8 histórias de cada povo.

As ilustrações foram desenvolvidas seguindo o estilo de ilustração e traços da autora do projeto, seguindo a Metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016).

Ao todo, dentro do miolo do livro foram feitas 43 ilustrações, além das ilustrações de divisória de capítulo, apresentação, sumário, capa e contra capa.



## 2.0 Metodologia

Para a realização deste projeto acadêmico optou-se pela utilização de uma metodologia principal para guiar o projeto e utilização de métodos para auxiliar em pontos específicos. A escolha de usar diferentes métodos foi definida uma vez que o projeto abraça diferentes vertentes do design e ilustração, todas importantes para realização da obra final e que necessitam de pontos de análise próprios.

O principal método projetual usado é feito pelo Castro e Perassi (2018) e tem como principal base as contribuições Archer (1965), constituindo em três etapas principais com subdivisões, que atendem o projeto na fase, conceitual, até a etapa técnica de construção. A primeira parte consiste em amadurecer a ideia por trás do projeto, procurando entender melhor o tema através do briefing, de uma pesquisa de referências visuais, palavras chave, sensações, conceitos, concorrentes e similares.

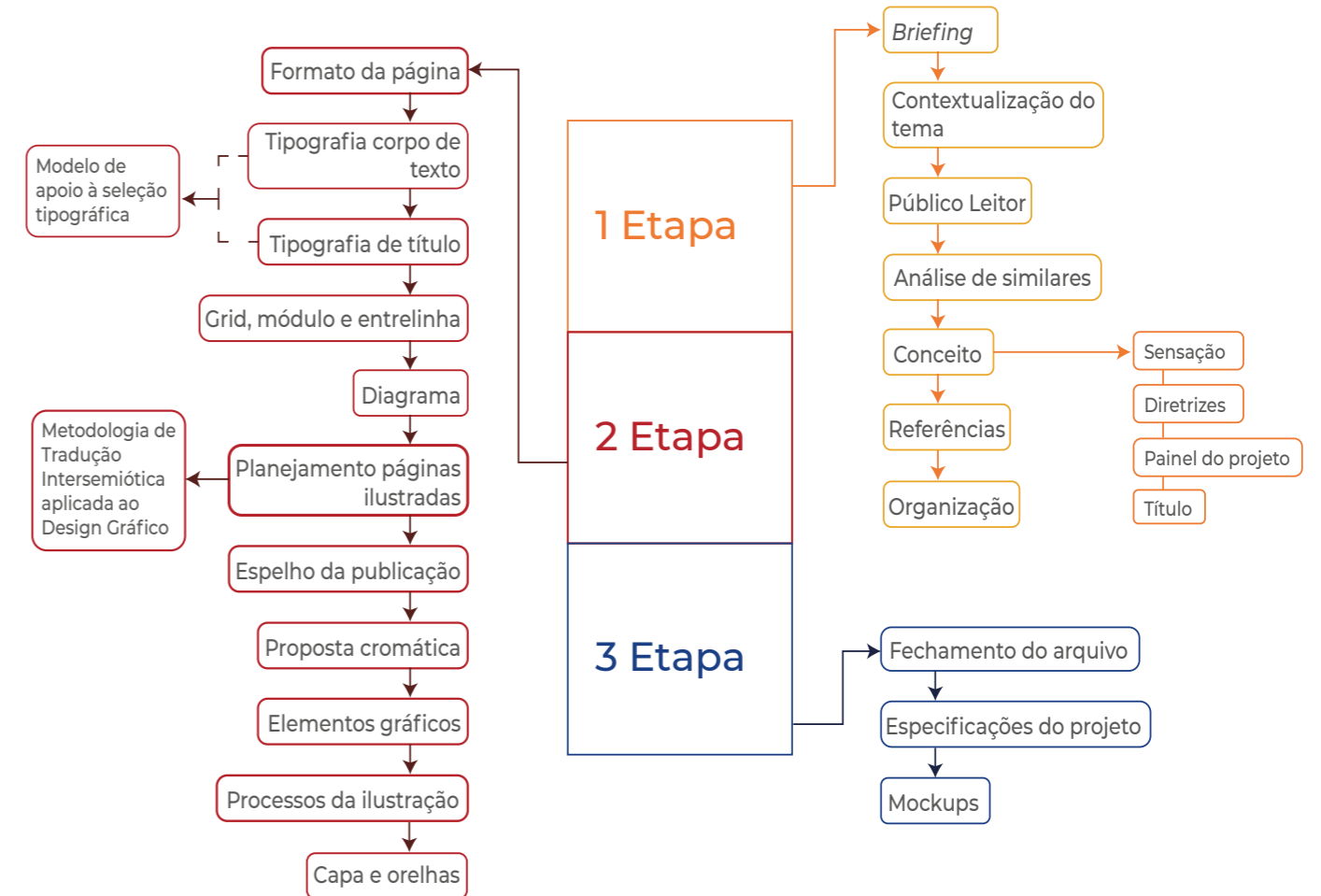
Já no próximo passo o foco maior são os quesitos técnicos, sendo o estágio onde o projeto começa a tomar uma forma mais concreta. Por isso, é neste ponto que são

definidos o formato da página, a tipografia do projeto, paleta de cores, a diagramação, todos os quesitos técnicos e elementos visuais que o envolvem. Com estas questões resolvidas, por fim vem a última etapa, quando o projeto é executado.

Dentro destas principais etapas são aplicadas as outras metodologias e métodos para pontos específicos. Para a escolha tipográfica foi usado o Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial, de Meürer e Gonçalves (2019); onde são feitos critérios de avaliação e testes impressos para a escolha de uma fonte voltada para o público alvo e que mais se encaixe com o tema.

Já para a criação das ilustrações, foi usado Metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016). Este método consiste em traduzir a linguagem verbal em peças visuais através da busca de signos que compõem o conceito do que se quer transmitir. Para isso, são usados painéis semânticos e palavras chaves que ajudam a compor os esboços das ilustrações, que após análises serão validados e finalizados.

Figura 1- Metodologia.



Fonte: Desenvolvido pela autora do projeto.

## 3.0 Absorção

### 3.1 Briefing

**É** o primeiro passo na criação de um projeto, uma vez que o briefing se trata de um resumo inicial do que o trabalho se propõe a tratar e a realizar.

Por ser um projeto editorial, o briefing será dividido em duas etapas: a base conceitual, constituída por uma série de etapas (público-leitor, análise de similares, conceito, sensações, diretrizes e a apresentação de painéis semânticos); e a base técnica.

O livro é destinado para crianças e jovens que já estejam mais à frente do período de alfabetização e saibam ler sem o apoio de terceiros.

Inicialmente a tiragem é de apenas dois protótipos, não há uma previsão de outra remessa.

### 3.2 Contexto do tema

**P**ara compreender e expressar as lendas folclóricas presentes neste livro, primeiramente é necessário antes compreender o termo folclore e seus significados e composições.

O folclore faz parte da cultura humana, estando presente desde os primórdios das civilizações por todo o globo, por isso a tempos atrás foi criado uma palavra para definir este conceito tão presente:

A palavra folclore, grafada inicialmente folk-lore, fora formada a partir das velhas raízes saxônicas em que folk significa povo e lore saber. Assim, segundo o seu criador, a nova palavra significaria sabedoria do povo.(BENJAMIN,1998, p. 1).

A escolha de trabalhar com diferentes povos possibilitou a exploração de várias histórias sobre diferentes personagens com características únicas. Entre os povos escolhidos estão: o povo brasileiro, o japonês e o nórdico.

Como foi dito anteriormente, os nórdicos aqui abordados são os antigos povos que viviam a muito tempo atrás nos territórios que hoje são conhecidos como: Dinamarca, Noruega, Suécia, Finlândia, Islândia e partes da Groenlândia. Atualmente, estes países têm sua própria cultura e costumes, mas vamos relatar somente as histórias dos povos originários que compõem grande parte das raízes tradicionais desses países até os dias atuais.

cessidade de supervisão. Os desenhos ainda ajudam a chamar a atenção e estimulam seu imaginário, porém estes não tem como objetivo ser apenas um apoio do texto mas sim um complemento para o estímulo da criatividade.

### 3.3 Público Leitor

**O** público leitor foi definido como crianças de 9 até 12 anos, porque estas já passaram pelas primeiras fases de alfabetização, segundo o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC).

O PNAIC (2017) é um pacto feito por governantes, que procura estimular e garantir a alfabetização infantil dos 6 aos 8 anos, através de investimentos e estímulos à educação infantil.

Com isso, tendem a conseguir ler sozinhas um número maior de páginas e com mais densidade de textos verbais, sem a ne-

## 3.4 Análise de similares

O objetivo de realizar uma pesquisa de similares nesse projeto é entender melhor soluções gráficas referentes ao projeto de design, ilustração e diagramação mais adequados para sua faixa etária. Foram analisados o formato das páginas, a quantidade de páginas, a diagramação e as fontes usadas.

A seleção foi escolhida com base na mesma faixa etária do projeto, 9 até 12 anos, com algumas exceções (alguns livros começavam dos 8 aos 11). Foram encontrados muitos livros com o tema folclore brasileiro, poucos sobre o japonês e nenhum sobre o nórdico para crianças.

Também foram analisados alguns livros com o mesmo tema, porém para públicos diferentes, apenas para se ter uma ideia de como são abordados livros sobre folclore. Apenas um critério de escolha foi mantido, estes livros têm de apresentar ao menos algumas páginas ilustradas. Ao fim, foi feito um quadro de síntese apenas para os livros infantis.

Figura 2- Capa do livro Amigos do folclore brasileiro, de Jonas Ribeiro.



**Título:** Amigos do folclore brasileiro  
**Autor:** Jonas Ribeiro  
**Páginas:** 48 páginas  
**Formato:** 25.6 x 23.4 x 0.6 cm

As ilustrações funcionam como um apoio ao texto. A diagramação é feita com uma coluna só, o texto contorna a ilustração em alguns casos, está alinhado à esquerda. A fonte tem um tamanho regular e é sem serifa, já a de título é uma display semelhante e o texto é alinhado a esquerda. As páginas possuem um fundo verde claro.

Fonte- Livro Amigos do folclore brasileiro, de Jonas Ribeiro.

Figura 3- Página do livro Amigos do folclore brasileiro, de Jonas Ribeiro.



Fonte: Livro Amigos do folclore brasileiro, de Jonas Ribeiro.

**Figura 4-** Capa do livro Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas, Editora Rocco Pequenos Leitores.



**Título:** Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas  
**Autor:** Clarice Lispector (autor) e Suryara (Ilustrador)  
**Páginas:** 60 páginas  
**Formato:** 25 x 24.8 x 1.2 cm

Nesta edição do livro de Clarice Lispector as ilustrações são feitas ao redor do texto, porém elas não afetam a coluna. As páginas tem um tom colorido que não afeta na leitura. A coluna centralizada é um pouco larga, porém só ocupa um pedaço pequeno, deixando espaço para os desenhos. O texto se inicia com uma capitular de mesma fonte que o título, já a fonte de texto é serifada e feita em um tom de azul. O texto é justificado

**Fonte-** Livro Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas, Editora Rocco Pequenos Leitores.

**Figura 5-** Página do livro Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas, Editora Rocco Pequenos Leitores.



**Fonte:** Livro Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas, Editora Rocco Pequenos Leitores.

**Figura 6-** Capa do livro Meu livro de folclore de Ricardo Azevedo.

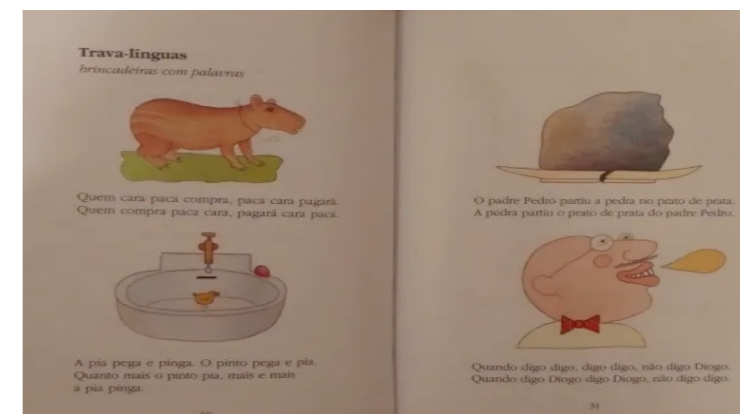


**Título:** Meu livro de folclore  
**Autor:** Ricardo Azevedo  
**Páginas:** 72 páginas  
**Formato:** 23.88 x 20.32 x 0.51 cm

As ilustrações são separadas do texto e são encaixadas dentro da coluna, separando o texto eventualmente. A coluna fica centralizada, porém existem 3 diferentes tamanhos para a mesma. A fonte de texto e de título são as mesmas, ambas com serifa, somente se diferenciando através do peso maior para o título. O texto é alinhado a esquerda.

**Fonte-** Livro Meu livro de folclore de Ricardo Azevedo..

**Figura 7-** Página do livro Meu livro de folclore de Ricardo Azevedo..



\*Infelizmente não foi possível conseguir uma imagem de qualidade superior\*

**Fonte:** Livro Meu livro de folclore de Ricardo Azevedo.

Figura 8- Capa do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa, Editora Girassol.

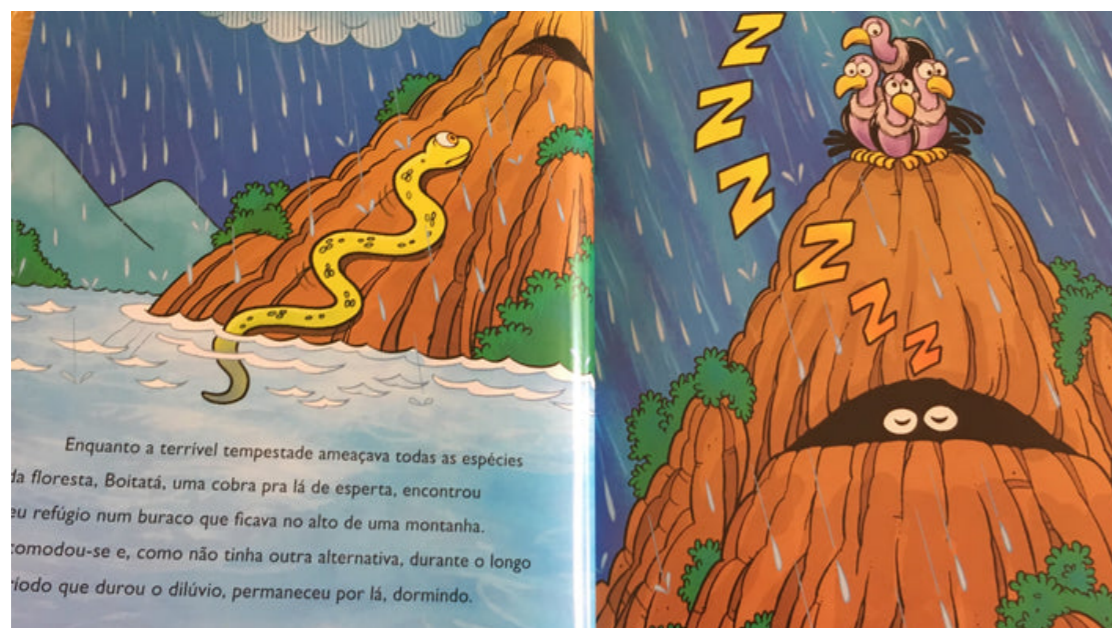


**Título:** Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa  
**Autor:** Mauricio de Sousa  
**Páginas:** 208 páginas  
**Formato:** 28.4 x 21.6 x 1.8 cm

Trata-se de uma coletânea de histórias ilustradas. A diagramação é simples, uma coluna centralizada e as ilustrações não interferem no texto. São usadas duas fontes, uma sem serifa para o corpo de texto e uma com para títulos. A cor de fundo varia conforme a ilustração da página. O texto é alinhado à esquerda.

Fonte- Livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa, Editora Girassol.

Figura 9- Página do livro Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa, Editora Girassol.



Enquanto a terrível tempestade ameaçava todas as espécies da floresta, Boitatá, uma cobra pra lá de esperta, encontrou seu refúgio num buraco que ficava no alto de uma montanha. Tomodou-se e, como não tinha outra alternativa, durante o longo período que durou o dilúvio, permaneceu por lá, dormindo.

Fonte: Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa, Editora Girassol.

Figura 10- Capa do livro Contos da floresta de Yaguarê Yamã.



**Título:** Contos da floresta  
**Autor:** Yaguarê Yamã (autor) e Luana Geiger (Ilustrador)  
**Páginas:** 64 páginas  
**Formato:** 24.64 x 18.54 x 0.76 cm

Fonte- Livro Contos da floresta de Yaguarê Yamã.

Figura 11- Página do Contos da floresta de Yaguarê Yamã.

M  
I  
T  
O  
S

- Não! Você me desafiou, agora não tem perdão. Eu lhe dei uma última chance e você não aceitou. Aguarde as consequências. Por ter desafiado um Káwéra, você será castigado.  
E continuou voando com o homem preso em suas garras.  
Muito tempo voaram, até que, finalmente, chegaram à casa do Káwéra. Um lugar escuro e sombrio. Desceram. O bicho jogou o rapaz no chão e falou:  
- Olhe ao seu redor e me diga o que está vendo.  
O homem, tremendo de medo, respondeu:  
- Vejo cadáveres.  
- Esses cadáveres são de pessoas teimosas, iguais a você, que me desafiaram.  
- Por favor, me dê mais uma chance. Prometo proteger esse lugar para você.  
- Muito bem, mas você vai se transformar em uma criatura como eu.  
- Não tem outro jeito? E a minha família, como vai ficar? Tenho esposa, tenho filhos para cuidar.  
O bicho respondeu:  
- Prometo que não vai faltar nada em sua casa. Alguém vai aparecer para dar alimento aos seus filhos e à sua esposa.  
E continuou:  
- Eu não posso fazer nada, pois isso é um castigo. Trata-se da lei dos Káwéras, e ela, eu não posso mudar. Eu ia é tirar a sua vida, mas resolvi lhe dar essa chance. Aproveite ou será morto.  
O rapaz concordou, com voz triste:  
- Já que não tem outro jeito, eu aceito.  
O bicho avisou a ele:

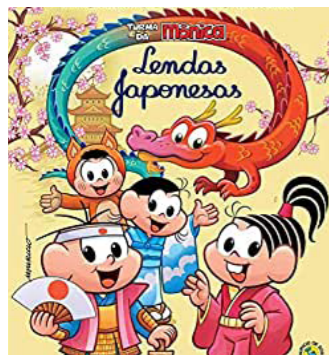
- Ao anoitecer, vai começar a sua transformação.  
O rapaz esperou. Enquanto dormia, o corpo dele ganhou garras, pelos, um rabo, dentes grandes e afiados, os pés se transformaram em patas, e surgiram duas enormes asas em suas costas.  
No dia seguinte, ao acordar, viu que havia mudado por completo. Nisso, o Káwéra retornou:  
- Agora, você é um dos meus. Aproveite a nova vida de Káwéra! Vá para o lago onde o encontrei e cuide daquele lugar como se fosse seu, porque lá existem muitas riquezas que não podem ser mexidas.  
E o rapaz, que já não era gente, foi voando.  
Até hoje, ele guarda o lugar sagrado como se fosse a sua vida. Dizem os caçadores que, de tempos em tempos, podem vê-lo sobrevoando aquele local, que, daí em diante, passou a ser chamado o lugar do Káwéra.



H  
i  
S  
t  
ó  
r  
i  
a  
d  
e  
K  
á  
w  
é  
r  
a

Fonte: Livro Contos da floresta de Yaguarê Yamã.

Figura 12- Capa do livro Turma Da Mônica Lendas Japonesas de Maurício de Sousa Produções.

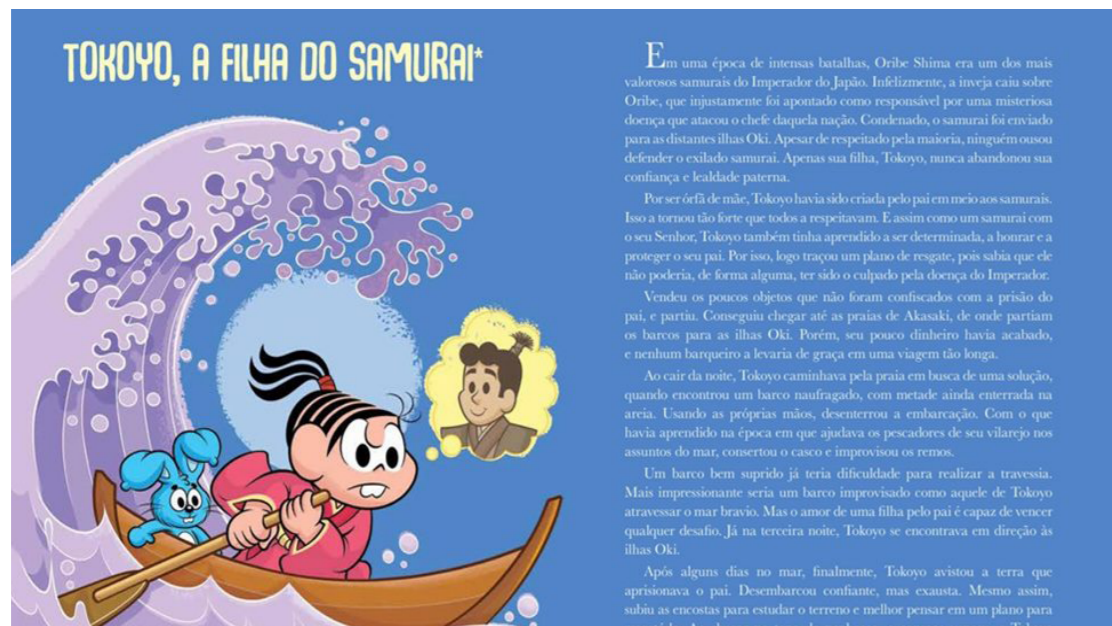


**Título:** Turma Da Mônica Lendas Japonesas  
**Autor:** André Kondo (autor) e Maurício de Sousa Produções (ilustrador)  
**Páginas:** 64 páginas  
**Formato:** 27 x 17,6 x 1,4 cm

A diagramação e o estilo são semelhantes ao livro anterior analisado da Turma da Mônica. O único ponto que pode ser visualizado de diferente é que neste caso em algumas páginas o texto está em branco sobre um fundo colorido de tom escuro. Outra mudança está na fonte display de títulos, pois essa é uma fonte em estilo oriental.

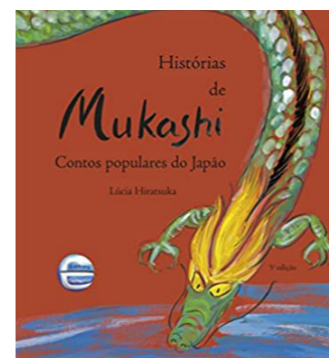
Fonte- Livro Turma Da Mônica Lendas Japonesas de Maurício de Sousa Produções.

Figura 13- Página do livro Turma Da Mônica Lendas Japonesas de Maurício de Sousa Produções.



Fonte: Livro Turma Da Mônica Lendas Japonesas de Maurício de Sousa Produções.

Figura 14- Capa do livro Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão de Lúcia Hiratsuka.

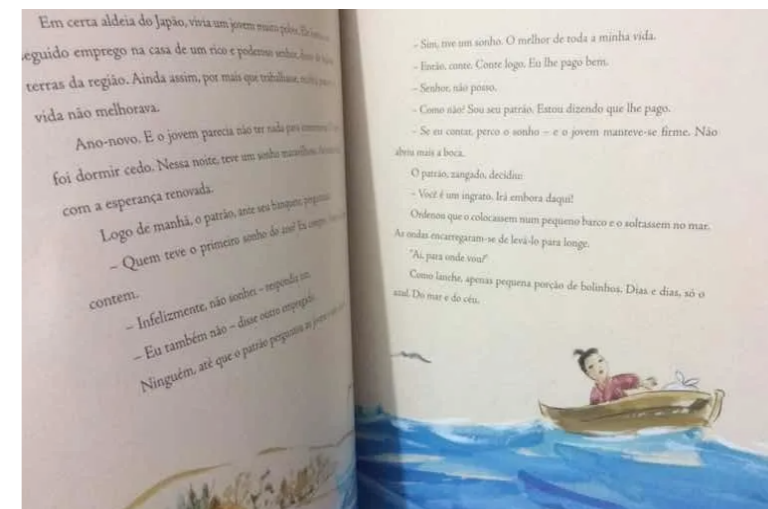


**Título:** Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão  
**Autor:** Lúcia Hiratsuka (Autor, Ilustrador)  
**Páginas:** 48 páginas-  
**Formato:** 27,4 x 21,2 x 0,6 cm

Os textos do livro contornam parte das ilustrações, que são feitas em aquarelas ou simulam a tinta. As margens são bastante espaçosas. A fonte é serifada e o display não estava disponível para visualização.

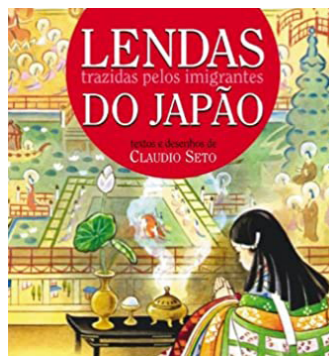
Fonte- Livro Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão de Lúcia Hiratsuka.

Figura 15- Página do livro Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão de Lúcia Hiratsuka.



Fonte: Livro Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão de Lúcia Hiratsuka.

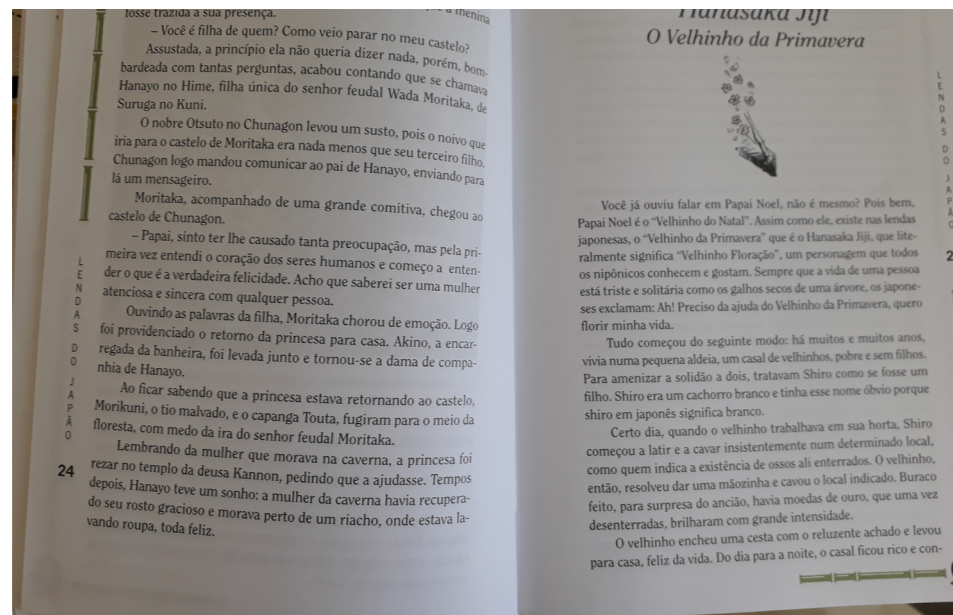
Figura 16- Capa do livro Lendas do Japão de Claudio Seto.



**Título:** Lendas do Japão  
**Autor:** Claudio Seto  
**Páginas:** 150 páginas  
**Formato:** 22.8 x 16 x 0.8 cm

Fonte- Livro Lendas do Japão de Claudio Seto.

Figura 17- Página do livro Lendas do Japão de Claudio Seto.



Novamente o livro só possui uma coluna, dessa vez mais larga e com uma fonte maior de texto. As fontes são serifadas, as de título são coloridas e estão em itálico. As ilustrações são postas em caixas e o texto não as contorna. O grande diferencial desse livro é que ele possui detalhes nas margens externas, são pequenos desenhos junto com o número de páginas e o nome do livro. Além disso, um dos contos é diagramado em forma de poema.

Fonte: Livro Lendas do Japão de Claudio Seto.

### 3.4.1 Análise de Síntese

Figura 18- Painel de comparação dos dados de livros similares.

| Nome do livro  | Formato                 | Tipo de fonte de texto | Diagramação diferente | Texto justificado |
|--|-------------------------|------------------------|-----------------------|-------------------|
| Amigos do folclore brasileiro                              | 25.6 x 23.4 x 0.6 cm    | sem serifa             | Sim                   | Não               |
| Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas         | 25 x 24.8 x 1.2 cm      | serifada               | Não                   | Sim               |
| Meu livro de folclore                                      | 23.88 x 20.32 x 0.51 cm | serifada               | Não                   | Não               |
| Turma da Mônica - Lendas Brasileiras por Mauricio de Sousa | 28.4 x 21.6 x 1.8 cm    | sem serifa             | Não                   | Não               |
| Contos da floresta   | 24.64 x 18.54 x 0.76 cm | serifada               | Não                   | Sim               |
| Turma Da Mônica Lendas Japonesas                           | 27 x 17.6 x 1.4 cm      | sem serifa             | Não                   | Sim               |
| Lendas do Japão  | 22.8 x 16 x 0.8 cm      | serifada               | Não                   | ?                 |
| Histórias de Mukashi: Contos Populares do Japão            | 27.4 x 21.2 x 0.6 cm    | serifada               | Não                   | Não               |

Fonte: Desenvolvido pela autora do projeto.

## 3.4.2 Similares com públicos diferentes

Figura 19- Capa do livro Abecedário de personagens do folclore brasileiro de Januária Cristina Alves.



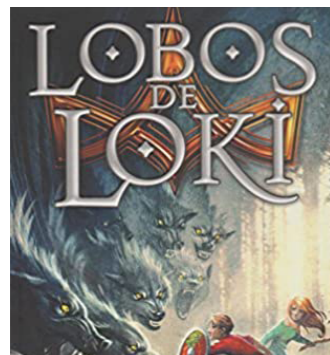
**Título:** Abecedário de personagens do folclore brasileiro  
**Autor:** Januária Cristina Alves (Autor) e César Berje (Ilustrador)  
**Páginas:** 416 páginas  
**Formato:** 22 x 15 x 2,4 cm

O estilo gráfico deste livro é bastante característico, as ilustrações usam poucas cores e tem um estilo semelhante a técnica de serigrafia. A fonte display usada nos títulos é bem particular, já a de texto é uma básica sem serifa para não atrapalhar a leitura. O texto contorna parte das ilustrações.

32

Fonte- Livro Abecedário de personagens do folclore brasileiro de Januária Cristina Alves.

Figura 20- Capa do livro Lobos de Loki de K. L. de Armstrong e Melissa Marr.

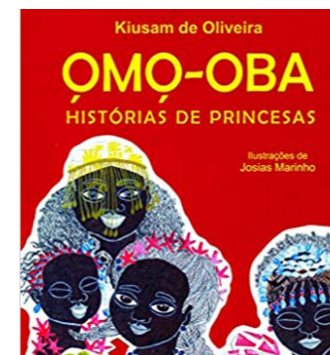


**Título:** Lobos de Loki  
**Autor:** K. L. Armstrong (Autor), Melissa Marr (Autor) e Edmo Suassuna (Tradutor)  
**Páginas:** 320 páginas  
**Formato:** 20,4 x 13 x 1,8 cm

São livros fictícios baseados em lendas e mitos nórdicos. O interessante dessa trilogia é que ela possui muitas ilustrações ao longo das páginas, além de serem para pré-adolescentes. Não foi possível identificar se o texto contorna o desenho, mas todos os observados ficavam em forma de caixa. A diagramação é comum, fonte com serifa, capitular e pesos diferentes para título.

Fonte- Livro Lobos de Loki de K. L. de Armstrong e Melissa Marr.

Figura 21- Capa do livro Omo-oba: histórias de princesas de Kiusam Oliveira.

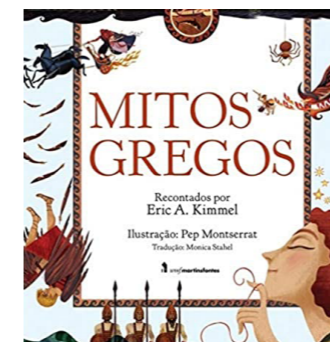


**Título:** Omo-oba: histórias de princesas  
**Autor:** Kiusam Oliveira (Autor), Josias Marinho (Ilustrador)  
**Páginas:** 48 páginas  
**Formato:** 25,6 x 18,2 x 0,4 cm

A diagramação desse livro é muito interessante, os textos são contornados pelas ilustrações que realmente interferem na modelagem do mesmo. São dois tipos de organização, um com uma coluna central e outra com duas colunas que podem variar para esquerda ou para a direita. O texto é alinhado de duas formas, à direita e à esquerda, conforme a ilustração se encaixe na página. A fonte display é mais fina e serifada, já a do corpo de texto é sem serifa.

Fonte- Livro Omo-oba: histórias de princesas de Kiusam Oliveira.

Figura 22- Capa do livro Mitos gregos de Eric A. Kimmel.



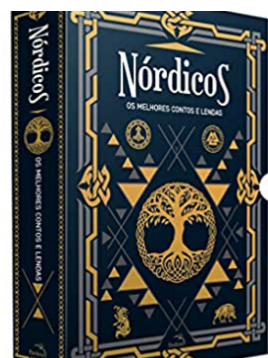
**Título:** Mitos gregos  
**Autor:** Eric A. Kimmel (Autor), Monica Stahel (Tradutor), Pep Montserrat (Ilustrador)  
**Páginas:** 112 páginas  
**Formato:** 26,4 x 23,6 x 0,8 cm

Nesse livro sobre mitos gregos as ilustrações contornam as palavras em alguns casos, mas também são usadas páginas inteiras com somente imagens. As fontes são serifadas e com uma coluna central que pode variar de tamanho e posição (mais para direita ou esquerda, sempre para a margem de centro).

Fonte- Livro Mitos gregos de Eric A. Kimmel.



Figura 23- Capa do Box Nórdicos: Os Melhores Contos e Lendas da Editora Pandorga.



**Título:** Box Nórdicos: Os Melhores Contos e Lendas

**Autor:** Vários Autores (Autor), Pandorga (Editora)

**Páginas:** 450 páginas

**Formato:** 21.6 x 14.2 x 2.4 cm

O único livro para o público adulto da lista, contém ilustrações mais no início de cada conto e algumas ao longo das páginas, Não foram analisados aspectos de diagramação por não serem relevantes para o público alvo do projeto. Em aspectos de design é sem dúvidas o mais trabalhado, o grafismo das capas é usado ao longo do livro todo.

Fonte- Box Nórdicos: Os Melhores Contos e Lendas da Editora Pandorga.

Se mostrou mais interessante trabalhar com um formato de página horizontal, para poder explorar mais a diagramação e possibilitar a criação de ilustrações de proporção maiores.

Percebeu-se que a maioria dos livros tem o texto justificado, porém os que apresentaram uma diagramação mais trabalhada e diferente das demais não usam esse recurso, optando pelo alinhamento à esquerda. Deixar uma margem maior e a coluna alinhada a esquerda ou direita deixa a diagramação mais interessante, porém faz com que aumente folhas do livro por diminuir a quantidade de texto por página.

As fontes mais usadas são as serifadas, porém elas acabam deixando o livro com aspecto mais sério. Para o título, percebeu-se que são mais usadas fontes displays, porém as mesmas são muito características e talvez na abordagem de 3 povos diferentes não se encaixe bem. Usar uma fonte com traços mais grossos e opostas a (uma serifada e outra não) de texto pode se encaixar melhor neste contexto.

Em geral, as ilustrações podem variar muito de tamanho, em alguns livros ela é complexa com um cenário completo e em outras é apenas um conjunto de elementos em uma página. Em relação aos traços, os

mais estilizados tendem a não trabalhar um cenário da história e sim elementos da narrativa.

## 3.5 Conceito do livro

O conceito do projeto procura definir toda a ideia que envolve o projeto em uma frase central para ficar claro o que se propõe a realizar neste livro:

**“Descobrimos histórias e diferentes visões sobre as raízes culturais de três povos ancestrais”**

## 3.6 Sensações

Definir sensações de um projeto é uma maneira de expressar de forma lúdica o que o projeto deseja passar para o público leitor. Buscou-se palavras que representem a

ideia do projeto e foi criada uma nuvem de palavras que definem os sentimentos que envolvem a experiência do público leitor com o livro.

As palavras escritas na nuvem são: Enriquecedor, curioso, estranho, colorido, cenários bonitos, sonhador, bonito, engraçado, assustador, multicultural, instigador, personagens interessantes, divertido e histórias fantásticas.

Figura 24- Nuvem de palavras.



Fonte: Desenvolvido pela autora do projeto.

## 3.7 Diretrizes

São elementos gráficos que serão usados para passar o conceito do projeto, ter esses conceitos em mente ajuda a guiar o projeto quando se passa para a próxima etapa de construção.

“Colorido”

“Visual”

“Cultural”

“Divisão por grafismos tradicionais”

“Diferentes personagens”

“Três cores principais para cada nação”

“Formas fluídas”

## 3.8 Título

Para o título foram pensadas formas de expressar o conteúdo do livro da forma mais simples, deixando claro do que se trata.

“Manifestações folclóricas: lendas dos povos: brasileiro, japonês e países nórdicos”

“Folclore: diferentes culturas”

“Folclore, manifestação cultural dos povos”

“Folclore. do ocidentes ao oriente”

## 3.9 Painel Visual

Segundo Baxter (1998), o painel visual é de grande importância para o processo de criação, pois através dele é possível expressar através de imagens as emoções e ideias que envolvem o projeto.

Como assunto do livro é composto por histórias de 3 diferentes povos, optou-se também por criar um painel visual para cada um deles. Assim, são mais explorados os conceitos visuais de todas as partes de forma individual e do projeto como um todo.

Primeiramente foi feito um painel do projeto e em seguida os demais para cada bloco.

Figura 25- Painel Visual do projeto.



### 3.9.1 Painel visual brasileiro

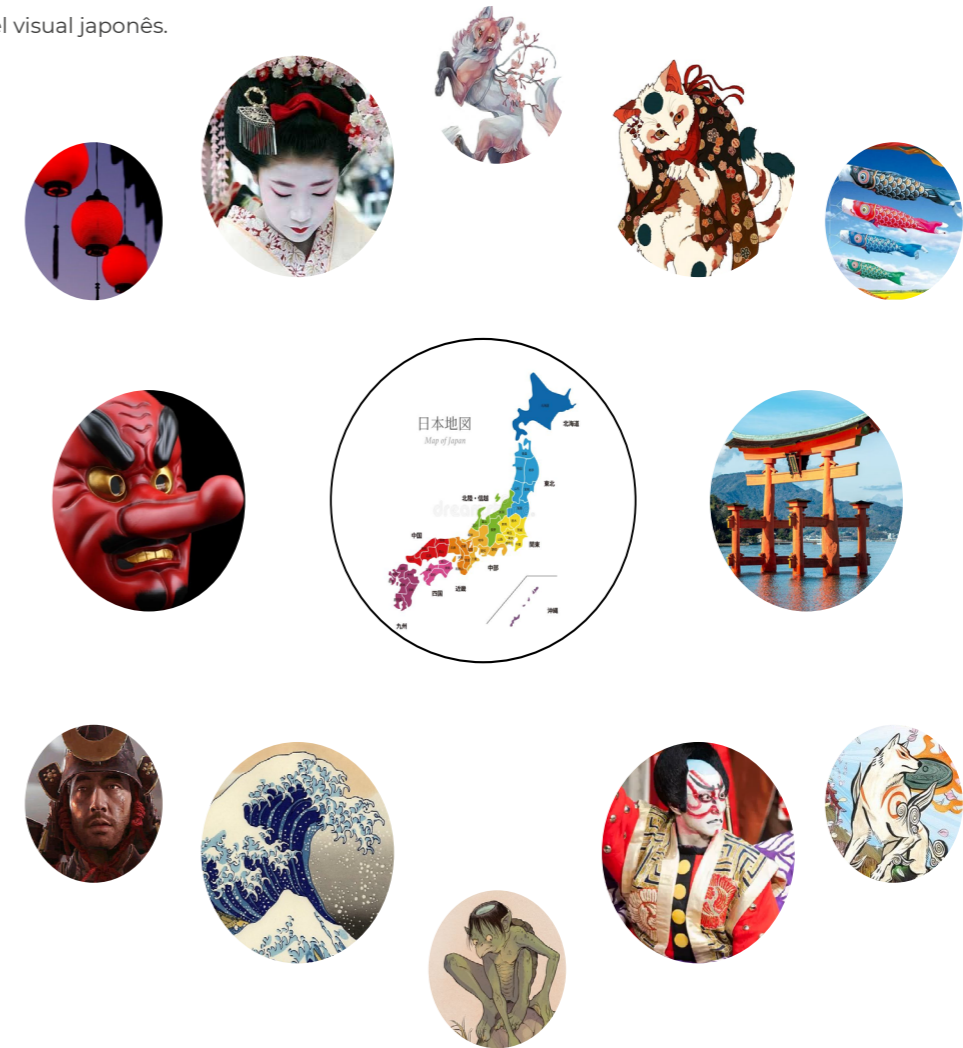
Figura 26- Painel visual brasileiro.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

### 3.9.2 Painel visual japonês

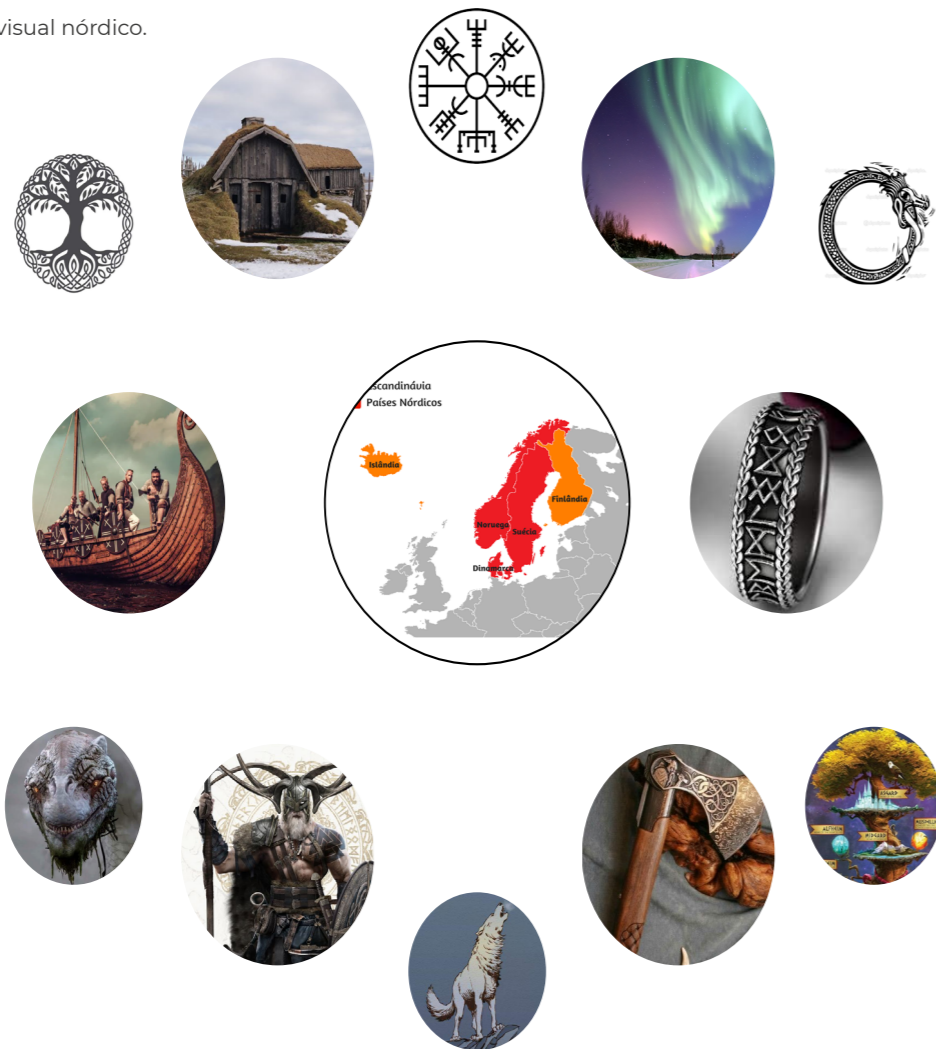
Figura 27- Painel visual japonês.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

### 3.9.3 Painel visual nórdico

Figura 28- Painel visual nórdico.



### 3.10 Referências de diagramação

Para desenvolver melhor a diagramação foi feito um painel visual a partir das referências para servir de inspiração.

Figura 29- Referências de diagramação.

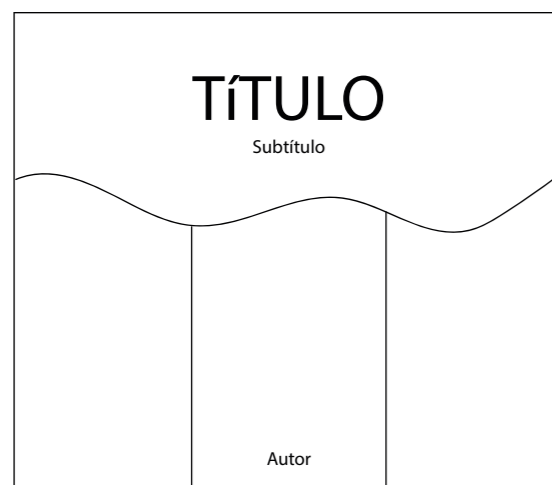


Livro:  
Omo-oba: histórias  
de princesas  
Kiusam Oliveira  
(Autor),  
Josias Marinho  
(Ilustrador)

## 3.11 Organização

A organização preliminar do projeto foi pensada através da conclusão da pesquisa de similares e do painel de referências de diagramação. Com base neste processo, é possível visualizar de forma material um projeto que está na fase inicial e no campo das ideias. Conseguindo destinar detalhes a serem melhor pesquisados e direcionados.

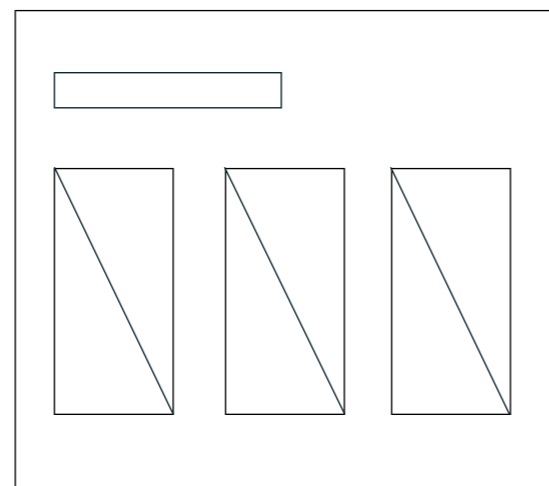
Figura 30- Organização do livro: Capa.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

A ideia inicial para a capa é criar uma única imagem com subdivisões nela, onde cada parte vão ter elementos de uma cultura para assim representar todos os 3 blocos. A parte de cima será branca e a ilustração ficará apenas na parte de baixo dentro de uma mancha.

Figura 31- Organização do livro: Sumário.

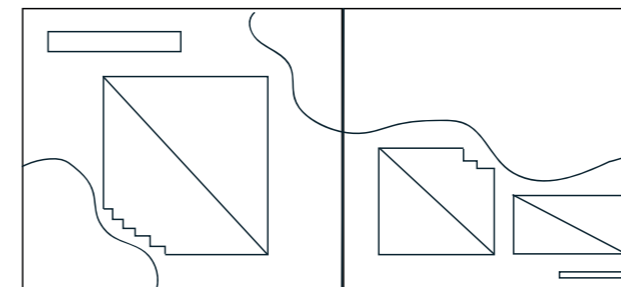


Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Para o sumário pretende-se criar uma forma diferente de diagramação do que é feito normalmente, pois a ideia do livro é esta e não seria diferente para esta parte. Pretende-se criar 3 colunas e trabalhar

o texto de alguma forma mais criativa mas que não confunda o leitor, mantendo uma ordem e organização coerente.

Figura 32- Organização do livro: Página.

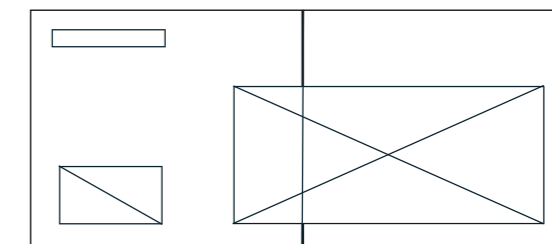


Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Para a página optou-se por trabalhar com dois tipos de colunas, uma central e outra com duas colunas por página que poderiam variar da esquerda para a direita. Isto, contudo, podendo ser mutável de acordo com a aplicação das ilustrações

Por fim, para as divisórias de capítulo optou-se em criar uma ilustração com o tema de cada bloco e colocar o nome do povo que será abordado naquele capítulo, como uma capa de capítulo, assim como o número do bloco em questão.

Figura 33- Organização do livro: Divisórias de capítulo.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

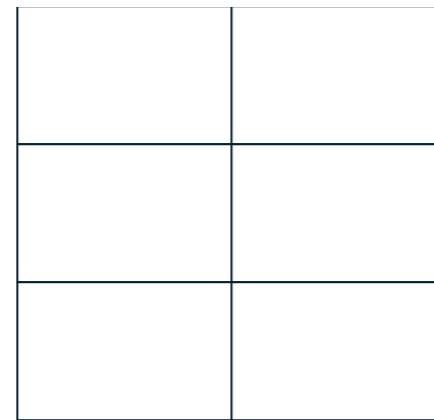
## 4.0 Constituição

### 4.1 Formato da página

O formato da página foi definido para ser trabalhado na horizontal isso porque as ilustrações serão mais neste formato e requerem um espaço significativo. O tamanho fechado ficou em 19,7 cm x 22,9 cm (altura x largura) e o aberto 20,5 cm x 46,5 cm, sendo que a sangria foi definida como 0,4 cm para cada margem.

Com este tamanho o arquivo final terá um melhor aproveitamento de papel, isso porque poderá ser impresso em folhas BB (64,5 cm x 96 cm) com o formato 6C (20,5 cm x 46,5 cm), rendendo 6 folhas com duas páginas (página-dupla) cada.

Figura 34- Aproveitamento de papel.



20,5 cm X 46,5 cm  
6 folhas

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

### 4.2 Tipografia de corpo de texto

Para a escolha da fonte de texto usou-se o “Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial”, de Meürer e Gonçalves (2019). O método consiste em buscar melhores resultados a partir de cri-

térios pré estabelecidos e que se encaixem melhor a necessidade do leitor.

A partir da leitura do artigo **Tipografia para a Infância** (Antunes, 2013), foi possível definir características técnicas para a seleção das fontes de texto, como caracteres mais espaçados e traços com alturas semelhantes para não dificultar a leitura. Também, através do mesmo, pode perceber que o uso de fontes serifadas ou não, acabavam por não interferir diretamente na leitura feita pelo público infantil. Sendo assim, optou-se por fontes não serifadas, por uma questão estética.

Para escolha, foram selecionadas 7 fontes sem serifa e com traços mais arredondados, isto porque o traço da ilustração da autora contém mais curvas arredondadas. Optou-se por fazer o teste apenas com fontes totalmente gratuitas. Os critérios avaliados e seus pesos são:

Peso 1- Legibilidade.

Peso 2- Traço mais arredondado.

Peso 3- Mais identidade (traços mais personalizados).

Peso 3 - Traço mais estendido.

Peso 3- Traços mais baixos (sem tanta diferença entre o tamanho dos caracteres).

Peso 3- Ter no mínimo 3 pesos

Para diminuir o número de possibilidades finais, os critérios legibilidade e traço arredondado foram escolhidos como pesos maiores para possíveis desempates. Foram aceitos somente duas fontes finais para testes com a fonte display, no entanto três obtiveram a mesma nota e foi necessário usar as categorias de desempate.

Por fim, as fontes Inter e Noto Sans obtiveram as maiores pontuações e passaram para a última etapa de testes. Para o final, foram usadas as fontes textos com de título para um teste de impressão, assim obtivemos as melhores combinações.

**Figura 35-** Painel de Matriz de Seleção das fontes de texto.

Maiores pesos: 1. Legibilidade 2. Traço mais arredondado.. O restante tem o mesmo valor.

| Font Texto sem serifa | Ter mais identidade | Caracteres mais ou menos espaçados | Mais arredondada | Não ter o traço alto | Ter no mínimo 3 pesos | Ser legível | Nota final |
|-----------------------|---------------------|------------------------------------|------------------|----------------------|-----------------------|-------------|------------|
| Heebo                 | 3                   | 5                                  | 4                | 3                    | 5                     | 5           | 25         |
| Inter                 | 3                   | 5                                  | 5                | 4                    | 5                     | 5           | 27         |
| Lato                  | 4                   | 4                                  | 5                | 3                    | 5                     | 4           | 25         |
| Noto Sans             | 3                   | 5                                  | 4                | 5                    | 5                     | 5           | 27         |
| Raleway               | 5                   | 3                                  | 5                | 5                    | 3                     | 3           | 24         |
| Poppins               | 5                   | 4                                  | 5                | 5                    | 5                     | 3           | 27         |
| Ubuntu                | 5                   | 5                                  | 2                | 3                    | 5                     | 4           | 24         |

Desempate: legibilidade e redonda

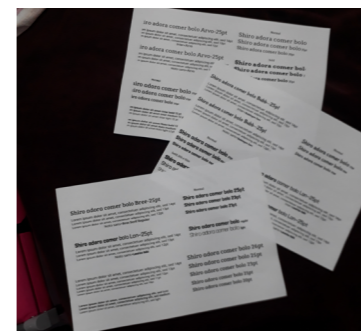
Final: Inter ou Noto Sans

**Fonte-** Desenvolvido pela autora do projeto.

A fonte escolhida para ser a fonte de texto foi a Noto Sans, uma vez que essa se mostrou mais legível quando impressa, pois é uma fonte com traço mais espaçado e também possui um traço mais limpo e harmonioso.

Segundo a tabela de tamanhos tipográficos de Burt (1955 apud CASTRO; PERASSI 2012), o tamanho ideal para o público alvo seria entre 14 pt e 12 pt, uma vez que o livro é dirigido para crianças de 9 até 12 anos. Optou-se pelo tamanho 12 pt, por se tratar de uma fonte com um desenho simples e claro, também porque com a quantidade de lendas adaptadas e o uso de ilustrações espaçadas vão requerer uma maior quantidade de folhas, aumentando consequentemente o preço do livro se feito a produção em larga escala.

**Figura 36-** Testes de fonte impressos.



**Fonte-** Desenvolvido pela autora do projeto.

## 4.3 Tipografia de título

Para o título foram selecionados dois tipos diferentes de fontes para testar qual se sairia melhor com a fonte texto. Seguindo a lógica da metodologia anterior, foram selecionados dois grupos diferentes de fontes e aplicado o teste separadamente.

No primeiro grupo foram selecionadas fontes displays com características mais infantis, traços grossos e sem serifa. Novamente foram selecionados 6 critérios para avaliação e feito uma pontuação de 1 a 5 para cada:

Peso 1- Legibilidade.

Peso 2- Traço mais infantil.

Peso 3- Traço mais altos.

Peso 3- Possuir acentuação.

Peso 3- Traços mais grossos.

Peso 3- Ter opção de caixa alta e baixa.

Como explicado anteriormente, duas pontuações teriam o peso mais significativo para casos de empate, a legibilidade e o traço infantil. Ao fim, não foi necessário o uso, porque a fonte *Bubblegum Sans* obteve o valor mais alto.

Por fim, como não estava claro o suficiente se as fontes *display*\* se encaixam com o projeto, repetiu-se o processo novamente com fontes serifadas e com traços grossos, para poder ao fim decidir junto com a fonte texto quem se sairia melhor. Para esse teste foram estabelecidos os seguintes critérios:

Peso 1- Legibilidade.

Peso 2- Possuir mais identidade.

Peso 3- Não ser tão séria.

Peso 3- Ter traços arredondados.

Peso 3- Um pouco mais espaçada do que o convencional.

*Arvo* e *Bree Serif* obtiveram a maior pontuação. Com todos os resultados obtidos, foram impressos testes com combinações, traçados e tamanhos diversos. A fonte escolhida ao fim foi a *Bree Serif* tamanho 35 pt.

A escolha desta combinação se deu porque os traços são opostos, uma é mais fina e a outra é expressivamente mais grossa. Além disso, a fonte *Bree Serif* é mais condensada, ocupando menos espaço nas páginas.

\* Fonte display são as fontes voltadas a uso em destaque, como títulos; e que possuem, normalmente, traços mais personalizados e artísticos.

Figura 37- Teste de desempate de fontes título.

## Shiro adora comer bolo Arvo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit

## Shiro adora comer bolo Bree

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

\*Estes teste foram impressos, como mostra em uma imagem anterior

Figura 38- Painel de teste de fontes de título.

Maiores pesos: 1. Legibilidade 2. Identidade. O restante tem o mesmo valor.

| Font Display    | Arredondada | Com mais identidade | Não tão séria | Ser legível | Mais ou menos espaçada | Nota final |
|-----------------|-------------|---------------------|---------------|-------------|------------------------|------------|
| Arvo            | 5           | 4                   | 3             | 5           | 5                      | 22         |
| Bitter medium   | 3           | 3                   | 2             | 5           | 4                      | 17         |
| Bree Serif      | 4           | 5                   | 4             | 5           | 4                      | 22         |
| Crete Round     | 4           | 5                   | 2             | 5           | 5                      | 21         |
| Copse           | 4           | 4                   | 1             | 4           | 4                      | 17         |
| Coustartd       | 5           | 5                   | 3             | 4           | 4                      | 21         |
| Merriweather    | 3           | 2                   | 1             | 4           | 5                      | 15         |
| Vollkorn italic | 3           | 5                   | 1             | 5           | 2                      | 16         |

Desempate: se sair melhor com a fonte de texto

Final: Arvo e Bree Serif



## 4.4 Grid, módulo e entrelinha

O grid é o esqueleto da diagramação, tudo que for feito dentro da página seguirá como base sua estrutura. Como o nome já diz, grid é uma malha semelhante a uma teia de aranha, composta por módulos com valores baseados na entrelinha de texto.

Para calcular o valor do módulo é preciso inicialmente saber se o tamanho da página poderá ser alterado ou não, pois existem dois modos de realizar o mesmo processo levando em conta esse fator. Como neste caso não poderia haver um ajuste de tamanho porque o valor já havia sido estabelecido anteriormente para se encaixar no tamanho do papel de impressão e evitar desperdícios, é necessário fazer um processo de adequação.

Este método de adequar o grid ao tamanho da página consequentemente altera também o valor da entrelinha. Para isso, pegou-se o valor inicial da entrelinha, neste caso: 14,4 pt (o recomendado pelo software); mudar para milímetros e dividi-

-lo pelo valor da largura da página, também em milímetros, para assim ajustar a quantidade de módulos. O valor obtido é utilizado novamente para conseguir o tamanho dos módulos, convertendo para um número mais baixo o valor for quebrado; e novamente dividido pela largura da página.

Figura 39- Conversão da entrelinha de pt para mm.

$$\begin{array}{rcl} 1 \text{ pt} & - & 0,35275\text{mm} \\ 14,4 \text{ pt} & - & x \\ & & x = 5,0796 \text{ mm} \end{array}$$

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 40- Cálculo do tamanho do módulo ajustado.

$$\begin{array}{rcl} 229 \text{ mm} / 5,0796 & = & 45,08 \text{ arredondado} \\ & & \text{fica } \mathbf{45} \\ 229 / 45 & = & \mathbf{5,088 \text{ mm}} \text{ tamanho do módulo} \end{array}$$

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

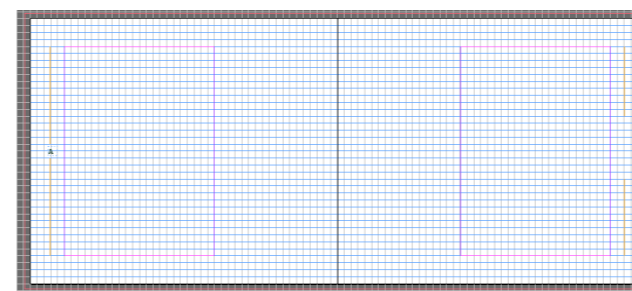
A partir da largura do módulo, é preciso estabelecer a altura e ajustar a entrelinha para que esta possa se encaixar ao grid. Foi repetido o processo anterior, mas desta vez usando o valor da altura da página para a divisão. Depois de pronto, é convertido o valor em milímetros para pontos, assim a entrelinha está estabelecida, ficando com o valor de 14,695 pt.

Figura 41- Cálculo do tamanho do módulo ajustado 2.

$$\begin{array}{rcl} 197 \text{ mm} / 5,0796 & = & 38,78 \text{ arredondado} \\ & & \text{fica } \mathbf{38} \\ 197 / 38 & = & \mathbf{5,184} \end{array}$$

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 42- Grid aplicado a página.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

## 4.5 Diagrama

Com o grid pré estabelecido é possível começar diagramação das colunas. Para estabelecer o tamanho foi levado em conta o estudo de Bringhurst (2018), no qual define que para uma melhor leitura, uma linha deve ter um determinado valor de caracteres. Para isso, a coluna tem que ter um tamanho considerado, baseado no tamanho do alfabeto completo e em caixa baixa, usando a fonte de texto do projeto. Assim, mediu-se usando a Noto-sans tamanho 12 pt.

Figura 43- Tamanho do alfabeto.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
165,85 pt

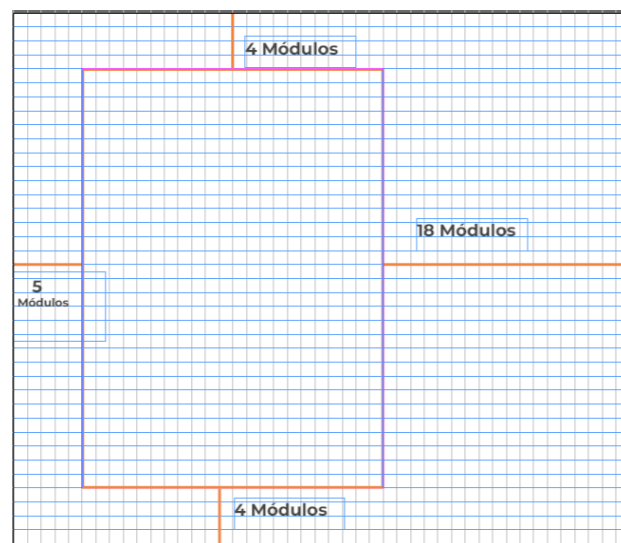
Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Com o valor convertido para milímetros é consultado a tabela definida por Bringhurst (2018) para verificar tamanho mais adequado. O ideal é utilizar a di-

menção definida na cor verde, porém os tamanhos em amarelo também são aceitas, então a coluna pode ter entre 20 a 40 paicas\*, sendo o ideal 30 ou 32 paicas. Como muitas das ilustrações são centralizadas, buscou-se deixar uma margem interna significativamente expressiva, por isso optou-se por um valor de 26 paicas, com 55 caracteres por linha, considerado satisfatório. Foi necessário uma pequena alteração no valor em paicas para que a coluna ficasse de acordo com o grid, por isso arredondou-se para 26,44 paicas.

Depois do tamanho da coluna definida, é estabelecido o tamanho das margens da folha. A margem superior e inferior ficaram com 4 módulos, 20.736 mm cada, a margem externa é um pouco maior, com 5 módulos, ou 25,44 mm. Por fim, a margem interna ficou com um valor de 18 módulos, ou 110,476 mm.

Figura 44- Conversão da entrelinha de pt para mm.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 45- Tabela com a média de caracteres por linha.

| MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA |  |
|-------------------------------|--|
| LARGURA DA COLUNA (paicas)    | 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40        |
| 80                            | 49 48 36 34 32 30 28 26 24 22 20 18 16 14 12 10        |
| 85                            | 39 40 33 35 36 38 40 42 44 46 48 50 52 54 56 58        |
| 90                            | 30 43 50 57 64 72 80 88 96 104 112 120 128 136 144 152 |
| 95                            | 34 41 48 55 62 69 76 83 90 97 104 111 118 125 132 139  |
| 100                           | 33 40 46 53 59 66 73 79 86 92 99 106 112 119 125 132   |
| 105                           | 32 38 44 51 57 63 70 76 82 88 95 101 108 114 120 127   |
| 110                           | 30 37 43 49 55 61 67 73 79 85 92 98 104 110 116 122    |
| 115                           | 29 35 41 47 53 59 64 70 76 82 88 94 100 105 111 117    |
| 120                           | 28 34 39 45 50 56 62 67 73 78 84 90 95 101 106 112     |
| 125                           | 27 32 38 43 48 54 59 65 70 75 81 86 91 97 102 108      |
| 130                           | 26 31 36 41 47 52 57 62 67 73 78 83 88 93 98 104       |
| 135                           | 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100       |
| 140                           | 24 29 34 39 44 49 53 58 63 68 73 77 82 87 92 97        |
| 145                           | 23 28 33 37 42 47 51 56 61 66 71 75 80 84 89 94        |
| 150                           | 22 27 31 36 40 45 50 55 60 64 69 74 78 83 87 92        |
| 155                           | 22 27 31 36 40 45 50 54 58 63 67 72 76 81 85 90        |
| 160                           | 22 26 30 35 39 43 48 52 56 61 65 69 74 78 83 87        |
| 165                           | 21 25 30 34 38 42 46 51 55 59 63 68 72 76 80 84        |
| 170                           | 21 25 29 33 37 41 45 49 53 57 62 66 70 74 78 82        |
| 175                           | 20 24 28 32 36 40 44 48 52 56 60 64 68 72 76 80        |
| 180                           | 20 23 27 31 35 39 43 47 51 55 59 62 66 70 74 78        |
| 185                           | 19 23 27 30 34 38 42 46 49 53 57 61 65 68 72 76        |
| 190                           | 19 22 26 30 33 37 41 44 48 52 56 59 63 67 70 74        |
| 195                           | 18 22 25 29 32 36 40 43 47 50 54 58 61 65 68 72        |
| 200                           | 18 21 25 28 32 35 39 42 46 49 53 56 60 63 67 70        |
| 210                           | 17 20 23 27 30 33 37 40 43 47 50 53 57 60 63 67        |
| 220                           | 16 19 22 25 29 32 35 38 41 45 48 51 54 57 60 64        |
| 230                           | 15 18 21 24 27 30 33 36 40 43 46 49 52 55 58 61        |
| 240                           | 15 17 20 23 26 29 32 35 38 41 44 47 50 53 56 59        |
| 250                           | 14 17 20 22 25 28 31 34 37 40 43 46 49 52 55 58        |
| 260                           | 14 16 19 22 24 27 30 32 35 38 41 43 46 49 51 54        |
| 270                           | 13 16 18 21 23 26 29 31 34 36 39 42 44 47 49 52        |
| 280                           | 13 15 18 20 23 25 28 30 33 35 38 40 43 45 48 50        |
| 290                           | 12 15 17 20 22 24 27 29 32 34 37 39 41 44 46 48        |
| 300                           | 12 14 17 19 21 24 26 28 31 33 35 38 40 42 45 47        |
| 320                           | 11 13 16 18 20 22 25 27 29 31 34 36 38 40 42 45        |
| 340                           | 10 13 15 17 19 21 23 25 27 29 32 34 36 38 40 42        |
| 360                           | 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40        |

Fonte- Adaptado, Bringhurst (2018).

## 4.6 Planejamento páginas ilustradas

A autora se propõe desde o início fazer uma diagramação diferenciada dos livros tradicionais, por este motivo o texto irá contornar as ilustrações, para que fique algo interligado e dinâmico. Pensando nisso, foram desenvolvidos um tipo de coluna, as ilustrações podem adentrar a coluna e assim abranger um espaço relativo, podendo serem encaixadas nas folhas de acordo com a necessidade de espaço que elas demandam.

Com essa possibilidade de alteração, é necessário que cada ilustração seja feita após a diagramação das páginas, por isso o livro é feito passo a passo. Quando uma lenda é diagramada, já é pensando em sua ilustração e o espaço que ela poderá ocupar, logo em seguida a ilustração é finalizada e parte-se para a próxima história. Este processo acaba demandando mais tempo, pois cada etapa depende uma da outra para ser concluída, no entanto, também diminui os problemas de diagramação, expandem as

\* Paica é uma medida tipográfica usada por designers.

opções de criação das ilustrações e diminui o desperdício de papel.

## 4.7 Espelho da publicação

O espelho da publicação foi feito para se ter em mente todos os elementos que o livro deve apresentar além de seu conteúdo principal. Como a diagramação das histórias é planejada somente no momento, não há como saber como irá funcionar cada página previamente, por isso no espelho da publicação só estão os demais elementos que compõem o livro.

Figura 46- Espelho de publicação..

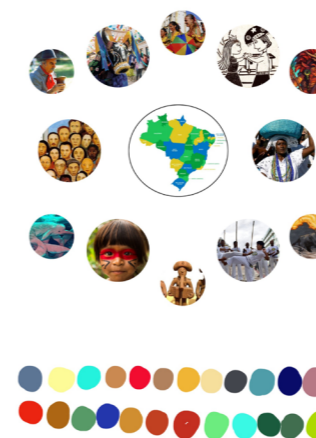
|                 |                    |                   |                 |
|-----------------|--------------------|-------------------|-----------------|
| capa frente     | contra capa frente | contra capa atrás |                 |
| página de rosto | página de rosto    | ficha técnica     | nome            |
| agradecimentos  |                    | sumário           | sumário         |
| capítulo 1      | ilustração         | mapa capítulo 1   | mapa capítulo 1 |
| lendas ...      | lendas ...         |                   |                 |
| capítulo 2      | ilustração         | mapa capítulo 2   | mapa capítulo 2 |
| lendas ...      | lendas ...         |                   |                 |
| capítulo 3      | ilustração         | mapa capítulo 3   | mapa capítulo 3 |
| lendas ...      | lendas ...         |                   |                 |
| Sobre autora    | Sobre autora       | capa atrás        |                 |

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

## 4.8 Proposta cromática

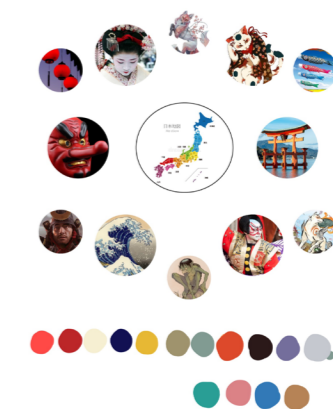
A proposta cromática foi feita com base nas imagens dos 4 painéis semânticos do projeto, seguindo um processo de 4 etapas até a paleta final, usada nas ilustrações e nos demais elementos gráficos do projeto. A primeira etapa constituiu na análise de cada painel de forma individual, sendo selecionadas as cores mais chamativas e mais recorrentes das imagens:

Figura 47- Método de seleção de cor- painel brasileiro.



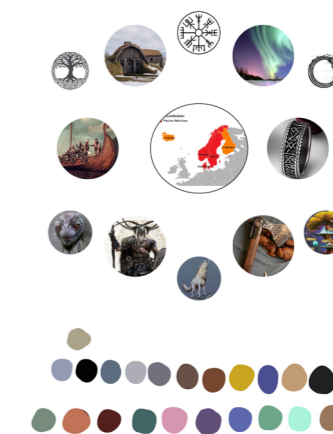
Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 48- Método de seleção de cor- painel japonês.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 49- Método de seleção de cor- painel nórdico.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Na segunda etapa os resultados são reunidos para facilitar a observação, isso porque a paleta é um conjunto que deve funcionar de forma harmônica. Quando unidas, algumas cores não combinam com as demais ficam nítidas e são eliminadas, porém as cores mais expressivas são mantidas. Também é nessa etapa que as cores são convertidas para a versão CMYK.

Com o resultado obtido após a exclusão, é feito um balanceamento de saturação, contraste e brilho através de um *software* de edição. Por fim, é aplicado um tom de vermelho com a opacidade bastante reduzida para a chegada do resultado final.

Com a paleta estabelecida, é repetido o primeiro processo, onde foram identificados quais cores mais representavam cada bloco. Para não usar a mesma cor em diferentes elementos gráficos, foi estabelecido 3 cores principais para cada bloco, uma cor principal e sua versão mais escura e uma cor oposta para completá-la quando necessário;

Esta paleta cromática será utilizada principalmente nas ilustrações, porém as 3 cores selecionadas para cada bloco serão aplicadas principalmente para diferenciar os capítulos. A primeira aplicação estará presente já nas divisões de capítulos, assim

como nos títulos e elementos gráficos das páginas, como capitular e número da página.

A escolha das cores se deu pela sua presença e destaque em cada painel. No painel nórdico os tons de azul e marrom eram os mais expressivos, por isso foram selecionados dois tons de azul e um de marrom com um tom mais suave. Já para o Japão, a cor que mais se destacava era o vermelho, como não havia outra cor que se repetisse tantas vezes no painel, foi selecionado uma oposta para gerar mais contraste.

Por fim a brasileira seguiu um padrão um pouco diferente dos demais por fins estéticos, isso porque a cor mais comum era o verde, porém o livro ficaria com tons de destaque muito frios. Por isso, foi selecionada como principal a segunda mais recorrente, o amarelo; e como complementar o verde e um tom mais escuro de amarelo.

Nota-se que para criar um conjunto muito grande de ilustrações, muitas vezes se faz necessário o uso de cores não presentes na paleta original, por isso são criadas variantes com base nas originais conforme a demanda.

Figura 50- Paleta de cores principais de cada bloco.

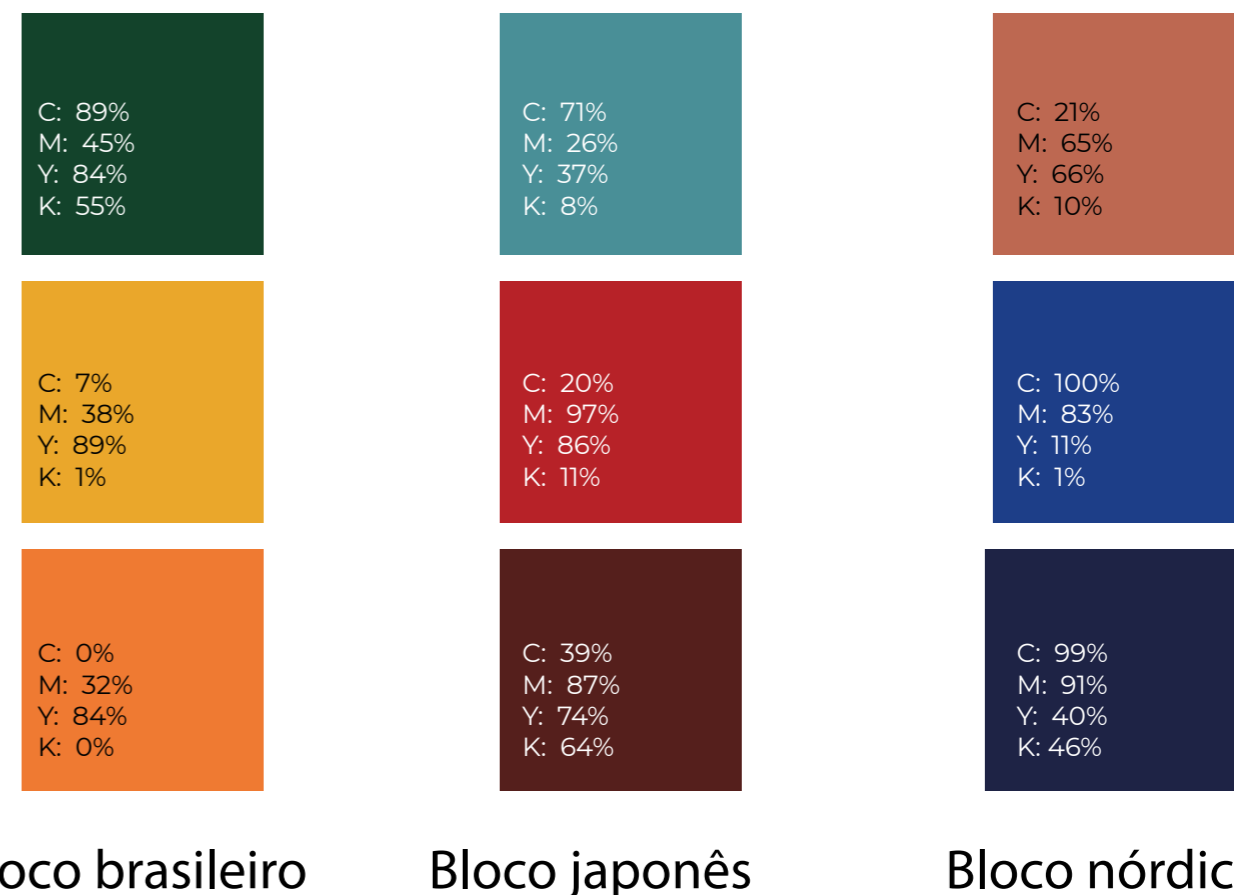
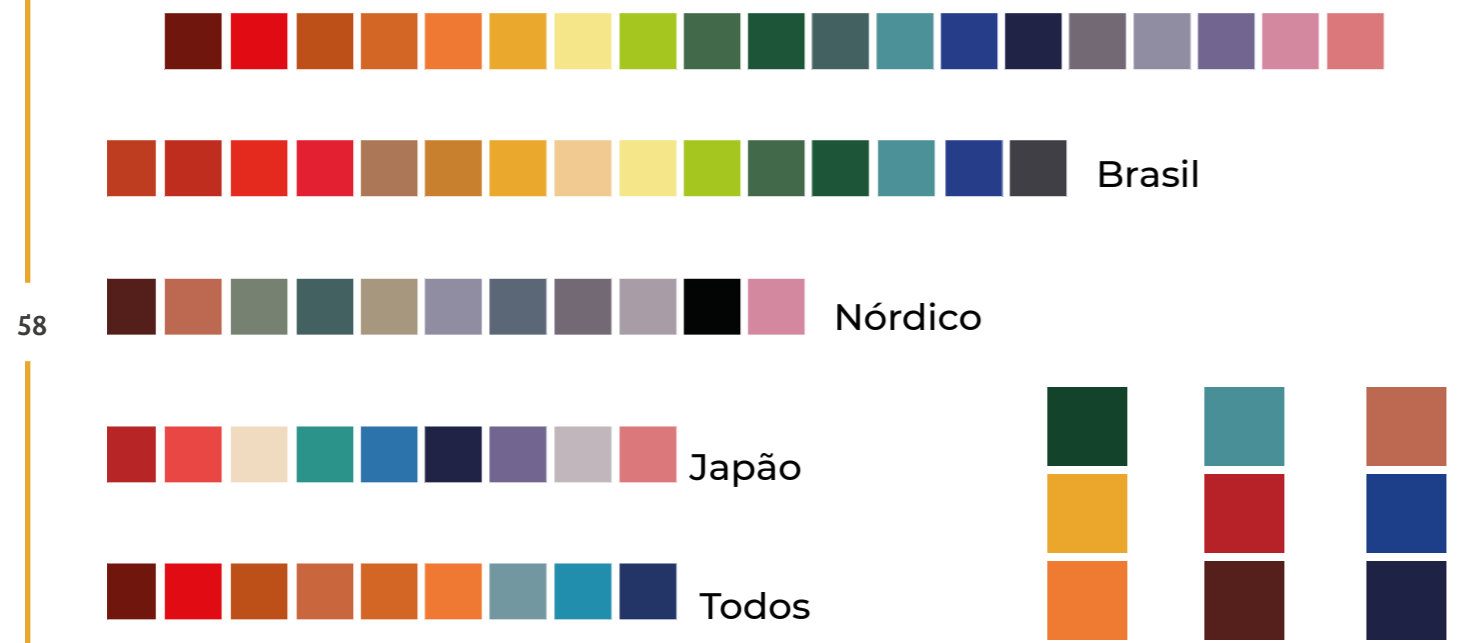


Figura 51- Paleta de cores das ilustrações e elementos gráficos.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

## 4.9 Elementos gráficos

Os elementos gráficos presentes nas páginas são o número da página e o nome do capítulo com a cor principal de cada bloco. Foi usado uma linha colorida para dar mais destaque a estas informações. Também optou-se pelo uso da capitular em cada início de uma lenda, usando a cor e fonte do título, Bree Serif.

Figura 52- Elementos gráficos página da direita.

**Saci**

O Saci é uma figura enigmática do folclore brasileiro, trata-se de um menino muito travesso com habilidades mágicas e que adora pregar peças nas pessoas por diversão. A lenda do Saci Pererê é uma das mais conhecidas e respeitadas do nosso país, existindo inúmeras versões diferentes contadas em todas as regiões do Brasil e em algumas regiões da América Latina.

Popularmente, conta-se que o Saci trata-se de um menino bem pequeno de pele negra, sem cabelos ou pêlos pelo corpo e que possui somente uma das pernas. Ele sempre é visto usando um gorro vermelho em sua cabeça, o qual lhe fornece poderes mágicos incríveis.

Algumas pessoas dizem que não existe somente um Saci, mas que na verdade trata-se de uma espécie, existindo muitos indivíduos vivendo por aí, explicando o porquê de tantos relatos espalhados por diferentes regiões do país. Segundo essa teoria, todo Saci nasce a partir de um broto de bambu e assim como as borboletas, que ficam nos casulos, eles repousam um

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 53- Elementos gráficos página da esquerda.

tempo de suas vidas dentro humana. Na verdade, não se tratava de uma mulher qualquer mas sim de uma índia guerreira muito habilidosa, filha do pajé de sua comunidade. Sua força e desse bambu, passando por uma metamorfose que dura exatamente 7 anos, até que estejam prontos para sair. Esses seres podem viver até 70 anos de idade, mas depois de uma vida de travessuras, acabam morrendo e se transformando em um cogumelo venenoso da floresta.

O poder principal do Saci vem do comportamento muito agitado e de seu espírito brincalhão, ele é capaz de criar redemoinhos de vento, responsáveis por arrastar objetos, folhas e galhos, por onde passam causam muita confusão. Nas versões mais antigas da lenda, ele é considerado um guardião da floresta e usa seus poderes para protegê-la com coragem dos que a fazem mal. No entanto, sua fama na região sul do país não é das melhores, pois seu temperamento infantil é confundido como maldoso e suas habilidades são consideradas demoníacas por muitos.

Por brincadeira ou por maldade, o hobby preferido do Saci é pregar peças nas pessoas, dizem que ele adora esconder ferramentas de trabalho,

Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

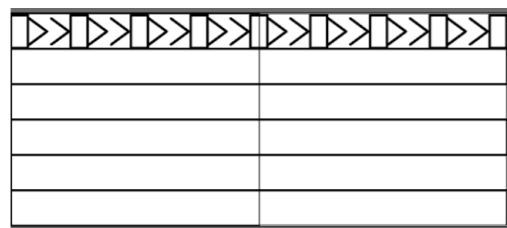
No canto das páginas, precisamente nas margens laterais, foi adicionado na esquerda o número da página em questão. Já na direita está a sinalização do capítulo em questão. Ambos são ornamentados com uma linha e todos tem a cor tema de cada capítulo. Sendo que a capitular e o nome do capítulo estão na mesma cor, já a linha está em um tom mais escuro da mesma.

Para divisão dos capítulos foi criado uma estampa abstrata baseada em um elemento de cada povo abordado no capítulo em questão. Também foi feito um desenho

de um personagem daquele universo folclórico que não necessariamente esteja em uma das lendas apresentadas mas que possui grande relevância. Esse personagem foi feito para preencher espaço na folha oposta ao número e nome do capítulo

No primeiro bloco, o brasileiro, o grafismo foi inspirado em pinturas corporais indígenas, porém, para não ofender nem um povo, ela não possui um significado, são somente formas geométricas semelhantes às usadas nas pinturas. Na sua criação primeiramente foi dividida a página em 6 linhas, depois foi estabelecido um primeiro padrão com um espaço de respiro que se repete até o final da página.

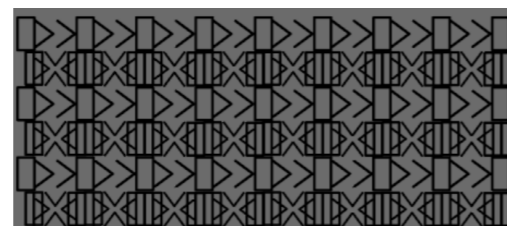
Figura 54- Processo de criação do grafismo parte 1.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Para outra linha, foi criado outro padrão que se alinha com a base de cima, após isso os dois padrões são espalhados nas linhas abaixo.

Figura 55- Processo de criação do grafismo parte 2.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Por fim, foram retiradas as formas guias e a estampa está finalizada.

Figura 56- Processo de criação do grafismo parte 3.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Com o grafismo finalizado aplica-se a cor na página, o nome do capítulo e na folha oposta a ilustração do personagem folclórico referente àquele universo. A escolha de aplicar este desenho se deve ao fato da página par do *spread* ficar sem nem um elemento, então para equilibrar com a oposta foi decidido colocar um elemento do folclore. Ou seja, foi uma questão estética. O motivo da representação da mula sem cabeça se deve ao fato de que infelizmente esta lenda tão importante não pode ter sido contada no livro por falta de tempo, assim esta foi a forma dela está presente no livro.

Figura 57- Grafismo capítulo brasileiro.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

O mesmo esquema de criação foi aplicado para o capítulo japonês, com a diferença que desta vez o grafismo foi inspirado em estampas típicas japonesas, usadas em tecidos de roupas tradicionais como o Kimono. Já o personagem folclórico escolhido foi Maneki Neko.

Figura 58- Grafismo capítulo japonês.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Por último, no Nórdico o grafismo foi inspirado em runas nórdicas, mas assim como acontece no capítulo brasileiro, elas somente têm as formas geométricas semelhantes, sua sequência não tem um significado verdadeiro. Já os personagens folclóricos escolhidos foram os lobos Sköll e Hati que perseguem o sol e a lua respectiva-

mente, eles são mencionados em algumas partes do livro, como no conto Ragnarok.

Figura 59- Grafismo capítulo nórdico.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Para contextualizar melhor o leitor onde se passa aquelas lendas narradas em cada capítulo, foi adicionado um mapa mundi com o local onde se passa o capítulo destacado seguido da página de divisão.

Figura 60- Mapas.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

## 4.10 Processos da ilustração

Para a criação das artes foi usado a “Metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico”, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016), que consiste em uma busca de palavras chaves e símbolos que ajudaram na construção da ilustração final. Neste relatório serão apresentados somente 3 processos de ilustrações feitos para um para cada bloco do livro.

A primeira lenda a ser representada no bloco brasileiro é a lenda da sereia lara. Primeiramente, no texto foram escolhidas palavras chaves que ajudam a criar uma narrativa visual, são elementos que contribuem para a representação do cenário, das ações, aparência e a personalidade dos personagens da trama. Tendo isso em mente, foram escolhidas as seguintes palavras presentes na lenda: Cabelos compridos e negros, beleza, sereias, enfeitiçado, águas, pescadores, mata e peixes.

Como neste caso, por se tratar de um elemento visual, somente o uso das pala-

avras não seria o suficiente para sustentar uma mensagem a ser transmitida. Por este motivo, é preciso fazer uma busca visual para melhor elucidar o que temos em mente na hora da criação e para ajudar na base de referências na edificação da ilustração.

Figura 61- Painel semântico lara.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 62- Página 1 e 2 da Lenda Iara.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

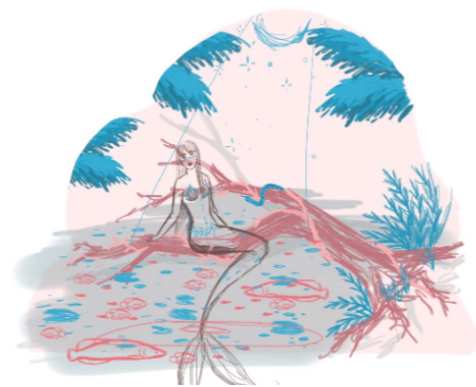
Com a busca completa é iniciado a diagramação da primeira página, pois como se trata de uma diagramação onde o texto contorna as imagens, é preciso ter uma noção de que forma ilustração pode ser feita sem atrapalhar a leitura do texto verbal e planejá-lo em relação à ilustração de modo que ambos fiquem bem integrados entre si, mas ainda com áreas de "respiro", contudo prezando por um projeto gráfico sintético num formato que facilite o manuseio evite o desperdício de papel.

Assim a primeira mancha da ilustração é criada, com a área delimitada é possível trabalhar os primeiros esboços. Foi decidido não criar um estilo específico para o livro, mas sim trabalhar o traço pessoal da autora, facilitando a criação do projeto e aumentando a liberdade criativa da desenhista.

Os traços pessoais da autora são mais curvilíneos e arredondados, por isso procurou-se já trabalhar fontes com essa característica, assim o projeto já apresentaria um conjunto característico.

Um detalhe que pode ser visto, é que muitos elementos são adicionais depois dos esboços, assim como uns são excluídos durante o processo de pintura.

Figura 63- Esboço da página 1 da lenda Iara.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 64- Esboço da página 2 da lenda Iara.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Terminado os esboços e validado a ideia central é iniciado o detalhamento de traços à blocagem\* e colorização e, por fim, à finalização da ilustração. Nesta última etapa são incluídas algumas texturas, brilhos, sombras e efeitos se necessários.

Para facilitar o trabalho e por ser mais confortável para a autora e ilustradora deste projeto, optou por criar as ilustrações no dispositivo Ipad e usando o programa Procreate (Software disponível na App Store). Como o software não oferece a criação de imagens vetoriais, escalonáveis, mas sim imagens bitmap, as ilustrações foram criadas em um tamanho relativamente grande e na qualidade de 360 ppi\*, para que quando forem para a diagramação estas ilus-

trações não percam qualidade. Isso abre uma desvantagem, pois o software limita a quantidade de camadas no desenho para algo em torno de 28 camadas, o que exigiu que a autora fosse mais assertiva durante o processo de ilustrar.

Percebe-se que muitos detalhes estão em tamanho pequeno, isso foi proposital e foi feito para forçar o leitor a procurar animais pequenos escondidos ao decorrer do livro. Durante a criação das ilustrações, além da técnica já apresentada, buscou-se representar animais nativos das regiões apresentadas. Muitas destas espécies não são meramente inventadas, mas representações de animais reais, que muitas vezes se encontram ameaçados de extinção.

Pode-se dizer que a procura de representação nativa não é meramente ilustrativa, ela também serve para mostrar a diversidade e junto a mensagem de muitas lendas, a conscientização sobre a preservação da fauna e flora mundial. Pois, o público alvo é mais adepto para novas ideias e não desejamos que as próximas gerações estejam limitadas a verem animais e plantas tão ricos apenas por gravuras.

\* **Blocagem** é etapa onde o desenho é preenchido com formas coloridas para estudo da melhor combinação dos valores de brilho e preenchimento.

\***DPI** é a quantidade de pixels por polegada em resolução de imagem digital.



Figura 65- Ilustração página 1 da lenda Iara finalizada.



Figura 66- Ilustração página 2 da lenda Iara finalizada.



A primeira lenda japonesa adaptada foi Tsurara-onna, a partir do momento em que o bloco 1 foi finalizado o foco das cores do próximo bloco são pensadas com base na paleta principal daquele tema. No caso do segundo as cores principais são o vermelho e o azul para complementar e gerar contraste, por isso estão muito mais presentes estes tons nestas ilustrações. Além disso, o clima e a cultura local também influenciam as cores e os cenários, diferente do Brasil, o Japão é um país com clima temperado, com invernos rigorosos, montanhoso e totalmente cercado pelo mar.

Para começar, novamente foram escolhidas palavras-chave que passam a ideia da história. Depois disto, estas palavras são usadas para fazer um painel de referências. Com a página diagramada, é delimitado um espaço para o esboço inicial da ilustração.

Figura 67- Painel semântico Tsurara-onna.

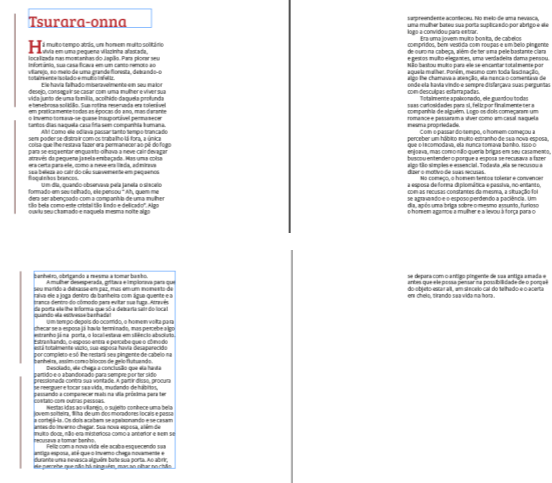


Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Com a diagramação pronta, observou-se que como esta lenda era relativamente grande o espaço ficou limitado para que o texto não avance-se a uma terceira página. Por isso o esboço teve que ser pensado de forma diferente dos demais, se limitando apenas ao centro das páginas duplas, o que também abriu chances de erros e cortes estilísticos ocasionados pela dobra. Assim,

cada ilustração foi cuidadosamente pensada para que seus principais significados e elementos gráficos não fossem comprometidos pelo processo de montagem das páginas duplas, sempre reservando personagens ou temas gráficos principais mais à esquerda ou à direita, alojados em uma das páginas.

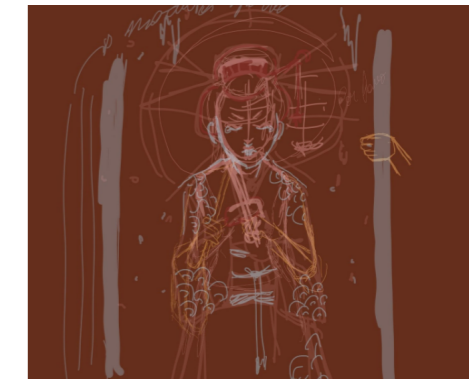
Figura 68- Página 1 e 2 da lenda Tsurara-onna.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

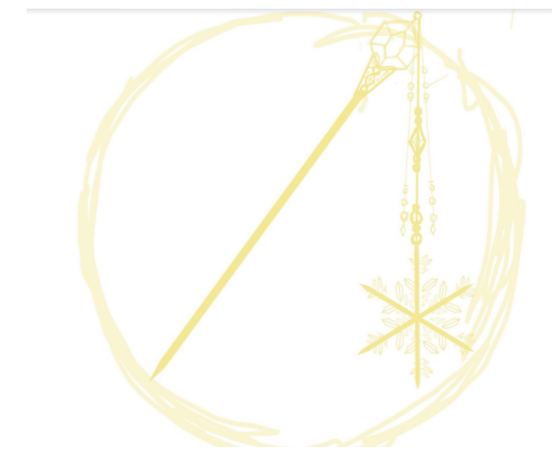
Como a ilustração acabou limitada a um espaço de um círculo, por isso foi usado esta forma como fundo.

Figura 69- Esboço da página 1 da lenda Tsurara-onna.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 70- Esboço da página 2 da lenda Tsurara-onna.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

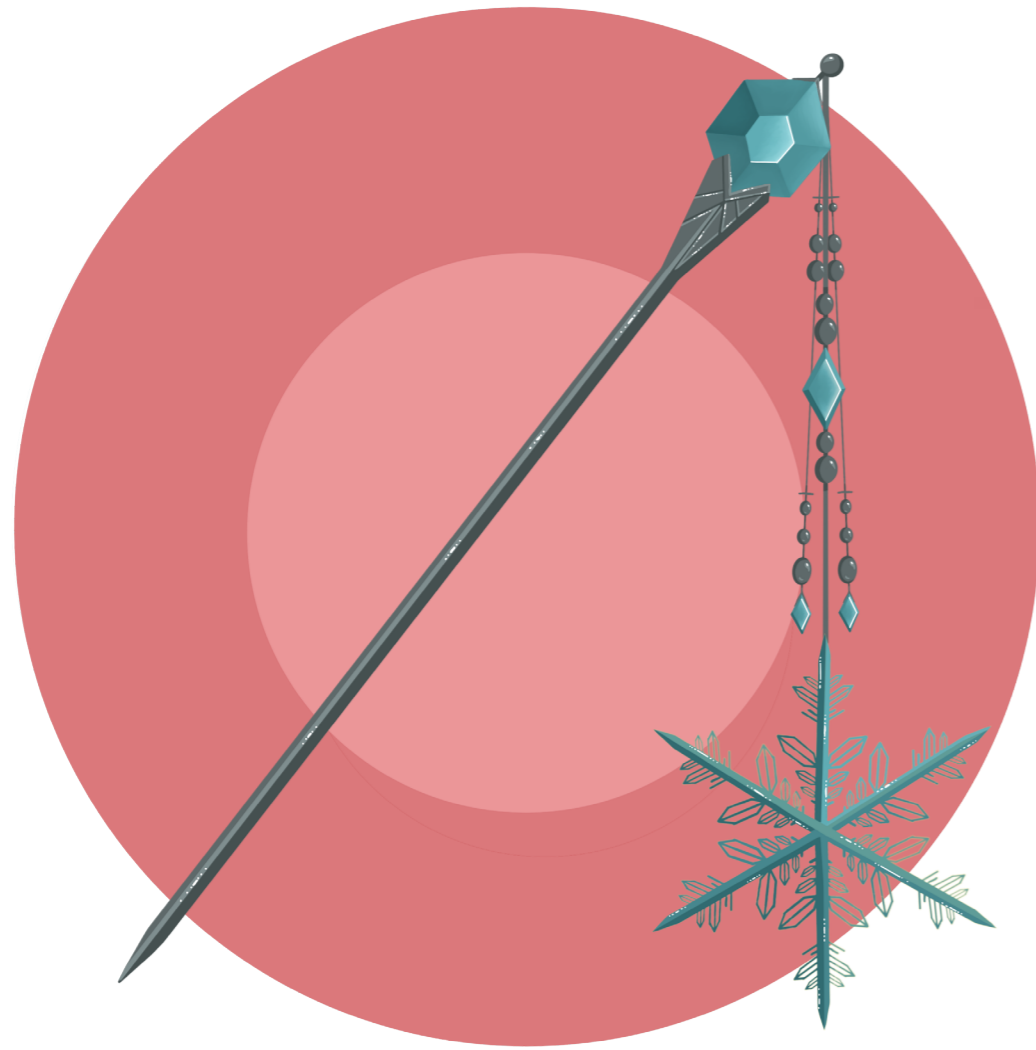
Atraves destes desenhos é possível perceber que nem sempre os esboços são complexos, alguns são realmente muito diferentes da obra final, uma vez que essa vai sendo construída aos poucos. Enquanto isso, alguns esboços saem praticamente prontos para serem pintados. A autora do projeto também tem preferência por fazer as artes com um fundo de cor escura, para assim conseguir visualizar melhor as cores e seus contrastes.

Depois de pintar as imagens foi adicionado um brilho de luz a chama da lâmparina, para isso foi feito uma bola maciça amarela e foi usado o desfoque gaussiano, depois disto foi diminuindo a opacidade.

**Figura 71-** Ilustração página 1 da lenda Tsurara-onna finalizada.



Figura 72- Ilustração página 2 da lenda Tsurara-onna finalizada.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Para o último bloco, o nórdico, buscou-se usar cores mais frias e escuras do que nos blocos anteriores, isso porque o clima do local favorece esses tons. A primeira lenda escrita deste bloco é sobre a árvore da vida nórdica, a Yggdrasil. Outro ponto que chama a atenção neste conto é a curiosidade sobre seus frutos mágicos que são guardados por guerreiras nórdicas chamadas Valquírias. Com isto definido partimos para criação do painel semântico.

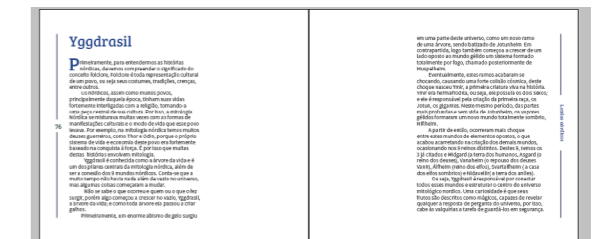
Figura 73- Painel semântico Yggdrasil.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Com o painel de referências completo, foi observado o espaço onde as ilustrações poderiam ocupar, notou-se que se fosse feita uma árvore com ramos que adentrasse mais na coluna de texto haveria um grande vazio em uma das páginas, fazendo com que talvez fosse interessante explorar melhor este local. No entanto, ficou claro que a árvore da vida precisaria estar na primeira página em destaque, pois estamos contando sua história.

Figura 74- Página da lenda Yggdrasil.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

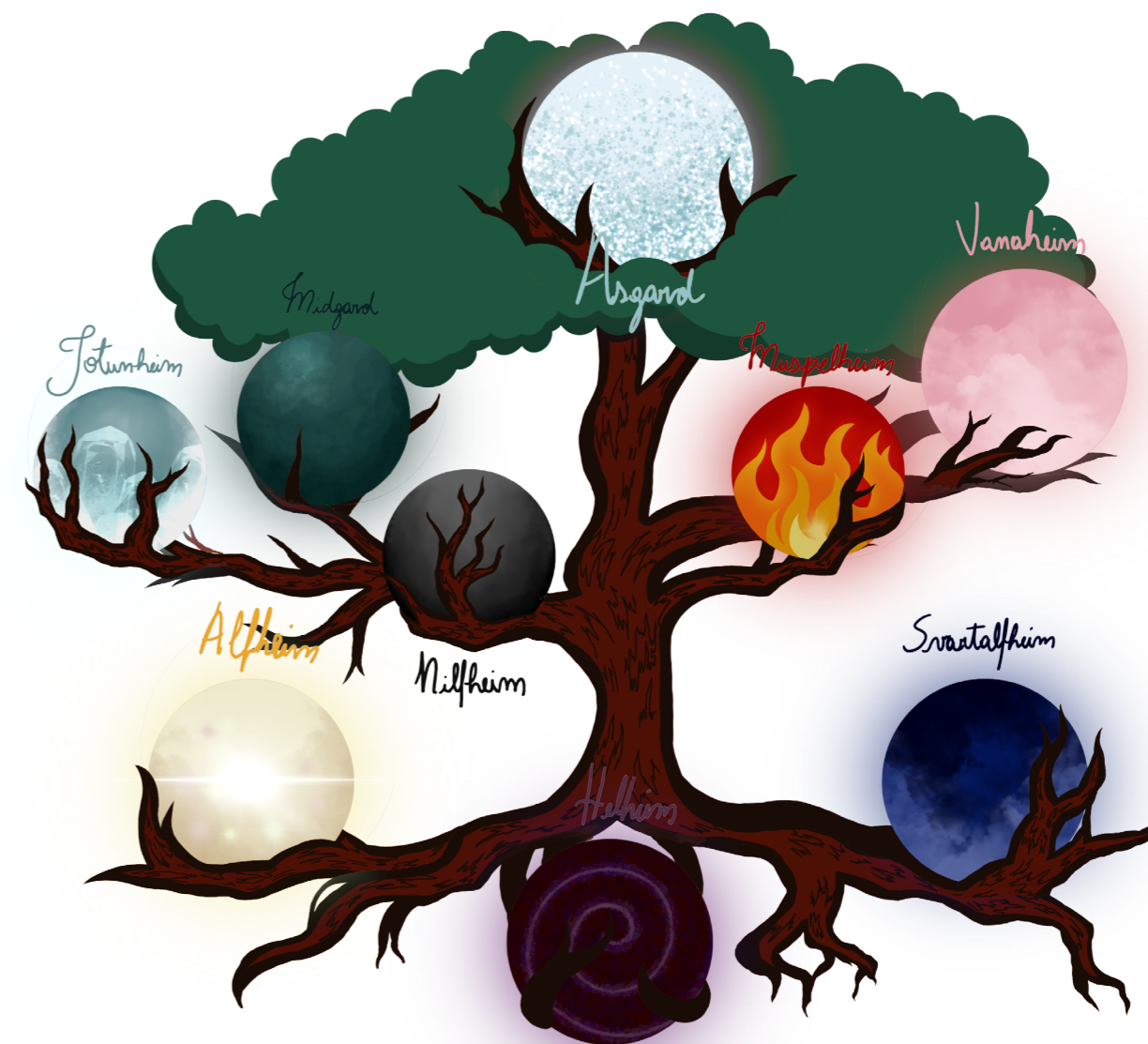
Figura 75- Esboço da página 1 da lenda Yggdrasil.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

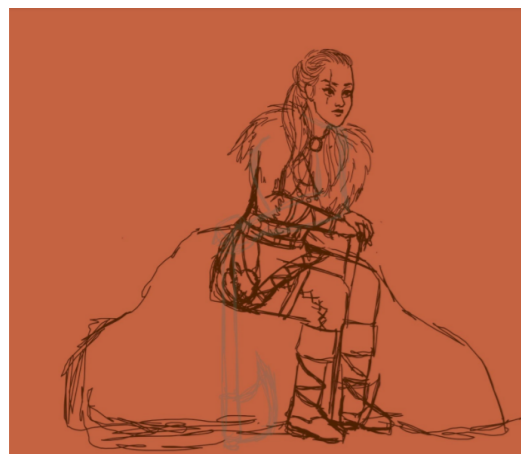
Com todos estes pontos completos dá se inicio a criação das ilustrações, começando pelo esboço e depois finalizando com a pintura. Estas ilustrações requeiram a utilização de alguns pincéis de textura, pois cada mundo nórdico tem características próprias que diferem entre si. Mesmo assim, para identificar melhor quais são eles, foi escrito seus nomes próximos às suas representações na árvore da vida.

Figura 77- Ilustração página 1 da lenda Yggdrasil finalizada.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 76- Esboço da página 2 da lenda Yggdrasil.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 78- Ilustração página 2 da lenda Yggdrasil finalizada.



## 4.11 Capa, contra capa e sumário

Para expressar a ideia de 3 diferentes blocos culturais foi decidido que na capa iria ser representado com uma das suas ilustrações. Foi escolhido para representar o bloco brasileiro a lenda da lara, para o bloco japonês foi escolhido a lenda da Tsurara-onna e por fim para o bloco nórdico foi escolhido O rapto de Iduna .O título ficou em preto ao meio da página e foi feito com a fonte display padrão dos títulos e capitulares, Bree Serif, por fim, algumas letras foram pintadas com as cores principais dos capítulos e feito um grafismo semelhante a de cada divisória de capítulo dentro da letra.

Para a contracapa o processo foi semelhante ao da capa, porém essas ilustrações, assim como as presentes no sumário foram feitas como as ilustrações das divisórias de capítulo, com uma mancha colorida e desenhos traçados em branco. Foram escolhidos para estampar a contracapa 3 personagens que tem suas lendas contadas no livro, novamente a lara para o Brasil, o Mimir

para os nórdicos e a Kitsune para o Japão.

Por fim, o sumário foi feito em forma de pequenos blocos com o número do capítulo em destaque e as lendas enfileiradas. Para preencher os espaços vazios foram feitas ilustrações como as da contra capa.

Figura 79- Contracapa e sumário.



Figura 80- Ilustração página 2 da lenda Yggdrasil finalizada.



## 5.0 Prototipação

### 5.1 Fechamento do Arquivo

Para este livro optou-se pela impressão em offset com gramatura de 90 g/m. O livro ficou com 104 páginas, 52 folhas com tamanho aberto de 20,5 cm X 46,5 cm e com uma sangria de 0,4 mm para cada margem. Optou-se por este papel e esta gramatura para o miolo por ser o padrão da maioria dos livros impressos.

Já a capa é feita encadernação tipo capa dura com processo de impressão também em offset 4/4 cores e tem a lombada definida com 6,147 mm, resultado obtido através da seguinte fórmula:

Figura 81- Cálculo da lombada.

$$104 \times 2 \times 90 : 28800 = \text{fica } \mathbf{6,147 \text{ mm}}$$

O tamanho final do arquivo da capa enviado para a gráfica foi 21,84 cm x 46,6 cm, optou-se também por um processo de acabamento de laminação fosca para valorizar mais a capa.

## 5.2 Protótipo

Este foi o resultado impresso:

Figura 82- Páginas do livro impresso, parte 1.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

Figura 83- Páginas do livro impresso, parte 2.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.



Figura 84- Páginas do livro impresso, parte 3.



Fonte- Desenvolvido pela autora do projeto.

## 6.0 Considerações finais

A criação deste projeto como um todo demorou cerca de 8 meses, ele começou antes da disciplina PCC 1 da UFSC, durante o recesso do meu 7 semestre do curso de Design. Nesse período anterior eu comecei a escrever as histórias e logo, quando as férias terminaram, o projeto começou a ter início propriamente.

Conforme foi avançando as etapas iniciais da metodologia do Castro e Perassi (2018) não houveram tantas dificuldades, pois a ideia e o tema do livro estavam sendo elaborados desde o meu 3 semestre da graduação, quando eu fiz meu primeiro livro. Inclusive, a editora impressa no livro, Bolinho Doce, se trata do resultado de um trabalho anterior feito para o livro do Projeto Editorial (P5) do Design UFSC.

As dificuldades começaram a aparecer, como em todo projeto, quando o trabalho passou da fase da ideia para a prática. Muitos detalhes técnicos sobre a criação das páginas eu havia me esquecido com o

tempo e foi preciso rever alguns detalhes, como por exemplo o cálculo da página com a sangria.

Eu sempre tive dificuldade em entender o que era sangria em um projeto, pois durante o Projeto de Editorial, P5, eu precisei me afastar durante um longo período das aulas presenciais e mesmo com a explicação dos professores nunca ficou muito claro para mim. Meu orientador, Douglas, me ajudou muito e esteve bastante presente nessa etapa, me explicando pontos que ficaram perdidos por mim. Finalmente, depois de 8 semestre de graduação graças a esse projeto e ao meu orientador, eu finalmente consegui compreender e desenvolver um livro ilustrado do início ao fim, inclusive fechar o arquivo gráfico da melhor maneira possível,

O mesmo ocorreu com as fontes, primeiramente foram feitos testes de escolha de forma separada das fontes de texto e de título, sendo feitos testes de combinação apenas com as com a nota superior. Ocorreu que as duas finalistas de texto não se encaixavam com as fontes displays que eram muito mais informais e artísticas, isso trouxe a necessidade de uma nova seleção com fontes serifadas mais sérias e novos testes para depois uma combinação sur-

gir. Não acredito que isso tenha sido um erro, encaro isso como parte do projeto que mostram como sua visão sobre um assunto pode estar errada quando se põem em práticas e é preciso rever e aceitar que nem tudo vai ser como o esperado.

Durante a graduação esses pontos sempre foram complicados para mim e perceber que hoje eu consigo aceitá-los e encará-los de forma técnica, cedendo a minha opinião e encarando os fatos, mostram como a faculdade me fez amadurecer profissionalmente.

Mesmo que eu ainda não saiba se irei atuar de fato nesta frente de design, tanto ilustração como diagramação, fazer esse livro sempre foi um desejo pessoal. Inclusive, considerando também o interesse prosseguir em outra área, como o marketing, realizar este projeto me permitiu obter experiências que talvez eu não teria de outro modo e suas contribuições dialogam com esta outra área de interesse que possuo. Assim, o, este projeto me permitiu mais segurança para talvez para vir a atuar no que eu realmente gosto de fazer que é ser diretora de arte.

Por fim, acredito que a proposta que fiz para este Projeto de Conclusão de Curso foi alcançada, e este relatório é uma descri-

ção deste processo. Especialmente para o projeto prático, o livro em si, eu direcionei todas as minhas energias e tempo ao livro em si durante 8 meses e estou satisfeita de concluí-lo, mesmo que desejasse mais tempo, pois parece sempre haver pontos que gostaríamos de rever e solucionar de forma diferente. Com mais tempo, eu gostaria de ter gerado um livro, com 15 lendas para cada bloco e todas as páginas teriam ilustrações também nas suas margens exteriores, para que se tornasse um livro ainda mais marcante. De todo modo, espero que as crianças e jovens que possam vir a ter contato com este livro, possam se encantar e guardar suas histórias e imagens na memória.

Hoje, com este trabalho finalizado, consigo ver claramente minha evolução como profissional, especialmente quando comparo este livro com o meu primeiro feito para a disciplina de Metodologia de Projeto do terceiro semestre. Com o resultado obtido, se feito uma revisão dos textos por um profissional, me sentiria segura em enviá-lo para uma editora, pois sei que em questões de Design eu fiz um bom trabalho, fruto de muita dedicação e carinho.

É com este resultado satisfatório que eu me despeço do curso Design UFSC, foram anos bastante turbulentos mas que

trouxeram muitos aprendizados e desafios. Após 4 anos e meio, deixei a instituição como uma profissional segura de sua competência e disciplina, meu muitíssimo obrigado a Universidade Federal de Santa Catarina por tornar isto possível.

**Figura 85-** Ilustração Neko, o gatinho da sorte.



# Referências Bibliográficas

ANTUNES, Maria Fernanda Ferreira. Tipografia para Infância. IPC- Escola Superior de Educação de Coimbra, 2013.

ARBACHE, Ana Paula; CANEN, Ana; FRANCO, Monique. Pesquisando Multiculturalismo e Educação: o que dizem as dissertações e teses. XXIII Reunião Anual da ANPEd, Caxambu, MG, de 23 a 28 de setembro de 2000.

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BENJAMIN, Roberto. Conceito de Folclore. Projeto Encontro com o Folclore. Unicamp, 2011.

BRINGHURST, Robert. Elementos do Estilo Tipográfico: versão 4.0. São Paulo: Ubu Editora, 2018. 448 p.

BRITO, Danielle Santos. A importância da leitura na formação social do indivíduo, Periódico de Divulgação Científica da FALS Ano IV - Nº VIII, jun. 2010

CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO. VIII Congresso Brasileiro de Folclore, Salvador, Bahia, de 12 a 16 de dezembro de 1995.

CASTRO, Luciano de; PERASSI, Richard. Estruturação de Projetos Gráficos: a tipografia como base do planejamento. Curitiba: Appris, 2018. 154 p.

GOMES, Priscila Silva; NUNES, Myllena Rodrigues. A Importância das Ilustrações na Literatura Infantil e a Necessidade de Formação de Leitores de Imagens. Universidade Federal de Campina Grande, PB, dez. 2014.

MEDEIROS, Diego Piovesan; TEIXEIRA, Felipe; GONÇALVES, Marília Matos. Metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico. Revista Vincci: Periódico Científico da Faculdade SATC, [s. l], v. 1, n. 1, p. 23-38, jul. 2016.

MEURER, Mary Vonni; GONÇALVES, Berenice Santos. Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial. Design e Tecnologia, [S.L.], v. 9, n. 19, p. 66-76, 30 dez. 2019.

PNAIC 2017. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa- Documento Orientador. Ministério da Educação Secretaria da Educação Básica , Brasília, DF, 2017.





**Iara**

**N**o fundo das águas turvas do rio Amazonas, vive uma bellissima criatura híbrida de voz hipnotizante, capaz de tocar o coração dos homens mais amados. Uma entidade metade mulher, metade peixe. Chamam-na de Iara, que quer dizer filha das Águas no idioma tupi-guarani.

Dizem que sua beleza é extraordinária e encantadora. Segundo as histórias a seu respeito, ela dispõem de olhos penetrantes de tons escuros, pele reluzente, cabelos compridos e negros como a noite.

Na metade de seu corpo, ao invés de pernas, a uma cauda semelhante a um rabo de peixe, com númeas escamas. Já sua voz detém poderes mágicos-que ela usa para atrair os homens, através de doces e melancolicas canções.

A melodia cantada por Iara enfeitiça os pescadores e os mais desavisados que navegam pelas águas do rio Amazonas e seus afluentes. Ao ouvir a canção, o indivíduo imediatamente acaba enfeitado e abandona sua embarcação para adentrar ao rio. Ele segue cada vez mais fundo seguindo a voz penetrante e acaba despertando somente quando já é muito tarde e profundo para voltar a tempo às margens, o que o faz se afogar até a morte.

Não se sabe ao certo qual a origem da sereia, mas existe uma versão que conta que de fato Iara já foi humana. Na verdade, não se tratava de uma mulher qualquer mas sim de uma índia guerreira muito habilidosa, filha do pajé de sua comunidade.

Sua força e beleza motivaram a sie a inveja em muitos de sua tribo, até mesmo seus próprios irmãos, que tinham ciúmes de seus talentos e força de vontade.

Tamamha era a raiva de seus irmãos que eles arquitetaram um plano para tomar tirar sua vida. Em uma noite escura, eles decidem pôr em prática seu plano e a atraem a uma emboscada, cercando-a de todos os lados. No entanto, a jovem guerreira ao perceber o vilatório disposto ato se defendeu com maestria de seus inimigos, tirando a vida de todos os que tramaram contra sua vida.

Desolada pela traição de seus entes queridos e temendo

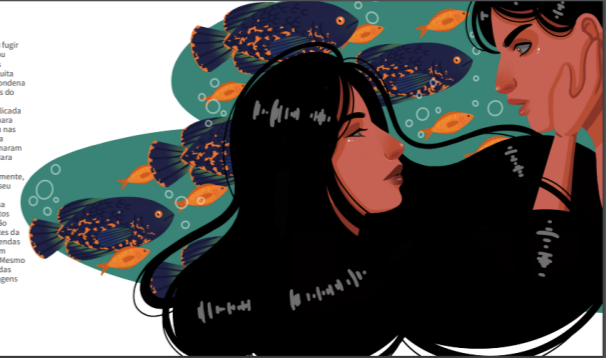
perder seu poder e por fim colocavam a criatura em uma garrafa de vidro, para que assim ele tivesse como escapar da emboscada. Porém, hoje em dia para se saber algo sobre a floresta basta consultar livros, para que desta forma os Sacis possam viver livremente suas vidas, brincando para alguns, malvado para outros, apenas uma colíria é certa, a Saci é sem dúvida um dos personagens mais importantes e conhecidos do folclore brasileiro. Diversos autores contribuíram para manter viva sua história até hoje, como é o caso de Monteiro Lobato, que transformou em um dos personagens da sua obra "O Sítio do Picapau Amarelo".

Para comemorar o homenagear o folclore e essa figura, hoje o dia 31 de outubro é considerado o dia do Saci Perere no Brasil.

as ações vingativas de seu próprio pai, Iara tentou fugir adentrando a mata densa. Mas dias depois, acabou sendo rastreada e capturada por índios guerreiros espartanos de sua tribo a mando do pajé. Com muita raiva pela perda de seus amados filhos, o pajé a condena pela morte de seus irmãos a ser lançada nas águas do Rio Negro, para a morte.

Em uma noite de lua cheia, a punição foi aplicada e seu corpo amarrado, foi atirado às águas frias para morrer afogado. No entanto, os peixes que vivem nas águas se aglomeram ao redor de seu corpo para a salvarem, através da magia luz da lua transformaram seu corpo em de uma bela sereia. A partir disso, Iara passa a viver com as criaturas aquáticas e como vingança por ter sido condenada à morte injustamente, ela atrai todos os homens que se aproximam de seu território para a afogá-los.

Um fato curioso desta lenda é referente a sua origem, pois apesar de conter inúmeros elementos culturais do nosso país, se trata de uma adaptação brasileira dos contos europeus sobre sereias. Antes da chegada dos portugueses não havia registro de lendas indígenas envolvendo sereias, apenas de haverem outros seres mágicos com histórias semelhantes. Mesmo assim, é uma das lendas mais lembradas e queridas pelos brasileiros, sendo um dos maiores personagens simbólicos de nosso folclore.



**Saci**

**O** Saci é uma figura enigmática do folclore brasileiro, trata-se de um menino muito travesso com habilidades mágicas que adora pregar peças nas pessoas por diversão. A lenda do Saci Perere é uma das mais conhecidas e respeitadas do nosso país, existindo inúmeras versões diferentes contadas em todas as regiões do Brasil e em algumas regiões da América Latina.

Popularmente, conta-se que o Saci trata-se de um menino bem pequeno de pele negra, sem cabelos no pelo pelo corpo e que possui somente uma das pernas. Ele sempre é visto usando um gorro vermelho em sua cabeça, o qual lhe fornece poderes mágicos invisíveis.

Algumas pessoas dizem que não existe somente um Saci, mas que na verdade trata-se de uma espécie, existindo muitos indivíduos vivendo por aí, espalhados o porquê de tantos relatos espalhados por diferentes regiões do país. Segundo essa teoria, todo Saci nasce a partir de um tronco de bambu e assim como as borboletas, que ficam nos casulos, eles repousam um tempo de suas vidas dentro humana. Na verdade, não se trata de uma mulher qualquer mas sim de uma índia guerreira muito habilidosa, filha do pajé de sua comunidade. Sua força e destreza bambu, passando por uma metamorfose que dura exatamente 7 anos, até que estejam prontos para sair. Esses seres podem viver até 70 anos de idade, mas depois de uma vida de travessuras, acabam morrendo e se transformando em um cogumelo venenoso da floresta.

O poder principal do Saci vem do comportamento muito agitado e de seu espírito brincalhão, ele é capaz de criar redemoinhos de vento, responsáveis por arrastar objetos, folhas e galhos, por onde passam causam muita confusão. Nas versões mais antigas da lenda, ele é considerado um guardião da floresta e usa seus poderes para protegê-la com coragem dos que a fazem mal. No entanto, sua fama na região sul do país não é das melhores, pois seu temperamento infantil é confundido como malicioso e suas habilidades são consideradas demoníacas por muitos.

Por brincadeira ou por maldade, o hobbitz perereado do Saci é pregar peças nas pessoas, dizem que ele adora esconder ferramentas de trabalho,



apagar luzes e velas para assustar as pessoas e brincar recipientes dos ingredientes para atrapaalhar os coelhinhos. Dentro todas as pegadinhas pregadas, a mais retrabada é a de incomodar os pobres cavaleiros, assustando os animais de noite e tirando suas crias. Também é costume dele assobiar no meio da mata para que os viajantes que passam pelas trilhas se assustem, eventualmente isso acaba confundindo alguns, que acabam se perdendo pela floresta.

Além da capacidade de criar e usar o vento ao seu favor, ele também possui muitos conhecimentos antigos sobre as plantas e ervas da floresta, os quais usa para criar medicamentos naturais para curar animais e até pessoas. Isso é reflexo das primeiras versões da lenda, contadas pelos índios nativos, que consideravam o Saci um indolente protetor da mata e detentor da sabedoria da floresta.

Algumas pessoas capturavam Sacis para obter seus conhecimentos sobre a mata. Para prendê-los, elas jogavam uma peneira no meio de seu redemoinho no momento exato em que ele estivesse passando. Após isso, retiravam rapidamente seu gorro vermelho para que ele acabasse perdendo seus poderes e por fim colocavam a criatura em uma garrafa de vidro, para que assim ele tivesse como escapar da emboscada. Porém, hoje em dia para se saber algo sobre a floresta basta consultar livros, para que desta forma os Sacis possam viver livremente suas vidas, brincando para alguns, malvado para outros, apenas uma colíria é certa, a Saci é sem dúvida um dos personagens mais importantes e conhecidos do folclore brasileiro. Diversos autores contribuíram para manter viva sua história até hoje, como é o caso de Monteiro Lobato, que transformou em um dos personagens da sua obra "O Sítio do Picapau Amarelo".

Para comemorar o homenagear o folclore e essa figura, hoje o dia 31 de outubro é considerado o dia do Saci Perere no Brasil.



## Curupira

Nas grandes florestas deste nosso país existe um grande símbolo de força e coragem, admirado e ao mesmo tempo temido por todos os nativos que já ouviram falar de sua história. Seu nome é Curupira e seu destino é proteger toda a fauna e a flora de qualquer um que queira fazer algum tipo de mal a estes.

22

Os relatos contam que o Curupira é uma figura humanóide de aparência estranha, seus cabelos parecem com as chamas das fogueiras, sua pele tem o tom verde das folhas e os pés são virados para o lado contrário do corpo, além disso, ele possui uma estatura bem baixa.

Apesar da aparência e da personalidade "aquentada" é um ser muito forte e habilidoso, dizem que ele corre muito rápido e ninguém pode acompanhá-lo, nem o mais veloz dos homens. Ele ainda usa seus pés para enganar os caçadores, deixando rastros ao contrário das trilhas e assim amarrar emboscadas para proteger os animais.

Quando percebe o perigo, usa seus assovios para avisar os animais para fugirem, habilidade essa que também é usada para confundir e assustar os inimigos. Como se

não bastasse todas essas aptidões físicas e de comunicação, o Curupira ainda pode usar magias capazes de criar alucinações e causar amnésia nos adversários, fazendo com que se percam.

Por mais que a aparência do Curupira seja descrita por muitos como maléfica, seu espírito é causa não apenas de medo, ele jamais fará mal para pessoas que vêm à floresta à procura de recursos para sobreviver. No entanto, quando percebe que as intenções do sujeito são ruins, não hesita em eliminar ou atormentar tanto que a pessoa ficará louca pelo resto da vida, quem quer que seja.

Porém, caso o Curupira confunda seus objetivos, existe uma maneira de escapar de sua fúria, basta dar nós em cipós e jogar pelo caminho, pois mais engraçado que parece, ele é perfeccionista e só parará de persegui-lo para desmanchar os nós.

Para acalmar seu espírito é para que ele não confunda as



Ilustração: Tereza

intencões dos que adentram as partes profundas da floresta, os indígenas costumavam deixar oferendas para agradar o dentro da mata. Podia ser fumo ou cacacha, penas ou mesmo flechas.

24

A lenda do Curupira uma das mais antigas que se tem registro, as primeiras anotações foram feitas pelo padre jesuíta José de Anchieta, por volta de 1534 a 1597. O relato escrito pelo padre retrata a criatura erroneamente como um demônio, porém ele é considerado um guardião da região de mata amazônica. Existem em diversas culturas e criaturas semelhantes ao Curupira e com as mesmas funções.

O nome Curupira vem do idioma tupi-guarani e supostamente significa "corpo de melão", porém não se sabe ao certo se essa é realmente sua definição. O governo do Estado de São Paulo nomeou o Curupira como símbolo estadual protetor da floresta, em 1970.

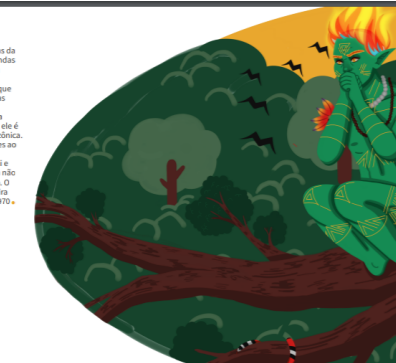


Ilustração: Tereza

## Boitatá

Por todo Brasil, contam-se várias histórias sobre uma criatura misteriosa, uma cobra gigante e mágica que vive em praticamente todos os biomas do país, sempre descansando nos galhos fortes das árvores. Ela desperta a curiosidade e o imaginário de muitos, e que a definem mas também a temem.

26

O Boitatá normalmente é retratado como uma enorme serpente de corpo flamejante e olhos penetrantes. Seu nome foi dado pelo grupo indígena tupi-guarani e significa no idioma tupi, algo como "cobra de fogo" (Boi=cobra e itá=fogo). Em alguns locais do país, também pode ser chamada de "fogo que come" e no Estado de Santa Catarina a criatura é descrita de forma diferente, não como uma cobra mas sim como um touro de 3 olhos flamejantes.

Boitatá é um dos guardiões mais antigos da floresta, a figura mística possui muitos poderes e é usa para proteger contra homens, principalmente os que tentam pôr fogo na mata. Para confundir e pegar

de surpresa seus inimigos, ela usa seus poderes de ilusão e se transforma em troncos em chamas, assim que se aproximam ela os ataca, queimando totalmente seus corpos.

Semelhante a serpente grega Medusa, que possui olhos mágicos, Boitatá também detém habilidades oculares. As histórias dizem que todos que foram capazes de olhar em seus olhos e sobreviveram ao encontro, acabaram perdendo a visão e ficaram totalmente loucos pelo resto de suas vidas.

Segundo a história, o Boitatá nasceu a muito tempo atrás e originalmente era uma cobra grande e comum, provavelmente se tratava de uma Sucuri. Na veia onde a cobra vivia, houve um período contínuo de chuvas fortes e com a subida dos rios a área acabou totalmente alagada. Os animais da floresta acabaram falecendo, mas a serpente conseguiu se agarrar em galhos e escapar, para sobreviver ela comeu os olhos de todos os animais que haviam morrido e acabaram com os corpos boiando nas águas. Dizem que os olhos



Ilustração: Tereza

deses pobres seres acabavam brilhando por causa da última luz que tinham visto antes do seu trinar fim.

Por mais que conseguissem comer os olhos daqueles que já se foram, isso não era suficiente para sustentar a cobra com seu enorme peso, que já muito fraque e cansada, acaba desfalecendo como os outros animais da mata. Pouco tempo depois, seu espírito voltou à vida com sua pele envolta em chamas brilhantes e com poderes mágicos, a transformação em Boitatá. Por isso, em algumas partes do Nordeste brasileiro, Boitatá é descrito também em espírito formado pelas almas das "comadões" que se foram e responsável por punir e recolher os pecados de quem tenta por fogo na floresta.

Com diversas variações, a lenda do Boitatá é uma das mais antigas registradas, os primeiros escritos foram feitos por mesmo padre que registrou outras lendas citadas neste livro, José de Anchieta, que mandava cartas sobre a nova terra e o costume de seus habitantes ao rei de Portugal.

28

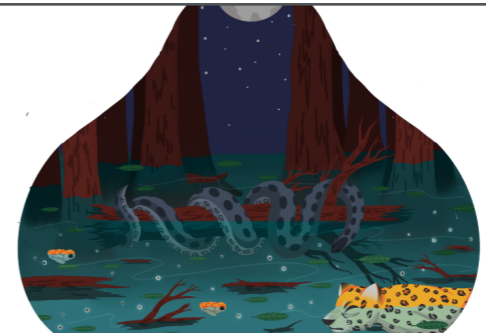


Ilustração: Tereza

## Boto

Dentre dos rios amazônicos vive uma espécie única de mamífero aquático, o boto cor-de-rosa, um dos animais mais esplendorosos da fauna sul-americana. Por ser um animal muito diferente dos demais, especialmente pela sua cor, chama muita atenção dos que cruzam com eles nas águas escuros dos rios, estimulando o imaginário popular das populações ribeirinhas.

20 Nessas regiões, é celebrado popularmente na noite de junho a festa de São João, uma forma antiga de homenagear os Santos católicos, costume que os portugueses trouxeram para o Brasil durante a época de colonização. Essas reuniões costumam atrair muitos visitantes que vivem distantes da região ao longo das margens dos rios.

Durante a festa, um homem muito bonito costuma aparecer se juntar às festas,



ninguém sabe quem ele é ou de onde vem, mas logo se mistura ao povo para se divertir. Se trata de um cara muito atraente, vestido a caráter, bonito, risonho e sapatos todos brancos.

Muito divertido e charmoso, logo acaba chamando a atenção das moças mais deslumbrantes do povoado, costumando escolher apenas uma jovem, que ainda seja virgem, para dançar e se divertir ao longo de todos os festejos de São João. Essas comemorações acontecem ao longo de 12 dias e o casal só se encontra durante os eventos, pois o rapaz desaparece misteriosamente a cada amanhecer, voltando do nada somente no dia seguinte ao amanhecer, surpreendendo sua amante que sempre se espere com esperanças de vê-lo de novo.

Moço desconfiado, chateado por seus sumiços repentinos e por não dizer nada sobre si mesmo, a jovem acaba esquecendo todas suas frustrações com relação ao jovem. Decidida em seguir seu coração, ela costuma ignorar os avisos de seus amigos e parentes que tentam lhe alertar

Ilustração: Tereza

sobre o comportamento estranho do homem. Para ela, o galanteador misterioso é sua alma gêmea e completamente oposto pelo gênero, ela se entrega totalmente, de corpo e alma, aquele relacionamento tão breve e incerto, quase como se estivesse enfeitado.

Porém, e que é doce dura pouco, após o término do mês de fim das comemorações, ela se lembra de volta para sempre, as margens do rio sua verdadeira identidade se revela. Ao amanhecer, o homem se joga nas águas, tornando sua verdadeira forma, e de um lindo boto cor-de-rosa, que desaparece nas águas turvas. Durante todo período que estiveram juntos, ele tenta de voltar ao amanhecer para o rio, porque seu poder de transformação enfraquece a luz do sol. Ao amanhecer, o boto volta à farsa e ao seu amor de junho.

32 A pobre mulher não se dá conta e espera o amado novamente no outro dia, como nos anteriores, porém ela nunca mais o vê. Triste e desapontada, ela nunca abandona as esperanças de vê-lo algum dia. Mas se achava que esse o fim, está completamente enganada! Pois o boto a deixa com uma lembrança a amada, um bebê em seu ventre, no qual ela dará à luz meses depois do ocorrido.

Por esses motivos, em época de São João, os pais ficam em alerta e cuidam de suas jovens filhas para que elas não caiam no encantamento do boto e acabem grávidas. Também se tornou tradição no norte do país dizer que a mulher engravidou do boto, quando uma criança é abandonada pelo pai ainda na barriga da mãe.



Ilustração: Tereza

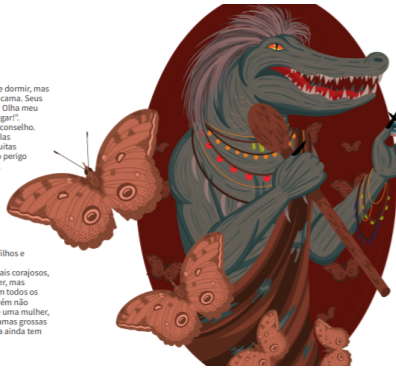
## Cuca

**J**á era tarde da noite e passava da hora de dormir, mas uma criança energética não queria ir para cama. Seus pais cansados lhe avisaram sobre o perigo: "Olha meu bem, criança que não dorme a Cucu vem pegar!"

Nem todas as crianças levam a sério o conselho. Quando os pais acabam pegando no sono elas passam a ficar soltas e desprotegidas, muitas vezes distraídas brincando, não percebem o perigo que se aproxima. É nessa hora que ela chega, sorrateira nas sombras, ela entra pela janela e joga seu encanto para que a criança não grite ou faça barulho, e a leva para sempre.

Essa não é uma bruxa comum, oh não, não... Ela é completamente medonha e sinistra, muito mais assustadora do qualquer bruxa malvada de contos de fada que os pais contam pros filhos e certamente muito mais malvada também.

Sua aparência gera calafrios até nos mais corajosos, pois seu corpo tem o formato de uma mulher, mas sua cabeça, ah, é de um enorme jacaré, com todos os dentes de um, sem sombra de dúvidas. Porém não pense que é só isso, o corpo pode até ser de uma mulher, mas a pele é verde e toda revestida por escamas grossas e as mãos são na verdade garras afiadas. Ela ainda tem



cabelos secos e bagunçados, além de uma voz rouca e profunda que ela usa para dar gritos altos que arrepiam até a alma dos que escutam.

Não se sabe ao certo o que ela faz com os meninos e meninas desobedientes que ela leva. Talvez ela use seus corpos como ingredientes para preparar poções, ou para, que seus enormes dentes afiados para devorá-los ainda vivos.

Para piorar, a Cucu só consegue dormir uma vez a cada 7 anos, por isso sempre consegue roubar casas com crianças durante a noite, sempre atrás de uma oportunidade para raptar mais um.

Para chegar perto sem ser vista, ela é capaz de usar feitiços para se transformar em mariposas.

A Cucu é uma criatura que pode viver por até 1000 anos e quando sua fim está próximo, em ovo aparece sempre de forma misteriosa próximo à sua doca. De dentro desse ovo sai uma outra Cucu, muito pior que a anterior em tudo.

À outra, por sua vez, tem de aceitar seu destino e usar um feitiço em si própria, transformando-se em um pobre passarinho triste, cujo único objetivo é cantar melancolicamente para todos ouvirem. Assim a outra toma seu lugar, como um ciclo sem fim de pura maldade.

Instagram: @bruxas

## Missa dos mortos

**E**m Ouro Preto, cidade localizada no Estado de Minas Gerais, havia uma pequena igreja que ficava ao lado de um cemitério, nela trabalhava um sacerdote sacristão que era responsável pela manutenção e proteção do local. Para facilitar seu trabalho, ele morava em uma casinha que ficava nos fundos do terreno da igreja.

Em uma noite escura e fria, o zelador após terminar seus afazeres, se recolheu aos aposentos e foi dormir.

No meio da madrugada, foi abruptamente acordado por sons e luzes que vinham da igreja, assustado com o barulho decide levantar de seus aposentos e verificar se não se tratavam de ladrões ou algum arruaceiro que perturbava a paz.

Para sua surpresa, ao adentrar no local, o zelador percebe que uma missa estava sendo realizada e a capela está cheia de fiéis sentados



nos bancos. Intrigado e sem entender do que se tratava a cerimônia naquela hora, ele decide acompanhar em silêncio aos fundos do local.

À medida que os preparativos para a missa começam, algumas coisas lhe chamaram a atenção. A celebração parecia normal, o padre estava arrumando as últimas coisas, os cálices estavam devidamente limpos e o incenso queimava por todo ambiente como de costume. Porém, algo pairava por aquele lugar, o ar estava pesado e mais frio do que de costume.

Além disso, todos ali presentes trajavam roupas pretas e permaneceram com as cabeças viradas para baixo em abstrato silêncio, como se estivessem rezando.

À medida que o padre começou a rezar a missa de conta, um costume popular, os pelos do zelador se arrepiaram todos. Mas foi quando o padre se virou para frente e falou em latim "Dominus Vobiscum" que seu coração acelerou mesmo, pois finalmente ele pôde ver que seu rosto na verdade era uma caveira.

Então ele percebeu que todos naquela missa estavam mortos, inclusive os coroinhas, muitos dos presentes inclusive já estavam só no esqueleto por baixo das roupas.

Completamente aterrorizado, o zelador saiu correndo da igreja e se escondeu embaixo de sua cama com muito medo, não sabendo ao certo o que tinha presenciado naquela ocasião. Apenas uma coisa é certa, a missa dos mortos foi rezada até o fim daquela sombria e escura noite.

Instagram: @bruxas

## Bruxas da praia de Itaguaçu

**E**ssa história começa em uma pequena ilha ao sul do país, cercada de inúmeras belezas naturais e um charme único. Seus habitantes eram em grande parte descendentes dos açorianos, portugueses que se instalaram em um arquipélago no meio do Oceano Atlântico, chamado Açores.

Com o passar dos anos, os moradores do Açores adquiriram aspectos culturais próprios e quando os portugueses vieram para o Brasil, eles também se instalaram em uma parte do país, colonizando a ilha de Santa Catarina. Desde que se mudaram para essa terra, começaram a aparecer inúmeras histórias sobre o local, relatos sobre aparições de criaturas misteriosas e a realização de atividades místicas tornaram-se muito comuns entre esses imigrantes que aqui passaram a morar.

Muitos diziam que a ilha carregava uma aura sobrenatural e se tratava de um canal entre o mundo profano e o reino dos homens. Por isso, muitas mulheres passaram a ser acusadas de bruxaria. Não precisa haver motivos para tal acusação, bastava ser estranha para os padrões da sociedade, solitária ou



conhecer os ensinamentos antigos sobre os poderes das ervas e benzeduras.

Com o passar dos anos, devido a essas histórias, a pequena ilha que se chamava Desterro na época ganhou fama e passou a ser conhecida como Ilha da Magia. Neste período, também foi anexado uma parte do continente ao seu território.

Entre essas histórias, uma passou a se destacar entre os moradores e viajantes que frequentavam a praia de Itaguaçu.

Essa praia é bastante peculiar porque nela existe uma formação rochosa bem marcante, tanto que muitas pessoas passaram a criar teorias de como essas pedras acabaram naquele lugar.

A teoria mais popular sobre o assunto conta que a muito tempo atrás, quando os primeiros colonos se instalaram naquela localidade, as bruxas da região estavam bastante empolgadas com a nova moradia e decidiram fazer uma grande festa nos moldes da alta sociedade europeia da época para comemorar.

Para celebrar, foram convidados muitos seres sobrenaturais, como os vampiros, demônios e lobisomens, junto com as criaturas místicas nativas das terras tupiniquins, a mula sem cabeça, a calopira, a curupira, botata, entre outras célebres figuras do folclore.

Instagram: @bruxas



O único que não foi convidado foi o Diabo, pois as bruxas não suportavam o cheiro forte de enxofre que ele exalava e odiavam ainda mais o que ele as obrigava a fazer quando o encontravam. Como o Diabo era orgulhoso e adorava aparecer, ele mandava cada uma beijar sua cauda como forma de submissão a ele. Por isso, foi pedido que nem um dos convidados o conta-se sobre a festa.

Porém, como a folclore costuma rolar, o Diabo acabou descobrindo por meio de um dos seus lacaios que suas algumas de suas discípulas bruxas amavam uma enorme festa e não haviam o convidado. Ao saber, ele ficou totalmente enfurecido, saiu de seus domínios infernais e se dirigiu até o local indicado para enfrentar as traidoras que festejavam sem ele.

Chegado lá, sua entrada foi triunfal, ele apareceu das chamas da grande fogueira que ficava no meio da praia e iluminava todas as som de trovões. Ao olhar ao redor, se deparou com muitas criaturas bebendo, dançando ao som de alguns instrumentos e se divertindo muito. Todos ficaram muito assustados com sua presença e com medo da punição, que certamente viria imediatamente e não seria nada leve.

Invejado com a felicidade alheia, o Diabo decidiu punir a todos que comemoravam sem sua presença, transformando todos em pedras. Desde então é possível ver as criaturas bruxólicas petrificadas nas areias e nas águas da praia do Itaguaçu, onde estiveram comemorando a muito tempo atrás.

Instagram: @bruxas



## Tsurara-onna

**H**á muito tempo atrás, um homem muito solitário vivia em uma pequena vilazinha afastada, localizada nas montanhas do Japão. Para piorar seu infortúnio, sua casa ficava em um canto remoto do vilarejo, no meio de uma grande floresta, deixando-o totalmente isolado e muito infeliz.

Ele havia falhado miseravelmente em seu maior desejo, conseguir se casar com uma mulher e viver sua vida junto de uma família, acolhido daquela profunda e tenebrosa solidão. Sua rotina reservada era tolerável em praticamente todas as épocas do ano, mas durante o inverno tornava-se quase insuportável permanecer tantos dias naquela casa fria sem companhia humana.

Ah! Como ele odiava passar tanto tempo trancado sem poder se distrair com os trabalhos lá fora, a única coisa que lhe restava fazer era permanecer ao pé do fogo para se esquentar enquanto olhava a neve cair devagar através da pequena janelinha embaçada. Mas uma coisa era certa para ele, como a neve era linda, admirava sua beleza ao cair do céu suavemente em pequeninhos e belos fiquinhos brancos.

Um dia, quando observava pela janela o sincelo formado em seu telhado, ele pensou: "Ah, quem me dera ser abençoado com a companhia de uma mulher tão bela como este cristal tão lindo e delicado". Algo ouviu seu chamado e naquela mesma noite algo



surpreendente aconteceu. No meio de uma nevasca, uma mulher bateu sua porta suplicando por abrigo e ele logo a convidou para entrar.

Era uma jovem muito bonita, de cabelos compridos, bem vestida com roupas e um belo pingente de ouro na cabeça, além de ter uma pele bastante clara e gestos muito elegantes, uma verdadeira dama pensosa. Não bastou muito para ele se encantar totalmente por aquela mulher. Porém, mesmo com toda fascinação, algo lhe chamava a atenção, ela nunca o comentava de onde ela havia vindo e sempre distancava suas perguntas com desculpas esdrúxulas.

Totalmente apaixonado, ele guardou todas suas curiosidades para si, feliz por finalmente ter a companhia de alguém. Logo os dois começaram um romance e passaram a viver como um casal naquela mesma propriedade.

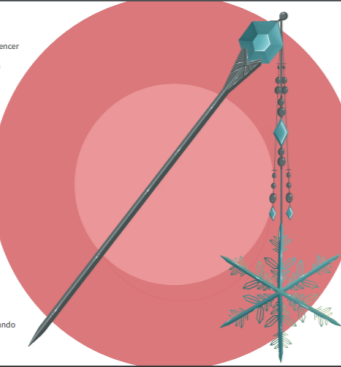
Com o passar do tempo, o homem era capaz de perceber um hábito muito estranho de sua nova esposa, que o incomodava, ela nunca tomava banho. Isso o enojava, mas como não queria brigas em seu casamento, buscou entender o porquê a esposa se recusava a fazer algo tão simples e essencial. Todavia, ela se recusou a dizer o motivo de suas recusas sobre o assunto.

No começo, o homem tentou bater e convencer a esposa de forma diplomática e passiva, no entanto, com as recusas constantes da mesma, a situação foi se agravando e seu respeito perdendo a paciência. Um dia, após uma briga sobre o mesmo assunto, furioso o homem agrou a mulher e a levou à força para o banheiro, obrigando a mesma a tomar banho.

A mulher desesperada, gritosa e decaída em paz, mas em um momento de raiva, ele a jogou dentro da banheira com água quente e a tranca dentro do cômodo para evitar sua fuga. Além disso, ela lhe informou que só a deixaria sair do local quando ela estivesse banhada.

Um tempo depois do ocorrido, o homem volta para checar se a esposa já havia terminado, mas percebe algo estranho já na porta, o local estava em silêncio absoluto. Estarrebando, o esposo entoa e percebe que o cômodo está totalmente vazio, sua esposa havia desaparecido por completo e só lhe restará seu pingente de cabelo na banheira, assim como blocos de gelo flutuando.

Desolado, ele chega à conclusão que ela havia partido e abandonado para sempre por ter sido pressionado contra sua vontade. A partir disso, procura se reerguer e tocar sua vida, mudando



de hábitos, passando a comparecer mais na vila próxima para ter contato com outras pessoas.

Nestas idas ao vilarejo, o sujeito conhece uma bela jovem solteira, filha de um dos moradores locais e passa a cortejá-la. Os dois acabam se apaixonando e se casam antes do inverno chegar. Sua nova esposa, além de muito doce, não era misteriosa como a anterior e nem se recusava a tomar banho.

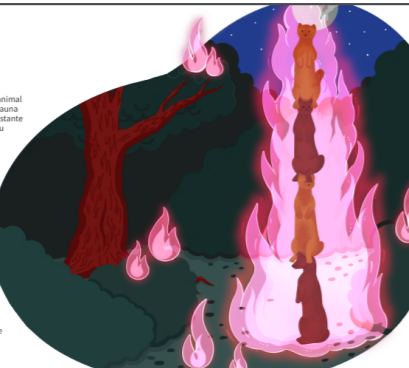
Feliz com a nova vida ele acaba esquecendo sua antiga esposa, até que o inverno chega novamente e durante uma nevasca alguém bate sua porta. Ao abrir, ele percebe que não há ninguém, mas ao olhar no chão se depara com o antigo pingente de sua antiga amada e antes que ele possa pensar na possibilidade de o porquê do objeto estar ali, um sincelo cai do telhado e o acerta em cheio, tirando sua vida na hora.

## Kama-Itachi

**K**ama-itachi é uma criatura do folclore japonês representada com a forma de uma doninha, animal selvagem semelhante ao furão que faz parte da fauna japonesa. Por mais que tenham uma aparência bastante fofofa, a presença deste animal é um sinal de mau presságio na cultura local.

Conta-se que todas as doninhas são seres comuns durante a maior parte de suas vidas, no entanto quando se tornam mais velhas acabam se transformando em um um yōkai, seres místicos do folclore japonês. Alguns relatos afirmam que para isso ocorrer o animal tem de completar seus 100 anos de vida, tornando este espírito pouco comum, já que seria muito difícil para um animal conseguir chegar à essa idade.

Assim que atingem essa idade, as doninhas passam a ter poderes mágicos, como a habilidade de transformação corporal e uso de hipnose, suas garras também se modificam, tornando-se bastante afiadas. Quando os itachi's se juntam em grupos ficam ainda mais fortes, sendo capazes de convocar chamuscas quando sobem uma nas costas das outras, formando verdadeiras tochas que podem queimar florestas e



vilas, trazendo caos e destruição por onde são evitadas.

Mesmo com grandes poderes, as doninhas procuram ficar longe dos humanos, mas quando querem alguma oferenda ou algo para comprar uma tarefa, elas podem se aproximar. Para conseguir estes favores, conta-se que as doninhas ficam em pé, com seus corpos em uma tarefa, e começam a olhar fixamente para os olhos de um humano para assim conseguir hipnotizá-lo, controlando seus corpos e metetes ao seu favor.

Outro grande poder dos itachi's são seus rápidos e precisos movimentos, que não podem ser vistos por olhos humanos. Aliado a suas garras afiadas como katanas (tradicional espada japonesa), estas doninhas atacam pessoas rapidamente, como as feras brutas feras do inverno, que quando passam cortam a pele em seco formando pequenos ferimentos. Por isso, estas ventos são

associados a essas criaturas, sendo um sinal de ataque e sua presença na área.

Normalmente, essas cortas são tão pequenas que acabam passando despercebidas pelas pessoas atingidas, porém podem inflacionar o local e se não tratado, levar a morte do desafortunado que tombou com a criatura pelo caminho.

As doninhas mais temidas pelos nativos são as que vivem próximas às montanhas frias, seu pelo é muito mais grosso do que as demais, chegando a se assemelhar a vendalões espinhos portuados e elas ainda vivem como vendalões demônios. Os ataques nestes locais são mais comuns e ferozes, pois dizem ser feito por um grupo de três doninhas que lutam em conjunto como uma única poderosa.

Uma das doninhas é responsável por focar em atingir os pontos de equilíbrio, para que o sujeito acabe caindo e ficando desprotegido, a outra corta lhe a carne e a terceira empenha no corte com um veneno capaz de reter os sangramentos, deixando os corte invisíveis mas ainda sem sujeitos a infecções. Um vendalão ataque brutal e extremamente silencioso em conjunto.



## Bake-kujira

**O** Jado é um país insular, ou seja, um país formado por uma ilha ou um grupo delas. Como o território do país é bem pequeno e grande parte da sua formação rochosa é composta por montanhas, a maior parte do sustento de seus colonizadores vem das águas que rodeiam, impactando diretamente não só a economia mas também fortemente a cultura local.

Por este motivo, muitas manifestações populares, como as lendas, apresentam elementos marinhos. Este é o caso de Bake-kujira, que significa literalmente "baleia fantasma" no idioma japonês. Cortam os antigos marinheiros uma história inacreditável sobre essa criatura sobrenatural que nadam pelas costas.

A cultura da pesca é uma arte muito difícil, não é sempre que o pescador consegue voltar das águas com o sustento para sua família. Por este motivo, quando avistado uma baleia ou um grupo delas pela região, todos se animavam a tentar buscar seus barcos para adentrar ao mar e tentar capturar um animal.

Como uma baleia pode chegar até mesmo a 30 metros dependendo da espécie, sua captura



não se tratava de algo fácil para época. Armado com arpões e em barcos simples de madeira, os marinheiros se lançavam ao mar, porém muitos acabam nunca mais voltando mais para seus lares e famílias.

Os que regressavam da caça, voltavam com a fatura de carne e gordura animal, porém muitos voltavam com algo a mais para suas vilas, uma maldição. Dizem que muitos espíritos de baleias mortas por caça acabam voltando ao mundo terreno em forma de um yōkai, Bake-kujira, em busca de vingança por suas mortes.

Após a captura, quando tempestades violentas caem em seguida, era possível avistar uma enorme baleia cadavérica navegando pelas costas, acompanhada por outros peixes estanhos e aves marinhas completamente desconhecidas pelos moradores. Seu avistamento é um sinal claro de mau agouro e sempre era seguido por ondas de fome, endemias e pragas que atingiam as pequenas vilas próximas do avistamento do espírito.

## Maneki Neko

**V**ocê pode já ter passado por alguma loja de origem asiática no centro de sua cidade e se deparado com lindas estátuas de gatinhos com uma patas levantadas na porta de entrada. Estas figuras se tratam de estátuas de Maneki Neko, conhecido como gato da sorte japonês.

Essas estátuas são normalmente colocadas nas portas de casas e estabelecimentos para atrair sorte e prosperidade para os que ali residem. São imagens de gatinhos, normalmente brancos, com alguns detalhes coloridos pelo corpo e uma linda coleira semelhante com um sininho no meio. Com a patinha abaxiada ele segura uma moeda que representa fortuna, já na outra pata, a pata é levantada e inclinada, como se estivesse fazendo sinal para atrair clientes para o estabelecimento.

Podem essas não são os únicos significados, pois as pessoas criaram muitas variações desta amuleto. Alguns objetos podem acompanhar o animal na estátua e cada um possui um significado próprio, as cores dos detalhes também contém uma importância única, atraindo diferentes tipos de sorte, como na vida financeira ou até mesmo no amor.



Alguns detalhes das estátuas tem um significância histórica que vem do período medieval japonês, como é o caso da coleira com o sino no pescoço. Isso ocorreu durante este período, mulheres da alta classe japonesa colocam fitas de tecido lustrado chamado Ite-chi men, no pescoço de seus gatos de estimação junto com um pequeno guizo, que ajudava na localização do bichano, uma vez que esses animais eram muito caros e só os mais ricos tinham.

Existem muitas lendas a respeito do surgimento dessa tradição, porém algumas delas recebem mais credibilidade, sendo a mais conhecida a lenda do Templo Gotokuji, que fica em Tokyo.

Conta-se que durante o período Edo, um monge que vivia no Templo de Gotokuji tinha um gatinho que ele cuidava com muito zelo, apesar da pobreza em que o local se encontrava. Constantemente, o monge levava para



seu amigo gato sobre o abandono e a precariedade da estrutura no qual o tempo sagrado se encontrava, sempre lhe dizendo brincando que o bichano deveria fazer algo para atrair mais pessoas ao invés de se dormir. Em um certo dia, durante uma grande tempestade, um samurai, um tipo de guerreiro muito respeitado no Japão, buscou refúgio da chuva embaixo de uma árvore que ficava à frente do templo. Ao olhar ao redor, o homem percebeu que na entrada do prédio havia um gatinho que se via para ele com uma de suas patas, como se estivesse o chamando. Intrigado, ele decide ir até o animal e ao sair de perto da árvore, um raio acaba atingindo em cheio a planta.

Assustado, ele percebe que o gato acabará de salvar a sua vida e como forma de gratidão ele decide dedicar o local como culto de todo seu clã, recompensando financeiramente o monge e o templo. Anos mais tarde, o animal veio a falecer e em sua homenagem foi feita uma pequena estátua de um gato com uma das patas levantadas, iniciando a tradição. Outra lenda muito falada é sobre uma pobre senhora e seu amado gato de estimação, no qual ela foi obrigada a vender por não ter mais como sustentá-lo e até mesmo como manter si própria. Muito triste, ela passou a sonhar com seu companheiro felino e em um destes sonhos o animal diz a ela para fazer uma estátua sua de argila para vender. Intrigada, a idosa resolveu seguir o conselho e modelou uma pequena estátua de gatinho, para sua surpresa, a escultura vendeu rapidamente. Com o sucesso da venda, ela passa



a fabricar mais e mais, tornando-se muito próspera novamente. Até hoje, os gatos são muito amados e referenciados no Japão e em sua cultura, estando muito presentes em jogos, animês, filmes, entre outros. E como forma de homenagem a esse bichinho tão querido, no dia 22 de fevereiro é comemorado o dia dos gatos no Japão.

## Kitsune

Kitsune é uma figura célebre do folclore japonês, estando presentes em muitas lendas e outros elementos da cultura japonesa. Estas criaturas têm a forma original de uma raposa e pertencem à classificação Yokai, nome dados as criaturas sobrenaturais no folclore japonês.

As Kitsunes são consideradas seres sábios e que possuem muitos poderes espirituais, podendo utilizar tanto para bem como para o mal, sendo capazes até mesmo de criar ou estar associado a terríveis maldições. Além disso, Kitsunes são capazes de se transformarem em humanos ou híbridos e normalmente preferem assumir a forma de uma bela e sedutora mulher.

Quanto mais velho o espírito da Kitsune for mais forte ele será, pois a cada 100 anos ela ganha mais uma cauda e aumenta seus poderes consideravelmente. Quando ela atinge o total de 9 caudas, ou 900 anos, seu poder chega ao ápice e ela se torna um semi deus onipotente. Ao redor destas caudas podem aparecer chamas azuis sobrenaturais, uma vez que o poder de fogo também é dominado por essa criatura.

Por serem incrivelmente sábias e poderosas, as Kitsunes não costumam ver os



seres humanos com bons olhos e são bastante arrogantes pelo seu senso de superioridade. Algumas, também podem absorver a vitalidade e a alma das pessoas, como uma espécie de vampiro que fica cada vez mais forte ao sugar toda a vida de um ser. Para roubar a alma de um homem elas podem usar seus poderes de transformação corporal e atrair-los com um tipo de hipnose em uma armadilha mortal.

Mas esta não é a única forma de se capturar uma presa, uma vez que uma Kitsune mais forte pode abormentar suas vítimas com a manipulação do espaço tempo e a criação de pesadelos e ilusões, levando uma pessoa ao colapso mental e loucura total.

Mas nem toda relação entre humanos e Kitsunes precisa ser necessariamente ruim, elas podem ser amigos fiéis e até se apaixonar verdadeiramente por um humano. De uma união entre essas duas raças sempre nascerá uma criança humana, porém ela pode herdar os poderes

sobrenaturais da parte yokai de seus pais, mas não será uma Kitsune verdadeira.

Existem muitos tipos diferentes de Kitsune, presentes em várias lendas japonesas, às vezes como vilãs e outras como heroínas. Exemplos de Kitsune do folclore são Shukko, Kitsunes vermelhas que podem ser boas ou más; Kuko, as extremamente más; Genko, as Kitsunes pretas que são sinônimo de boa sorte; Kyuubi, as mais fortes e com 9 caudas; entre muitos outros.

Apesar de ser muito poderosa, existem dois tipos de pessoas capazes de enfrentar seus poderes. Uma delas são os monges budistas que se dedicam a vida espiritual e os Taijya, pessoas especializadas em criaturas Yokuais, detendo sabedoria o suficiente para conseguir derrotar usando táticas especiais contra seus poucos pontos fracos.

Mas nem tudo são brigas, existem muitas histórias de Kitsunes espalhadas por templos sagrados dedicados ao deus do arroz, agricultura e fertilidade, o deus Inari, sendo cultuadas e respeitadas por muitos fiéis.



## Tsuru no ongaeshi

Em muitos anos atrás, durante o período feudal japonês, um jovem muito pobre vivia sua vida em sua pequena cabana no meio do campo. Para sobreviver ele plantava alguns legumes e colhia recursos naturais da região, levando uma vida muito modesta.

Um dia quando voltava de sua busca por lenha, o jovem percebeu que um lindo pássaro o sobrevoava com dificuldades, se tratava de um Grou branco, uma ave japonesa. Logo o pobre pássaro pousou a sua frente com muitas dificuldades, com 60 da criatura ele se aproximou para ver o que se passava e notou que o animal estava muito ferido devido a uma fechada que havia levado de um caçador e decidiu ajudá-lo.

O homem o levou para sua casa e chegando lá retirou a flecha que afiava sua asa e tratou de suas feridas, em poucos dias a ave estava completamente recuperada e foi solta pelo jovem. Agradecido e feliz, ela voou sobre sua cabeça e grunhiu, como se dissesse: "muito obrigado por seus cuidados" e o jovem se despediu do animal e voltou para sua rotina comum.

Passaram algumas semanas e em um dia, enquanto o homem preparava seu jantar viu da janela de sua humilde casa, uma jovem se aproximando. A bela donzela lhe contou que havia se perdido de seu caminho e precisava de um



local para passar a noite e fugir da neve, então ela lhe pediu gentilmente se ele poderia obrigá-la em sua casa. Recusou, o jovem não estava acostumado em receber visitas, mas teve compaixão da bela moça decidiu acolhê-la em sua casa.

Ao passar da noite, os dois conversaram bastante e acabaram se apaixonando, tudo foi rápido e repentino que era como se os dois já se conhecessem a tempo. Na mesma noite, a moça o pediu em casamento, mas o homem ficou relutante, pois era muito pobre para conseguir sustentar mais uma pessoa.

Porém, a mulher o acalmou e garantiu que não haveria problema, uma vez que ela possuía um saco cheio de arroz e trabalharia, assim o homem acabou aceitando o pedido da jovem. Para ajudar o marido nas despesas a mulher lhe pediu uma roca de fiar, desta forma ela poderia fazer alguns tecidos para que o mesmo pudesse vender e sustentar os dois. E assim foi feito, uma roca foi colocada em um pequeno quarto e logo a mulher começou a trabalhar com afinco. Seu esforço era tão grande que muitas vezes a mulher ficava trancada no quarto trabalhando por dias sem se quer ver o marido.

O homem achava estranho que ela fizesse tanto esforço e não deixasse nem sequer ele o ajudar, proibindo sua entrada no quarto e o fazendo permanecer não atrapalhar em seu trabalho. A única coisa que ele podia fazer era ouvir o tear da máquina, até que a esposa terminou e saiu do quarto com um tecido tão lindo e leve que parecia como as penas de um belo passarinho. Ela lhe entregou e afirmou que ele ganharia muito dinheiro se o mesmo vendesse aquele material e o homem partiu para cuidar dele e para fazê-lo. Os comerciantes ficaram maravilhados com a obra quando viram e lhe deram uma alta quantia, prometendo-lhe aumentar os valores se o mesmo trouxesse outro tecido maravilhoso como aquele.

O homem voltou para casa feliz, pois agora o casal poderia ter uma vida confortável por um bom tempo e caso não conseguisse de dinheiro bastava sua esposa tecer mais. Um bom tempo depois o casal voltou a precisar de dinheiro e a mulher entrou em seu quarto e permaneceu trancado por dias. A vida nunca havia sido tão confortável e feliz, porém o jovem notou que sua bela esposa estava cada dia mais magra e debilitada.

Uma noite, enquanto ela trabalhava novamente, o homem preocupado esperava ansioso para que o trabalho se encerrasse, pois sua mulher não parecia estar nada bem. Quando o som da máquina diminui sua preocupação com sua amada



foi mais forte e o mesmo quebrou a promessa que havia feito e entrou no quarto para ver o que se passava com sua esposa.

Ao entrar uma surpresa, não era sua mulher quem estava controlando a máquina, mas sim um belo Grou branco, semelhante com o que ele cuidara tempos atrás. O pobre animal usava as próprias penas para tecer, parando de arrancar-las quando percebeu que a porta havia sido aberta. Sem escolhas o bicho parou que estava fazendo e lhe disse "Sou eu, sua amada esposa, você me salvou a muito tempo e eu sinto que precisava lhe recompensar, por isso assumi a forma humana e bati em sua porta". "Infelizmente você quebrou sua promessa e me viu em minha verdadeira forma, o felício se quebrou e a mim não me resta muito tempo, pois nunca mais poderei tomar minha forma humana novamente. Desde este último tecido para que nunca me esqueça". A linda ave largou suavemente o tecido no chão e partiu para nunca mais voltar, deixando o homem totalmente sozinho e de coração partido.

## Tsuki-no-Usagi

Muito tempo atrás havia um reino muito próspero na lua, sua população era composta somente por espíritos muito fortes e com grandes poderes mágicos. Um destes sábios espíritos tinha um velho costume de observar as criaturas terríveis e perguntar qual delas era a criatura mais digna.

Um dia, não contando sua curiosidade, ele decidiu que iria visitar a terra para descobrir pessoalmente, para isso transformou-se em um velho menegido rujo e se transportou. Chegando na terra, ele encontrou um grupo de 3 animais reunidos conversando.

Os velhos amigos conversavam em frente a uma fogueira, a experta raposa, o ágil macaco e o gentil coelho. Logo o homem se aproximou das criaturas e pediu com gentileza: "Oh caros senhores, venho humildemente lhes pedir algo para matar minha fome, sou apenas um velho cujo a vida não foi tão generosa, não tenho nem um bem material ou amigo, por favor tenham piedade".

Todos passaram para escutar a prece e se comoveram com a situação. A raposa, como era muito esperta, foi para beira do riacho e esperou um pouco em silêncio próximo às águas, quando de repente ela dá um salto certeiro em um ponto do riacho, pescando um peixe para o homem.



O macaco resolveu também ajudar e subiu rapidamente em uma árvore alta, trazendo doces frutos para próximo a fogueira. Somente o coelho não havia trazido nada para dar de comer ao seu convidado, pois o animal não possuía grande habilidades e sabedoria como os outros. Porém seu coração era nobre e ele teve uma ideia, pediu para que seus amigos trouxessem galhos para aumentar a fogueira, pois ele preferia entregar sua própria vida para dar de comer a um necessitado.

Neste momento o espírito impressionado com a coragem e nobreza do coelho se transformou em sua verdadeira forma e informou seu verdadeiro objetivo naquele lugar. "Não se preocupe em dar sua vida a mim, sua atitude é nobre e seu espírito verdadeiramente digno, lhe convido para morar em meu reino na lua".

O coelho, encantado com o espírito, aceitou o convite e foi viver no reino da lua e até hoje é possível ver seu semblante no satélite em dias de lua cheia, preparando bolinhos de arroz no seu pilão.

## Princesa Kaguya

A muito tempo atrás em uma pequena vila japonesa existia um artesão que trabalhava com bambus, ele criava uma série de produtos com a planta para vender e sustentar a si e sua esposa. Para fabricar suas peças ele partia todos os dias em busca de bambus na floresta próxima a sua humilde casa.

70 O casal era muito pobre e solitário, pois nunca conseguiram ter um filho e a renda que o velho homem ganhava com seu trabalho sempre foi muito restrita, sabendo com certeza que morar na área mais afastada da vila. Quando jovens, sua esposa nunca conseguiu engravidar e agora que os dois estavam mais velhos a esperança de ter uma criança havia passado com o tempo.

Mas a vida não era ruim, a companhia de sua mulher era gratificante e todos os dias ela preparava sua refeição e os cuidados da casa enquanto ele partia para mais um dia de trabalho árduo. Em um desses dias, ao chegar na floresta de bambu o homem notou que havia um brilho estranho vindo de um pequeno broto curioso com que poderia emitir tal fenômeno, ele cortou levemente o broto e para sua surpresa algo maciçadível estava no meio da planta.

Um pequeno bebê estava encoladinho dentro do bambu! Uma doce menininha, tão pequena que cabia na palma de sua mão. Algo tão lindo e frágil surgindo



no meio de uma planta só poderia ser divino, pensou o homem.

Feliz como nunca por ter sido apresentado por deuses com um ser tão encantador como aquele, o velho decidiu levar a criança para casa para que ele e sua esposa pudessem criá-la como sua filha. E assim foi feito, chegando em casa sua mulher ficou totalmente radiante com a possibilidade de ter uma filha tão desejada e os dois resolveram batizar o pequeno milagre divino de Kaguya-hime, a princesa.

A vida continuava sendo muito simples, mas a criança trouxe de volta a magia ao lugar e o casal nunca havia sido tão feliz. A pequena menina crescia muito rápido como um broto de bambu e ficava cada vez mais bonita e alegre, logo passando a acompanhar as outras crianças nas brincadeiras pelas florestas.

Seu pai continuava trabalhando e acabou encontrando outros bambus

brilhantes semelhantes ao anterior, mas que desta vez, havia medula de ouro e tecidos luxuosos em seu centro. O velho senhor chegou a conclusão que a menina só poderia ser realmente uma princesa enviada pelos céus e que todas aquelas riquezas seriam para custear gastos para torná-la uma verdadeira membro da realeza.

72 Sendo assim, quando a menina tornou-se adolescente foi chamado um importante senhor da região para que a batizasse com seu nome social, assim ela poderia ser apresentada à alta classe. O importante homem se deslumbrou com tanta beleza nunca antes vista e a batizou de "Hayatake-no-Kaguya-hime" (A Princesa Resplandecente do Bambu Fleveirão).

A partir deste momento, a família se mudou para uma casa nobre, usando ouro encontrado no broto de bambu e Kaguya foi proibida de sair de casa sozinha. Seu pai se tornou obcecado em torná-la uma princesa e contratou profissionais de etiqueta para que a menina aprendesse a ser uma nobre.

A pobre garota nunca gostou da ideia de se tornar uma princesa, ela gostava muito de sua casa e vida simples no campo, sentindo falta de seus amigos. Entretanto, não desejava decepcionar o seu pai, então obedeceu e aceitou se tornar uma princesa para alegrá-lo, mesmo que aquilo lhe trouxesse muita infelicidade.



A beleza estonteante da moça logo chamou a atenção de muitos nobres que vieram cortejá-la. 5 grandes nobres pediram sua mão em casamento, porém ela não queria ter de se casar com nem um deles, porém para que se o velho pai não ficasse descontente com o inverno feito nela, ela propôs uma busca para os 5.

Terei me casar com aquele que realmente provar seu amor me trazendo um destes objetos: uma pedra para gratar no pescoço de um dragão, uma tigela de budô, um manto de pele do rato de fogo, uma concha onde uma andorinha fez um ninho e um ramo da árvore de Monte Horai, que dizem crescer jóias no lugar de frutos.

O objetivo de Kaguya em propor tais desafios era o fato de todos serem impossíveis, assim ela não teria que casar com nenhum deles. Neste processo, alguns nobres desistiram, um deles tentou enganá-la com um objeto falso mas foi desmascarado, outro ficou muito ferido tentando realizar a tarefa e um chegou a morrer.

Tais histórias de nobres se sacrificando por uma jovem donzela se espalharam por todo o Japão e até mesmo fora dele, chegando aos ouvidos de um imperador de uma terra distante, que curioso com as histórias resolveu ir pessoalmente conhecer a jovem. Neste período, a pobre Kaguya já não era mais a mesma, abandonou tudo o que lhe trazia

74 felicidade e paz, tornando-se uma jovem bastante deprimida, que tinha o costume de chorar sobre a luz do luar. Porém, nem isso fez seu pai desistir de seu objetivo, forçando-o a permanecer em verdadeira prisão psicológica.

Quando o imperador chegou em sua casa, após uma longa jornada, assim que a viu se apaixonou completamente por sua beleza. No entanto, o amor não foi correspondido.

Kaguya recusou seu pedido de casamento, ofendendo profundamente o imperador. Mas a jovem não se intimidou por seu poder, ela afirmou que não poderia se casar com um homem de um país diferente do seu. Com sua decisão, convenceu o imperador, que decidiu voltar a seu palácio sem sua amada.

Seus pais sem entenderem o porquê ela afirmou que não se casaria com um importante homem como aquele lhe perguntaram a motivação de sua decisão audaciosa. Foi então que ela os disse que seu tempo na terra estava acabando e ela teria de abandonar sua



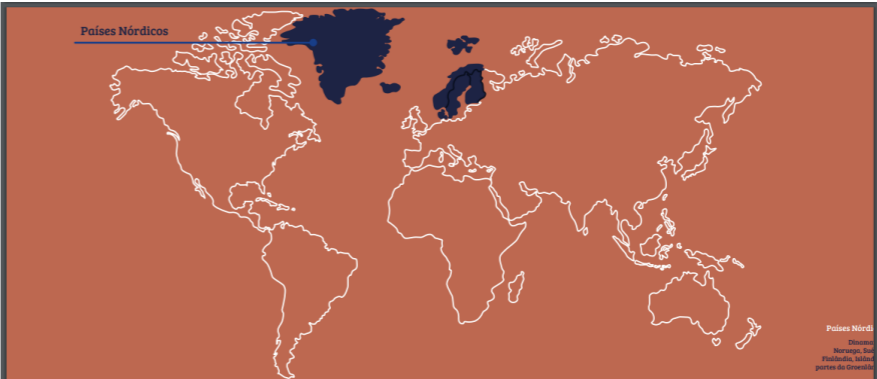
querida família para voltar ao seu lugar de origem. Kaguya na verdade era de fato uma princesa, só que do reino da lua. Ela havia sido enviada para terra por motivos de segurança porque seu reino estava em guerra, mas seu tempo aqui não era grande e por isso ela tentou de tudo para fazer seus pais felizes.

No primeiro mês cheia, os habitantes de seu reino iriam vir para a terra buscá-la para irem de volta à lua. Desesperado, o pobre cortador de bambu implorou ao imperador que lhe enviasse soldados para cercar a casa para que ninguém pudesse se aproximar de sua filha.

O imperador, que ainda era apaixonado pela mesma, enviou sua tropa para que fizesse a segurança e patrulha do local. E assim se passou por dias, até a lua cheia. Ao chegar da noite os guardas põem a armadilha, porém um brilho mágico caiu do céu e paralisou todos.

Com ele, veio uma linda carnavalesca voando com grande cortejo acompanhado e ao chegar próximo ao chão, Kaguya foi vista com seu manto celestial e partiu para seu verdadeiro lar.

Para se despedir de seus pais e amigos, ela deixou uma carta de despedida em um pó branco, o pó da vida que deixaria imortal qualquer um que usasse. Porém seus pais não suportam viver sem ela e não desejavam usar o pó da vida, ao invés disso, eles pegaram todas as coisas de Kaguya e partiram para o maior monte do Japão e os queimaram lá, criando uma fumaça branca misteriosa. Este monte era chamado de Fushi e hoje é conhecido como Monte Fuji, um dos pontos mais importantes do Japão e



Países Nórdicos

Países Nórdicos

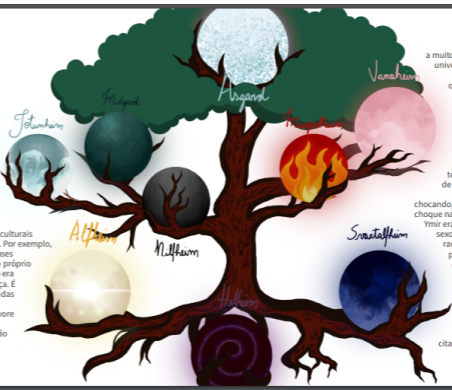
Dinamarca, Noruega, Suécia, Islândia, países da Escandinávia

## Yggdrasil

76 Primeiramente, para entendermos as histórias nórdicas, devemos compreender o significado do conceito folclore. Folclore é toda representação cultural de um povo, ou seja seus costumes, tradições, crenças, entre outros.

Os nórdicos, assim como muitos povos, principalmente daquela época, tinham suas vidas fortemente interligadas com a religião, tornando-a uma peça central de sua cultura. Por isso, a mitologia nórdica se mistura muitas vezes com as formas de manifestações culturais e o modo de vida que esse povo levava. Por exemplo, na mitologia nórdica temos muitos deuses guerreiros, como Thor e Odin, porque o próprio sistema de vida e economia deste povo era fortemente baseado na conquista à força. É por isso que muitas das histórias contadas aqui envolvem mitologia.

Yggdrasil é conhecida como a árvore da vida e é um dos pilares centrais da mitologia nórdica, além de ser a conexão dos 9 mundos nórdicos. Conta-se que



a muito tempo não havia nada além de vazio no universo, mas algumas coisas começaram a mudar. Não se sabe o que ocorreu e quem ou o que o fez surgir, porém algo começou a crescer no vazio, Yggdrasil, a árvore da vida e como toda árvore ela passou a criar galhos.

Primeiramente, um enorme abismo de gelo surgiu em uma parte deste universo, como um novo ramo de uma árvore, sendo batizado de Jotunheim. Em contrapartida, logo também começou a crescer de um lado oposto ao mundo gelado um sistema formado totalmente por fogo, chamado posteriormente de Muspelheim, composto outro galho. Eventualmente, estes ramos acabaram se chocando, causando uma forte colisão cósmica, deste choque nasceu Ymir, a primeira criatura viva na história. Ymir era hermafrodita, ou seja, ele possuía os dois sexos, e ele é responsável pela criação da primeira raça, os gigantes de gelo. Neste mesmo período, das partes mais profundas e sem vida de Jotunheim, os vapores gelidos formaram um novo mundo totalmente sombrio e nefasto chamado de Helheim.

A partir de então, ocorreram mais choques entre estes mundos de elementos opostos, o que acabou acarretando na criação dos demais mundos, ocasionando nos 9 reinos distintos. Destes 9, temos os 3 já citados e Midgard (a terra dos humanos, Asgard

(o reino dos deuses), Vanaheim (o repouso dos deuses Vanir), Alheim (reino dos elfos), Svartalheim (a casa dos elfos sombrios) e Midvelir (a terra dos anões).  
Ou seja, Yggdrasil é responsável por conectar todos esses mundos e estruturar o centro do universo mitológico nórdico. Uma curiosidade é que seus frutos são descritos como mágicos, capazes de revelar qualquer resposta de pergunta do universo, por isso, cabe às valquírias a tarefa de guardá-los em segurança.



82

Letícia Andrezza

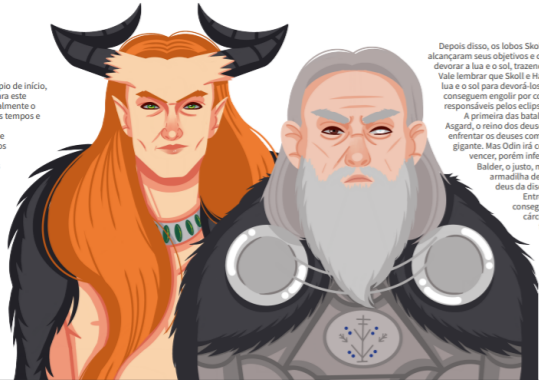
## Ragnarok

A mitologia nórdica é baseada no princípio de início, meio e fim, tudo o que caminha para este inevitável destino final. Por isso, um dia fatalmente o universo irá passar pelo Ragnarok, o fim dos tempos e de tudo o que é conhecido.

O Ragnarok é uma série de eventos que culminaram em uma grande batalha entre os deuses nórdicos e os gigantes de fogo. Os deuses Aesir vão se juntar com os Vanir e sob liderança de Odin e combaterem as forças rivais de Loki, que lidera a frente dos gigantes. Neste processo, todos os 3 reinos vão ser totalmente destruídos e a ligação entre eles pela da árvore da vida, Yggdrasil, será interrompida.

84

O primeiro grande acontecimento que marca o início do Ragnarok ocorre no mundo dos humanos. Midgard será consumido por uma onda de caos e violência entre seus habitantes. Após isso vem o evento chamado de Fimbulveter, que se trata de um grande fenômeno climático que causará um inverno contínuo de 3 anos, como uma mini era glacial, trazendo mais miséria, guerras e mortes à humanidade.



Depois disso, os lobos Skoll e Hati finalmente alcançaram seus objetivos e conseguiram ambos devorar a lua e o sol, trazendo à era das sombras. Vale lembrar que Skoll e Hati perseguem a lua e o sol para devorá-los, porém eles nunca conseguem engolir por completo, sendo responsáveis pelos eclipses lunares e solares.

A primeira das batalhas ocorre em Asgard, o reino dos deuses, Loki tenta enfrentar os deuses com a companhia de um gigante. Mas Odin irá controlar a batalha e vencer, porém infelizmente seu filho

Baldur, o justo, morrerá em uma armadilha de Loki. Com isso, o deus da discórdia Loki é preso. Entretanto, logo ele consegue fugir de seu cárcere e convoca seus filhos para a batalha, primeiro será

Jormungand, a serpente gigante se levanta dos mares causando mais destruição no mundo dos humanos. Seu irmão, o lobo Fenrir, se solta de suas algemas

Letícia Andrezza

que o prende de forma injusta e rasga os céus com suas garras poderosas e ambos se juntam à batalha. O galo vermelho Fjalar é responsável por alertar os gigantes sobre o início da batalha e eles partem para se unir ao seu líder Loki. O mesmo acontece com o galo dourado Gullinkambi, que convocará os deuses Aesir e Vanir para a batalha. Neste processo, os mortos também se levantaram de seu tormento final e marcharão para batalha. Já se assim o início das grandes batalhas épicas que destruirão tudo em sua frente.

Mas não fiquem tristes, pois dois humanos vão sobreviver, assim como alguns filhos de Odin e Thor. Uma terra fértil surgirá e as águas voltarão, assim o mundo volta a ser repovoado.

86

Mas você deve estar se perguntando, se todos sabem sobre o evento porque não impedi-los? Simples, não se pode mudar o destino, pois a mitologia nórdica é baseada no princípio de meio e fim, ou seja, se trata de um ciclo de renovação infinita que obrigatoriamente ocorrerá, nada impedirá o fim. Para haver equilíbrio no universo, mudanças são necessárias, um ciclo acaba para dar vida a um novo começo e toda natureza funciona desta forma, em uma perfeita harmonia.



Letícia Andrezza

## A origem de Midgard

A confusa história da criação de Midgard, o mundo dos homens, começa nas profundezas do abismo de Gimnugagap, que fica entre Muspelheim, o mundo de fogo, e Niflheim, o reino de gelo. Neste local surge a primeira criatura viva da história nórdica, através do encontro das chamas e das brisas gelidas.

Deste cruzamento de elementos uma vida nasceu, foi Ymir, o primeiro gigante a existir, que mais tarde foi responsável pela criação da raça dos gigantes de gelo, uma das espécies mais importantes da mitologia nórdica. Junto de Ymir, durante os primórdios, outra criatura nasceu do encontro dos elementos, se trata da colossal vaca Audumbra, responsável por alimentar o gigante com seus rios de leite. Nas primeiras eras de sua vida, Ymir apenas permaneceu dormindo e se alimentando do leite proveniente da vaca Audumbra.

Depois de um tempo, um estranho fenômeno começou a acontecer devido ao calor que vinha de Muspelheim, o gigante acabou suando muito por causa das altas temperaturas vinda daquele mundo e de seu suor acabou surgindo magicamente uma série de criaturas, os gigantes de gelo.

Sua companheira, vaca Audumbra, não foi responsável apenas por nutrir o pai de uma das maiores raças, mas também participou ativamente na criação de outra, pois foi ela quem acabou dando origem a Buru,



primeiro ancestral dos deuses nórdicos. A origem se deu pelas lambidas da vaca ao salgado gelo mágico de Niflheim e que aos poucos revelou uma criatura humanóide escondida dentro do bloco de gelo o Buru.

Mais confuso e misterioso do que a origem de Buru, foi a de seu filho Borr, já que não existem muitas menções sobre o assunto. Porém, é importante da história é o fato de Borr ter tido um relacionamento com a gigante Bestia e deste relacionamento ter dado origem aos principais deuses Aesir: Odin e seus irmãos Vili e Vé.

Mais tarde, Odin e seus irmãos com o desejo de criar um novo mundo decidem usar o corpo gigante de Ymir para dar vida ao projeto, por ser uma das maiores fontes de vida que existia. Para isso, eles acabam matando o gigante e usando seu corpo como base para a nova terra, levando o cadáver para cima de Gimnugagap, o vazio.

Com o corpo estabelecido no local desejado, os deuses usaram a carne do gigante para criar a terra e seus ossos para dar origem

Letícia Andrezza

às rochas deste novo plano. O sangue de Ymir acabou saindo de seu corpo e preenchendo todos os vazios da terra concebendo os grandes mares e rios.

Usando a parte de cima do crânio de Ymir foi feito o céu, do cérebro as nuvens e dos pelos as florestas de todo mundo. Para finalizar sua construção, foi usada a enorme sobrança de Ymir para cercar o mundo e protegê-lo. Pronto, estava finalizado Midgard, a futura morada dos homens.

Mas se achou que terminou por aí está enganado, pois durante a criação e a manipulação do corpo, foi encontrado pelos deuses vermes vivendo no cadáver. Estes vermes foram divididos em duas categorias, os mais comportados foram chamados de elfos e receberam o mundo calmo de Alheim para viver, já os mais brigões foram batizados e elfos sombrios e foram mandados para as terras turbulentas de Svartalheim.

90



Letícia Andrezza

## Kraken

Nas águas frias e profundas que ficam entre as terras que hoje conhecemos como Noruega e Finlândia, vivia um enorme monstro marinho. Esta criatura era maior e terror dos marinheiros nórdicos, pois foi responsável por naufragar inúmeras embarcações vikings e matar muitos homens em alto mar.

O Kraken era descrito como uma espécie de lula colossal com muitos tentáculos poderosos que surgia das profundezas marinhas. Sua aparição era muito rara, porém causava inúmeros estragos aos pobres infelizes que derem de cara com ele no m.

Quando se aproximava da embarcação, a criatura soltava um poderoso ruído e toda a água ao seu redor ficava revoltada, criando ondas gigantes. As águas também escureciam, tornando difícil saber em que direção viria o ataque. Ao chegar na superfície, um enorme cardume de peixes acompanhavam sua chegada, pois a correnteza marítima causada pelo monstro carregava tudo ao seu redor.

Logo alguns dos enormes tentáculos grudaram nos barcos, que eram puxados para baixo, enquanto outros chicotados com força as embarcações para causar mais dano possível. Os marinheiros que calam no



mar devido ao ataque e ao balançar das águas eram devorados pela criatura, que tinham um enorme bico, tão forte que era capaz de quebrar partes do navio como se fosse gravetos.

Se não bastasse tanto infortúnio, contam as histórias que a criatura era incansável e vingativa, tentando incessantemente vários ataques para ser sucedida em seu estrago. Porém nem tudo era tão ruim, se os marinheiros tivessem um pingo de sorte e conseguissem, por milagre, escapar das garras do monstro, eles seriam recompensados com muitos peixes que acompanhavam o chegar da criatura.

Mesmo com possibilidade pequena de voltar com muita fartura para casa, os marinheiros sabiam preferiam não se encontrar com a criatura durante suas viagens, por isso faziam preces e oferendas ao Deus Thor, para que os protegessem.

Um fato curioso é que o Kraken pode ter sido inspirado em uma criatura real: as lulas colossais, que vivem em águas profundas e podem chegar a nada mais nada menos do que 14 metros de comprimento. Pouco se sabe sobre elas, mas é possível que encontros com marinheiros nórdicos tenham ocorrido, dando origem ao mito.

Letícia Andrezza

## Trolls

Na mitologia Nórdica existem muitos seres místicos incríveis e muito famosos, sendo fonte de inspirações para livros, filmes, séries, etc. Os trolls são uma destas populares criaturas.

Trolls são normalmente retratados como seres parecidos com humanos, mas com um formato digamos "deformado". Isto porque os trolls são criaturas normalmente grandes, podendo ter a altura de até três humanos, porém possuem enormes pes e músculos que não são proporcionais com seus tamanhos.

Existem muitos tipos de trolls com características distintas, por exemplo: uns possuem narizes bem salientes, já outros podem nem se quer apresentarem um, sendo apenas narinas.

Outra grande característica da raça é seu mau cheiro forte, eles exalam um odor semelhante a um suor podre, além de terem um péssimo hálito. Os trolls também são normalmente descritos com duas possíveis variações de cores: tons de verde ou de cinza.

Apesar de seu tamanho e sua força considerável, estas criaturas não são conhecidas por sua inteligência, sendo descritas como lentos de corpo e mente. Por isso era relativamente



fácil fugir de um quando avistado, bastava ser cauteloso e se esconder.

Seu habitat preferido são as cavernas úmidas, isto é devido eles não poderem ser expostos à luz, pois viram pedra em contato com o sol. Por isso, só é possível ver um troll vagando pelas florestas durante a noite.

Em relação ao seu comportamento, os trolls são descritos como muito territorialistas, ficando muito irritados e agressivos quando tem seu lar invadido por humanos, semelhante a um animal. Apesar de seu pau curto eles são descritos como muito ágeis, cuidando de sua cria com muito afeto e zelo.

Mesmo que sua inteligência não seja das melhores, os trolls possuem sua própria língua meio arcaica, no qual usam para se comunicar. No entanto, estes são conhecidos por não serem tão sociais, nem entre si, preferindo viver de forma solitária.

Apesar dos atritos com humanos, algumas histórias demonstram uma aproximação pacífica de alguns membros, chegando até mesmo a acontecer um mercado de troca entre espécies.

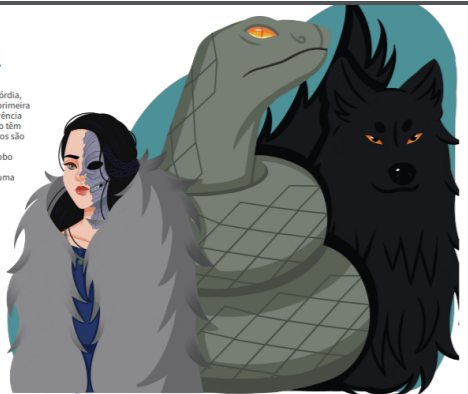
Legendas artísticas

## Os filhos de Loki

Muito tempo atrás, Loki, o deus da discórdia, casou com a gigante Angrboda, sua primeira esposa. O casal teve 3 filhos e apesar da aparência humanoide de ambos, dois de seus filhos não têm suas formas semelhantes aos seus pais e todos são considerados verdadeiras bestas.

O primeiro filho a nascer foi o enorme lobo preto Fenrir. Desde de filhote sua presença incomodava os deuses que o consideravam uma ameaça devido ao seu enorme tamanho. O único que gostava do lobo era o deus Tyr, no qual mantinha uma amizade com a fera.

Com o passar do tempo o lobo foi crescendo em tamanhos colossais e temendo seu poder os deuses pediram para os anões que os preparassem uma corrente para conter a força do enorme animal. Feito isso, os deuses tramaram um plano para tentar enganar o lobo com uma brincadeira, o objetivo era convencer a tentar ver se era capaz de se libertar das correntes com sua força. Houeram duas tentativas anterior bem sucedidas com correntes normais, porém na terceira quando iam usar a corrente encantada o lobo começou a desconfiar daquele jogo,



por isto falou que faria com uma condição. A condição da fera seria que um dos deuses deveria deixar sua mão em sua boca, para caso fosse enganado o lobo pudesse arrancar o braço do traidor.

O único que teve coragem de protoger o desafio foi o deus Tyr, que colocou sua mão na boca do enorme lobo. Quando as correntes foram colocadas, Fenrir percebeu que se tratava de uma trapagem e as amarras vivas mágicas, ficou extremamente furioso e arrancou o braço de Tyr, jurando vingança contra os deuses.

Assim, ele foi preso e vigiado por seu antigo amigo Tyr, onde ficará por muito tempo até o início iminente do Ragnarok, quando ele conseguir se soltar de sua prisão e irá partir em busca de sua vingança no campo de batalha.

O segundo filho de Loki com a gigante é Jörmungandr, a maior serpente do mundo. Assim como aconteceu com seu irmão Fenrir, os deuses também temeram o poder da segunda prole de Loki e resolveram se livrar dela ainda quando filhote. Odin decidiu que para se livrar dela iria jogá-la no grande oceano que fica em Midgard, o mundo dos humanos. Seu

Legendas artísticas

objetivo não era matá-lo, pois ele não poderia ir contra o destino dos filhos de Loki no Ragnarok e sim mantê-lo longe dos deuses e de encarnações.

Tempos depois, já em Midgard, a serpente passou a crescer de forma exorbitante, até mais do que seu irmão mais velho. Seu corpo deu a volta por todas as águas oceânicas de Midgard, até que seu rabo chegou a se encontrar com sua cabeça.

Apesar de seu tamanho, a criatura vive escondida nas águas profundas e quase não é mencionada em nem uma das histórias. Apenas uma coisa é certa sobre Jörmungandr, durante o Ragnarok ele lutará com o deus Thor, que o matará com sua força em uma luta totalmente épica. No entanto, para o azar de Thor, Jörmungandr irá evensê-lo com sua mordida e o mesmo irá falecer por conta do veneno potente da enorme serpente poderosa.

Por fim temos Heia, a última filha do casal, a deusa do reino dos mortos. Sua aparência é diferente dos seus irmãos, Heia é retratada como uma mulher, porém metade de seu corpo é composto por carne morta. Por isso, temendo seus poderes, Odín a banuiu para as profundezas do mundo gelado de Niflheim, em um lugar chamado Helheim.

Apesar de seu banimento, Heia não ficou brava por isso, pois ela foi encarregada de uma tarefa, cuidar da alma dos mortos que não foram dignos a Valhalla. Uma das maiores características que a diferencia dos demais deuses e afins, é o fato de não ser considerada um ser ruim ou bom, sendo apenas considerada uma divindade



justa. Por isso ela apresentou Odín com seus dois corvos Hugin e Mumin, para que ambos servissem de mensageiros entre todos os reinos, mesmo após ele a ter mandado para os confins somente por sua aparência diferente e poderes.

Em seu reino ela ficou encarregada por cuidar da alma dos mortos que não morreram em batalhas, sendo responsável pelo seu julgamento. Caso ela o considere bom, irá tratá-lo com dignidade cuidando de seus feridos e doenças, no entanto se não for digno ela irá jogá-lo nas maiores profundezas sombrias e geladas de Niflheim.

Outra grande diferença entre seus dois irmãos é que Heia não participa diretamente do Ragnarok, preferindo não lutar na batalha e permanecer em seus domínios, diretemnte um deus tem coragem de enfrentá-la. No entanto, família é família e ela ajudará seu pai, sobtando uma hora de mortos vivos para lutar ao lado de Loki na batalha final.

Legendas artísticas

## A história de Mimir

Mimir é o Deus Nórdico mais sábio de todos, sendo possivelmente a criatura mais sábia de todo o universo nórdico. Não se sabe muito sobre sua origem e passado, apenas temos certeza de uma coisa, Mimir é muito velho, pois ele é do tempo de Borr, o filho de Buro (o primeiro deus que surgiu do gelo lambo da pele vaca Auðumbla). Borr é o pai de Odín.

Certamente seus anos de vida lhe renderam muito conhecimento e experiência, tornando Mimir muito valioso aos olhos dos outros deuses e lhe renderam duas crônicas. Estas histórias são muitas vezes descritas como paralelas, porém aqui vamos tratá-las como sequências pelo fato delas estarem interligadas de certa forma.

A primeira grande narrativa que envolve Mimir ocorreu na grande batalha dos deuses Asesir contra os deuses Vanir. No final da guerra entre os dois grupos distintos, nem um dos dois lados conseguiu vencer e para não pendurar aquela luta sem fim eles propuseram um acordo de paz. Para selar este trato, ambos os lados iriam ceder alguns reféns para servir ao outro grupo, assim evitando novos conflitos pois ambos estariam unidos de alguma forma.

Sendo assim, os deuses Vanir entregaram 3 membros muito valiosos: Njord (Deus dos mares, ventos e fertilidade) e seus dois filhos, Freya (Deusa do amor, beleza e fertilidade) e Frey (Deus da prosperidade, boa



colheita e agrícola). Já no lado dos Asesir dois membros foram entregues: Mimir e Hoenir, o irmão de Odín.

Pouco tempo depois de começarem a viver com o novo grupo, os Vanir começaram a perceber que sua troca não havia sido justa, isto porque todos os enviados a outra casa eram de grande valor, enquanto os recebidos nem tanto. Mimir era muito sábio e útil para se consultar, mas Hoenir, por sua vez, só conseguia tomar uma decisão e conversar com os demais na presença de Mimir, sem sua ajuda ele era completamente inútil.

Furiosos os Vanir procuraram se vingar, porém como não queriam começar uma nova guerra, eles não mataram Hoenir por ser irmão de Odín. Ao invés disto, eles cortaram a cabeça de Mimir e enviaram ela de volta os Asesir.

Legendas artísticas

Quando a cabeça chegou ao castelo, Odín decidiu que não iria começar mais uma briga contra os outros deuses por vingança, mas trataria de tornar útil a cabeça de Mimir mais uma vez. Para isso ele levou os restos mortais até um poço mágico embaixo das raízes incriveis Yggdrasil.

Neste local, com a ajuda do poder das runas, Odín conseguiu fazer com que a cabeça voltasse a vida e começasse a falar e viver sem a necessidade de um corpo. A partir daí, Odín deixou a cabeça de Mimir cuidando do poço e passou a visitá-lo sempre que queria precisava de um conselho do sábio. O poço, por sua vez, passou a ser chamado de Mimirbrunnr e por algum motivo suas águas passaram a dar sabedoria a quem beber dela.

Sabendo da mudança das águas e querendo mais sabedoria do que Mimir podia oferecer, Odín procurou um dia



a fonte para obter um conhecimento próprio e não ser tão dependente de uma cabeça. Porém Mimir revelou que isto não seria possível, pois para beber da fonte do conhecimento, Odín teria que fazer um grande sacrifício pessoal.

Como a ambição por sabedoria de Odín era muito forte, o mesmo refletiu sobre a proposta e decidiu por fim sacrificar uma das partes de seu corpo para obter a grande recompensa. Ele optou por sacrificar um de seus olhos, ao arrancar o membro o mesmo foi banhado nas águas do poço indicado por Mimir. Odín acabou perdendo a visão, no entanto ganhou algo inacreditável, o poder de ver o passado, presente e o futuro.

Mesmo obtendo um grande poder, Mimir ainda foi visitado muitas vezes por Odín, sendo um grande conselheiro para o Deus Asesir.

Legendas artísticas

## O rapto de Iduna

Certa vez Loki, Odín e Hoenir decidiram partir em uma grande viagem pelo mundo para explorá-lo. Estas peregrinações eram muito praticadas pelo grupo, duravam muitos dias e iam em grandes distâncias.

Após uma longa caminhada, os deuses decidiram parar para descansar e recuperar energia perdida. No entanto, eles estavam diante de um longo planalto e por isso não encontraram abrigo contra o calor do sol e acabaram tendo que ficar ali mesmo. Pelo caminho, encontraram uma manada de bois selvagem e caçaram um membro para servir de jantar. Ao colocar a carne sobre o fogo os deuses notaram que ela não assava, permanecendo crua mesmo sobre as chamas ardentes, furiosos, famintos exaustos eles gritaram perguntando quem os perturbava com esta magia.

Uma enorme águia desceu os céus e respondeu a pergunta: "Sou eu quem enfição sua refeição, liberei o encanto se me derem um pedaço de carne generoso e assim poderam terminar seu assado". Os deuses aceitaram fornecer uma porção ao animal, o feitiço foi encorçado e a carne assou em um instante. Na hora de servir, a águia agarrou o boi inteiro e pegou voo, deixando todos sem nada. Loki, o Deus da Discórdia,



ficou totalmente enlurecido e acertou a ave com uma clava de madeira. A águia machucada e irritada largou a carne e pegou Loki alçando para os ares.

Desesperado, Loki tentou de tudo para se soltar das garras do animal a tempo, porém já era tarde demais e os dois já se encontravam em uma altura considerável, fazendo o mesmo tremer de medo da queda. Implorando por sua liberdade, Loki prometeu que daria qualquer coisa para ser solto com segurança. Neste momento, a águia revelou sua verdadeira identidade, se trata de Thjazi, o gigante. Temendo o que poderia acontecer com si, Loki prometeu um grande tesouro inestimável, um fruto da juventude dos deuses Asesir. Assim o trato foi feito e Loki foi libertado para cumprir a promessa.

Ao voltar com seus companheiros, o deus tratou logo de disfarçar como havia se libertado contando uma mentira qualquer e entregou aos deuses que tentavam fugir dos efeitos da velhice. Para pôr seu plano em prática, Loki esperou a saída do marido de Iduna, o Deus Bragi (deus da música e poesia) para conseguir atraí-la. Loki inventou que em sua última grande viagem com Odín e Hoenir, ele havia

Legendas artísticas



visto em Midgard uma árvore que possuía frutas muito semelhantes às que a deusa guardava e convencendo Idunna a acompanhá-lo até o local com uma cesta com frutos mágicos para compará-los. Isto porque uma vez que esses tinham enorme poder não deveriam estar ao alcance de qualquer criatura. Assim os deus partiram para a ponte mágica Bifrost, que conecta o mundo de Midgard e Asgard. Chegando no destino, Thjazi surgiu dos céus de repente e agarrou Idunna, levando-a consigo e quebrando o acordo, que era somente referente aos frutos.

O gigante levou a prisioneira para seu castelo em Jotunheim, as terras das gigantes de gelo, e a trançou em uma torre. Logo os deuses se deram conta da falta de Idunna, pois começaram a sentir os efeitos da velhice e convocaram uma reunião para discutir o que havia ocorrido. O único Deus que não compareceu foi Loki, o que chamou a atenção dos demais, que se incluíram que provavelmente o mesmo estava metido nessa encrenca. Todos decidiram que era preciso encontrar Loki para saber o que havia acontecido e uma grande busca se deu início.

Quando acharam Loki, todos o colocaram na parede e o ameaçaram

a contar o que havia acontecido. O deus da discórdia logo abriu o bico e os deuses ficaram muito bravos e o ameaçaram de morte caso ele não trouxesse a pobre Idunna de volta de seu cativeiro. Assim Loki partiu para trazer a deusa de volta, usando a casa mágica de Freya, ele voou até o castelo de Thjazi, que por sorte havia saído e deixado sua prisioneira sozinha, facilitando o processo. A pobre Idunna se encontrava muito triste e quando viu Loki sorriu, pois sabia que o mesmo havia sido enviado provavelmente sobre ameaça para salvá-la. Para facilitar o transporte da mesma, Loki a transformou em uma pequena rã e voou de volta.

No entanto, o gigante chegou logo depois e furioso percebeu que seu castelo estava vazio, partindo atrás de seu inimigo. Os deuses esperavam por os dois nas muralhas de Asgard, quando Thor percebeu que Loki estava chegando e atrás dele vinha a água e caçando. Logo os outros foram avisados e fizeram uma enorme fogueira na muralha, assim que Loki chegou caiu no meio dos demais e o fogo foi acendido. Thjazi, que vinha logo atrás, percebeu as chamas quando já era tarde demais para frear e mesmo acabou caindo e queimando até a morte. A única coisa a sobrar do enorme gigante foi seus olhos, que foram enviados ao céu para virarem estrelas por Odin.

Todos festejaram a volta são e salvo de Idunna, que para comemorar seu salvamento distribuiu seus valiosos frutos aos deuses que puderam ter sua juventude devolvida.

Ilustração: Larissa



## Sobre a autora

Meu nome é Laine Bordin, eu tenho 23 anos. Nasci na cidade de Florianópolis no dia 01 de setembro de 1998, eu fui criada apenas pela minha mãe, que teve bastante dificuldades para dar conta do trabalho e da casa, mas nunca desistiu de mim.

Para mim o desenho sempre foi a ferramenta para me conectar ainda mais com algumas coisas que eu considero especiais, pode ser cachorros ou bules de chá, tanto faz.

Por isso pode se dizer que eu desenho a muito tempo, eu ganhei minha primeira mesa digitalizadora aos 15 anos, porém sempre desenhiei em papel também. Não sei dizer se sempre quis ser ilustradora, porém após apresentar um problema de visão em um dos meus olhos, eu passei a preferir deixar a ilustração como um atividade terapêutica que pratico todos os dias.

Tirando os desenhos eu também gosto muito de cachorros, especialmente os vira latis, caramelos pequenos e os salchichas. Gosto de ler contos de terror, ver filmes de suspense e terror psicológico. Mas sem dúvidas, meu maior hobby depois dos desenhos são os jogos, especialmente os rpgs da Bethesda Studio. Também gosto de aprender tudo sobre história e artes. A faculdade para mim sempre pareceu algo distante, eu venho de uma família pobre do interior e com pouco estudo. Entretanto, minha mãe sempre fez muita

questão de que eu estudasse e eu, por sua vez, não gostava nem um pouco de estudar. Isso mudou quando eu cheguei ao primeiro ano do segundo grau e passei a me dedicar mais aos estudos. Em 2017, eu entrei na UFSC através do vestibular e agora, 4 anos e meio depois, eu me torno a primeira da minha família a se graduar em uma universidade pública.

Está terminando esse curso não é tão importante para mim, mas também para minha mãe, então obrigada a todos os envolvidos que me fizeram chegar até aqui, principalmente você mãe.

Este livro foi diagramado com as famílias de fontes Noto Sans para texto e Bree Serif para títulos. O livro foi impresso em sistema offset, o modo em papel offset 90g com capa dura. Impresso pela gráfica Duplic.