

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

ANA CAROLINA RAYMUNDO

PROJETO GRÁFICO EDITORIAL DE UM LIVRO SOBRE O FOLCLORE
BRASILEIRO

Florianópolis - SC
2022

ANA CAROLINA RAYMUNDO

PROJETO GRÁFICO EDITORIAL DE UM LIVRO SOBRE O FOLCLORE
BRASILEIRO

Projeto de Conclusão de Curso submetido(a) ao
Curso de Design da Universidade Federal de
Santa Catarina como requisito parcial para a
obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Patrício Souza de Castro

Florianópolis - SC
2022

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

Raymundo, Ana Carolina
PROJETO GRÁFICO EDITORIAL DE UM LIVRO SOBRE O FOLCLORE
BRASILEIRO / Ana Carolina Raymundo ; orientador, Luciano
Patrício Souza de Castro, 2022.
70 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. Folclore Brasileiro. 3. Design editorial.
4. Livro-Objeto. I. de Castro, Luciano Patrício Souza. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Ana Carolina Raymundo

PROJETO GRÁFICO EDITORIAL DE UM LIVRO SOBRE O FOLCLORE BRASILEIRO

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 27 de Julho de 2022.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Profª Mary Vonni Meürer, Dra.
Prof Douglas Menegazzi, Dr.

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Orientador

Dedico este trabalho a minha família, amigos e meu amor, que sempre abraçam as minhas loucuras.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, que foram os primeiros a acreditar em mim e continuam ainda hoje, me tornaram a pessoa que sou, fizeram o possível e o impossível para que esse momento chegasse. Foram os que me ensinaram a sonhar quando criança, e me ajudam todos os dias a não esquecer de continuar sonhando. Obrigada, sem vocês nada disso seria possível. Ao professor Luciano, que aceitou ser meu orientador nesse desafio. A todos os professores que me ensinaram um pouquinho do que sabem ao longo desses anos. O time da Mettzer, em especial ao time de Marketing, que me escutou tagarelar durante meses sobre esse projeto, reclamar e enviar milhões de fotos super empolgada. Bea obrigada por me ajudar a resolver os meus problemas com vírgulas. Um agradecimento especial para o meu irmão, que lavou infinitas louças para que eu tivesse mais tempo para produzir esse trabalho, e também dormir um pouco. Aos meus amigos, que muitas vezes tive que abrir mão da companhia, eu prometo a vocês que verei vocês com mais frequência.

E ao meu amor, Gabriel, que não poderia faltar nessa lista. Foi uma das pessoas que mais me escutou, consolou e acalmou. Eu não tenho palavras para descrever o quanto você foi essencial nesse caminho, você acreditou que daria muito certo, e não é que deu mesmo? Todos os que passaram por esse momento de faculdade comigo, os meus mais sinceros, muito obrigada, vocês ajudaram a tornar esse momento possível.

RESUMO

Este trabalho consiste na descrição do processo de criação do projeto-gráfico editorial de um livro-objeto sobre lendas e mitos brasileiros. Acompanha as fases da metodologia projetual de Bruce Archer (1984) adaptada por Luciano Patrício Souza de Castro. Separada por três macro etapas, sendo elas, Absorção, Constituição e Produção. A primeira etapa é de construção da ideia e conceituação, para que as duas últimas etapas sejam somente de forma prática. Foi proposto, neste Projeto de Conclusão de Curso, o desenvolvimento de um livro-objeto que reúne 55 histórias do folclore brasileiro. Dessa forma, todo o processo de criação do livro-objeto foi realizado desde o planejamento, diagramação, capa e interações até a sua materialização.

Palavras-chave: Folclore Brasileiro; Design editorial; Livro-Objeto.

ABSTRACT

This work consists in the description of the creation process of the editorial graphic project of an object-book about Brazilian legends and myths. It follows the phases of Bruce Archer's design methodology (1984) adapted by Luciano Patrício Souza de Castro. Separated by three macro steps, namely, Absorption, Constitution and Production. The first step is the construction of the idea and conceptualization, so that the last two steps are only practical. It was proposed, in this Completion of Course Project, the development of an object-book that brings together 55 stories of Brazilian folklore. In this way, the entire process of creating the object-book was carried out from planning, layout, cover and interactions to its materialization.

Keywords: Brazilian folklore; Editorial design; Object-Book.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 — Similar - Abecedário de personagens do folclore brasileiro	19
Imagem 2 — Similar - Lendas	20
Imagem 3 — Similar - Monstruário: Inventário de Entidades Imaginárias e de Mitos Brasileiros	21
Imagem 4 — Similar - Contos Folclóricos Brasileiros	21
Imagem 5 — Similar - Viagem pelo Brasil em 52 histórias	22
Imagem 6 — Referencias de livros	24
Imagem 7 — Referencias de livros-objeto	25
Imagem 8 — Referencias de ilustrações	25
Imagem 9 — Referencias de capas	26
Imagem 10 — Painel visual nostalgia	27
Imagem 11 — Painel visual curiosidade	27
Imagem 12 — Painel visual leveza/tranquilidade	28
Imagem 13 — Painel visual felicidade	28
Imagem 14 — Exemplo uso folha transparente 1	50
Imagem 15 — Exemplo uso folha transparente 2	51
Imagem 16 — Mockup livro 1	55
Imagem 17 — Mockup livro 2	55
Imagem 18 — Mockup livro 3	56
Imagem 19 — Mockup livro 4	56
Imagem 20 — Mockup livro 5	57
Imagem 21 — Livro impresso 1	58
Imagem 22 — Livro impresso 2	59
Imagem 23 — Livro impresso 3	60
Imagem 24 — Livro impresso 4	61

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Metodologia de projeto	14
Figura 2 — Resultado pesquisa	18
Figura 3 — Tamanhos e formatos de livros	30
Figura 4 — Aproveitamento de papel	31
Figura 5 — Fonte Sabon	33
Figura 6 — Tamanho fonte e entrelinhamento	34
Figura 7 — Cálculo módulo quadrado	35
Figura 8 — Tamanho fonte, entrelinhamento e módulo	35
Figura 9 — Cálculo novo valor de módulo	36
Figura 10 — Tamanho fonte, entrelinhamento e novo módulo	36
Figura 11 — Tamanho do alfabeto	37
Figura 12 — Forma da página	38
Figura 13 — Margens	39
Figura 14 — Ajuste margens	40
Figura 15 — Espelho	41
Figura 16 — Espelho da mancha gráfica	42
Figura 17 — Seleção tipográfica	43
Figura 18 — Proposta gráfica no miolo - fólio	44
Figura 19 — Diagramação de uma página pré-textual no InDesign	46
Figura 20 — Diagramação de uma página pré-textual	46
Figura 21 — Diagramação de uma página pré-textual no InDesign	47
Figura 22 — Diagramação de uma página pré-textual	47
Figura 23 — Diagramação de uma página textual no InDesign	48
Figura 24 — Diagramação de uma página textual	48
Figura 25 — Exemplo recurso audiobook	49
Figura 26 — Planificação da capa	52
Figura 27 — Planificação da luva - medidas	53
Figura 28 — Planificação da luva - impressão	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 — Matriz de seleção topográfica	32
Tabela 2 — Idade x tamanho do tipo	33
Tabela 3 — Média de caracteres por linha	38

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO	12
1.2	OBJETIVOS	12
1.2.1	OBJETIVO GERAL	12
1.2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.3	JUSTIFICATIVA	13
1.4	DELIMITAÇÃO DO PROJETO	13
1.5	METODOLOGIA DE PROJETO	13
2	DESENVOLVIMENTO	17
2.1	ABSORÇÃO	17
2.1.1	Contexto textual ou briefing	17
2.1.2	Conceitos	23
2.1.3	Sensações e sentimentos	23
2.1.4	Referências	24
2.1.5	Diretrizes	26
2.1.6	Refinamento	29
2.2	CONSTITUIÇÃO	29
2.2.1	Definição da forma da página	29
2.2.2	Definição da tipografia	32
2.2.3	Estabelecimento da entrelinha	34
2.2.4	Determinação do módulo	34
2.2.5	Representação do diagrama (larguras de colunas e margens)	37
2.2.6	Representação do espelho	40
2.2.7	Definição da proposta cromática	43
2.2.8	Definição da proposta tipográfica	43
2.2.9	Definição da proposta gráfica	44
2.2.10	Desenvolvimento, coleta e adequação das imagens - fotos, gráficos, infográficos	44
2.3	PRODUÇÃO	45
2.3.1	Estrutura do projeto gráfico	45
2.3.2	Diagramação	45
2.3.3	Definição dos elementos materiais da estrutura técnica	51
2.3.4	Produção gráfica e especificações técnicas	54
2.3.5	Resultado final	55
2.3.6	Processo de impressão	62
3	CONCLUSÃO	63

REFERÊNCIAS	65
APÊNDICE A — CURADORIA DAS HISTÓRIAS	66

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

A palavra Folclore vem do inglês "folklore" e significa "conhecimento popular". É, em linhas gerais, um gênero da cultura de origem popular. O Folclore representa a identidade social de um povo através de costumes e tradições que foram transmitidos entre gerações.

Como esses costumes e tradições são passados para as outras gerações de forma oral, o design gráfico editorial se torna um aliado importante para manter o interesse, a curiosidade e o conhecimento pela cultura popular nacional. Dentro desta área essas lendas e mitos podem encontrar maneiras mais eficazes de se comunicar com o público, por meio de diagramações, ilustrações e cores mais convidativas e criativas.

Por se tratar de um livro-objeto é importante ressaltar que, em geral ele busca transformar publicações em algo além do habitual (texto e imagens). A ideia é criar uma narrativa que valorize novas formas de expressão, criando novos tipos de interações com os livros.

A escolha por esse tema se deu pela possibilidade de exemplificar como o design gráfico editorial pode alimentar o desejo pelo conhecimento da cultura nacional.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver o projeto gráfico editorial de um livro-objeto sobre as lendas, os contos e os mitos do Brasil, voltado para pessoas jovens e adultas entre 18 e 60 anos.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar o contexto geral do projeto, coletando informações sobre as lendas, os contos e os mitos do folclore brasileiro.
- Mapear livros similares ao formato e ao tema e estudar suas estruturas.
- Apresentar as lendas, contos e mitos do Brasil para se destacar entre os seus similares.
- Desenvolver os recursos visuais através de experimentações gráficas e de

materiais, para complementar o conteúdo textual.

- Produzir o modelo físico da alternativa final do livro-objeto.

1.3 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema do projeto se deu, em primeiro lugar, com o intuito de enaltecer a cultura do Brasil, que é tão rica em contos, mitos, lendas e cantigas. É por isso que essas histórias merecem um livro que as contemple em toda sua grandeza.

A autora deste projeto é apaixonada pelo folclore brasileiro e pelo mundo editorial. Então, resolveu juntar esses dois universos e desenvolver um livro-objeto que seja tão belo quanto as histórias que o compreende. Já que o livro-objeto é um campo interdisciplinar das áreas de design, artes e literatura. Então, buscou-se unir elementos clássicos a processos atuais do mundo editorial. O resultado é um livro belo, para ser exposto e admirado, mas também informativo, por guardar um pouco da história do país em suas páginas.

1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

A autora do projeto desenvolveu a estrutura e a diagramação das páginas do livro-objeto. As histórias foram transcritas e adaptadas para uma mesma narrativa. Já as ilustrações contidas no livro, a autora atuou apenas como diretora criativa, dando um direcionamento para a ilustradora contratada.

Mas para o propósito deste projeto, o foco se deu sobre o processo do projeto gráfico editorial do livro-objeto e do protótipo físico que atende aos requisitos definidos para tal, e não no seu conteúdo em si.

1.5 METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia adotada para a criação deste projeto foi a de Bruce Archer adaptada por Luciano Patrício Souza de Castro. A escolha da metodologia se deu por conta de afinidade, já que a autora já havia utilizado esta metodologia no desenvolvimento de um livro-objeto para o Projeto Editorial, realizado no curso de Design da UFSC.

Separada por três macro etapas, sendo elas, Absorção, Constituição e Produção. A primeira etapa é de construção da ideia e conceituação, para que as duas últimas etapas sejam somente de forma prática. A metodologia é separada desta forma:

Figura 1 — Metodologia de projeto



Fonte: A autora a partir da metodologia de Archer adaptada por Castro (2022)

Absorção

Esta fase busca coletar todas as informações quanto às necessidades do projeto, o contexto, o limite, as diretrizes e as condições do projeto.

- **Contexto textual ou briefing:** Esta etapa consiste na descrição detalhada do projeto. Buscando informar todas as informações necessárias e relevantes para tal, como por exemplo, uma descrição da publicação, do público-alvo e de outras publicações sobre o tema.
- **Conceitos:** Nesta etapa são listados os conceitos que irão nortear o projeto.
- **Sensações e sentimentos:** Nesta é listado o que o projeto deve transmitir para o público.

- **Referências:** Nesta etapa busca-se por referências do mesmo tema, ou que se encaixam com a forma visual buscada para o projeto.
- **Diretrizes:** Aqui é apresentado de forma visual as sensações e sentimentos, e como eles serão transmitidos.
- **Refinamento:** Nesta etapa ocorre o detalhamento e especificidades das diretrizes citados na etapa anterior.

Constituição

Com base nas informações da fase anterior, é iniciada a parte prática por meio do desenvolvimento e seleção de ideias, para se chegar a uma solução que mantenha dentro dos limites estabelecidos.

- **Definição da forma da página:** Com base em estudos e testes é definido a forma de página que se encaixa melhor para o projeto.
- **Definição da tipografia:** Após pesquisa e testes feitos com a tipografia, é escolhida aquela que melhor transmite os conceitos propostos para o projeto.
- **Estabelecimento da entrelinha:** Depois de escolhida a tipografia, é definida com base em testes, qual entrelinha será utilizada.
- **Representação do diagrama (larguras de colunas e margens):** Nesta etapa é montada a página da publicação.
- **Representação do espelho:** Após a definição da página é montada de forma simples, como será a publicação por inteiro.
- **Definição da proposta cromática:** Aqui é definido quais cores estarão presentes na publicação e onde elas estarão.
- **Definição da proposta tipográfica:** Como a tipografia principal já foi definida, aqui é definido se terá ou não uma fonte de apoio, e como as tipografias estarão presentes na publicação (pesos, tamanhos e cores).
- **Desenvolvimento, coleta e adequação das imagens - fotos, gráficos, infográficos:** Com os modelos de páginas, conceitos e formas já definidos, é hora de produzir ou adequar as imagens que estarão presentes na publicação.

Produção

Após as tomadas de decisão, a última fase possui o papel de materializar o resultado do projeto, sendo feitos testes, protótipos e a montagem da publicação final.

- **Estrutura do projeto gráfico:** Nesta etapa busca-se montar as páginas

modelos que foram desenhadas na etapa de "Representação do espelho", em um software de diagramação.

- **Diagramação:** A partir das páginas modelos criadas começa-se a inserir o conteúdo da publicação.
- **Definição dos elementos materiais da estrutura técnica:** Aqui é listado os materiais presentes na publicação, e se houver materiais de apoio que a acompanham.
- **Produção gráfica e especificações técnicas:** Nesta etapa são descritas as especificações necessárias para a produção da publicação, e se dá início ao processo de impressão do resultado final.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 ABSORÇÃO

Como proposto na metodologia, a primeira macro etapa consiste na absorção, composta por 6 etapas, em que coletamos, definimos e organizamos as informações necessárias referentes às necessidades do projeto.

2.1.1 Contexto textual ou briefing

A publicação consiste em uma coletânea de histórias do folclore brasileiro. O livro reúne algumas histórias do nosso folclore, que fazem parte da nossa cultura nacional. Por isso, merecem um livro que as contemple em toda a sua grandeza e riqueza de detalhes.

O livro é como um guia e um dicionário. Cada uma das 55 personagens do folclore brasileiro terá sua história explicada, uma ilustração e informações adicionais, como outros nomes, quais regiões costuma estar presente e qual é a origem desta personagem. Ao final da publicação terá um mapa para cada região do país, mostrando de forma visual onde as personagens costumam estar presentes. Os detalhes alimentam a curiosidade e o conhecimento pela cultura nacional.

Curadoria das histórias

As histórias que compõem a publicação foram escolhidas por gosto e interesse pessoal da autora deste projeto. A partir dessa escolha, foi realizada uma pesquisa com 20 pessoas que compõem o público-alvo da pesquisa, por meio do Google Formulários. A intenção da pesquisa era entender quais histórias não poderiam faltar no livro, já que se mostram mais presentes em suas memórias.

O resultado da pesquisa mostrou que, dentre as histórias do folclore brasileiro, as pessoas lembram de 13 histórias. Os dados se distribuíram da seguinte forma: das 20 pessoas, 19 lembram da história do Saci Pererê, 14 da Cuca e da Mula sem Cabeça, 12 do Curupira, 8 do Boto, 7 do Boitatá e Iara, 6 se lembram do Lobisomem, 5 do Boi de Mamão, 4 do Negrinho do Pastoreio, 2 do Bicho Papão e do Homem do Saco e 1 do Bumba Meu Boi.

Figura 2 — Resultado pesquisa



Fonte: A autora (2022)

Com base nessa pesquisa, foram integradas outras histórias, 43 histórias (Bumba Meu Boi e Boi de Mamão retratam a mesma história), para compor a publicação, totalizando 55 histórias listadas no Apêndice A.

Essas histórias foram todas retiradas e baseadas no livro *Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas*, lançado no ano de 2017, da autora Januária Cristina Alves.

Público-alvo

O público-alvo da publicação são jovens e adultos, entre 18 e 60 anos. A faixa etária se mostrou presente na pesquisa. A pesquisa continha apenas três perguntas, sendo elas: Qual a sua idade? Em qual estado você mora? Quando você pensa no Folclore Brasileiro, quais histórias você lembra? (cite pelo menos 5).

O intuito da pesquisa era apenas para descobrir quais histórias não poderiam faltar na publicação, e se o estado onde moravam e a sua idade influenciavam na terceira resposta.

Crianças e adolescentes concentram as maiores proporções de leitores na população. Na faixa de 5 a 10 anos, 67% são leitores. O topo do índice está na faixa de 11 a 13 anos, com 84%, e diminui para 75% entre os jovens de 14 a 17 anos.

A partir dos 18 anos, a taxa de leitores cai continuamente, até ser ultrapassada pela proporção de não leitores na faixa de 40 a 49 anos, em que 52% da população se declara como não leitora (SOMBINI, p. 2).

Levando os dados citados em consideração buscou-se trabalhar com o público jovem e adulto, justamente para incentivar o hábito da leitura e consequentemente alimentar o gosto pela cultura nacional.

Outras publicações sobre o assunto

Abecedário de personagens do folclore brasileiro por Januária Cristina Alves (Autor), César Berje (Ilustrador)

Este livro reúne 141 histórias presentes no folclore brasileiro, que são apresentadas em forma de verbetes e ilustrações. O livro descreve características físicas e psicológicas, além de origem e outras narrativas que as personagens aparecem. Tudo isso a partir de ilustrações, cores, diagramação e características feitas especialmente para ele.

Esse livro foi uma das principais inspirações para a criação desse projeto. Especialmente por ter informações e ilustrações bem detalhadas que ajudam a contar as histórias.

Apesar de ser uma das inspirações para esse projeto, o projeto gráfico desse livro não condiz com os objetivos propostos para esta publicação, pois não é um livro de capa dura, a tipografia é colorida ao longo das páginas e algumas vezes mudam de cor, e as ilustrações apesar de bonitas não condizem com o público-alvo.

Imagem 1 — Similar - Abecedário de personagens do folclore brasileiro



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de Januária Cristina Alves

Lendas por Yuri Andrey, Ivan Reis, Joe Prado, Eddy Barrows

Essa edição em forma de HQ, contém 50 lendas do folclore brasileiro com ilustrações inéditas feitas por grandes quadrinistas, como Ivan Reis, Joe Prado, Eddy Barrows, Robson Rocha, Dani Beyruth. Esse livro também traz textos detalhados em português e em inglês sobre cada lenda.

Apesar deste ter sido um livro avaliado apenas digitalmente, ele serviu de inspiração principalmente por suas ilustrações bem detalhadas que engrandecem a história.

Imagem 2 — Similar - Lendas



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de Yuri Andrey, Ivan Reis, Joe Prado, Eddy Barrows

Monstruário: Inventário de Entidades Imaginárias e de Mitos Brasileiros por Mário Corso (Autor), Jaca (Ilustrador)

O autor do livro, um psicanalista, traz para o livro uma leve interpretação psicanalítica e assim nos permite uma compreensão da origem e do percurso das lendas e mitos brasileiros. Os monstros são apresentados em verbetes, e o livro é dirigido à criança que se hospeda em todo adulto.

Por ser um livro que traz uma visão um pouco diferente do habitual, ele se destaca em meio aos outros livros que encontramos no mercado editorial, principalmente por sua capa atrativa e também por seu público-alvo similar ao deste projeto. Esse foi outro livro avaliado apenas digitalmente, então é possível apenas comentar sobre a capa dele, já que é a única parte possível de se encontrar na internet.

Imagem 3 — Similar - Monstruário: Inventário de Entidades Imaginárias e de Mitos Brasileiros



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de Mário Corso e Jaca

Contos Folclóricos Brasileiros por Marco Haurélio (Autor), Mauricio Negro (Ilustrador)

Todos os contos deste livro foram colhidos diretamente da memória popular. Os contos conservam informações de hábitos, costumes, ritos e mitos aparentemente desaparecidos ou esquecidos, mas que persistem na transmissão de geração a geração.

Por ter um processo de criação extremamente interessante, diferente, genuíno, paciente e muito trabalhoso, este livro se destacou por se assemelhar ao objetivo deste projeto: manter a cultura do país viva.

Esse foi outro livro avaliado digitalmente, mas é possível ver que ele é uma encadernação de capa dura e lombada quadrada, com cores vibrantes, mas com ilustrações que não combinam com o público-alvo deste projeto.

Imagem 4 — Similar - Contos Folclóricos Brasileiros



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de Marco Haurélio e Mauricio Negro

Viagem pelo Brasil em 52 histórias por Silvana Salerno (Autor), Cárcamo (Ilustrador), Sirio Cançado (Ilustrador)

Em cada história são apresentados quadros explicativos e ilustrados com fotos e desenhos e nas laterais das páginas tem informações sobre a geografia, botânica, zoologia, história, economia e a cultura do país. O número 52 foi escolhido para que o leitor tenha uma história para cada semana, durante um ano inteiro, viajando por todo o território nacional.

O objetivo deste livro é manter a cultura viva, apresentando histórias de todas as regiões do Brasil, com informações extras que complementam o conteúdo. Por esse motivo, converge muito bem com o objetivo deste projeto.

Mais um livro avaliado digitalmente, mas apesar de o objetivo do livro convergir com o deste projeto. É possível notar que ele é voltado para o público infantil, com ilustrações simples e uma diagramação diferenciada.

Imagem 5 — Similar - Viagem pelo Brasil em 52 histórias



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de Silvana Salerno, Cárcamo e Sirio Cançado

Títulos prepostos para a publicação

Para escolher o título da publicação foi realizado um brainstorming. Todos os nomes vêm acompanhados do país (Brasil) ou de algo para representá-lo, principalmente para reconhecer a origem das histórias que a publicação apresenta.

Os nomes criados foram:

- Coletânea do folclore brasileiro
- Folclore brasileiro
- Criaturas mágicas do folclore brasileiro
- Criaturas mágicas brasileiras
- Criaturas mágicas do Brasil
- Monstruário brasileiro

- Guia do folclore brasileiro
- Desbravando o Brasil
- Desbravando terras brasileiras
- Lendas, contos e mitos brasileiros

O nome escolhido para a publicação foi "**Lendas, contos e mitos brasileiros**" por representar melhor o objetivo da publicação e respeitar as categorias das histórias, que podem ser lendas, contos ou até mesmo mitos. Além do mais, também é um nome fácil de memorizar e recordar.

2.1.2 Conceitos

- Manter viva a cultura do país através do folclore, que é imenso e rico em detalhes;
- Alimentar a curiosidade sobre o tema (para o público jovem);
- Trazer a nostalgia da época de criança (para o público adulto);
- Incentivar o compartilhamento dos sentimentos nostálgicos para futuras gerações.

2.1.3 Sensações e sentimentos

Nostalgia

nos.tal.gi.a - melancolia profunda causada pelo afastamento da terra natal.

Trazer a nostalgia para aqueles que já escutaram as histórias há muito tempo, quando eram crianças. Fazer com que eles lembrem de seus momentos com os mitos, contos e lendas do nosso Brasil de uma maneira positiva.

Curiosidade

cu.ri.o.si.da.de - desejo intenso de ver, ouvir, conhecer, experimentar algo ger. novo, original, desconhecido.

Fazer com que os que não conhecem ou escutaram apenas poucas histórias do nosso folclore, sintam vontade de mergulhar nesse mundo mágico, incrível e gigante, presente dentro do Brasil.

Leveza/tranquilidade

le.ve.za - caráter do que é singelo, delicado; singeleza, airoside, frescor.

tran.qui.li.da.de - estado do que é ou está tranquilo, isento de agitações, de inquietações, de perturbações ou de alvoroço.

Para que esse momento de leitura se torne nostálgico, ele deve ser leve e tranquilo. Com um livro que o estimule na medida certa, sem exageros e também tenha características físicas que o tornem confortável de ler.

Felicidade

fe.li.ci.da.de - sensação real de satisfação plena; estado de contentamento, de satisfação.

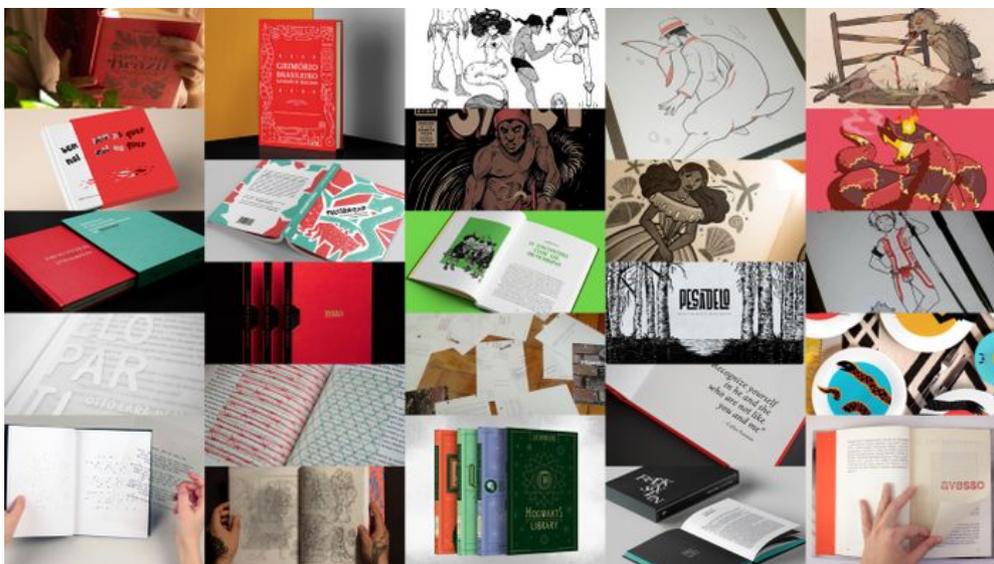
Fazer com que o leitor se sinta satisfeito com a publicação, tanto com suas características físicas, como as emocionais proporcionadas pelas histórias.

2.1.4 Referências

Livro no geral

As imagens escolhidas para esse painel apresentam um direcionamento para a criação do livro, como paleta de cores, estilo de ilustrações, escolha de fontes, propostas de capas e também interações. Essas imagens serviram de referências para a criação da proposta final de projeto.

Imagem 6 — Referências de livros



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de vários artistas.

Livro-objeto

Com base nessas referências foi definido o direcionamento que as interações do livro teriam e a partir destas ideias foi pensada uma solução para o assunto do livro.

É possível notar que o painel contém várias imagens de folhas que interagem entre si, com base nisso foi pensada na interação com as folhas de papel vegetal.

Imagem 7 — Referencias de livros-objeto

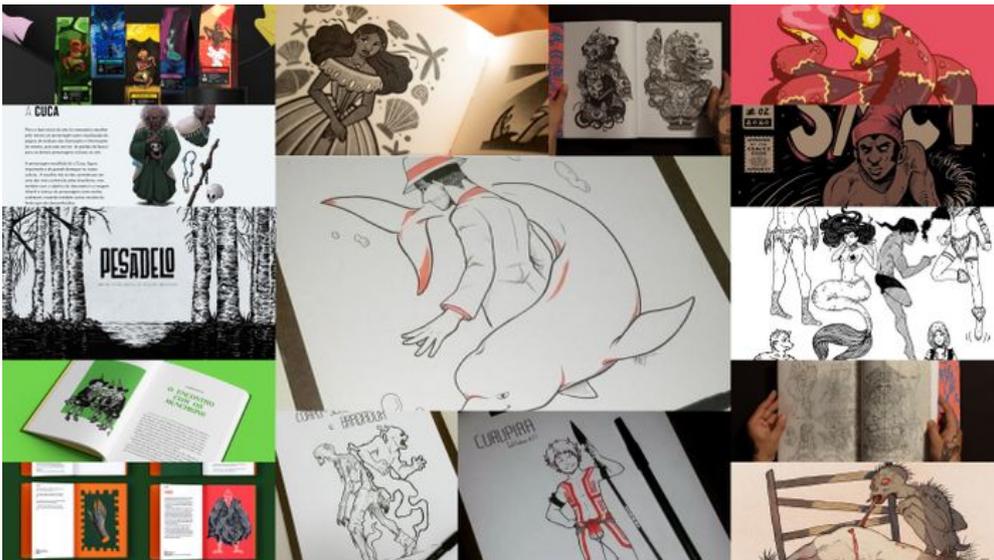


Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de vários artistas.

Ilustrações

Como existem diversos estilos de ilustração, o painel visual foi de suma importância para escolher apenas um para o projeto. Ele foi composto principalmente por ilustrações do próprio folclore brasileiro, para identificar as possibilidades existentes e estabelecer qual a melhor solução visual para representar os conceitos do projeto.

Imagem 8 — Referencias de ilustrações



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de vários artistas.

Capas

Esse painel serviu de inspiração para a criação da capa do livro, a partir de

suas cores, suas formas, suas fontes e seus acabamentos.

Em sua maioria as capas apresentadas nesse painel são de acabamento com capa dura, a principal inspiração para a capa. Mas também por a maioria delas terem grafismos ao redor do título que chamam atenção para tal e deixa ela mais bonita.

Imagem 9 — Referencias de capas



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de vários artistas.

2.1.5 Diretrizes

Nostalgia

As próprias histórias se encarregaram desse sentimento, mas com a ajuda de um papel amarelado, capa dura e elementos clássicos como uma tipografia serifada remetendo a algo mais antigo, esse conceito é transmitido com mais clareza.

Nesse sentido a interação com os audiobooks serve para auxiliar nesse sentimento, como se por alguns instantes o leitor voltasse a ser apenas o ouvinte da história.

Painel visual nostalgia

Imagem 10 — Painel visual nostalgia



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de bancos de imagens.

Curiosidade

As histórias, informações adicionais, ilustrações e as interações de folhas transparentes, são responsáveis por essa sensação. As folhas transparentes trazem interações que focam nas principais características de cada personagem. E os mapas das regiões do país (norte, nordeste, centro-oeste, sudeste e sul) mostram de forma visual as informações adicionais contidas nas histórias.

Painel visual curiosidade

Imagem 11 — Painel visual curiosidade



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de bancos de imagens.

Leveza/tranquilidade

Um livro leve e confortável de ler, com fontes e características físicas que auxiliam a manter a sensação e uma boa leitura.

Painel visual leveza/tranquilidade

Imagem 12 — Painel visual leveza/tranquilidade



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de bancos de imagens.

Felicidade

Ao recontar com detalhes as histórias de infância, espera-se que as pessoas se sintam felizes pelo momento nostálgico.

Painel visual felicidade

Imagem 13 — Painel visual felicidade



Fonte: Painel gerado pela autora a partir da obra de bancos de imagens.

2.1.6 Refinamento

Prezando pela leveza não somente no sentido sensorial, o miolo do livro tem folhas com uma gramatura mais baixa, com uma cor que auxilia o contraste e a leitura do texto, auxiliam a manter a tranquilidade do momento, assim como a tipografia feita especialmente para grandes volumes de texto.

Para transmitir a ideia de nostalgia foi utilizado papel pólen 90 g/m² para o miolo do livro, com uma tipografia clássica, serifada, com boa legibilidade e leiturabilidade. Para a capa foi utilizado papel cartão, estruturando a publicação em um livro de capa dura, com lombada quadrada, e acabamento fosco.

A curiosidade ficará por conta dos mapas mostrando de forma visual onde as personagens costumam estar presentes e das ilustrações contidas no livro, essas ilustrações terão o estilo de sketch. Para ressaltar esses desenhos, eles têm como interação folhas de papel vegetal transparentes, que complementam os desenhos, com cores em pontos específicos e o nome do personagem.

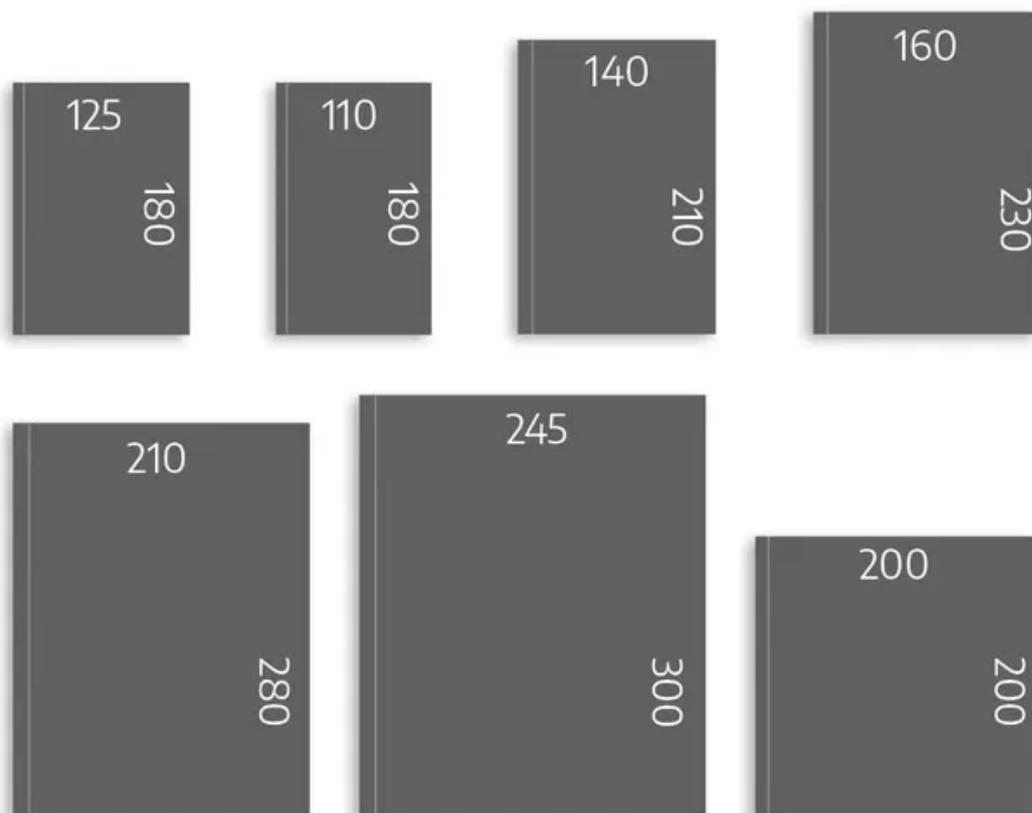
2.2 CONSTITUIÇÃO

Para a construção dessa e da próxima etapa, Constituição e Produção, por serem etapas mais técnicas, foi utilizado o método de Castro (2018) para construção de projetos gráficos, juntamente com o método Meürer (2017) para seleção tipográfica.

2.2.1 Definição da forma da página

No mercado editorial brasileiro existem alguns formatos comuns mais utilizados para livros, eles são: 125 x 180 mm, 110 x 180 mm, 140 x 210 mm, 160 x 230 mm, 210 x 280 mm, 245 x 300 mm e 200 x 200 mm.

Figura 3 — Tamanhos e formatos de livros



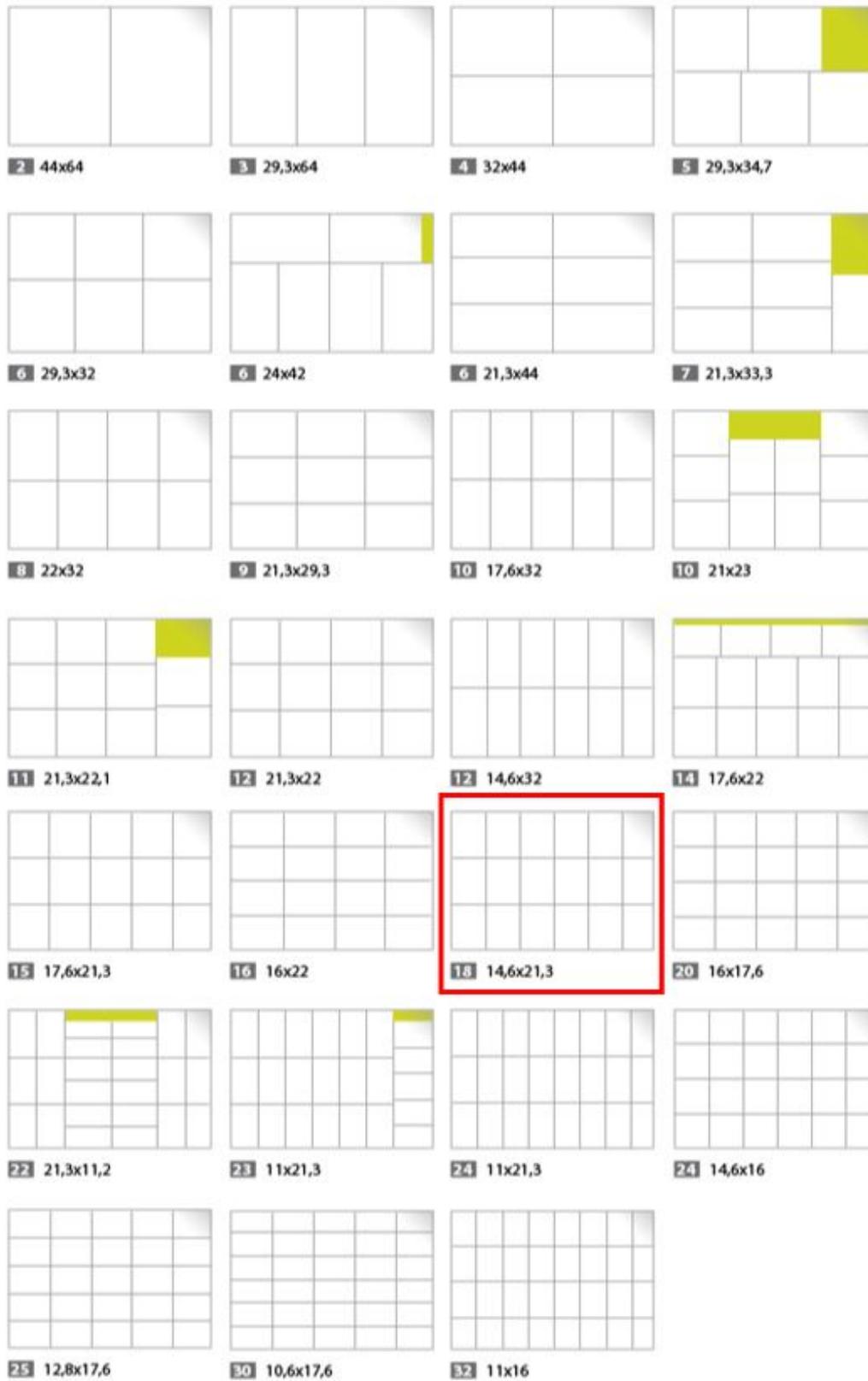
Fonte: Lima

Para escolher o tamanho da publicação prezou-se pelos conceitos da etapa anterior, quais seja: leveza, tranquilidade, boa legibilidade e conforto na leitura. Nesse sentido, escolheu-se o tamanho 140 x 210 mm.

Além disso, esse tamanho é bem comum no mercado editorial, em razão do menor custo de impressão. É um tamanho padrão mais vantajoso em relação aos custos.

De acordo com a tabela de aproveitamento de papel, o número que se assemelha ao tamanho escolhido para a publicação é o número 18 (veja figura 4), que tem 14,6 cm de largura e 21,3 cm de altura. É importante ressaltar que os milímetros acabam sendo eliminados no processo de encadernação e acabamento do livro.

Figura 4 — Aproveitamento de papel



Fonte: Promove (p. 1)

Outro critério para escolha do tamanho do papel foi a quantidade de páginas presentes no livro. Por não ser um número muito elevado, o tamanho agrega mais valor e presença para a publicação. Além de também ser um tamanho de fácil manuseio e assim sendo mais confortável de ler. Essa também é a perspectiva de Rubens Lima "Alguns livros não atingem o número de páginas necessário para o leitor perceber seu valor. Um livro de apenas 100 páginas pode virar um livro mais parrudo e com mais presença no formato 140 x 210 mm." (LIMA, p. 3).

2.2.2 Definição da tipografia

A escolha da tipografia para compor os textos da publicação se deu por conta da Matriz de Seleção Tipográfica desenvolvida por Meürer (2017). O sistema funciona da seguinte forma: existem 8 critérios, sendo eles, legibilidade, variações e recursos, história e cultura, expressão, qualidade, suporte, licenciamento e investimento.

Para cada critério se atribui um peso de acordo com sua relevância para o projeto, de 0 (anula o critério) a 5 (muito importante para o projeto). E para avaliar cada fonte separadamente deve-se atribuir uma nota para cada critério e definir o quanto ela atende ou não às especificações do projeto.

Para este projeto foram avaliadas quatro fontes: Sabon, Libre Baskerville, Lora e Merriweather. Veja como ficou a Matriz de Seleção Tipográfica dessas fontes:

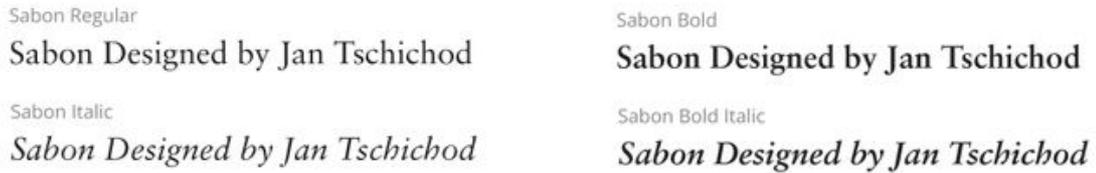
Tabela 1 — Matriz de seleção topográfica

Matriz de Seleção Tipográfica									
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIACÕES e RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSÃO	QUALIDADE	SUPORTE	LICENCIAMENTO	INVESTIMENTO	
atribuir pesos	5	4	3	2	5	0	5	0	
Avaliação									
Sabon	5	3	3	2	5	0	5	0	23
Libre Baskerville	5	2	1	1	5	0	5	0	19
Lora	3	4	3	2	5	0	5	0	22
Merriweather	5	4	1	2	5	0	5	0	22

Fonte: Meürer (2017)

Após a análise da Matriz de Seleção Tipográfica e de testes impressos, prezando pela legibilidade e leitura do livro, escolheu-se a fonte Sabon.

Figura 5 — Fonte Sabon



Fonte: A autora (2022)

Trata-se de uma fonte descendente dos tipos de Claude Garamond, projetada por Jan Tschichold em 1964 e lançada em conjunto pelas Stempel, Linotype e Monotype. Este tipo de fonte é considerada elegante, altamente legível e clássica. É, portanto, indicada para uso em design de livros até identidade corporativa. É uma tipografia serifada, adequada para grandes volumes de textos, com uma família composta de quatro estilos.

A tabela de relação idade/corpo do tipo foi criada por Cyril Burt em 1959. Essa tabela propõe que se considere a idade média como o público-alvo. Sendo assim, estabelece-se uma relação entre a faixa etária e o tamanho da tipografia principal.

Tabela 2 — Idade x tamanho do tipo

Idade (anos)	Tipo (pontos)
Menor que 7	24
7 - 8	18
8 - 9	16
9 - 10	14
10 - 12	12
Maior que 12	11
19 - 26	9
Adultos	10
Terceira idade	12

Fonte: Burt (1959)

A tabela indica o uso do corpo de texto entre 11 a 12 pontos, já que a publicação tem como público-alvo a faixa etária entre 18 a 60 anos. Os testes tipográficos realizados comprovaram a boa legibilidade para esse tamanho de tipografia. Então, para aproveitamento de página e pela variação de tamanho das histórias, algumas pequenas e outras extremamente grandes, o tamanho da fonte escolhido foi de 11 pontos.

2.2.3 Estabelecimento da entrelinha

A tipografia do corpo de texto, Sabon, é indicada para uso de design de livros, por ser uma tipografia serifada e adequada para grandes volumes de textos. Então constatou-se que o entrelinhamento mínimo, que corresponde ao valor do corpo do tipo (11 pontos) mais 20% seria o adequado. Os testes tipográficos iniciais comprovaram que o entrelinhamento era apropriado. Ou seja, a entrelinha foi configurada como 11/13,2, sendo 11 pontos o corpo do tipo do texto com entrelinha de 13,2.

Figura 6 — Tamanho fonte e entrelinhamento

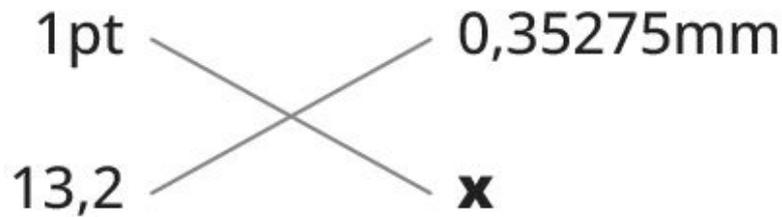
Sabon 11pt
Entrelinha 13,2

Fonte: A autora (2022)

2.2.4 Determinação do módulo

Com o valor da entrelinha definido é necessário determinar a dimensão do módulo da grade da publicação. Para determinar esse valor basta fazer um cálculo simples de regra de três. O valor de um ponto é 0,35275 mm, então multiplica-se o valor da entrelinha (13,2) pelo valor de um ponto em milímetros. Assim, se obtém o valor do módulo quadrado, 4,6563 mm.

Figura 7 — Cálculo módulo quadrado



$$x \cdot 1 = 13,2 \cdot 0,35275$$

$$x = 4,6563 \text{ mm}$$

Fonte: A autora (2022)

Figura 8 — Tamanho fonte, entrelinhamento e módulo

Sabon 11pt
 Entrelinha 13,2
 Módulo 4,6563 mm x 4,6563 mm

Fonte: A autora (2022)

Para que a página tivesse exatamente a quantidade de módulos na grade tanto na horizontal quanto na vertical, foram feitos cálculos para que a quantidade fosse de números inteiros. Ao dividir a largura definida para a página, 140 mm pelo valor do módulo, 4,656 mm, tem-se então o valor 30,06. Esse valor refere-se à quantidade de módulos na horizontal. Foi necessário arredondar esse valor para 30. Em seguida dividiu-se a largura da página, 140 mm, pelo valor obtido anteriormente, de 30 módulos, gerando assim uma nova largura de módulo. O novo valor da largura do módulo foi definido como 4,6666 mm.

O mesmo processo foi utilizado para definir a altura do módulo: dividiu-se a altura definida para a página, 210 mm pelo valor do módulo, 4,656 mm, tem-se então o valor 45,10. Esse valor refere-se a quantidade de módulos na vertical. Da mesma forma, o valor foi arredondado para 45. Em seguida, dividiu-se a altura da

página, 210 mm pelo valor obtido anteriormente, de 45 módulos, gerando assim uma nova altura de módulo. O novo valor da altura do módulo foi definido como 4,666 mm. Formando assim, novamente, um módulo quadrado.

O valor de entrelinha também foi atualizado para o novo valor, de 4,666 mm, que convertendo esse valor em pontos se tem 13,227 pontos. Um valor muito próximo do anterior, que era 13,2 pontos. Isso indica que apesar de ter sido necessário ajustes, foram ajustes mínimos.

Figura 9 — Cálculo novo valor de módulo

$$\begin{array}{cc} 1 \text{ pt} & 0,35275 \text{ mm} \\ \times & 4,666 \end{array}$$

$$x \cdot 0,35275 = 1 \cdot 4,666$$

$$x = 4,666 / 0,35275$$

$$x = 13,227$$

Fonte: A autora (2022)

Figura 10 — Tamanho fonte, entrelinhamento e novo módulo

Sabon 11pt
 Entrelinha 13,227
 Módulo 4,666 mm x 4,666 mm

Fonte: A autora (2022)

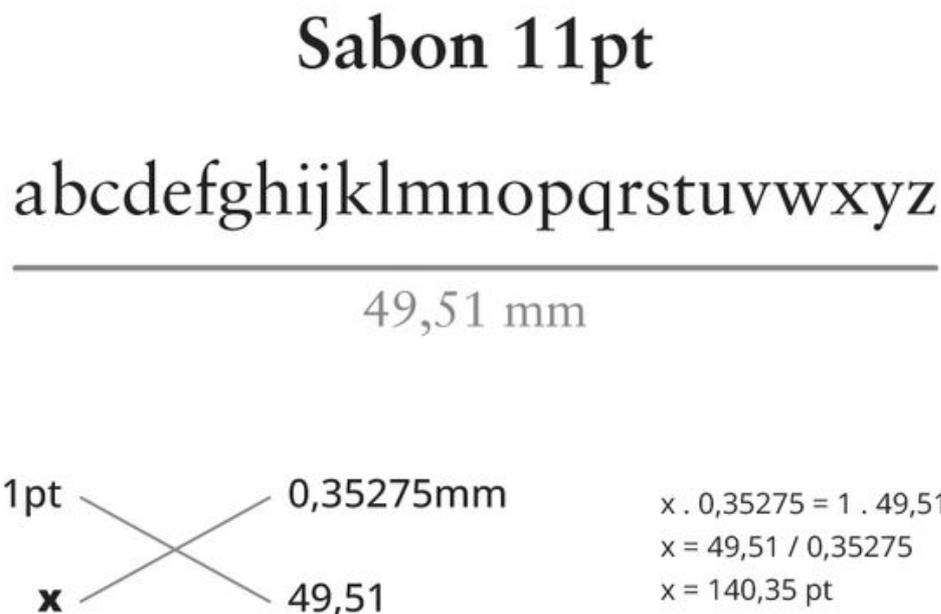
2.2.5 Representação do diagrama (larguras de colunas e margens)

Após configurada a entrelinha, altura e largura dos módulos da página, foi o momento de construir a representação do diagrama com largura ideal ou satisfatória do comprimento das colunas e das margens das páginas. Como se trata de um livro voltado para o público jovem e adulto, com uma quantidade considerável de texto para uma leitura atenta, a indicação é de uso de um diagrama retangular.

Segundo o método Castro (2018), para definir o tamanho das colunas de texto, devemos fazer uma regra de três simples com o comprimento do alfabeto em milímetros para se descobrir o valor em pontos e assim comparar com a tabela de média de caracteres por linha.

O comprimento do alfabeto da fonte Sabon em 11 pontos é de 49,51 mm, utilizando da regra de três obteve-se o valor de 140,35 pontos.

Figura 11 — Tamanho do alfabeto



Fonte: A autora (2022)

Conforme a tabela de média de caracteres por linha o valor que se assemelha a 140,35 pontos na coluna esquerda que se refere ao comprimento do alfabeto, é o de 140 pontos. Dessa forma constatou-se que era possível trabalhar com larguras de comprimento de linha entre 18 e 28 paicas. Considerando que a publicação se trata de um diagrama retangular, dentre as possibilidades optou-se pelo valor de 22

paucas com 53 caracteres para comprimento de linha, considerado uma linha de comprimento satisfatória.

Tabela 3 — Média de caracteres por linha

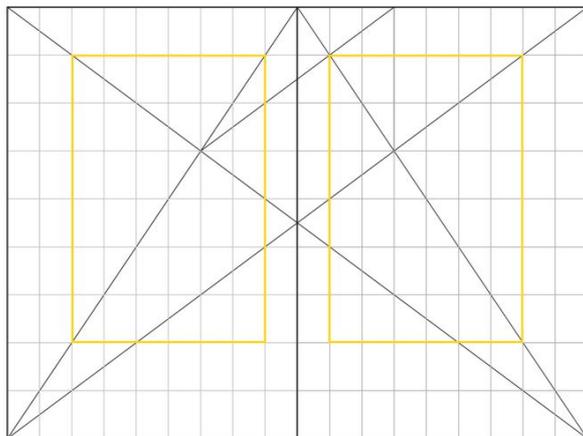
		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA														
LARGURA DA COLUNA (letras)	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160
85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151
90	35	43	50	57	64	72	79	86	93	100	107	115	122	129	136	143
95	34	41	48	55	62	69	75	82	89	96	103	110	117	123	130	137
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	89	95	101	108	114	120	127
110	30	37	43	48	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	36	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	38	44	48	53	58	63	68	73	77	82	87	92	97
145	23	28	33	37	42	47	51	56	61	66	70	75	80	84	89	94
150	23	28	32	37	41	46	51	55	60	64	69	74	78	83	87	92
155	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90

Fonte: A autora (2022)

Para a definição das margens da página foi utilizado um modelo clássico, em que se divide a altura e largura da página por nove partes, que segundo Jan Tschichold (1962), era a forma de página utilizada por Gutenberg. Gutenberg é conhecido por ter inventado a prensa móvel, equipamento que revolucionou a reprodução de livros no século XV.

Essa proporção, de acordo com Bringhurst (2022), trata-se de uma estrutura medieval básica, imponente e elegante, que funciona para qualquer página ou bloco de texto.

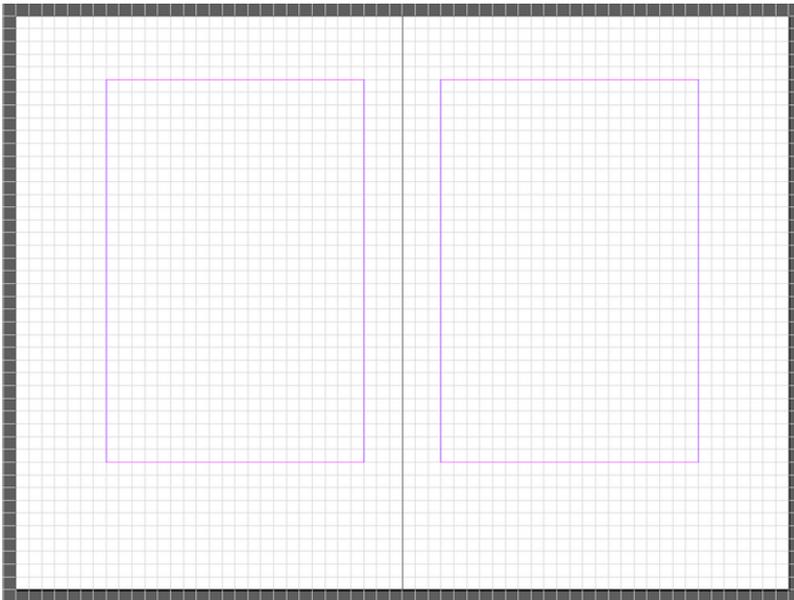
Figura 12 — Forma da página



Fonte: A autora (2022)

Então segundo esse modelo, as margens externa e inferior equivalem ao dobro das margens interna e superior respectivamente. Porém constatou-se que a margem interna com apenas três módulos não ficaria propício para uma encadernação de lombada quadrada.

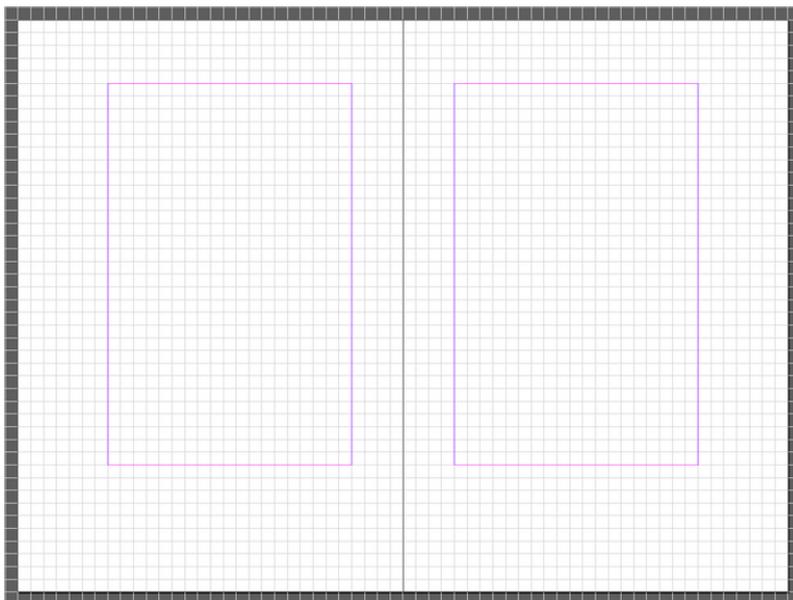
Figura 13 — Margens



Fonte: A autora (2022)

Então, foi feito um ajuste em que a margem exterior ficou com sete módulos, a interior com quatro módulos, a superior continuou com os seus cinco módulos e a margem inferior também com seus dez módulos. Nessa perspectiva, a margem inferior ficou de 46,66 mm, a superior de 23,33 mm, a exterior de 32,662 mm e a interior de 18,664 mm.

Figura 14 — Ajuste margens



Fonte: A autora (2022)

2.2.6 Representação do espelho

O espelho de uma publicação nada mais é do que a distribuição do conteúdo editorial. De forma geral, é um mapa simplificado que indica o lugar, a ordem, a relevância e o espaço ocupado. O espelho é essencial para o planejamento de uma publicação, pois com ele é possível calcular as páginas, organizar as seções e entender a anatomia da publicação.

Como visto na figura 14, a publicação consiste em 160 páginas no total e, dentro dessas, 9 páginas são pré-textuais (folha de rosto, verso da folha de rosto, dedicatória, apresentação, sobre o livro e sumário), 146 páginas textuais (todas as 55 histórias com suas respectivas ilustrações e um mapa para cada região do país mostrando os lugares onde as personagens estão mais presentes) e 1 página pós-textual (colofão).

Para que o processo de encadernação escolhido seja feito adequadamente, a publicação teve que ser composta de uma quantidade de páginas múltiplas de 16.

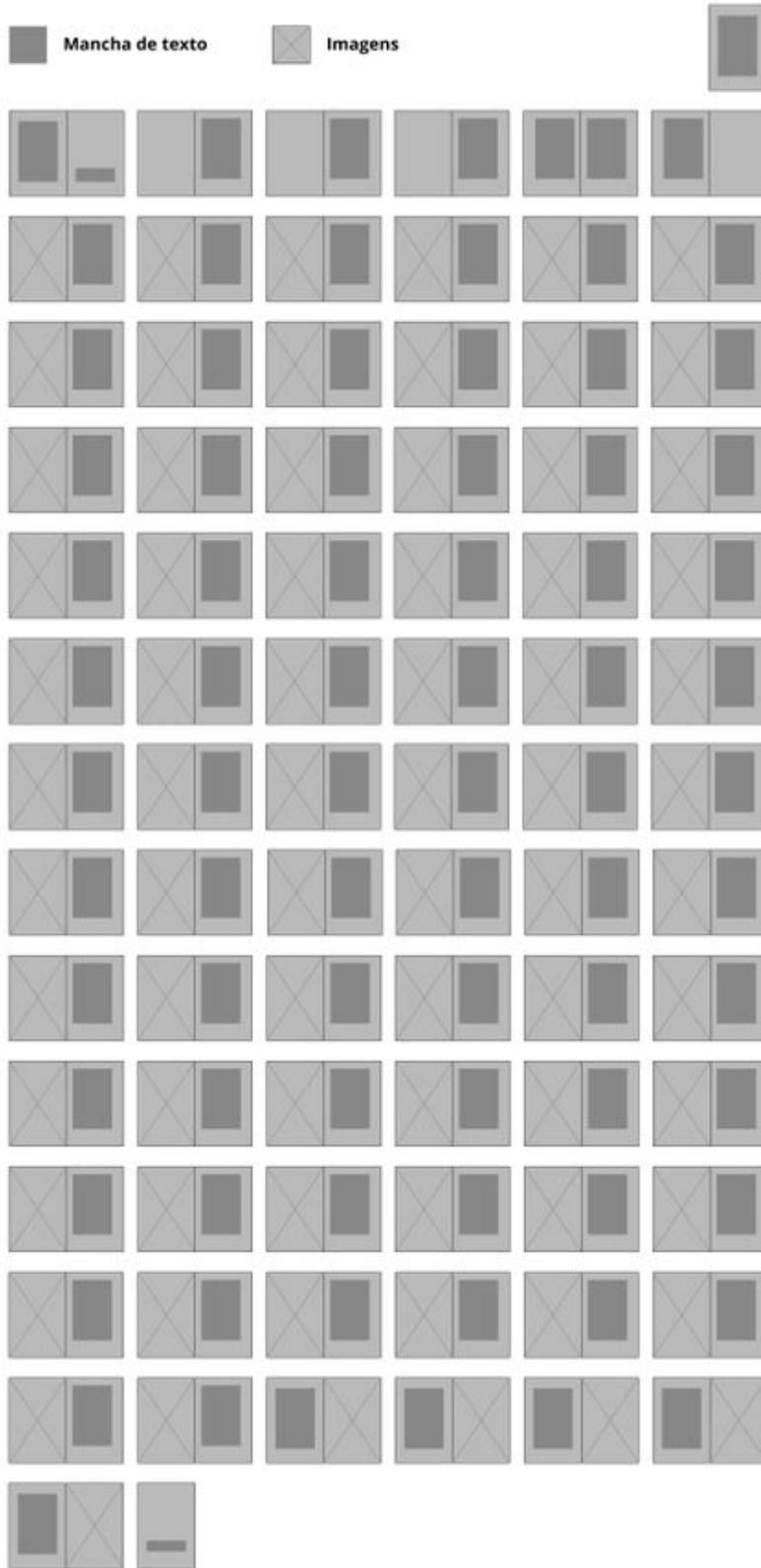
Após o espelho da publicação finalizado, começou-se a esboçar as estruturas ou as manchas que fazem parte das páginas (figura 15), determinando as áreas de textos e imagens nos diagramas. Foi assim que se estabeleceu o ritmo da publicação.

Figura 15 — Espelho

Pré textuais		Textuais		Pós textuais		Folha rosto	
Verso rosto	Dedicatória	Apresentação	Interações	Sumário	Sumário	Sumário	Sumário
História 1	História 2	História 3	História 4	História 5	História 6		
História 7	História 8	História 9	História 10	História 11	História 12		
História 12	História 13	História 14	História 15	História 16	História 17		
História 18	História 19	História 20	História 21	História 21	História 22		
História 23	História 24	História 24	História 25	História 26	História 27		
História 27	História 28	História 29	História 29	História 30	História 30		
História 31	História 32	História 33	História 34	História 35	História 36		
História 37	História 38	História 39	História 39	História 40	História 41		
História 41	História 42	História 42	História 43	História 44	História 45		
História 45	História 46	História 46	História 46	História 47	História 48		
História 49	História 50	História 51	História 51	História 52	História 53		
História 54	História 55	Mapa Norte	Mapa Nordeste	Mapa Centro-Oeste	Mapa Sudeste		
Mapa Sul	Colofão						

Fonte: A autora (2022)

Figura 16 — Espelho da mancha gráfica



Fonte: A autora (2022)

2.2.7 Definição da proposta cromática

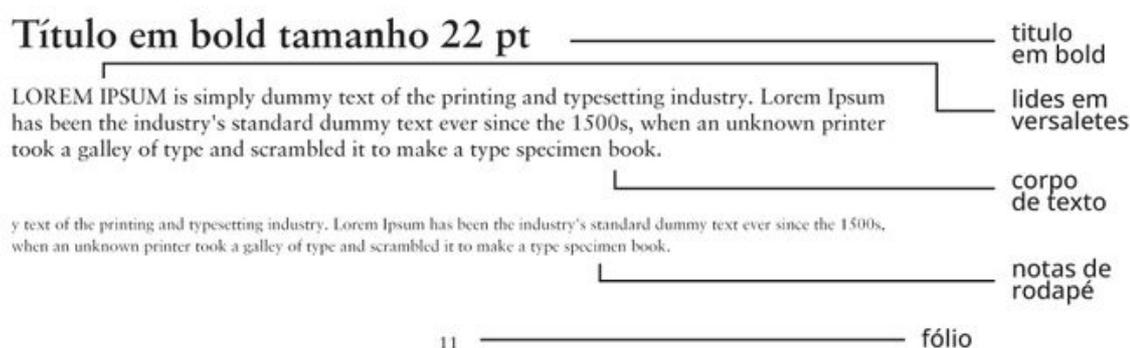
Para o miolo da publicação decidiu-se por uma impressão 1/1, ou seja preto e branco. Foi escolhido uma impressão sem cores, pois corresponderia mais adequadamente ao público-alvo do projeto.

2.2.8 Definição da proposta tipográfica

As páginas textuais apresentam uma proposta tipográfica de quatro elementos principais, todos utilizando-se da fonte escolhida anteriormente, Sabon. Os elementos são:

- Título em bold tamanho 22 pt (o dobro da tipografia do corpo de texto), alinhado à esquerda com entrelinha 26,4 pt;
- Corpo de texto em 11 pt, justificado com a última linha à esquerda, hifenizado com os padrões de Justificação Profissional, com os valores de: espaçamento dentre palavras mínimo de 80%, desejado de 100% e máximo de 120%, com o espaçamento entre letras mínimo de -5%, desejado de 0% e máximo de 5%, e escala de glifo mínimo de 98%, desejado de 100% e máximo de 102%;
- Início de capítulo com lides em versaletes tamanho 11 pt, justificado à esquerda com entrelinha 13,227 pt;
- Início de parágrafo com recuo de 1,5 módulos, justificado à esquerda com entrelinha 13,227 pt;
- Fólio 9 pt centralizado, 3 módulos abaixo da margem inferior;
- Notas de rodapé em 9pt, justificado com a última linha a esquerda;

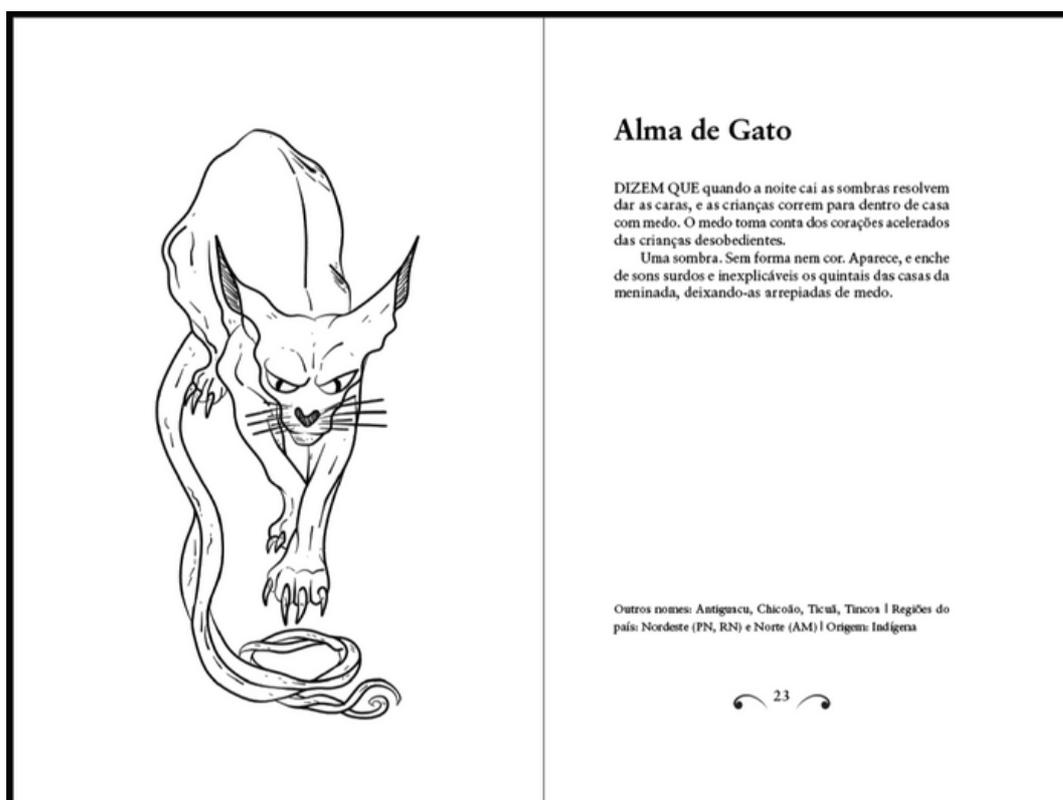
Figura 17 — Seleção tipográfica



2.2.9 Definição da proposta gráfica

Para manter a consistência visual entre capa e miolo do livro, foram incluídas pequenas partes dos arabescos que compõem a capa da publicação. Esse arabescos foram baixados do banco de vetores do Freepik, e adaptado para a utilização na publicação. Eles podem ser vistos nas páginas páginas textuais próximos ao fólio e na capa.

Figura 18 — Proposta gráfica no miolo - fólio



Fonte: A autora (2022)

2.2.10 Desenvolvimento, coleta e adequação das imagens - fotos, gráficos, infográficos

As ilustrações contidas no livro não foram produzidas pela autora do projeto. Em razão da limitação do tempo de produção, optou-se por contratar uma pessoa terceira para produzi-las. A autora atuou como diretora criativa, detalhando o briefing das ilustrações para a ilustradora, aprovando rascunhos e artes finais. Algumas voltaram para o processo de criação, pois não condiziam com o público-alvo e estilo proposto.

Nesse contexto, elas foram desenvolvidas de maneira digital. O processo

incluiu rascunhos e aprovações até chegar na arte final. Esse resultado foi inserido no Adobe InDesign junto com os demais elementos textuais. Ao todo, foram feitas 55 ilustrações para esse projeto.

As imagens foram inseridas nas páginas pares do livro, para que ela fosse a primeira informação sobre a história a ser vista, impondo um ritmo de leitura de imagem e depois texto. No decorrer do miolo do livro todas as páginas pares tem uma ilustração, mesmo para aquelas histórias que ocupam mais de uma página. Sendo assim, a página é única e exclusivamente de ilustração, não tendo nenhum outro tipo de informação.

2.3 PRODUÇÃO

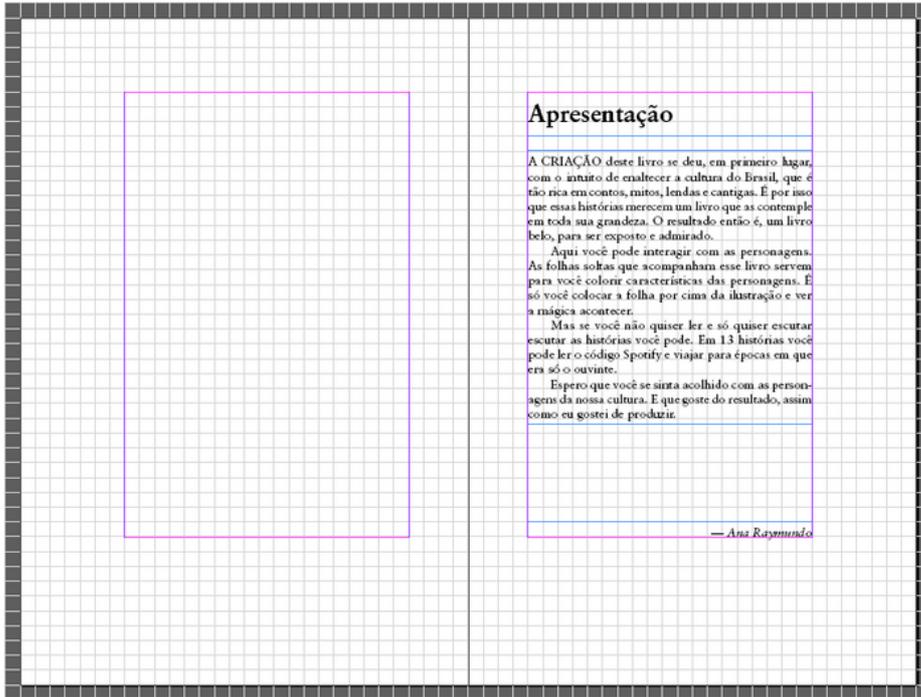
2.3.1 Estrutura do projeto gráfico

Após a definição dos elementos na etapa anterior, foi o momento de inserir as características em um software de diagramação. Neste caso foi utilizado o Adobe InDesign. Monta-se as páginas mestres, estilos de caracteres e parágrafos, para que a diagramação seja rápida e simples de se fazer. E após isso, se dá início a próxima etapa, a diagramação das páginas.

2.3.2 Diagramação

Após criar um documento no Adobe InDesign e ajustar todos os detalhes e características das páginas, se deu início a diagramação de todas as páginas da publicação, incluindo páginas pré-textuais, textuais e pós-textuais.

Figura 19 — Diagramação de uma página pré-textual no InDesign



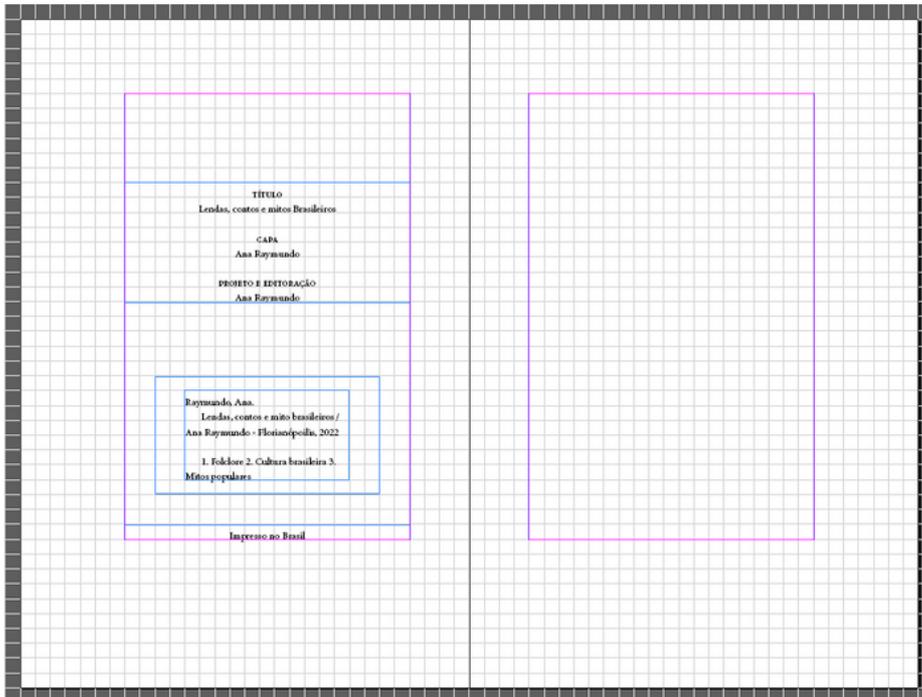
Fonte: A autora (2022)

Figura 20 — Diagramação de uma página pré-textual



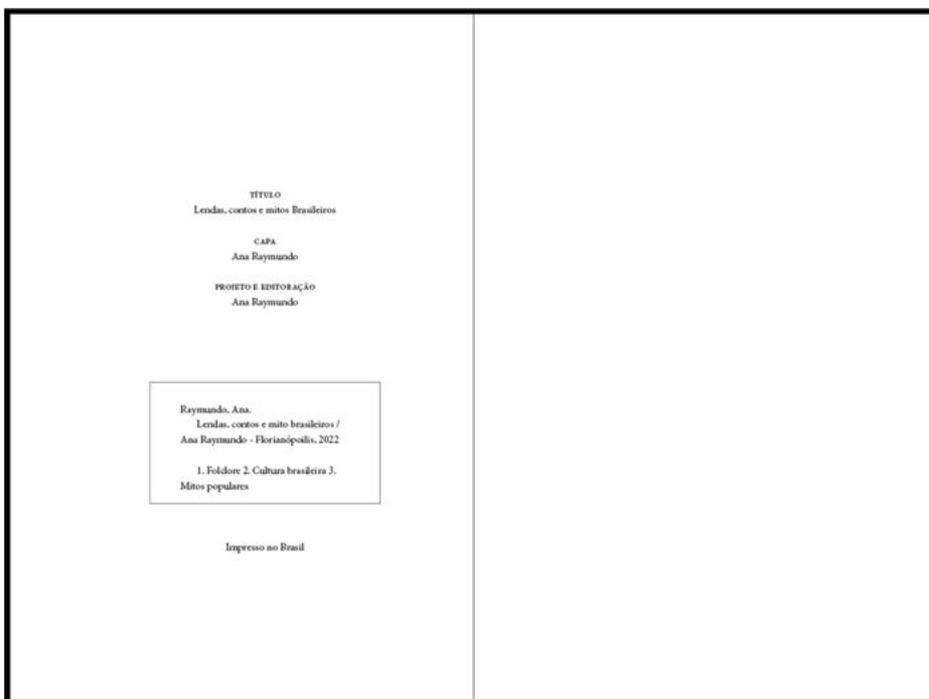
Fonte: A autora (2022)

Figura 21 — Diagramação de uma página pré-textual no InDesign



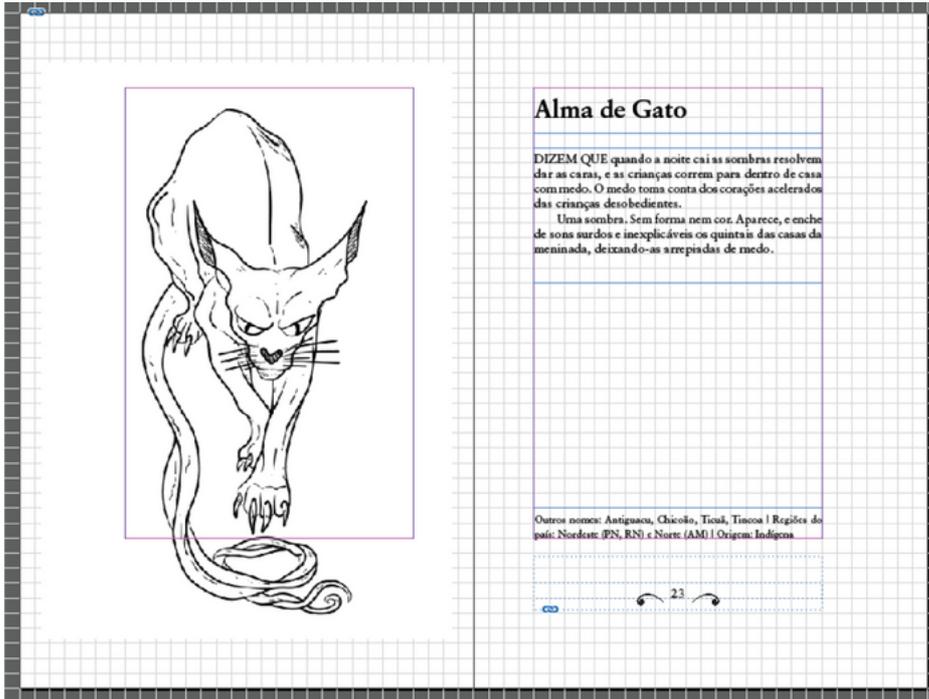
Fonte: A autora (2022)

Figura 22 — Diagramação de uma página pré-textual



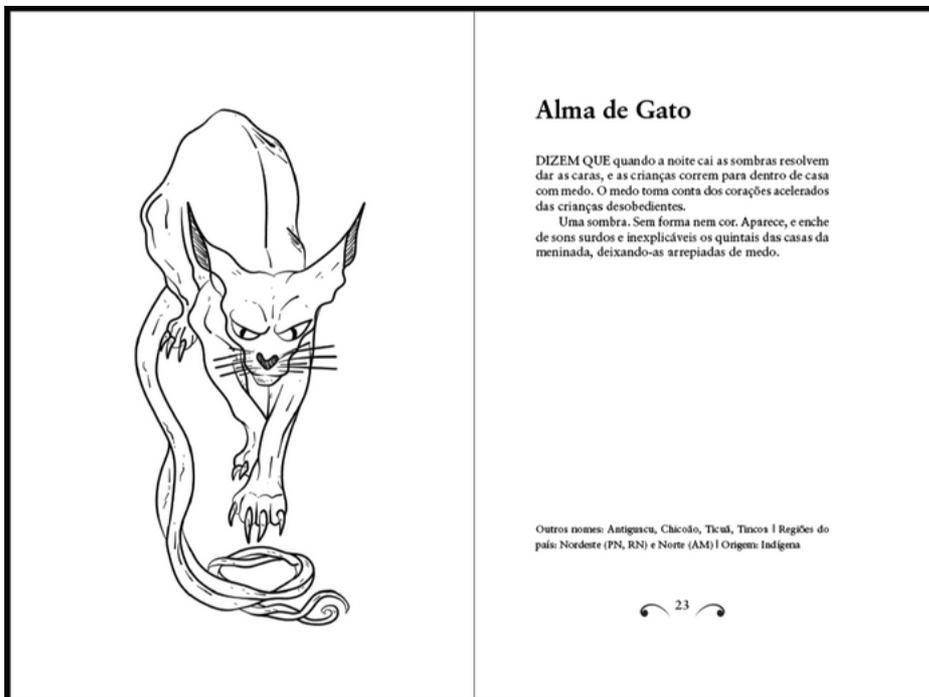
Fonte: A autora (2022)

Figura 23 — Diagramação de uma página textual no InDesign



Fonte: A autora (2022)

Figura 24 — Diagramação de uma página textual



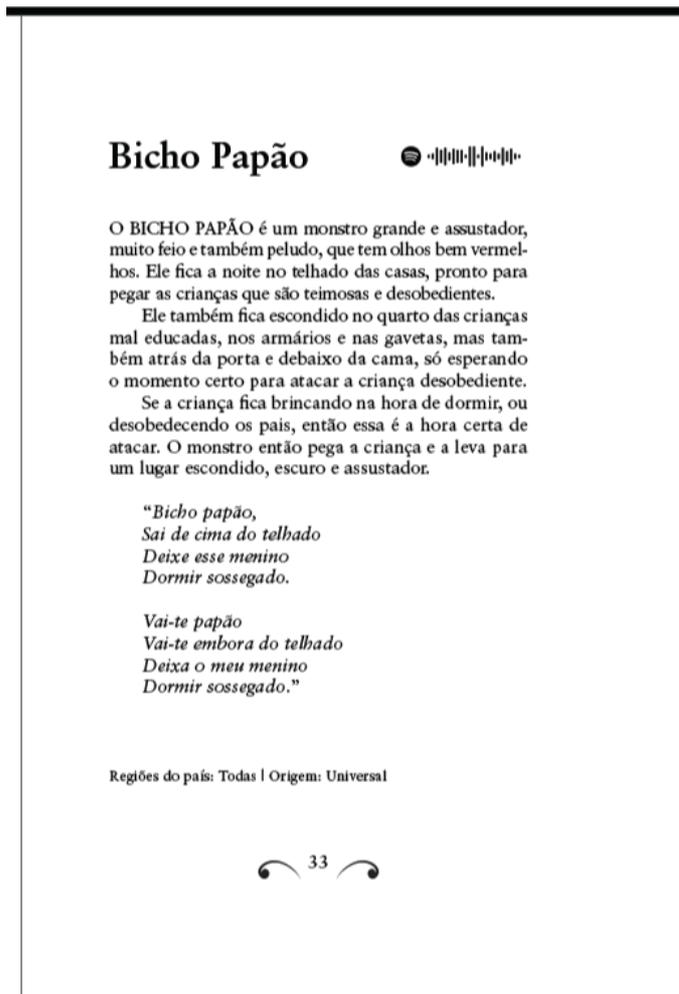
Fonte: A autora (2022)

O acesso aos audiobooks é por meio de um código do Spotify incluído no topo das páginas das histórias escolhidas para o recurso. Para escolher as histórias

que teriam esse recurso, selecionou-se as mais citadas na pesquisa com 20 pessoas do público-alvo. Essas histórias são: Bicho Papão, Boitatá, Boto, Cuca, Curupira, Homem do Saco, Iara, Lobisomem, Mula sem Cabeça, Negrinho do Pastoreio e Saci Pererê.

Esse audiobook foram todos gravados pela autora do projeto e todas essas histórias podem ser ouvidas na plataforma Spotify. Os audiobooks se apresentam em forma de podcast na plataforma.

Figura 25 — Exemplo recurso audiobook



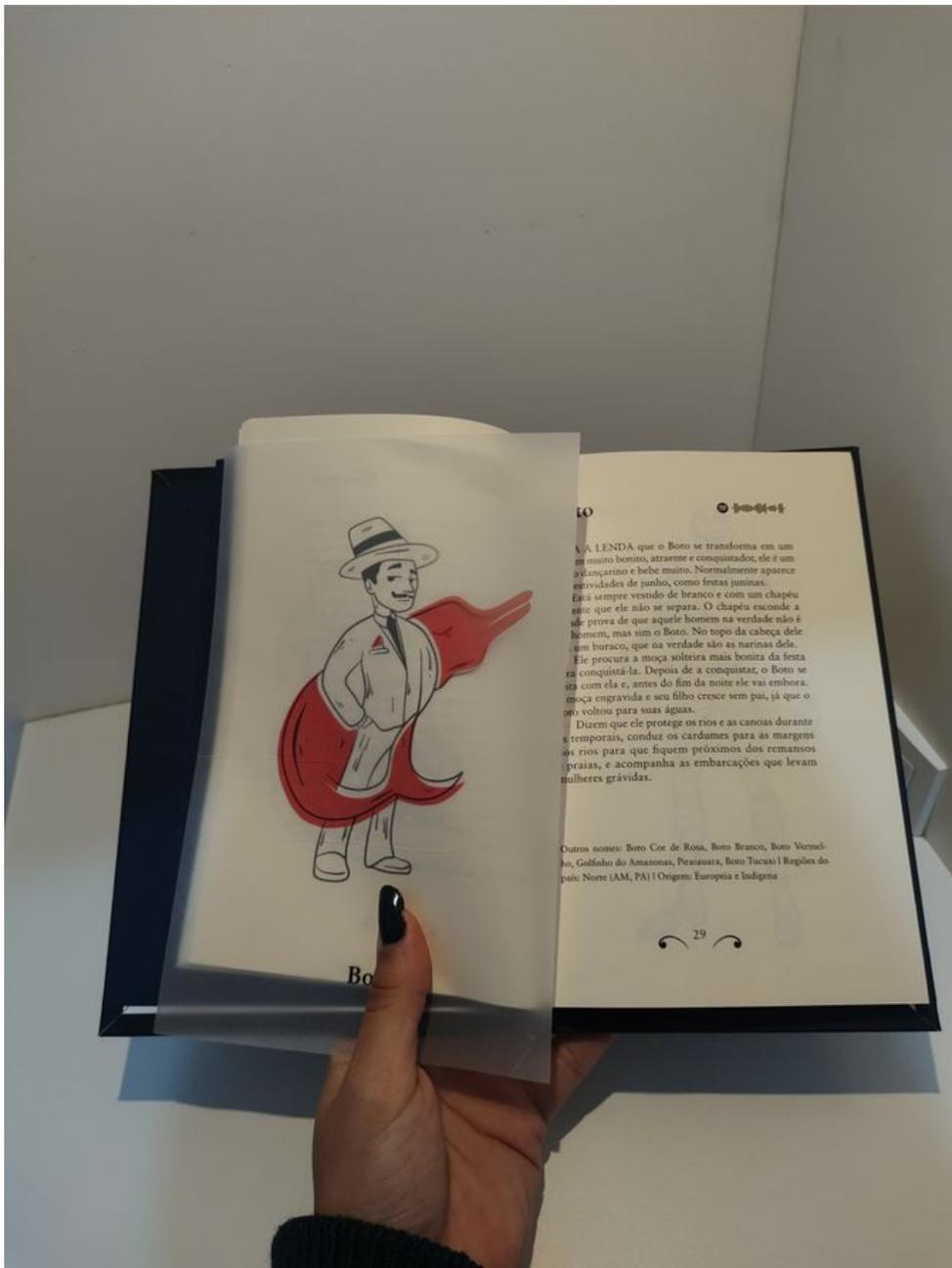
Fonte: A autora (2022)

As folhas transparentes são um recurso à parte do livro. Elas são individuais e a pessoa leitora pode manusear como quiser. Elas virão dentro da luva junto com o livro.

Cada uma das ilustrações tem uma folha de papel vegetal transparente, que contém o nome e detalhes que interagem com a folha de baixo, colorindo partes da personagem. As folhas tem o mesmo tamanho das páginas do livro para que o

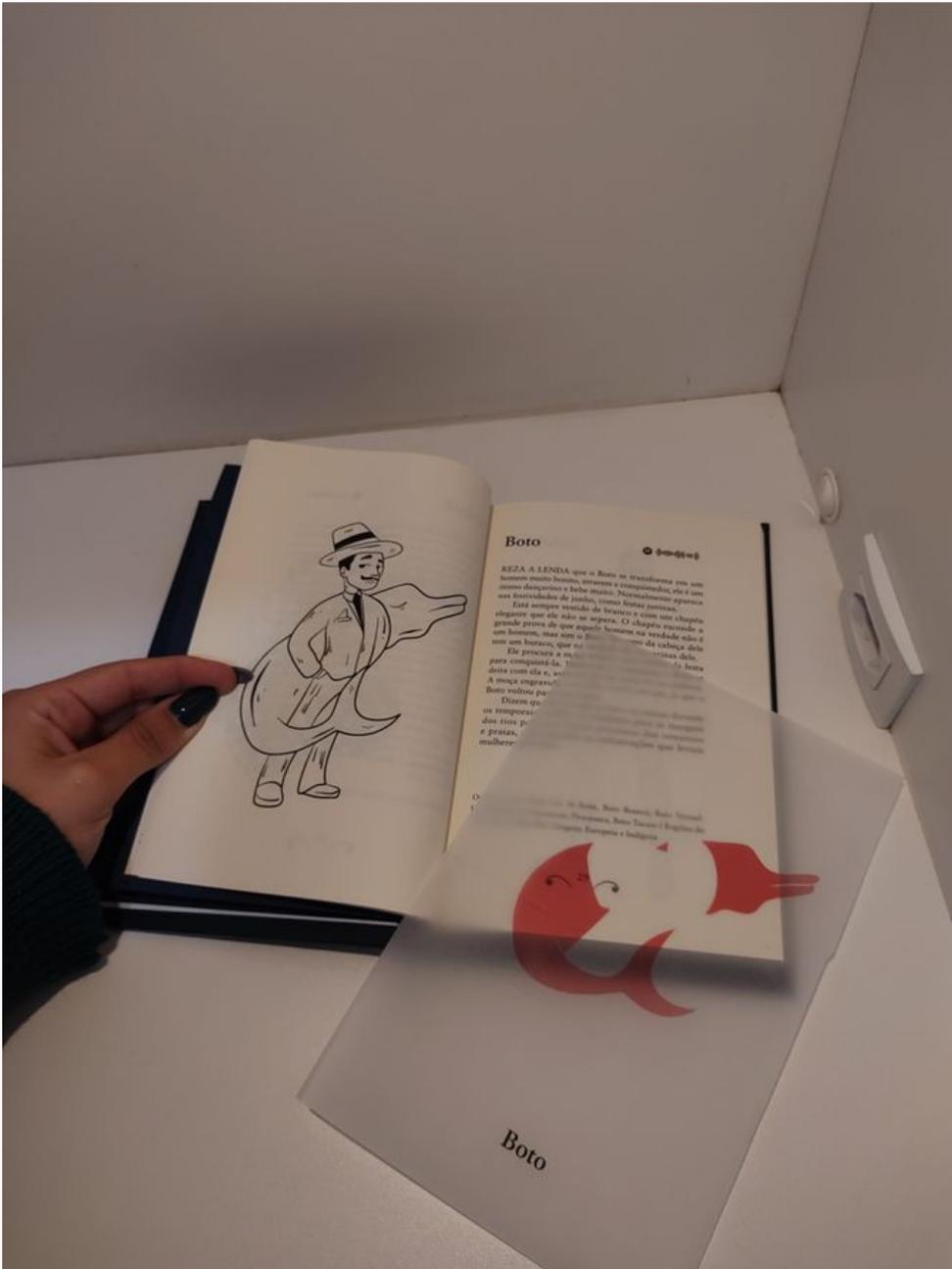
encaixe da cor com a ilustração seja mais fácil. Esse é um exemplo de como elas funcionam:

Imagem 14 — Exemplo uso folha transparente 1



Fonte: A autora (2022)

Imagem 15 — Exemplo uso folha transparente 2



Fonte: A autora (2022)

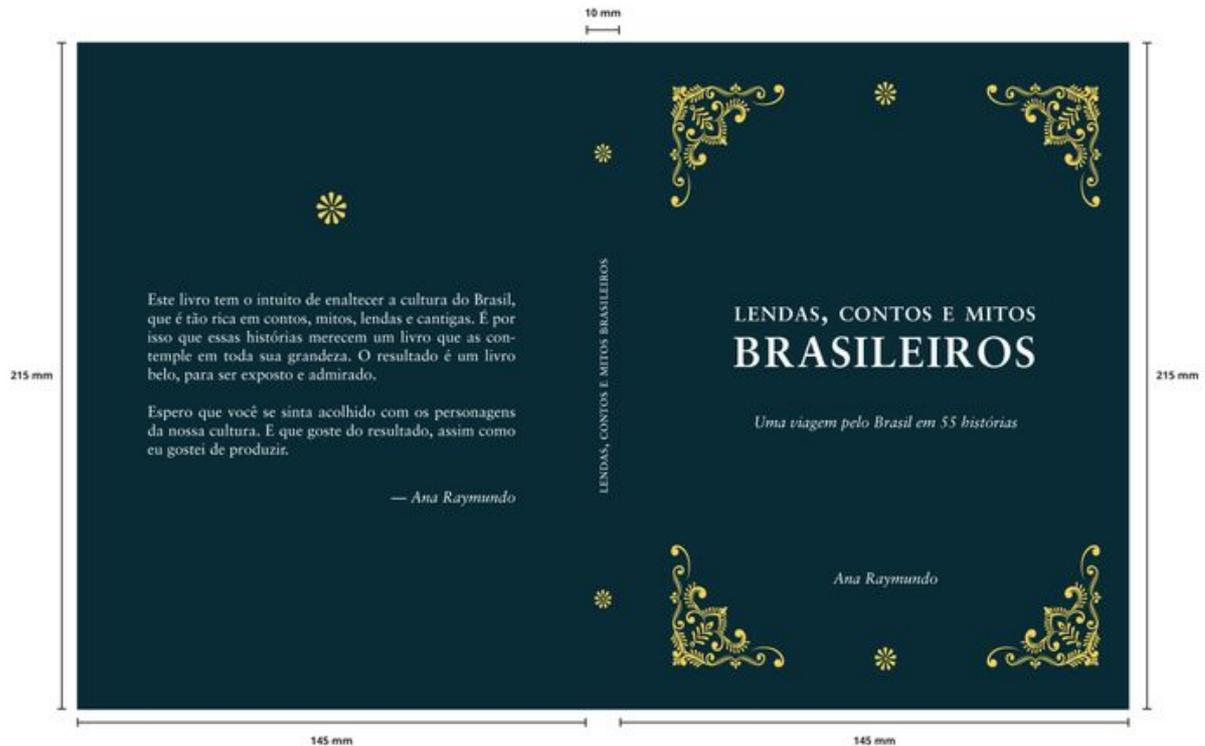
2.3.3 Definição dos elementos materiais da estrutura técnica

Capa

Para a capa decidiu-se por cores sóbrias que remetesse às cores da bandeira brasileira. Por isso foi escolhido o azul escuro e o amarelo para os detalhes, o azul escolhido tem um detalhe interessante pois ele é de um tom esverdeado, ou seja, remete a duas cores da bandeira. Os tons escolhidos ajudam a

mostrar os elementos clássicos trazidos para a publicação, ajudando a reforçar o sentimento de nostalgia.

Figura 26 — Planificação da capa



Fonte: A autora (2022)

Lombada

Para descobrir o valor da lombada do livro e assim fazer a planificação da capa, foi necessário fazer um cálculo. O cálculo é: número de páginas x gramatura do papel x 2 / 28.800. Dessa forma o cálculo para esta publicação é: 160 x 90 x 2 / 28.800. Obteve-se o valor 1, sendo assim o tamanho da lombada desta publicação é de 1 cm.

Guarda

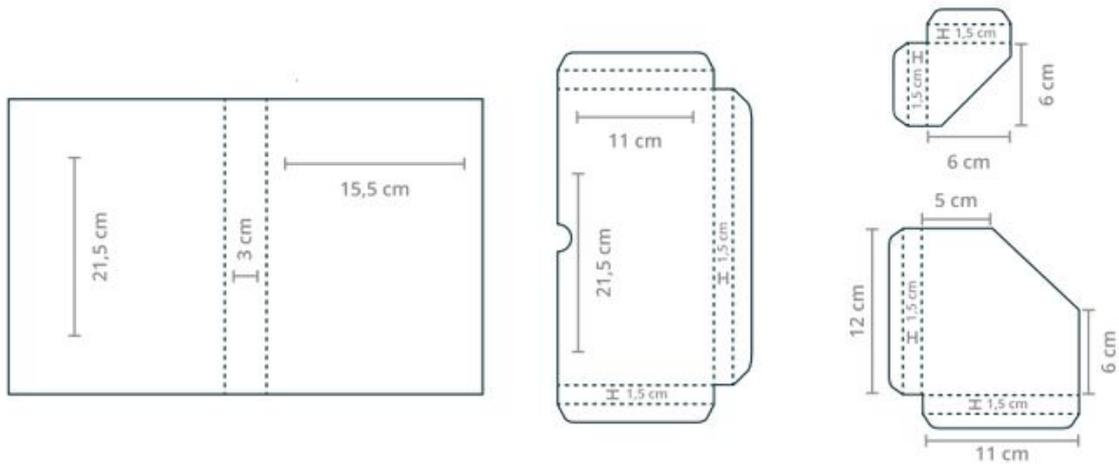
As guardas são páginas em branco na frente e no verso de um livro, utilizadas como arremates na encadernação de uma publicação. E para esta publicação optou-se por uma guarda feita de papel Color Plus 120g/m² na cor azul escuro. Por ser uma gramatura boa para este tipo de acabamento e a cor ser compatível com a da capa.

Luva

A luva foi confeccionada em papel triplex 290gm e contém um bolso, onde serão encaixadas as folhas transparentes. O livro é encaixado do lado direito, de maneira que seja facilmente retirado. As folhas transparentes ficam encaixadas no

bolso no lado esquerdo. A planificação foi separada para a impressão ser feita em uma folha A3, ou seja, as partes foram coladas umas nas outras de forma separada. Veja como é a planificação na figura 27 e a planificação com a área de impressão na figura 28.

Figura 27 — Planificação da luva - medidas



Fonte: A autora (2022)

Figura 28 — Planificação da luva - impressão



Fonte: A autora (2022)

2.3.4 Produção gráfica e especificações técnicas

Esta etapa foi de execução do produto físico. Com o projeto gráfico editorial concluído ele foi enviado para impressão com as devidas informações necessárias. Sendo essas:

Características físicas

Processo de impressão: Offset;

Tiragem: 1000 exemplares;

Encadernação: Lombada quadrada.

Miolo

Número de páginas: 160 páginas;

Formato aberto: 208 mm x 210 mm;

Formato fechado: 140 mm x 210 mm;

Cores: 1/1;

Papel: Papel pólen 90g/m²;

Acabamento: Folhas de guarda em papel Color Plus 120g/m² na cor azul escuro.

Capa

Formato aberto: 300 mm x 220 mm;

Formato fechado: 150 mm x 220 mm;

Cores: 4/4;

Papel: Papel cartão;

Acabamento: Plastificação fosca;

Lombada: 1 cm.

2.3.5 Resultado final

Imagem 16 — Mockup livro 1



Fonte: A autora (2022)

Imagem 17 — Mockup livro 2



Fonte: A autora (2022)

Imagem 18 — Mockup livro 3



Fonte: A autora (2022)

Imagem 19 — Mockup livro 4



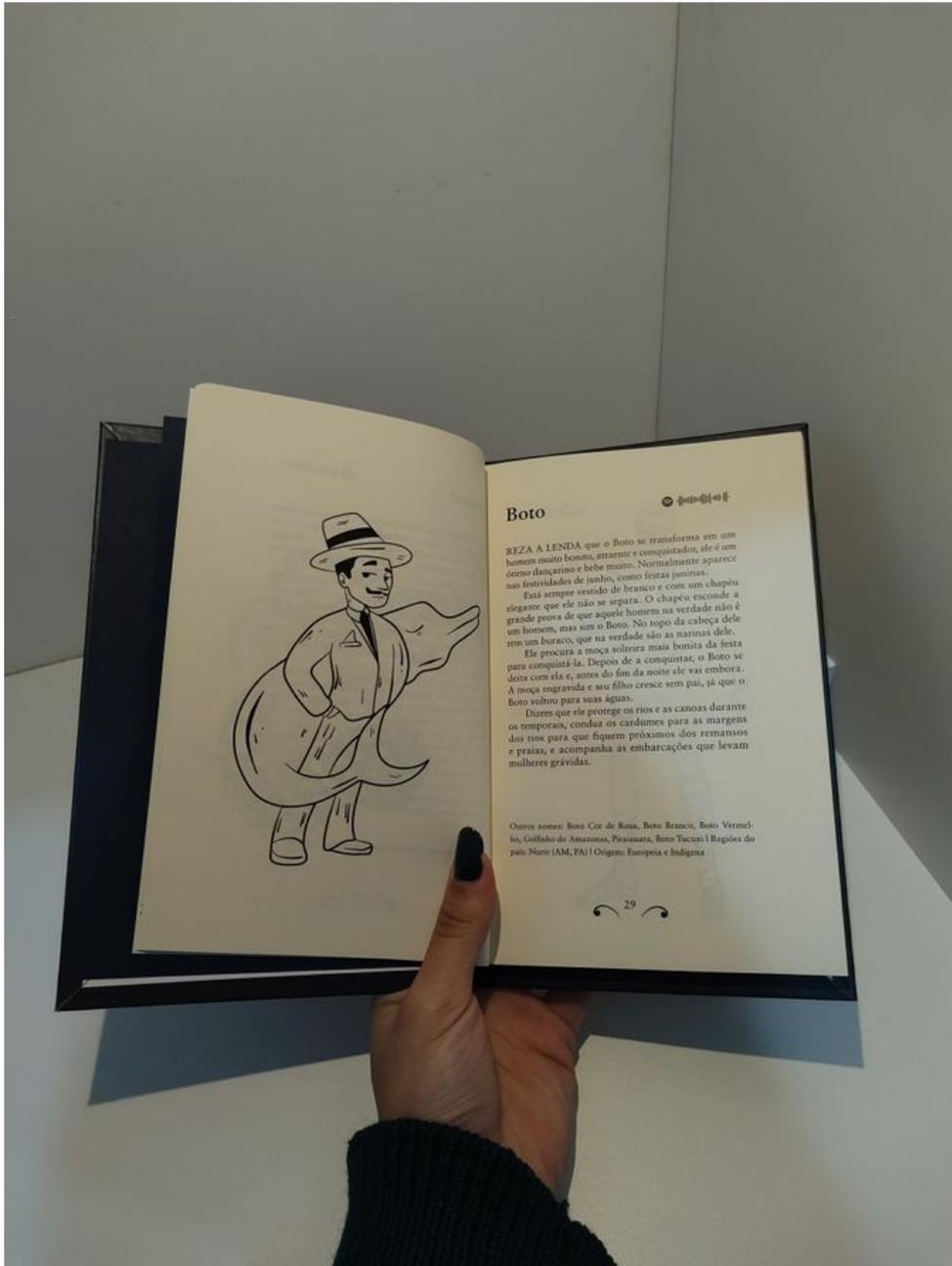
Fonte: A autora (2022)

Imagem 20 — Mockup livro 5



Fonte: A autora (2022)

Imagem 21 — Livro impresso 1



Fonte: A autora (2022)

Imagem 22 — Livro impresso 2



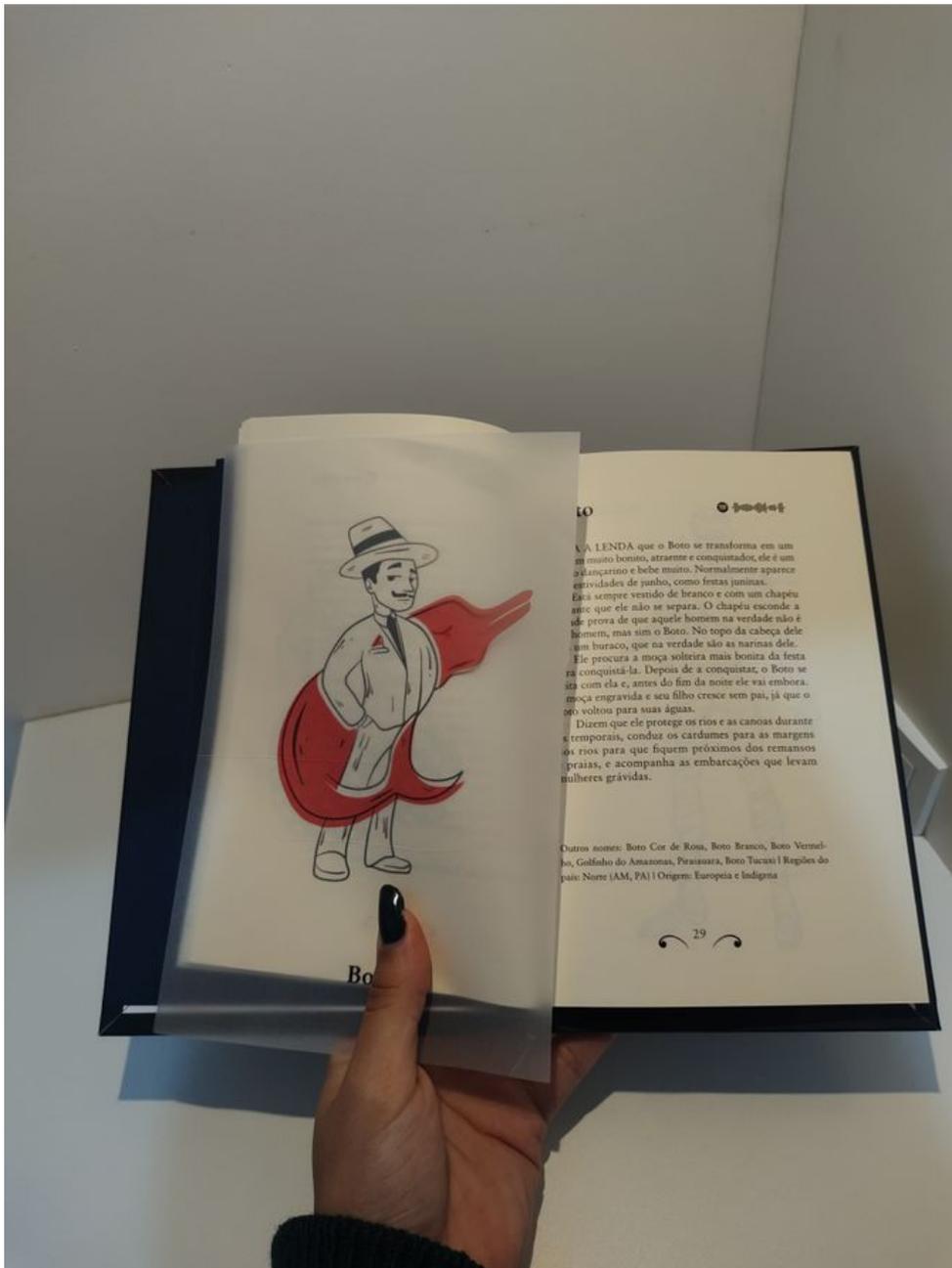
Fonte: A autora (2022)

Imagem 23 — Livro impresso 3



Fonte: A autora (2022)

Imagem 24 — Livro impresso 4



Fonte: A autora (2022)

2.3.6 Processo de impressão

O processo de impressão foi pensado desde o início do projeto, ou seja todas as decisões sobre materiais para o livro foram tomadas de acordo com a disponibilidade da gráfica escolhida para a impressão. No primeiro momento se passou cerca de uma hora tirando dúvidas e conversando sobre os processos possíveis para utilizar na publicação, e também foi feito o orçamento.

Já quando o arquivo foi totalmente finalizado e pode ser enviado para a impressão final, a conversa durou cerca de cinco minutos, pois todas as informações sobre o livro já estavam de posse da gráfica, apenas foi entregue o arquivo final de impressão. Após a gráfica fazer a impressão do miolo e costurar as páginas, enviaram o valor da altura da lombada, para confirmação e confecção da página.

E após três dias o livro foi retirado, porém notou-se que ele ficou com uma largura maior do que deveria, e assim a margem da capa e as margens da mancha de texto estavam erradas e não condiziam com o projeto gráfico proposto. Porém após a verificação desse erro e o comunicar à gráfica, ela fez os ajustes necessários para que o livro se enquadrasse ao projeto gráfico. O livro foi retirado no mesmo dia da verificação do erro e os ajustes.

3 CONCLUSÃO

A partir do objetivo de desenvolver o projeto gráfico editorial de um livro-objeto sobre o folclore brasileiro e voltado para pessoas jovens e adultas, concluiu-se que foi atingido com êxito, pois o projeto todo detalha este processo. Por outro lado, com os objetivos de analisar os similares, suas estruturas e produzir um livro que se destaque entre eles, viu-se que esses foram objetivos também alcançados.

Também a partir do objetivo de desenvolver recursos visuais através de experimentações gráficas e de materiais, viu-se que foi alcançado, já que um dos recursos principais desse livro-objeto são as folhas de papel vegetal.

Como conclusão do trabalho, é possível verificar principalmente que o resultado desse projeto se mostrou eficaz diante dos objetivos estabelecidos.

Isso porque ficou visualmente atrativo e uniu elementos clássicos aos processos atuais do mundo editorial. O resultado foi um livro belo que contempla a cultura e suas personagens em toda sua grandeza.

Com este Projeto de Conclusão de Curso foi entendida a importância do folclore brasileiro e suas peculiaridades para o desenvolvimento e a preservação da cultura popular.

Com os objetivos propostos sanados o livro-objeto se tornou um mecanismo interessante para transmissão dessa cultura. Afinal, serve para alimentar a curiosidade e trazer nostalgia para o público-alvo, sendo um objeto instigante, envolvente e expressivo.

Além disso, é importante mencionar que foi possível trabalhar com todos os elementos físicos definidos para a publicação. Nesse sentido, os conceitos, as sensações e os sentimentos propostos são transmitidos de acordo com o desejado.

Sendo assim é um livro leve de ler (no sentido físico e sensorial), que alimenta a curiosidade e a nostalgia, deixando a pessoa leitora feliz com essas sensações.

Nesse ponto, é necessário enfatizar que o Design, através de suas metodologias projetuais em conjunto com artes e literatura, pode ser uma ferramenta poderosa na manutenção do patrimônio histórico cultural brasileiro.

Por fim, o desenvolvimento deste projeto proporcionou a utilização de campos interdisciplinares da área do Design. Inclusive, o trabalho conseguiu aplicar em um único projeto diferentes disciplinas da grade curricular do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Como por exemplo o Projeto Editorial, com todas as suas matérias (Produção Gráfica, Planejamento Gráfico-Editorial e Tipografia Aplicada), a matéria de Semiótica Aplicada, a de Teoria da Cor, a de Materiais, o Projeto de Embalagem

(especificamente a matéria de Modelos, Protótipos e Mockups) e por fim a matéria de Metodologia de Projeto.

REFERÊNCIAS

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas**. 1 ed. Sesc, 2017.

BRINGHURST, Robert. **Elementos Do Estilo Tipografico**. Ubu Editora, 2022.

BURT, Cyril. **A Psychological Study of Typography**. London: Cambridge University Press, 1959.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. 3 ed. Global Editora e Distribuidora Ltda, 2002.

CASTRO, Luciano Patrício Souza de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. **Estruturação de Projetos Gráficos: A Tipografia como Base do Planejamento**. 1 ed. Editora Appris, 2018.

LIMA, Rubens. **LIVROS: : TAMANHOS E FORMATOS MAIS COMUNS**. O Capista. Disponível em: <https://capista.com.br/livros-tamanhos-e-formatos-mais-comuns/>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MEÜRER, Mary Vonni. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. Florianópolis , 2017 Tese (Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://tede.ufsc.br/teses/PGDE0145-T.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2022.

PROMOVE. **Aproveitamento de papel**. Promoartes. Disponível em: <https://promoartes.com.br/promove/includes/modal/aproveitamento.php?height=370&width=570#64x88cm>. Acesso em: 20 jun. 2022.

SOMBINI, Eduardo. **Jovens leem mais no Brasil, mas hábito de leitura diminui com a idade**. Folha de São Paulo. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2019/09/jovens-leem-mais-no-brasil-mas-habito-de-leitura-diminui-com-a-idade.shtml>. Acesso em: 25 jul. 2022.

TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro**. Atelie Editorial, 2014.

APÊNDICE A — CURADORIA DAS HISTÓRIAS

Alma de Gato

Alma de Gato é um ser capaz de se transformar em um gato das trevas de olhos vermelhos, que assombra meninos e meninas levadas.

Anhangá

Anhangá é um espírito poderoso, que protege as matas, os rios e os animais selvagens, punindo os caçadores que os maltratam.

Arranca Línguas

O Arranca Línguas é um monstro, que parece um gorila, mas não é um gorila. E como o próprio nome já diz, ele arranca a língua dos animais para comer.

Bacurau

Bacurau é uma ave noturna capaz de muitas proezas, suas penas servem como amuletos contra quedas ou para curar dor de dente.

Bicho Homem

O Bicho Homem é uma criatura muito grande, forte e extremamente feroz, devoradora de homens.

Bicho Papão

O Bicho Papão é um monstro que tem uma aparência assustadora e aparece no quarto das crianças desobedientes, para levá-las para um lugar escondido, escuro e assustador.

Boitatá

O Boitatá é uma enorme cobra brilhante, protetora das matas. Protege as florestas das queimadas e pune os que destroem ou incendeiam as árvores.

Boto

O Boto é um animal que se transforma em um homem festeiro e nas festas conquista mulheres e se deita com elas.

Bradador

Bradador é um espécie de múmia, um pecador que não acertou os pecados antes de morrer e foi devolvido pela terra.

Bumba Meu Boi

Bumba Meu Boi era o boi mais bonito da fazenda, que um homem escravizado matou para tirar a língua, conforme sua esposa havia pedido. No entanto, anos depois, o filho do casal ressuscitou o boi.

Boi da Cara Preta

O Boi da Cara Preta é uma espécie de bicho papão que assusta crianças.

Cabeça de Cuia

O Cabeça de Cuia era um pescador, que um dia, irritado, matou sua mãe, e ela o amaldiçoou.

Cabra Cabriola

A Cabra Cabriola é um ser meio cabra, meio monstro, que come as crianças travessas.

Cachorrinha d'Água

A Cachorrinha d'Água é uma criatura mágica, que tem a forma de um cachorro de pelos brancos e com uma estrela dourada na testa.

Cainamé

O Cainamé é um duende maléfico, que mata apenas com um sopro.

Caipora

A Caipora é uma índia anã que vive nas florestas e tem o poder de dominar e ressuscitar os animais. Ela cuida dos animais e protege o ambiente.

Canhoto

O Canhoto é um monstro sedutor que se transforma em um homem muito bonito e elegante, mas nunca consegue esconder os dois pés de pato.

Capelobo

É um bicho que ronda os barracões, casas e acampamentos, que bebe o sangue de animais e suga o cérebro de pessoas.

Chibamba

O Chibamba é uma entidade que surge para assombrar e assustar as crianças que teimam com os pais e choram na hora de dormir.

Chupa Cabra

O Chupa Cabra é uma criatura de olhos vermelhos e brilhantes, sem pelos e com espinhos pontiagudos nas costas, ele bebe o sangue de cabras, mas também de bois e vacas.

Cobra Norato

Cobra Norato é cobra de dia e homem a noite e só uma pessoa corajosa pode quebrar esse encanto.

Corpo Seco

Corpo Seco foi um homem tão ruim que a alma dele não foi aceita no céu e nem no inferno e a terra rejeitou devorar o corpo.

Cuca

A Cuca é uma bruxa horripilante que rouba crianças desobedientes.

Curupira

O Curupira é um ser guardião da floresta, que pune aqueles que fazem mal a ela.

Dama da Meia Noite

É uma alma penada com corpo jovem e sedutor que se aproxima dos homens solitários e os deixa encantados.

Fogo Fátuo

O Fogo Fátuo só aparece à noite e seu local preferido são os cemitérios ou pântanos desertos e escuros. Dizem que vê-lo dá azar.

Fogo Morto

O Fogo Morto é um ser que causa desgraça àqueles que acendem fogueiras no mesmo lugar que tivesse sinais de um fogo anterior.

Gorjala

Gorjala é um espécie de gigante negro, que age como um guardião das florestas, perseguindo e devorando qualquer um que invada os seus domínios.

Gralha Azul

A gralha que era parda virou azul, para que as pessoas reconhecessem o esforço do pássaro.

Guará

O Guará é uma besta, uma mistura de um veado catingueiro com uma capivara e tem seus intestinos desprendidos, sacudindo no seu interior.

Hipocampo

O Hipocampo é um cavalo da cintura pra cima e peixe da cintura pra baixo, normalmente é pequeno, mas, quando aparece para os homens, é enorme.

Homem do Saco

O Homem do Saco é um velho que carrega um saco de estopa nas costas e rapta as crianças malcriadas que estão sozinhas na porta de casa ou brincando na rua sem nenhum adulto por perto.

Iara

Iara é uma sereia, com longos cabelos pretos e olhos castanhos, seu canto e sua voz doce atrai e hipnotiza os homens.

Ipupiara

Pode ser homem ou mulher. Os homens têm olhos muito profundos e as mulheres são bonitas e têm cabelos bem compridos. São inimigos dos pescadores, dos marisqueiros e também das lavadeiras.

Jaci

Jaci e Guaraci eram incapazes de controlar todo o amor que sentiam. E por isso ele ardeu em chamas e virou o sol, e ela chorava lágrimas de alegria que quase inundaram a terra e virou a lua.

João Galafoice

João Galafoice é um preto velho que não pode ver criança fujona. Ele ronda as casas, devagar e em silêncio... apareceu uma sozinha por ali, é destino certo: João Galafoice rapta e não devolve nunca mais!

João Galafuz

João Galafuz é um duende, a alma encarnada de um caboclo famoso que morreu. Mas vê-lo não é uma coisa boa, quando aparece, anuncia grandes tempestades e naufrágios de navios.

Labatut

É um monstro que mora no fim do mundo, que tem forma humana e que come carne de gente. Ele é terrível e cruel e está sempre faminto.

Lobisomem

Ser Lobisomem não é escolha, é uma sina. Um destino ruim, um fardo. Tem de ser o oitavo filho de uma família que já tenha sete meninas.

Loira do Banheiro

A Loira do Banheiro era uma moça muito vaidosa e que vivia se olhando no espelho, até quando estava na escola.

Malasartes

Malasartes é um rapaz muito esperto e malandro, que passa a perna em qualquer um que cruze seu caminho.

Maria Caninana

Ao contrário de seu irmão Norato, que era bom e salvou muitas vidas, Maria Caninana era má e violenta. Alagava embarcações, feria os peixes pequenos e atacava os mariscadores que pescavam tranquilamente na margem dos rios.

Minhocão

O Minhocão é uma minhoca enorme, uma serpente subterrânea que habita o rio São Francisco. Ele anda por baixo das águas e até mesmo do solo e vai destruindo cidades e desmoronando casas por onde passa.

Motucu

O Mutucu é um bicho que tem os pés virados para trás e vive nas florestas.

Mula sem Cabeça

Virar Mula sem Cabeça é dada como castigo às mulheres que namoram padres. Conta-se que a mulher que vira Mula normalmente é casada e trai o marido com o sacerdote.

Negrinho do Pastoreio

O Negrinho do Pastoreio era um escravo, sem mãe nem pai, que nem nome tinha, pois era simplesmente chamado de Negrinho.

Pé de Garrafa

O Pé de Garrafa é uma entidade bem misteriosa, tem quem diga que é muito raro alguém ver ele.

Pisadeira

Pisadeira é uma mulher de aparência assustadora. Anda pelos telhados das casas, observando o movimento, quando alguém vai dormir de barriga cheia após o

jantar, a Pisadeira entra em ação, saindo de seu esconderijo e pisando no peito de sua vítima, que fica em estado de paralisia.

Quibungo

É um monstro horrível, metade homem, metade animal, com uma cabeça muito grande e um buraco enorme nas costas.

Romãozinho

Romãozinho é um duende muito inquieto, traquina e malévolo. Sua diversão é preparar artimanhas e situações humilhantes.

Saci Pererê

O Saci é um diabinho de uma perna só que anda solto pelo mundo, armando renações de toda sorte.

Tutu

Tutu é um monstro que assombra quem vai pra cama e chora por não querer dormir.

Vira Roupas

É o pesadelo das lavadeiras! Por onde passa, vira pelo avesso as roupas que estão secando ao sol, arranca os botões das camisas, enche de areia os bolsos das calças, risca as roupas brancas com um rabisco perto e vice-versa.

Vitória Régia

Naiá era uma índia linda, muito diferente das outras, branca como leite, tendo a cabeleira mais ruiva que as espigas de milho. Ela se apaixonou por Jaci, que era nada mais, nada menos do que a Lua.

Zumbi

Dizem que o Zumbi é um negrinho como o Saci Pererê, casado com a Caipora, é pequeno, ágil, corre rápido pelo mato e pelas capoeiras, anda nu e pede fumo a quem encontra, batendo na pessoa se esta não lhe der.