

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Campus Universitário de Florianópolis
Curso Superior de Bacharelado em Design

Contos de Teyvat:

Proposta de coleção de livros de contos

Carlos Augusto Caminha da Silva

Contos de Teyvat:

Proposta de coleção de livros de contos

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.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mary Vonni Meürer de Lima.

FLORIANÓPOLIS, 2022

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

Caminha da Silva, Carlos Augusto
Contos de Teyvat : Proposta de coleção de livros de
contos / Carlos Augusto Caminha da Silva ; orientadora,
Mary Vonni Meurer de Lima , 2022.
67 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. Design Editorial. 3. Design Gráfico. 4.
Livro. 5. Transmídia. I. , Mary Vonni Meurer de Lima. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Contos de Teyvat:

Proposta de coleção de livros de contos

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, 9 DE DEZEMBRO DE 2022

Prof^a. Dr^a. Marília Matos Gonçalves, Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

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

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



Documento assinado digitalmente

Mary Vonni Meurer de Lima

Data: 15/12/2022 15:44:38-0300

CPF: ***.819.769-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mary Vonni Meurer de Lima.
Universidade Federal de Santa Catarina

Agradecimentos

Este projeto não seria possível sem a infinita paciência de muitas pessoas que interagiram comigo durante minha passagem pelo curso de Design.

Agradeço, primeiramente, aos meus professores, os quais me ensinaram durante todos os meus longos anos de graduação.

À minha mãe e irmã, Andrea e Anna, que moram comigo e tiveram que aguentar minhas crises de ansiedade. A Ana, minha avó, que possibilitou minha estadia na UFSC. Ao meu pai, Emílio, me incentivou a ter foco nos meus estudos.

Aos meus amigos, que me apoiaram em todas minhas loucuras ocasionais. A Nena e Ary, que me ajudaram muito durante a graduação, e continuam me ajudando. Ao Gabe, que tem que aguentar minhas decisões horríveis em jogos digitais.

A Laynara e Rods, que também tem que aguentar essas decisões com ainda mais frequência. A Katt, que de alguma maneira consegue alegrar os meus piores dias. A Pedro, Peeps e Danile, jogadores de Genshin com menos personagens que eu.

Por fim, agradeço especialmente a Prof. Mary, minha orientadora de projeto, e uma das professoras que me ajudaram na descoberta de que o editorial é uma das minhas áreas de design favoritas.

Resumo

Este relatório apresenta o desenvolvimento da coleção proposta Contos de Teyvat, livros de contos com seus conteúdos retirados do jogo Genshin Impact, com foco na produção do primeiro livro da coleção. As metodologias utilizadas ao longo do projeto são o Método Sistemático de Bruce Archer, aliado a Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos de Castro e Perassi. Durante o desenvolvimento do projeto foram realizadas as fases analítica, criativa e executiva da metodologia escolhida, com a matriz de seleção tipográfica desenvolvida por Meürer sendo utilizada na segunda etapa visando encontrar uma família tipográfica que harmonizasse com a fonte de texto utilizada pelo jogo. O resultado é a proposta de coleção, totalizando oito livros conceitualizados, com o primeiro entregue impresso.

PALAVRAS-CHAVE:

Design Editorial, Design Gráfico, Transmídia, Multimídia, Livro, Jogo.

Abstract

This report presents the development of the proposed collection Contos de Teyvat, a collection of short story books with their content extracted from the game Genshin Impact, with a focus on the production of the first book of the series. The methodologies used throughout the project are Bruce Archer's Systematic Method for Designers, allied to Castro and Perassi's Graphic Project Structuring Method. The analytical, creative and execution phases of the chosen methodology were carried out in the course of the development of this project, with Meürer's typographic selection matrix being utilized in the second phase with the purpose of finding a typographic family that matches the text font used by the game. The final result is the proposed collection, totaling the conceptualization of eight books, with the first being printed.

KEYWORDS:

Editorial Design, Graphic Design, Book, Game, Transmedia, Multimedia,

Lista de Figuras

Figura 01. Ícones dos livros no jogo	16
Figura 02. Capas da coleção The Skyrim Library	21
Figura 03. Spread da coleção The Skyrim Library	21
Figura 04. Capas da coleção Tales of Tamriel	22
Figura 05. Spread da coleção Tales of Tamriel	23
Figura 06. Capa de livro da coleção de NieR:Automata	24
Figura 07. Exemplo de página capitular	25
Figura 08. Lombadas com cinturão	26
Figura 09. Capa de livro da coleção de Deltora Quest	27
Figura 10. Capas de World of Warcraft: Paragons	28
Figura 11. Teste de legibilidade com Vollkorn 14pt	37
Figura 12. Teste de legibilidade com Vollkorn 12pt	38
Figura 13. Teste de legibilidade com Vollkorn 10pt	39
Figura 14. Média de caracteres por linha	42
Figura 15. Diagrama utilizado no projeto	43
Figura 16. Linha de base e módulos	44
Figura 17. Mancha gráfica, abertura	46
Figura 18. Mancha gráfica, texto	47
Figura 19. Texto destacado com cor	48
Figura 20. Hierarquia tipográfica	49
Figura 21. Exemplo de título de conto	50
Figura 22. Exemplo de florão	51
Figura 23. Símbolo dos elementos	51
Figura 24. Comparação 1	52
Figura 25. Comparação 2	53
Figura 26. Comparação 3	54
Figura 27. Comparação 4	55
Figura 28. Comparação 5	56
Figura 29. Exemplo da marca d'água	57
Figura 30. Capa do livro	58
Figura 31. Capas da coleção	59
Figura 32. Versão final do espelho	60
Figura 33. Spread com sumário	61
Figura 34. Exemplo de ilustração	62
Figura 35. Exemplo de início de capítulo	63
Figura 36. Exemplo de meio de capítulo	64
Figura 37. Aproveitamento de papel	65

Lista de Quadros

Quadro 01. Fases do Método Sistemático Bruce Archer	13
Quadro 02. Comparação 1 de livros similares	18
Quadro 03. Comparação 2 de livros similares	19
Quadro 04. Painel visual de livros	30
Quadro 05. Painel visual de Genshin Impact	31
Quadro 06. Estratégias de design	33
Quadro 07. Matriz de seleção tipográfica	35
Quadro 08. Demonstração da fonte HYWenHei 85W	36
Quadro 09. Demonstração da fonte Vollkorn	36

Sumário

1. Introdução	10
2. Objetivos	11
2.1 Objetivo geral	
2.2 Objetivos específicos	
2.3 Justificativa	
2.4 Delimitação de projeto	
3. Metodologia	13
3.1. Fase analítica	
3.2. Fase criativa	
3.3. Fase executiva	
4. Fase analítica	15
4.1. Briefing	
4.2. Análise de similares	
4.3. Painéis visuais	
4.4. Conceito editorial	
4.5. Estratégias de design	
5. Fase criativa	34
5.1. Estruturação do projeto gráfico	
5.2. Proposta cromática	
5.3. Elementos gráfico-editoriais	
5.4. Imagens	
5.5. Título e capa	
5.6. Espelho da publicação	
6. Fase executiva	61
6.1. Diagramação	
6.2. Mockup digital	
6.3. Especificações do projeto	
7. Considerações finais	66
8. Referências bibliográficas	68

1. Introdução

A indústria de jogos digitais é um dos mercados que mais crescem atualmente, com múltiplas empresas dando um passo a mais e expandindo para outras mídias, como séries, filmes e livros.

Segundo Leporati (2022), um dos exemplos de mais sucesso foi o lançamento do livro “Halo: The Flood”, da franquia de jogos, Halo, o qual chegou a vender mais de 1 milhão de cópias e alavancou o mercado literário aliado ao universo de jogos, além de popularizar a buzzword “Transmídia”.

O jogo de RPG online “Genshin Impact”, produzido pela MiHoYo também é um bom exemplo. Genshin Impact conta uma série de televisão em produção, mídias impressas, e várias colaborações com outras empresas, como a JTB Publishing, junto da qual foi produzido um guia turístico para o universo do jogo.

O universo de Genshin Impact conta com personagens e histórias cativantes que atraem públicos de diferentes idades e gostos. Situado em uma terra chamada Teyvat, o jogador acompanha a história de seus personagens principais, Aether e Lumine. Dentro do jogo o usuário pode encontrar pequenos contos que vão desde textos históricos do universo a curtas histórias que se apresentam como fictícias.

Esses textos se encontram apenas no meio digital em formatos que não são agradáveis para a leitura, e daí surge a problemática que esse projeto busca resolver, “como reunir esses textos em um livro de forma que seu conteúdo e o modo como se apresentam não sejam perdidos na transição do digital para o físico?”

2. Objetivos

2.1. Objetivo geral

Propor o projeto gráfico da coleção Contos de Teyvat.

2.2. Objetivo específicos

Os objetivos específicos do projeto são:

- Reunir os contos mais importantes do primeiro capítulo visitado em Genshin Impact e produzir ilustrações que se relacionem com esses textos.
- Analisar livros com propostas similares e livros que podem trazer referências positivas para o projeto.
- Planejar os elementos que compõem o projeto gráfico-editorial da coleção e desenvolver o primeiro volume.

2.3. Justificativa

O desenvolvimento desse livro foi motivado pelo interesse pessoal do autor na franquia Genshin Impact e o universo criado para esse jogo, somado ao seu gosto pelo design editorial.

Outra motivação que contribuiu para a escolha do tema foi o jogo ter sido uma fonte de conforto para autor e várias outras pessoas durante os momentos mais difíceis da Pandemia de Covid-19.

A intenção desse trabalho é que esse universo possa estar presente junto das pessoas que o tanto amam além do meio digital, trazendo essas histórias que atualmente só podem ser encontradas no jogo para o meio físico.

2.4. Delimitação de projeto

Este projeto se limita ao desenvolvimento do primeiro livro da coleção proposta, e exemplos de como os outros livros da coleção podem ser desenvolvidos.

O livro também consta com ilustrações feitas no meio digital, desenvolvidas a partir do acervo que o jogo disponibiliza, como os ícones que representam esses textos no jogo. Não será realizada uma adaptação do livro para o meio digital, apenas um mockup digital e sua versão impressa.

3. Metodologia

A metodologia escolhida para o desenvolvimento do projeto será o Método Sistemático de Bruce Archer, com o projeto sendo dividido nas três etapas sugeridas por seu criador: fase analítica, fase criativa e fase executiva. Essa metodologia também será aliada a Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos de Castro e Perassi (2018) durante sua fase criativa.

1. Fase Analítica

- Briefing
- Análise de similares
- Painéis visuais
- Conceito editorial e Estratégias de design

2. Fase Criativa

- Estruturação do projeto gráfico
- Proposta cromática
- Elementos gráficos-editoriais
- Imagens
- Título e Capa
- Espelho da Publicação

3. Fase Criativa

- Diagramação
- Mockup digital
- Especificações do projeto

Quadro 01.

Fases do Método Sistemático de Bruce Archer.

Fonte: O autor, com base na metodologia de Bruce Archer aliada a Castro e Perassi (2018)

3.1 Fase analítica

Nessa primeira etapa é realizada a coleta de todas as informações necessárias para o projeto, como o Briefing, Análise de Similares, Conceito Editorial, e Estratégias de Design.

3.2 Fase criativa

A Fase Criativa se caracteriza por utilizar informações coletadas na etapa anterior para definir elementos do livro como forma da página, proposta cromática, e a tipografia que será utilizada.

Durante essa etapa foi utilizado o método de estruturação gráfica proposto por Castro e Perassi (2018), com a tipografia sendo utilizada de base para

determinar elementos como layout da página, largura de coluna e formato da página.

Essa fase também contou com a participação de um grupo focal composto por jogadores de Genshin Impact, sendo consultados individualmente durante as decisões desta etapa.

3.3 Fase executiva

Na última etapa será realizada a diagramação do projeto, o fechamento do arquivo e as especificações do projeto.

4. Fase analítica

4.1 Briefing

O Briefing é uma das partes de um projeto de design, é onde o projeto começa a nascer e ser conceitualizado.

Para o seu desenvolvimento é possível usar diversos formatos, com eles sendo adaptados para o trabalho a ser desenvolvido, além da preferência do autor. O mais importante é que o briefing contenha todas as informações relevantes para o projeto (PHILLIPS, 2015, p.26).

Nesse projeto o Briefing foi usado para definir o que seria produzido, além de definir o objetivo do projeto, seu público-alvo primário, concorrência e as considerações executacionais.

Peças a serem desenvolvidas:

Um livro que reúne 5 contos encontrados no jogo Genshin Impact, e uma Ilustração para cada conto.

Background:

O jogo digital Genshin Impact conta com diversas histórias que podem ser encontradas e lidas, porém acabam ficando em segundo plano, ofuscadas pelo jogo em si.

Tarefa:

O livro deve reunir os contos do jogo, reproduzindo a estética e conceitos do mesmo, para produzir o primeiro livro da coleção proposta.

Esse volume será focado no conteúdo encontrado durante o prólogo do jogo, que efetivamente é o seu primeiro capítulo: “Mondstadt, O Forasteiro que Voou a

Favor do Vento”.

Cada conto também terá uma ilustração que reproduz o próprio estilo de ilustrações já encontradas no jogo, tendo como inspiração seus ícones.



Figura 01.

Ícones dos livros no jogo

Fonte: GenshinResource (2022).

Objetivo:

O objetivo desse projeto é reunir as histórias que podem ser encontradas no jogo em um livro que seja agradável de ler.

Target:

O público-alvo primário desse projeto são jovens adultos e adolescentes que jogam Genshin Impact e acompanham a história do jogo.

Esse público costuma consumir conteúdos como animes, mangás, jogos on-line, cosplay e eventos de cultura japonesa.

Concorrência:

Genshin Impact é um jogo que se destaca de maneira muito forte em sua categoria principal, chamada “Gacha”, no qual normalmente envolvem colecionar personagens diferentes, como figurinhas de álbum, através de um sistema parecido com caça-níqueis.

Por ser um RPG de mundo aberto e combate de

ação além de um gacha, Genshin Impact é um jogo que ainda não possui concorrentes diretos, com eles ainda estando em desenvolvimento, como Wuthering Waves, produzido por KuroGames.

Concorrentes indiretos existem, como o jogo Tower of Fantasy e outras mídias orientais, mas não tem como foco a história e exploração, mantendo Genshin Impact como o único de seu tipo até agora.

Considerações execucionais:

O titular dos direitos autorais de Genshin Impact deu permissão para seu uso mediante a inclusão da seguinte declaração:

“© All rights reserved by miHoYo. Other properties belong to their respective owners.”

Mais informações podem ser encontradas no link “<https://www.hoyolab.com/genshin/article/143066>”

4.2. Análise de similares

Para a análise foram escolhidas duas coleções de livros com a mesma proposta, além de outros livros e duas coleções que foram consideradas interessantes.

Essas análises foram feitas em formato de quadro, com o objetivo de possibilitar uma comparação entre os similares.

As duas primeiras coleções analisadas são referentes a jogos que compartilham um universo, pela mesma editora. *The Skyrim Library* reúne contos de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, e *Tales of Tamriel* reúne contos encontrados em *The Elder Scrolls: Online*.

	The Skyrim Library - Vol. 1, 2 e 3	Tales of Tamriel - Vol. 1 e 2
Similaridade	A proposta desse livro é a mesma que a do projeto.	A proposta desse livro é a mesma que a do projeto.
Relação com jogos	The Elder Scrolls V - Skyrim , com todo seu conteúdo sendo de textos encontrados dentro de tal jogo. O livro se utiliza de vários elementos retirados do jogo, desde o design da capa até a textura impressa em suas páginas.	The Elder Scrolls: Online , com todo seu conteúdo sendo de textos encontrados dentro de tal jogo.
Dimensões	20.37 x 2.39 x 26.06 cm. Os três volumes possuem 232 páginas.	21.67 x 8.64 x 27.94 cm. Volume 1, 232 páginas. Volume 2, 144.
Capa	Capa dura; Material texturizado para simular couro; Hot-stamping (prata no logo, dourado no título) e Relevô. Cores das capas mudam entre volumes.	Capa dura e Relevô. Cores das capas mudam entre volumes.
Lombada	Contém apenas o título do livro e nome da editora.	Contém o título do livro, a logo do jogo e nome da editora.
Encadernação	Lombada redonda; com suas páginas costuradas e coladas. Objetivo de simular um livro feito em prensa.	Lombada quadrada; com suas páginas costuradas e coladas.
Tipografias	Na capa é utilizada Trajan Bold (a mesma da logo do jogo), e no corpo do livro uma blackletter não identificada. O uso de blackletter tem a intenção de simular um livro de prensa. Também é possível observar o uso de capitulares (que foram retiradas do próprio jogo).	Na capa é utilizada Linotype Trajanus Bold, e no corpo do livro uma blackletter não identificada. O uso de blackletter tem a intenção de simular um livro de prensa.
Ilustrações	Contém múltiplas ilustrações ao longo do livro, com elas as vezes obstruindo ou interagindo com o texto de corpo. Essas ilustrações não foram feitas exclusivamente para o livro, mas sim o livro que reutiliza as ilustrações conceituais feitas para o jogo.	Contém múltiplas ilustrações ao longo do livro, com elas as vezes obstruindo ou interagindo com o texto de corpo. Algumas dessas ilustrações não foram feitas exclusivamente para o livro, mas sim o livro que reutiliza as ilustrações conceituais feitas para o jogo. Ocasionalmente as ilustrações são usadas para representar algo de dentro do jogo (ex: um papel com algo escrito), quando esse é o caso, elas são originais.
Diagramação	Diagrama colunar no sumário. Diagrama retangular no resto do livro. Contém Títulos, subtítulos e legendas, todas na mesma fonte e cor com apenas o peso variando.	Diagrama colunar no sumário. Diagrama retangular no resto do livro. Contém Títulos, subtítulos e legendas, todas na mesma fonte e cor com apenas o peso variando. Títulos usam uma cor diferente.

Quadro 02.

Comparação I de livros similares.

Fonte: O autor

As três obras restantes foram escolhidas para análise por possuírem conteúdo e/ou público alvo similares o suficiente.

A coleção de *NieR:Automata* não reúne contos de dentro do jogo, mas sim contos que se passam no mesmo universo, escritos pelo mesmo autor do jogo.

A coleção de *Deltora Quest* não foi feita com base em um jogo, tendo recebido seu jogo após os livros terem sido publicados.

O livro de *World of Warcraft* é o mesmo caso da coleção de *NieR*, porém apenas existe em formato e-book, nunca tendo recebido uma versão impressa.

	NieR:Automata: Long Story Short e Short Story Long	Deltora Quest - Vol. 1 - 7.	World of Warcraft: Paragons
Similaridade	A proposta desses livros não é a mesma que a do projeto.	A proposta desse livro não é a mesma que a do projeto, mas o público alvo e diagramação do livro tem elementos que são interessantes.	A proposta desses livros não é a mesma que a do projeto.
Relação com jogos	São livros com histórias no mesmo universo do jogo, com os mesmos personagens.	O livro é uma história original, mas recebeu um jogo japonês (Deltora Quest: 7-tsu no Houseki) baseado nele	São livros com histórias no mesmo universo do jogo, com os mesmos personagens.
Dimensões	12.7 x 2.03 x 19.05 cm. Os dois volumes 256 páginas.	23.2 x 15.8 x 0.8 cm. Quantidade de páginas varia de acordo com o volume.	Dimensões e quantidade de páginas variáveis. Aprox. 467 páginas. (Kindle eBook).
Capa	Capa mole; contém ilustrações dos personagens principais.	Capa mole e Relevô que acompanha a ilustração da capa. Ilustrações das capas mudam entre volumes.	Logo do jogo, com uma ilustração e o nome dos múltiplos autores que escreveram os contos dentro do livro. Todas as informações alinhadas no centro.
Lombada	Contém o título do livro e nome da editora, e mais ilustrações.	Contém o título do livro, o nome da editora, e um elemento gráfico que representa o momento da jornada do personagem principal na história.	Não se aplica.
Encadernação	Lombada quadrada; com suas páginas costuradas e coladas. Papel polêm.	Lombada quadrada; com suas páginas costuradas e coladas.	Não se aplica.
Tipografias	Na capa é utilizada Iwata Kyokasyo Std para o título do livro, texto de corpo e outras informações.	Na capa são utilizadas uma fonte display não identificada e Papyrus. No corpo do livro é utilizado Meridien Roman, Simeon AS (primeiro parágrafo) e Papyrus (títulos). Também é possível observar o uso de capitulares.	Na capa é utilizada Felix Titling Regular para o nome dos autores. ITC Novarese é utilizada para os títulos e Skolar Latin para o texto de corpo e subtítulos.
Ilustrações	Contém algumas ilustrações originais do criador da série no começo de cada capítulo.	Contém poucas ilustrações ao longo do livro, com elas sendo usadas para demonstrar um elemento da história (ex: uma placa ou um papel anotado). A ilustração da capa também é presente junto dos títulos dos capítulos.	Contém ilustrações originais no começo de cada capítulo.
Diagramação	Diagrama retangular. Capítulos sempre começam em página ímpar.	Diagrama retangular.	Diagrama retangular.

Quadro 03.
 Comparação 2 de livros similares.
 Fonte: O autor

4.2.1. The Skyrim Library

The Skyrim Library é uma coleção de três livros com base no jogo The Elder Scrolls V: Skyrim. Assim como em Genshin Impact, no jogo Skyrim é possível ler “livros”, e esses livros têm suas próprias capas e autores fictícios. A proposta dessa coleção é reunir essas histórias encontradas em livros físicos.

Os livros possuem capa dura, impressas em um material texturizado não-identificado para simular couro. Também é possível observar o uso de Hot-stamping, dourado no título e prata no símbolo, e a fonte do título é a mesma do jogo, Trajan Bold.

Essa coleção possui elementos gráficos que remetem ao jogo, como o papel com textura de pergaminho, letras blackletter e capitulares. O seu texto se encontra justificado, com a última linha alinhada à esquerda, e seu diagrama é colunar no sumário, e retangular no resto do livro. Os livros contêm ilustrações que não foram produzidas para a coleção, sendo artes conceituais feitas durante o desenvolvimento do jogo.

Por ser um conteúdo retirado de dentro do jogo, é possível observar que vários elementos do jogo são replicados no livro físico, como o título da história seguido do nome de seu autor. Outro elemento retirado do próprio jogo são as letras capitulares.



Figura 02.
Capas da coleção The Skyrim Library
Fonte: Páginas dos livros na Amazon¹



Figura 03.
Spread da coleção The Skyrim Library
Fonte: Página do livro na Amazon²

¹ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Skyrim-Library-Volumes-III-Box/dp/1783293233/>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

² Disponível em: <<https://m.media-amazon.com/images/I/91j12yhChqL.jpg>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

4.2.2. Tales of Tamriel

Assim como The Skyrim Library, Tales of Tamriel segue a mesma proposta, porém para outro jogo da franquia chamado Elder Scrolls Online (ESO).

Nesta coleção estão reunidos os livros que são apenas encontrados em ESO.

Grande parte das características dessa coleção são compartilhadas com a coleção The Skyrim Library, e isso se dá por conta de ambas coleções terem sido produzidas pela mesma editora, e também serem do mesmo universo.



Figura 04.

Capas da coleção Tales of Tamriel

Fonte: Páginas dos livros na Amazon³

Living With Lycanthropy

Throughout the ages, whenever one heard the word "werewolf," it was a cry of fear and revulsion. This need not be the case any longer. We shall prove to Tamriel that it is indeed possible to live a productive, peaceful life while afflicted with *Sanies Lupinus*.

Our Rule: Resist the Urge to Commit Violence

By withdrawing from society, one can learn how to apply this simple rule to everyday life. Do not give in to a feral desire to retaliate against those who cannot understand our plight. We are not meant to destroy others simply for sport. Hircine blessed us with the ability to fight well, with strength beyond that of an ordinary person. We must not take advantage of this blessing to hurt anyone, but rather use it in ways that benefit others like ourselves. Hunting can be a rewarding pastime, and a way of worshiping our patron. It should not be a way to torment others,

whether man or beast.

This blessing, for it is a blessing and not a curse, allows us to carry heavy loads, and to cover vast distances without tiring. We make excellent traveling merchants for this reason, as well as laborers of all kinds. By showing continued restraint, by not lifting our hand against others, by proving that hunger does not drive us to kill, we honor ourselves and our families.

It is our duty to demonstrate that werewolves can be peaceful through our continued faith in Hircine's blessings.



220

The Werewolf's Hide

By an Unknown Packleader

Some will tell you that our greatest strength is our hunger, or our numbers, or our rage, or our claws, or our fangs. These are fools. The gift of Hircine is not simply about weapons, but about defense.



To hunt in the great hunting grounds of our master, we must be impervious to pain, masters of our own bodies.

Many a werewolf hunter will seek your hide for this reason. They will try to wear it, or else burn it. Either way, it is your greatest prize and you should take care not to let it fall to filth and disrepair.

A wolf's coat is the marker of his status. It bears his scars and protects his body against harm. Treat it as a nobleman treats his finery, for you are a servant of Hircine.

Too often have I encountered feral wolves with mangy coats. You are not wild dogs! You are not senseless wolves with no choice but to wander the woods as animals! You are kings among hunters!

When you are beset by enemies, when the mob comes for you, and you transform into your true self to face sword and sickle, pitchfork and pike, you will thank me. Your coat will gleam and terrify, and no blow will harm you.

221

Figura 05.

Spread da coleção Tales of Tamriel

Fonte: Gamespot⁴

4.2.3. NieR:Automata

NieR:Automata: Long Story Short e NieR:Automata: Short Story Long são dois livros de uma coleção com base no jogo de mesmo nome.

Ambos livros reúnem histórias que tem os personagens do jogo como protagonistas. Esses contos são abertos com páginas capitulares que contam com ilustrações, ambas histórias e ilustrações foram feitas pelo criador da franquia NieR. Esses livros possuem capa mole, com ilustrações dos personagens principais e a logo do jogo.

No livro observa-se um diagrama retangular, com o texto justificado. Suas ilustrações se apresentam em páginas capitulares, com elas sempre dispostas em páginas de número ímpar.

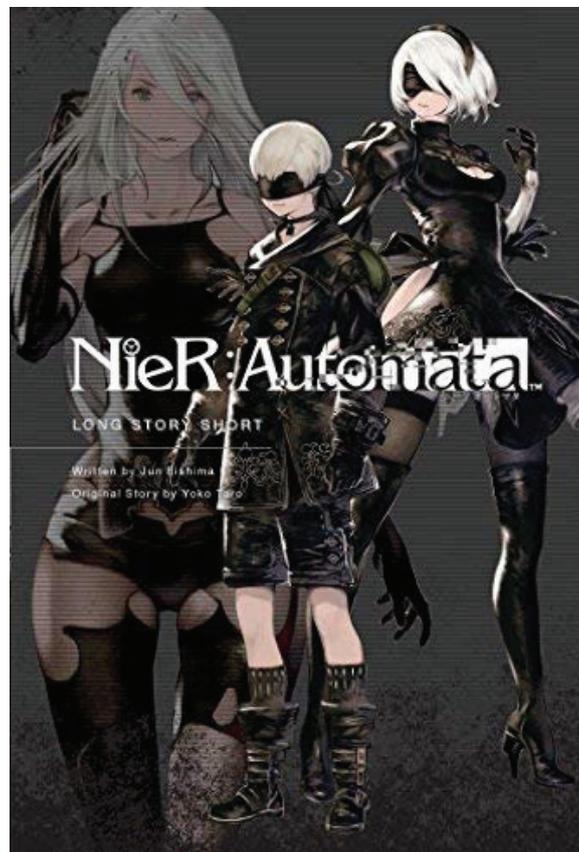


Figura 06.

Capa de um dos livros da coleção de NieR:Automata

Fonte: Páginas dos livros na Amazon⁵

⁵ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/NieR-Automata-Long-Story-Short/dp/197470162X>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

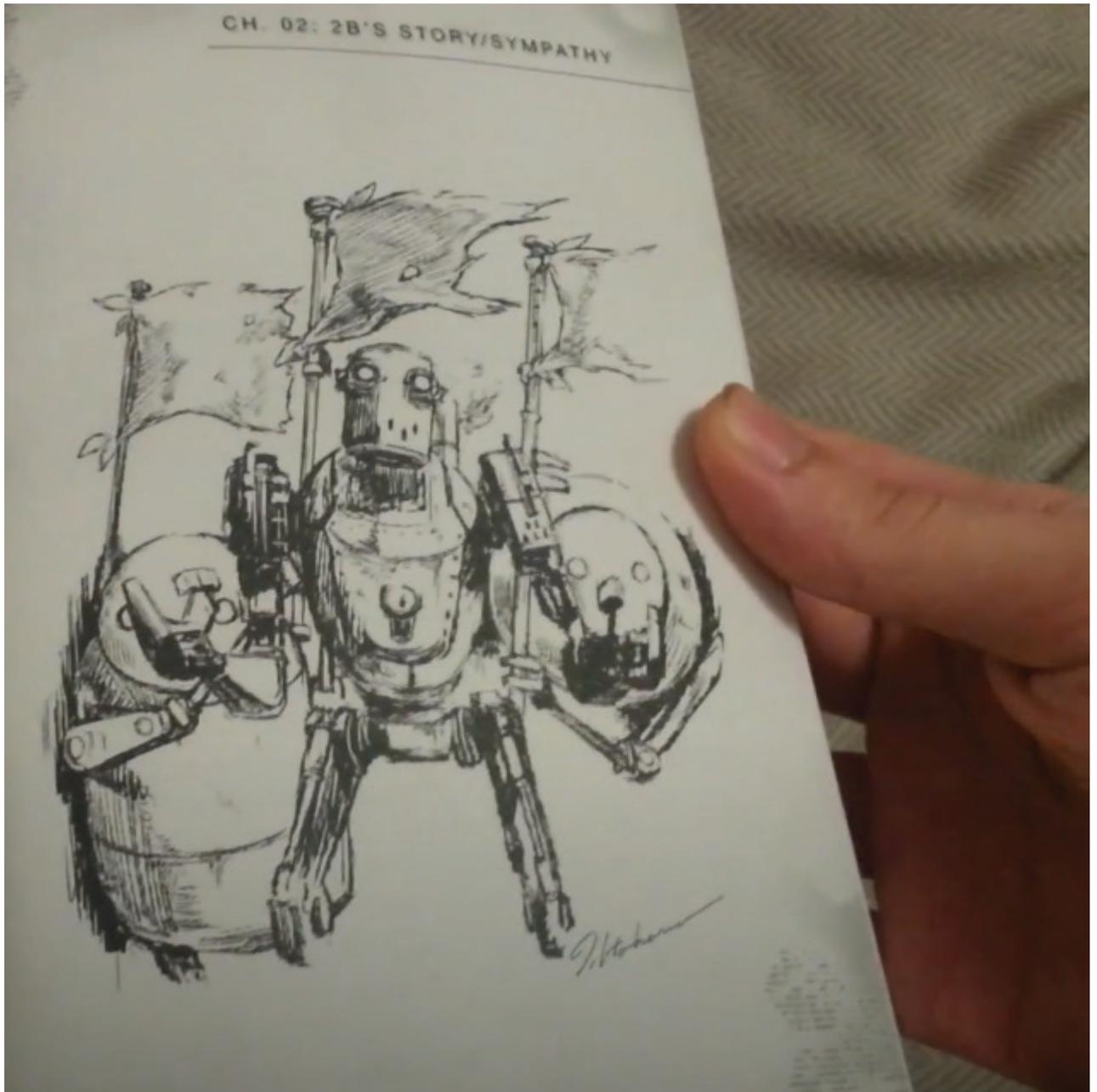


Figura 07.
Exemplo de página capitular
Fonte: Youtube⁶

4.2.4. Deltora Quest

Deltora Quest é uma coleção de livros de fantasia infanto-juvenil, e ao contrário dos outros livros analisados não possui uma relação clara com o mundo dos jogos, com sua franquia possuindo um jogo que foi produzido no Japão, mas que não fez sucesso em outros países.

O livro conta com capa mole, nela uma ilustração com alto-relevo e título do livro. Sua lombada é quadrada e nela existe a ilustração de um cinturão que representa o progresso do personagem principal na história, com ela sendo preenchida com uma gema nova a cada livro da coleção.

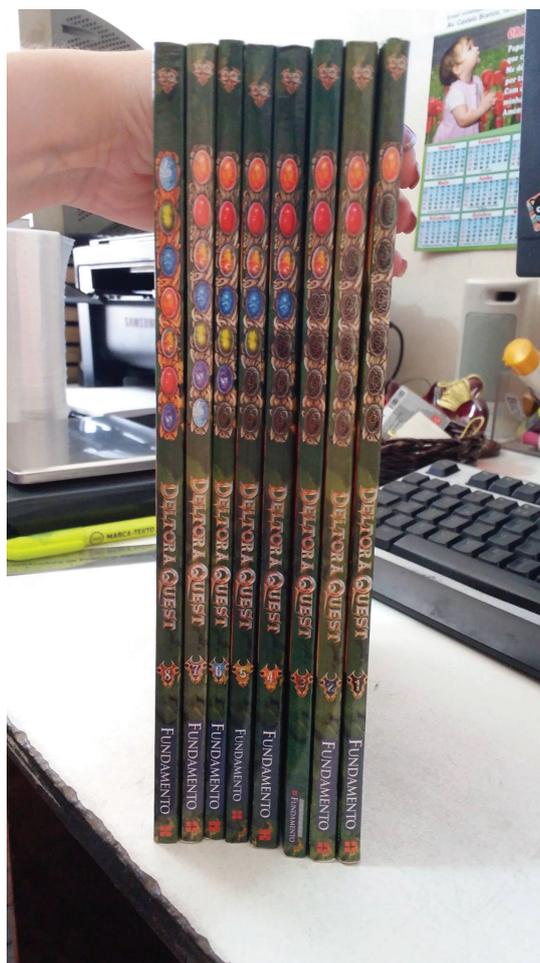


Figura 08.
Lombadas com cinturão
Fonte: Facebook⁷

⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1279058222159789&set=p.cb.1279058392159772>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

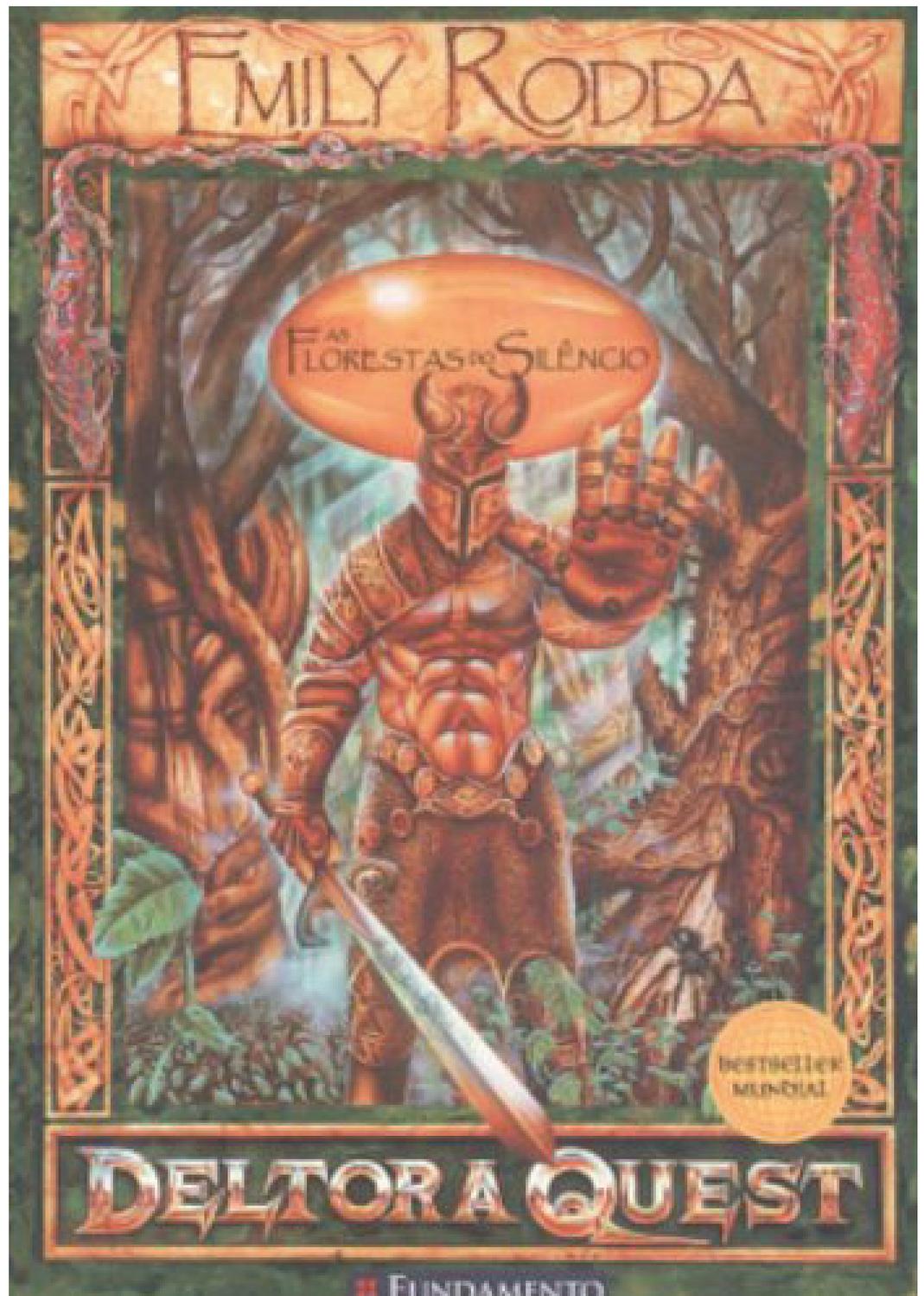


Figura 09.
Capa de livro da coleção Deltora Quest
Fonte: Páginas dos livros na Amazon⁸

⁸Disponível em: <www.amazon.com.br/Deltora-I-I-As-Florestas-Silencio/dp/8576760266>. Acesso em: 20 nov. 2022.

4.2.5. World of Warcraft: Paragons

Assim como outros livros analisados, exceto Deltora Quest, Paragons é um livro baseado em uma franquia de jogos chamada Warcraft.

Ao contrário das análises anteriores, Paragons se encontra apenas no meio digital, como e-book.

Esse e-book conta com histórias baseadas na história do jogo World of Warcraft, e essas histórias não são encontradas dentro do jogo. Também possui ilustrações feitas pela equipe de arte do próprio jogo.

Por ser um e-book, Paragons não possui tamanho fixo, se adaptando automaticamente ao dispositivo que seu leitor utiliza.

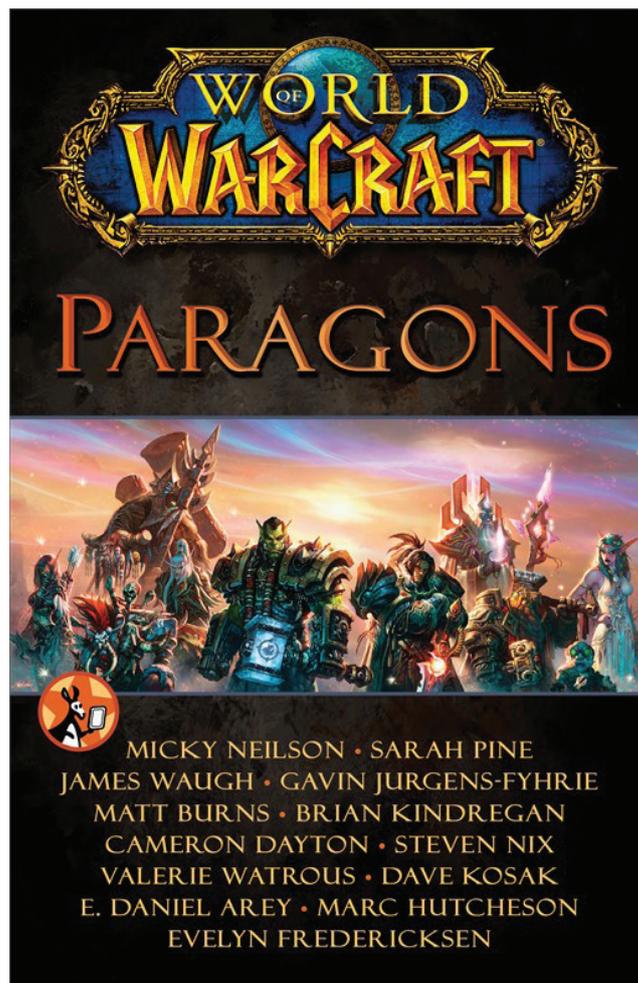


Figura 10.

Capa de World of Warcraft: Paragons
Fonte: Página do e-book na Amazon⁹

⁹Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/World-Warcraft-Paragons-Pocket-Star-ebook/dp/BooH5SDPJS>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

4.2.6. Síntese das análises

A partir das análises realizadas foi possível observar elementos em comum que poderiam ser aproveitados nesse projeto.

As duas primeiras coleções da franquia Elder Scrolls demonstraram que é possível reproduzir a diagramação de um livro que é apresentado dentro de um jogo em um livro físico, sem perder a essência do material base.

NieR:Automata Long Story Short e Short Story Long contribuíram para esse projeto com a idéia de capas capitulares contendo ilustrações.

Deltora Quest contribuiu também na parte de simbologia e cores, demonstrando como é possível utilizar elementos distintos porém similares, como as gemas do cinturação no caso de Deltora Quest e os símbolos elementais no caso de Genshin Impact, para diferenciar livros de uma coleção.

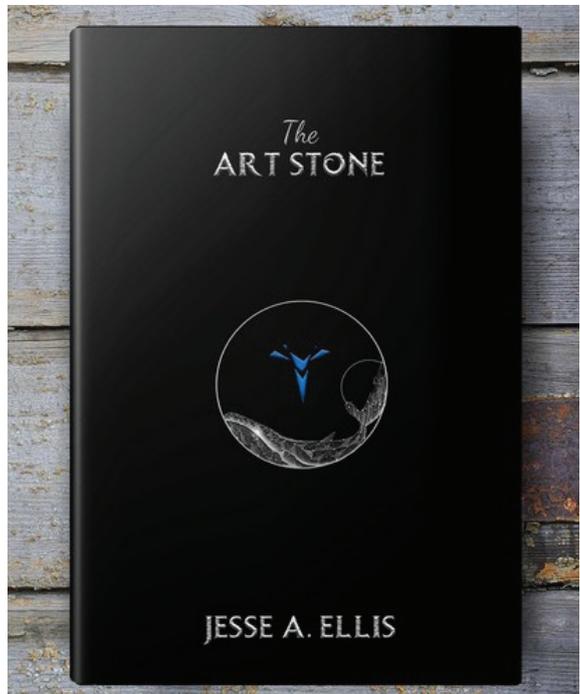
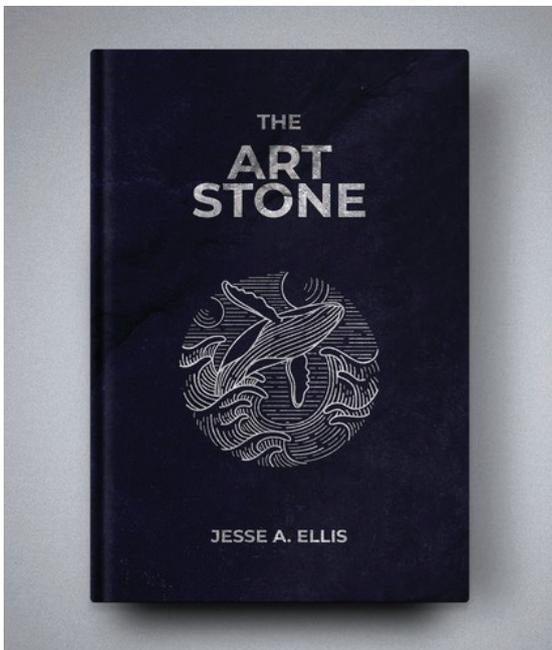
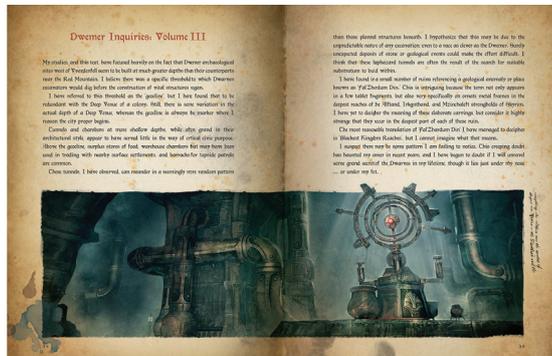
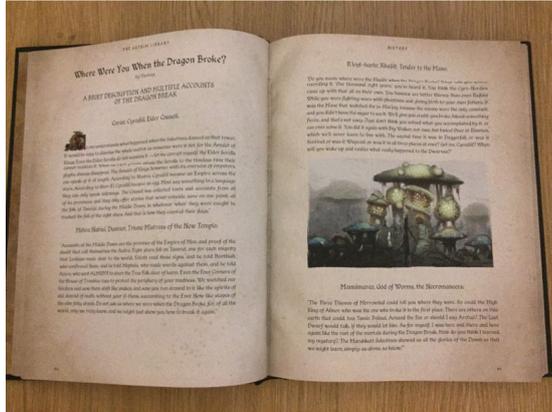
A análise que menos contribuiu para esse projeto foi o do e-book World of Warcraft:Paragons, que apesar de ser um livro relacionado a um jogo, se encontra apenas em meio digital.

4.3. Painéis visuais

Foram produzidos dois painéis visuais com o objetivo de auxiliar o processo criativo.

O primeiro painel foi montado a partir de imagens de livros que foram considerados interessantes para o projeto, principalmente na diagramação e qualidade gráfica. Já o segundo painel foi desenvolvido a partir de material gráfico do jogo Genshin Impact, com o objetivo de reunir elementos do jogo que podem ser usados na materialização do projeto.

4.3.1. Paineil: Livros



Quadro 04.
Paineil visual de livros
Fonte: Imagens retiradas da internet. O autor.

4.3.2. Painei: Genshin Impact



Quadro 05.
Painei visual de Genshin Impact
Fonte: Imagens retiradas da internet. O autor.

4.4. Conceito editorial

A partir do briefing foi definido o conceito editorial da coleção de livros, já definindo a missão editorial e os títulos da coleção proposta.

Missão editorial:

Trazer para o mundo físico os contos encontrados no jogo Genshin Impact, que atualmente são apenas encontrados digitalmente, com o objetivo de atingir o público fã dessa franquia de modo positivo, criando oportunidades para poderem interagir com essa franquia e se imergir nesse universo fora das telas.

Títulos:

Para o nome da coleção foi definido o nome “Contos de Teyvat”, e para cada livro um subtítulo retirado de dentro de jogo

Livro 1 - O Forasteiro que Voa a Favor do Vento

Livro 2 - O País no Meio de Monólitos

Livro 3 - Vento de Outono e Folhas Escarlates

Livro 4 - A Verdade entre as Páginas de Purana

Livro 5 - Disfarce do Pecador

Livro 6 - Ode Incandescente da Ressurreição

Livro 7 - Inverno sem Piedade

Livro 8 - Um Sonho à Espera de ser Sonhado

Fórmula editorial:

Não irá conter publicidade dentro do livro.

Cada volume irá abordar um capítulo do jogo online, em ordem cronológica de lançamento.

Cada livro irá contar com os contos mais relevantes ou interessantes de cada região do jogo.

(Apenas o Livro 1 será produzido, com os volumes subsequentes sendo apenas conceitualizados.)

Conceitos:

Cativante; Nostálgico; Mágico.

“Nostálgico” foi escolhido por conta da alta rotatividade de conteúdo exclusivo que o jogo oferece.

Esses conteúdos só existem no período de seus eventos, sendo posteriormente deletados, criando uma sensação de nostalgia em usuários mais antigos, que sentem falta desses eventos.

“Cativante” se deu por conta como o jogo incentiva o jogador a criar conexões emocionais com seus personagens e ambientes, e “Mágico” por conta dos temas de fantasia que Genshin Impact utiliza para contar suas histórias.

Locais e métodos de distribuição:

Livrarias; Vendas online; Eventos de cosplay e anime; e Lojas de itens colecionáveis.

4.5. Estratégias de design

A partir do conceito editorial foi produzida um quadro com as estratégias de design, delimitando as ações que serão tomadas para cumprir com o conceito editorial.

CONCEITO EDITORIAL	ESTRATÉGIAS DE DESIGN
Comunicar visualmente os conceitos de CATIVANTE e MÁGICO	Ilustrações que buscam trazer o universo de Genshin Impact para a vida real. Utilizar a paleta de cores do próprio jogo onde for possível.
Comunicar visualmente os conceitos de NOSTÁLGICO	Trazar elementos buscam lembrar os leitores dos primeiros meses de Genshin Impact.
Ser um livro de fácil leitura para múltiplas idades.	Contraste adequado entre página e texto. Tipografia que não dificulte o entedimento do texto.

Quadro 06.

Estratégias de Design

Fonte: O autor

5. Fase Criativa

5.1. Estruturação do projeto gráfico

Através do método de estruturação gráfica proposto por Castro e Perassi (2018), o projeto é planejado através das características da tipografia escolhida.

Segundo Castro e Perassi (2018), “o método proposto estabelece o processo de planejamento de um projeto gráfico de dentro para fora, ou seja, da tipografia até a forma final da página.”

As etapas propostas para o método são:

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

5.1.1. Predefinição do tamanho de página.

O tamanho de página foi escolhido após uma pesquisa inicial, com o objetivo de descobrir quais os tamanhos de livros de bolso mais comuns. Esse formato foi escolhido pela portabilidade do livro e do aproveitamento de papel que será possível obter.

De acordo com Lima (2022), o tamanho mais comum para livros de bolso são 110x180 mm e 125x180 mm, com o primeiro sendo o escolhido para a realização deste projeto. Com esse formato, é possível obter um aproveitamento de papel de 87,5%, com 14 spreads sendo impressos em papel tamanho BB, que mede 66 x 96 cm.

5.1.2. Definição da tipografia

Segundo os autores Castro e Perassi (2018), "A tipografia é o elemento primordial que funda e caracteriza a gramática do design gráfico, a qual é complementada por outros elementos, tais como a cor, a forma e a textura."

Tendo em vista que a tipografia será o elemento determinante para a definição das características do livro, foi utilizada a matriz de seleção tipográfica desenvolvida por Meürer (2022).

Cinco famílias tipográficas disponíveis para uso gratuito foram escolhidas para serem avaliadas na matriz, elas sendo Source Serif Pro, Crimson Text, Vollkorn, Judson e Cormorant Garamond. A escolha dessas famílias teve como objetivo principal encontrar famílias tipográficas que harmonizem com a fonte HYWenHei 85W, que é a fonte utilizada para todos os textos no jogo Genshin Impact, e será usada como display no projeto.

Após a definição das alternativas, testes de legibilidade foram realizados com o grupo focal.

Matriz de Avaliação MAST*									
Contexto do Problema: registre as principais informações (conteúdo, perfil do leitor e suporte) que deverão orientar a seleção tipográfica. Defina os pesos dos critérios a partir destas informações.									
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES e RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSÃO	QUALIDADE	SUPORTE	LICENCIAMENTO	INVESTIMENTO	
atribuir pesos	5	3	1	5	5	4	0	0	
Avaliação									
Source Serif Pro	4	5	3	3	5	2			86
Crimson Text	5	3	4	4	5	5			103
Vollkorn	5	3	4	5	5	5			108
Judson	2	3	3	5	4	5			87
Cormorant Garamond	5	4	5	2	5	5			97
Pesos: Atribua um peso para cada critério de acordo com sua relevância para o projeto de 0 (anula o critério) a 5 (muito importante para o projeto)									
Avaliação: Atribua uma nota para cada fonte para definir o quanto ela atende ou não a cada critério de 0 (não atende) a 5 (atende completamente)									
* Esta matriz compõe o material complementar do Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica, desenvolvido pela Prof ^a Mary Meürer em sua pesquisa de doutorado no PósDesign UFSC. Não deve ser distribuída sem autorização da autora.									

Quadro 07.

Matriz de Seleção Tipográfica

Fonte: O autor, utilizando a matriz desenvolvida por Meürer (2022).

De acordo com os resultados obtidos, em primeiro lugar se encontra a família tipográfica Vollkorn, com Crimson Text em segundo lugar.

Dentre às duas, Vollkorn foi escolhida por ter uma legibilidade um pouco melhor em tamanhos menores, sendo o fator determinante para sua pontuação ter sido maior, no ponto “legibilidade”.

HYWenHei 85W

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

Quadro 08.

Demonstração da fonte HYWenHei 85W

Fonte: O autor

Vollkorn

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

Quadro 09.

Demonstração da fonte Vollkorn

Fonte: O autor

14pt 185pt 22p



Guia Turístico de Teyvat - Vol. 1

†‡§€ ¤€€ ¤€€€€

— Volume de Mondstadt —

Edição Especial da Revista de Geografia de Teyvat
— *Histórias de Alice em Mondstadt.*

Vale de Dadaupa

As três tribos Hilichurl localizadas neste vale são todas densamente povoadas.

E se construíssemos uma enorme cela em forma de uma bola giratória no centro do vale e atirássemos todos os Hilichurls dentro dela?

Dessa forma, seríamos capazes de gerar energia suficiente para alimentar todos os moinhos em Mondstadt durante pelo menos cinco anos.

E se nós dermos um passo a frente, moendo os Hilichurls que são velhos ou muito fracos em comida e alimentando-os aos mais fortes, podemos apenas construir uma máquina de movimento perpétuo que pode suportar uma enorme fábrica como em

Figura 11.

Teste de legibilidade com Vollkorn 14pt

Fonte: O autor

12pt 158pt 20p



Guia Turístico de Teyvat - Vol. 1

†‡§¶‡ ‡‡‡‡‡ ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡

— Volume de Mondstadt —

Edição Especial da Revista de Geografia de Teyvat

— Histórias de Alice em Mondstadt.

Vale de Dadaupa

As três tribos Hilichurl localizadas neste vale são todas densamente povoadas.

E se construíssemos uma enorme cela em forma de uma bola giratória no centro do vale e atirássemos todos os Hilichurls dentro dela? Dessa forma, seríamos capazes de gerar energia suficiente para alimentar todos os moinhos em Mondstadt durante pelo menos cinco anos.

E se nós dermos um passo a frente, moendo os Hilichurls que são velhos ou muito fracos em comida e alimentando-os aos mais fortes, podemos apenas construir uma máquina de movimento perpétuo que pode suportar uma enorme fábrica como em Snezhnaya!

Na minha opinião, isso é perfeitamente viável. Mas quando contei a Srta. Lisa sobre esta ideia, ela apenas olhou para mim e ponderou em silêncio por um longo tempo, depois

Figura 12.

Teste de legibilidade com Vollkorn 12pt

Fonte: O autor

5.1.3. Estabelecimento da entrelinha

Após a definição da tipografia é preciso estabelecer a entrelinha que será utilizada.

As dimensões do livro são estreitas, com apenas 110 mm de largura, por isso existe a necessidade de tomar um cuidado maior com a definição da entrelinha para que a leitura não seja prejudicada.

Segundo o autor Kane (2012), "um texto composto com entrelinhamento muito apertado estimula o movimento vertical dos olhos; o leitor pode facilmente se perder."

Utilizando os testes de legibilidade realizados anteriormente, como eles obtiveram bons resultados quanto a legibilidade, foi definido que a entrelinha será a entrelinha padrão para a fonte de tamanho 10 pt, que é um entrelinhamento de 12 pt.

Praticamente todos os softwares tomam como entrelinhamento padrão o valor de 120% do tamanho do tipo (um tipo de 10 pt é composto com uma entrelinha de 12 pt, um tipo de 12 pt por uma entrelinha de 14,4 pt etc). KANE, 2012, p. 101

5.1.4. Determinação do módulo

Para determinar o módulo foi realizado o cálculo onde o tamanho da entrelinha, 12 pt, é multiplicado pelo valor de 0,35275 mm, resultando em um tamanho de módulo de 4,233 mm.

5.1.5. Dimensionamento da forma da página e construção da grade

Com o valor do módulo já definido, é necessário redimensionar o tamanho de página escolhido para que se adéque ao módulo. Para isso foi realizado um cálculo onde as dimensões do formato de página são divididas pelo valor do módulo, com os valores resultantes arredondados, e então multiplicados pelo valor do módulo.

Largura da Página - 110 mm

$$110/4,233 = 25,98$$

$$26 \times 4,233 = 110,058\text{mm}$$

Altura da Página - 180 mm

$$180/4,233 = 42,52$$

$$43 \times 4,233 = 182,019 \text{ mm}$$

O resultado é de um formato de página de 110,58 mm de largura e 182,019 mm de altura.

5.1.6. Representação do diagrama

Nessa etapa foi utilizada a tabela desenvolvida por Bringhurst, usada para definir a largura de coluna a partir da média satisfatória de caracteres por linha.

O comprimento do alfabeto de Vollkorn 10 pt tem uma medida de 135 pt, verificando na tabela as larguras de colunas satisfatórias vão de 16 até 34 paicas, com a largura ideal sendo 24 ou 26.

Entretanto, por conta das medidas do livro, não é possível adotar as larguras ideais, e por esse motivo a largura escolhida foi 20 paicas.

Segundo os autores Castro e Perassi (2018), existem três tipos básicos de diagrama: diagrama retangular, diagrama colunar e diagrama modular.

MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA

	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	36	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	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	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
160	22	26	30	35	39	43	48	52	56	61	65	69	74	78	82	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

Figura 14.

Média de Caracteres por Linha

Fonte: Elementos do Estilo Tipográfico, p35.

Como o objetivo do projeto é propor uma coleção de livros de contos e produzir o primeiro livro, foi escolhido o diagrama retangular.

Além disso, esse diagrama irá ser levemente deslocado do centro das páginas em direção a margem exterior, com o objetivo de evitar que o texto seja escondido pela encadernação do livro.

Foram definidas as medidas de 3 módulos para as margens superiores e inferiores, 4 para as margens interiores e 2 para as margens exteriores.

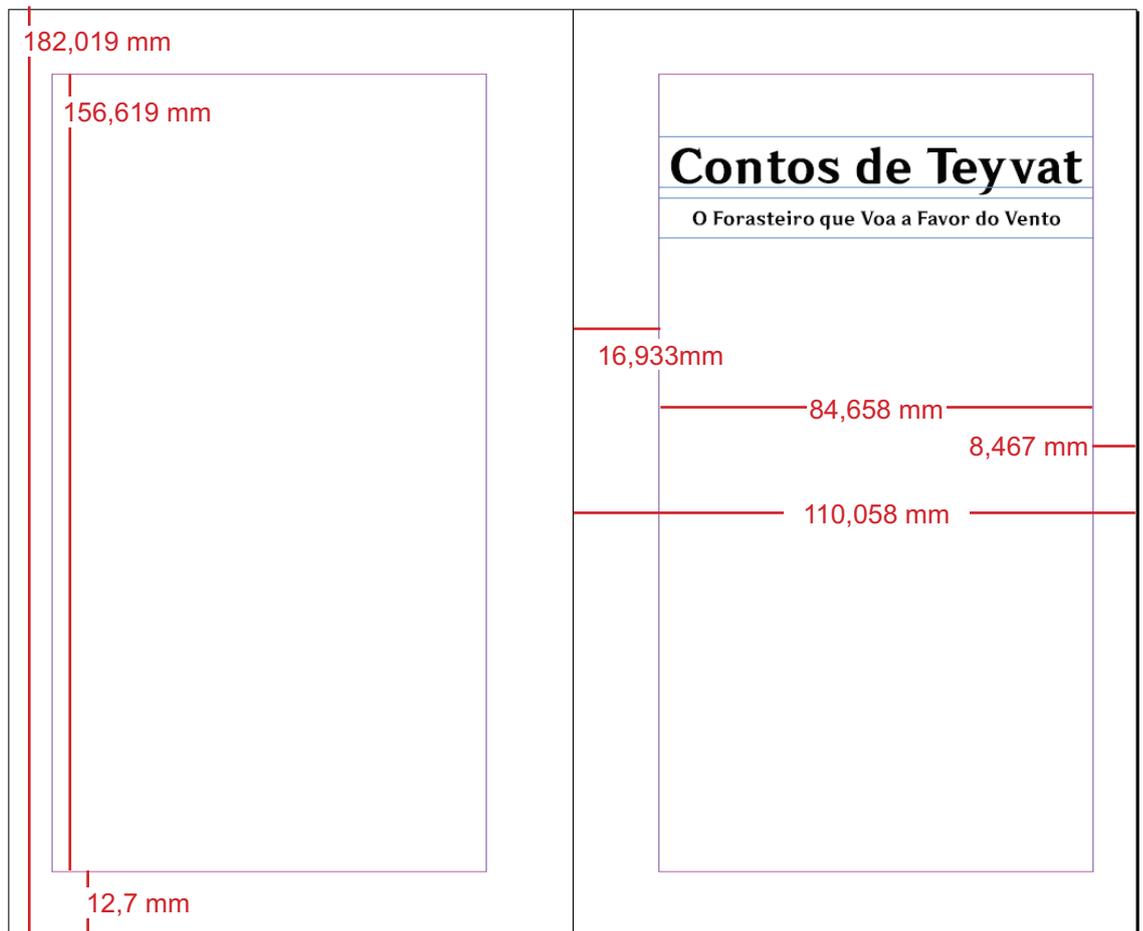


Figura 15.

Diagrama utilizado no projeto, com medidas

Fonte: O autor

5.1.7. Ativação da linha de base

Segundo Castro e Perassi (2018), “as linhas de base devem ser configuradas conforme o valor da entrelinha estabelecida anteriormente, e com isso serão coincidentes com as guias horizontais da grade do projeto”. A ativação da linha de base está representada na figura 14.

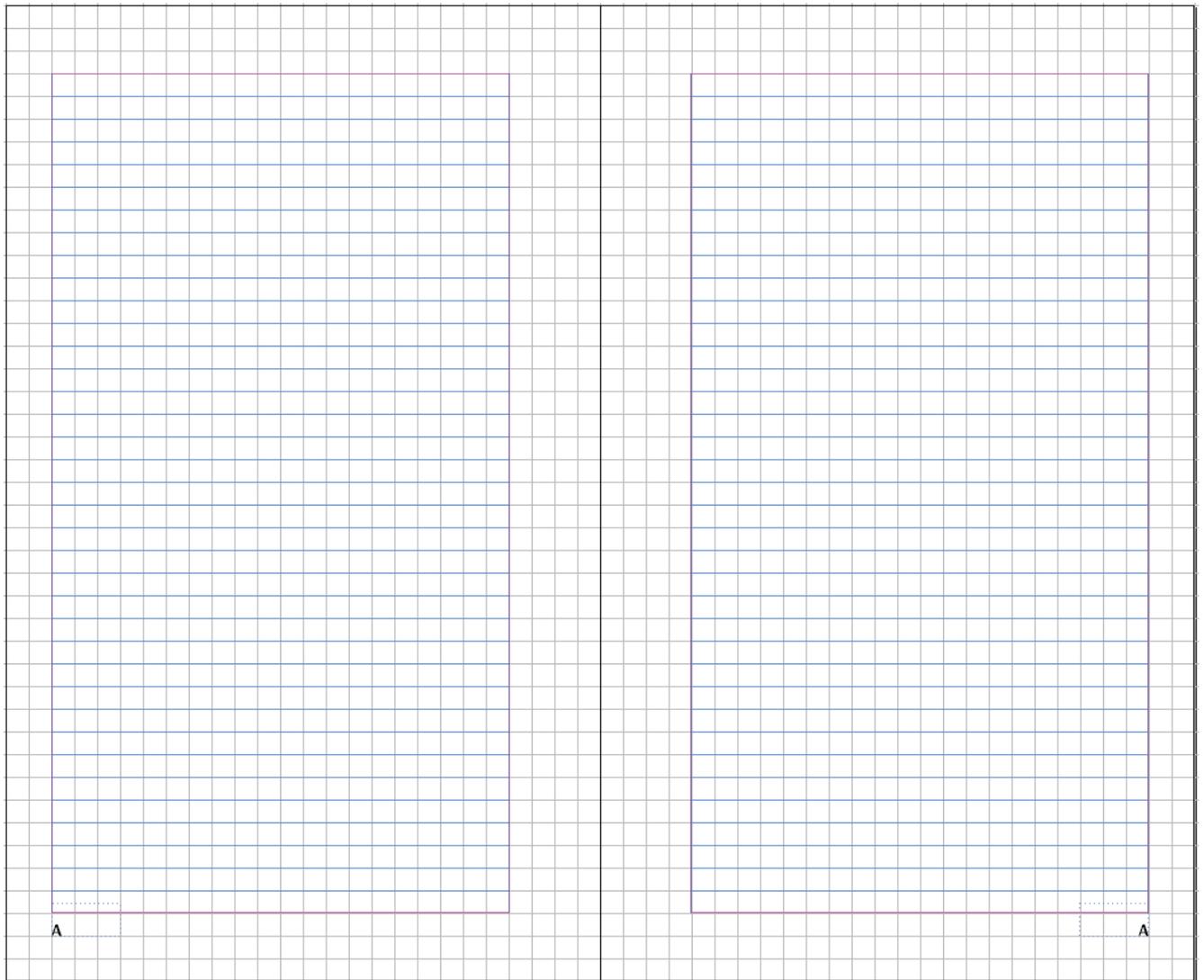


Figura 16.
Linha de base e módulos
Fonte: O autor

5.1.8. Distribuição de textos e imagens para compor a mancha gráfica

É possível distribuir os textos e imagens no documento do Indesign após completar as etapas anteriores com o objetivo de compor a mancha gráfica.

No projeto gráfico-editorial, a mancha gráfica é a área de distribuição dos elementos gráficos, textuais e figurativos (fio, box, imagem etc.). Nessa distribuição, a base dos caracteres que compõem todos os textos deverão se alinhar com as linhas de base, configuradas na etapa 7. Com a articulação entre grade, diagrama e mancha gráfica, o designer pode planejar as relações de proporcionalidade e localização, ocupando o projeto da página com imagens, gráficos e textos escritos, estabelecendo o processo de diagramação. CASTRO; PERASSI, 2018, p. 56

O livro, apesar de conter ilustrações, apenas as utiliza como páginas capitulares, com o objetivo de reproduzir o modo como os contos são apresentados dentro do jogo. É possível observar a mancha dessa abertura de conto na figura 15.

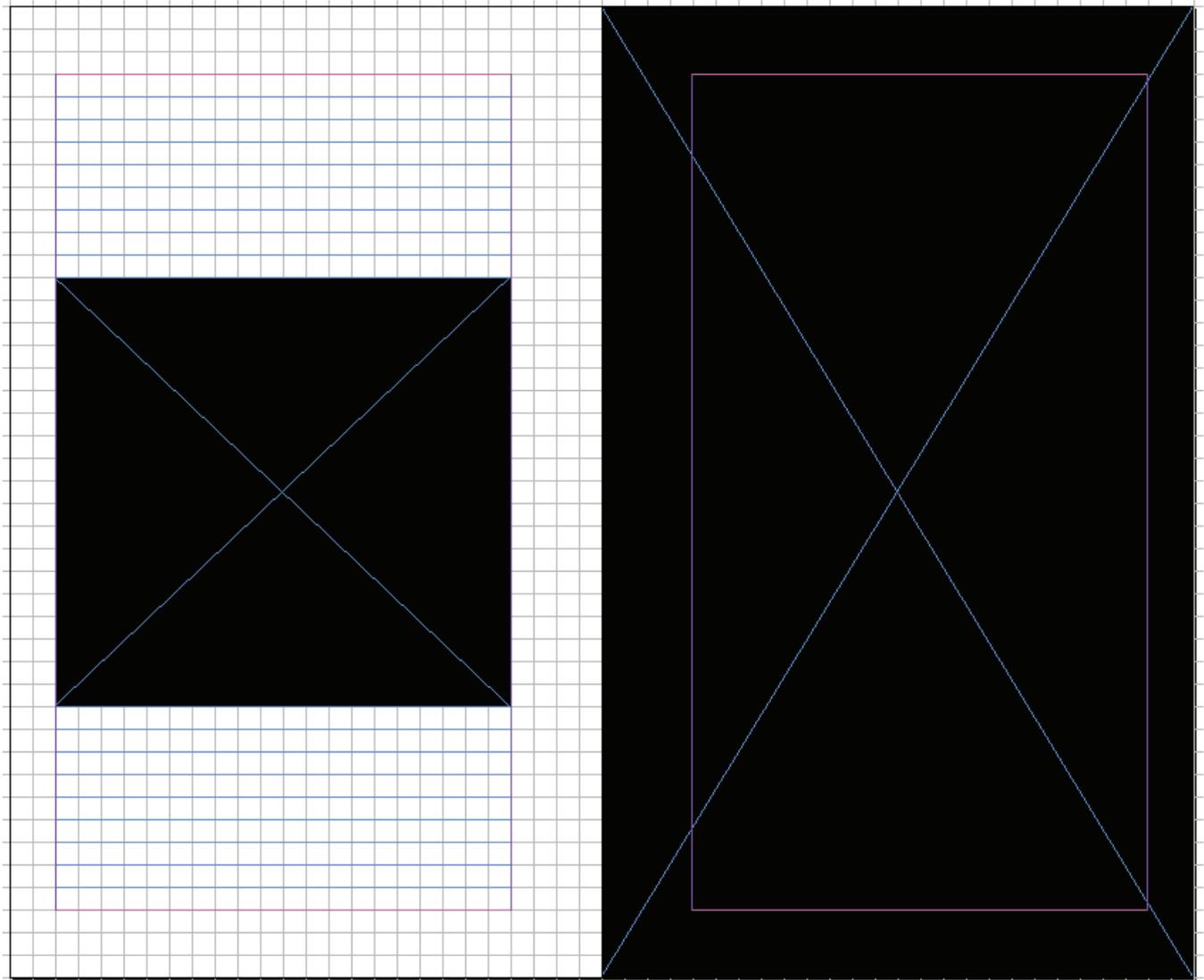


Figura 17.
Mancha gráfica, abertura
Fonte: O autor

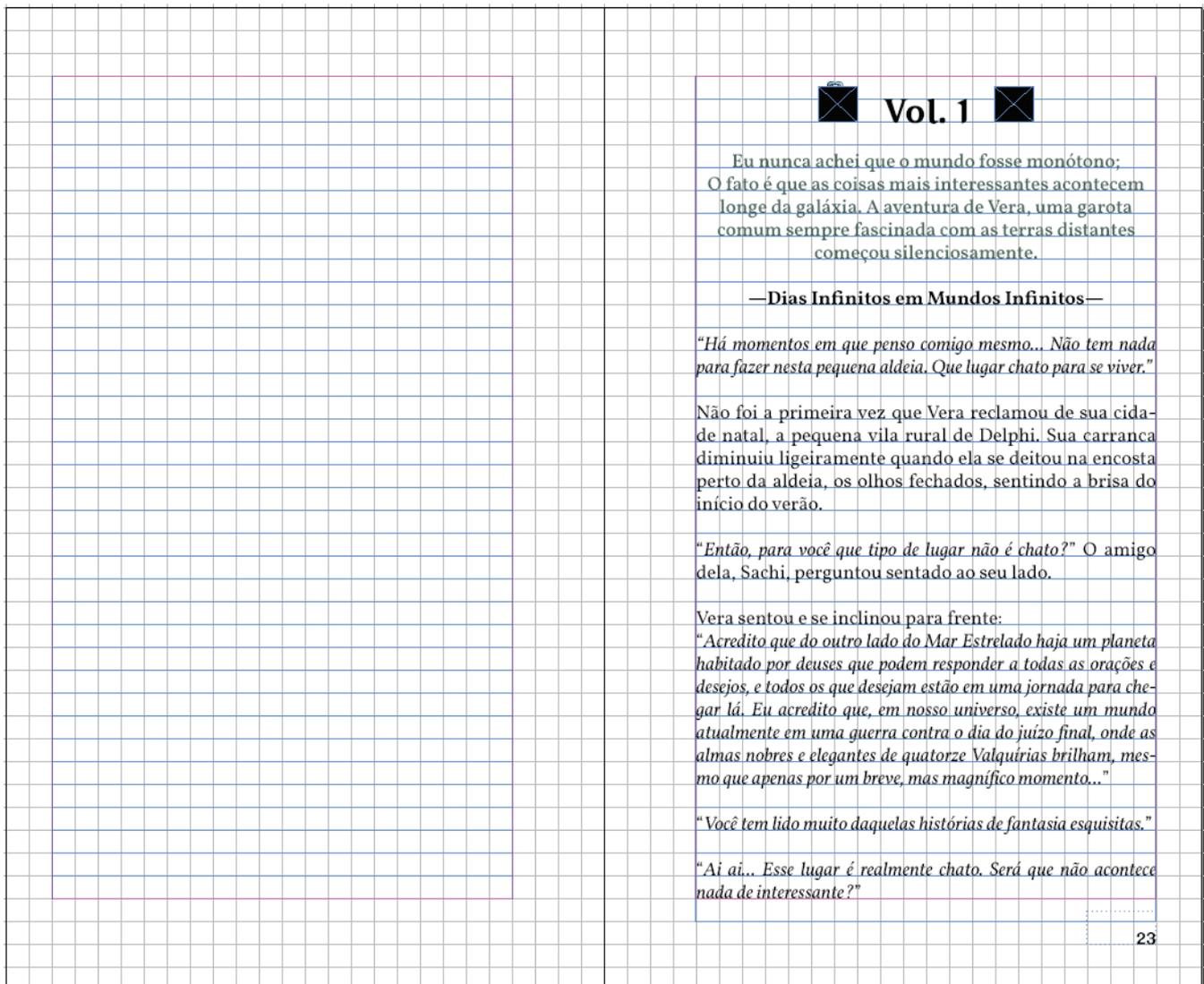


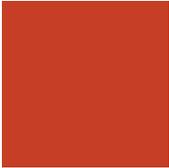
Figura 18.
Mancha gráfica, texto
Fonte: O autor

5.2. Proposta cromática

Em Genshin Impact, cada nação tem seu elemento e pela cromática definidas.

Como o livro propõe representar a primeira nação encontrada no jogo, Mondstadt, a cor Verde-menta será utilizada na capa, no texto e na marca d'água que antecede as páginas capitulares.

O mesmo irá ser repetido nos outros livros, com as cores de suas respectivas nações.

Livro 1	Livro 2	Livro 3	Livro 4
			
C80 M20 Y50 K0	C0 M40 Y95 K30	C40 M90 Y0 K5	C55 M0 Y100 K10
Livro 5	Livro 6	Livro 7	Livro 8
			
C100 M60 Y0 K10	C0 M85 Y90 K20	C60 M0 Y0 K10	C85 M95 Y20 K10

Por conta das nações repetirem cores, mas em tons diferentes, não é necessário alterar o tons das cores de uma nação com cuidado, para evitar utilizar as cores de uma outra nação.

Nos anos de depressão e tirania, a garota aventureira se encontrou com o órfão sinistro. Será que esse encontro do destino poderá terminar em um fim trágico?
A história de um romance,
A Torre de Mondstadt, começou!

Figura 19.

Texto destacado com cor

Fonte: O autor

5.3. Elementos gráfico-editoriais

5.3.1 Elementos textuais

Por conta do tamanho do livro e da quantidade de texto, foram definidos os elementos gráfico-editoriais tendo em mente o objetivo de manter as páginas de texto o mais minimalista possível.

Segundo Kane (2012), “uma função óbvia da cor é reforçar a hierarquia tipográfica”. Portanto, as cores pré-definidas na proposta cromática serão utilizadas com o objetivo de auxiliar a hierarquia definida.

A fonte HYWenHei foi utilizada para os títulos e numeração de páginas, com o resto dos elementos utilizando a fonte Vollkorn. A hierarquia tipográfica é demonstrada na figura 17, onde é possível observar as fontes, pesos e espaçamentos usados no livro.

Volume, HYWenHei 16pt
<i>Descrição do Volume, Vollkorn Semibold Italic 10 pt</i>
<i>Descrição do conto, Vollkorn Medium, 10 pt, colorido</i>
—Título do Volume, Vollkorn Bold, 10 pt—
Texto de corpo, Vollkorn Regular, 10 pt
<i>“Texto de corpo, diálogos, Vollkorn Italic, 10 pt”</i>
<i>(Notas de rodapé, Vollkorn Italic, 10pt, colorido)</i>

Figura 20.
Hierarquia tipográfica
Fonte: O autor

No jogo cada conto é representado como um livro “resumido”, possuindo títulos, números de volume e subtítulos, com esses elementos podendo aparecer ou não dependendo do conto.

Para representar os contos como “livros”, seguindo o conceito proposto pelo próprio jogo, foi definido que o início da página constará com o número do volume do conto tal faz parte de uma coleção.

O número de volume aparece onde comumente apareceria o título do conto, porém tal estará presente na ilustração de capa, por isso, não será necessário repetir o título no texto de corpo.

O texto principal será justificado, com seus parágrafos se dando através de retorno duro.

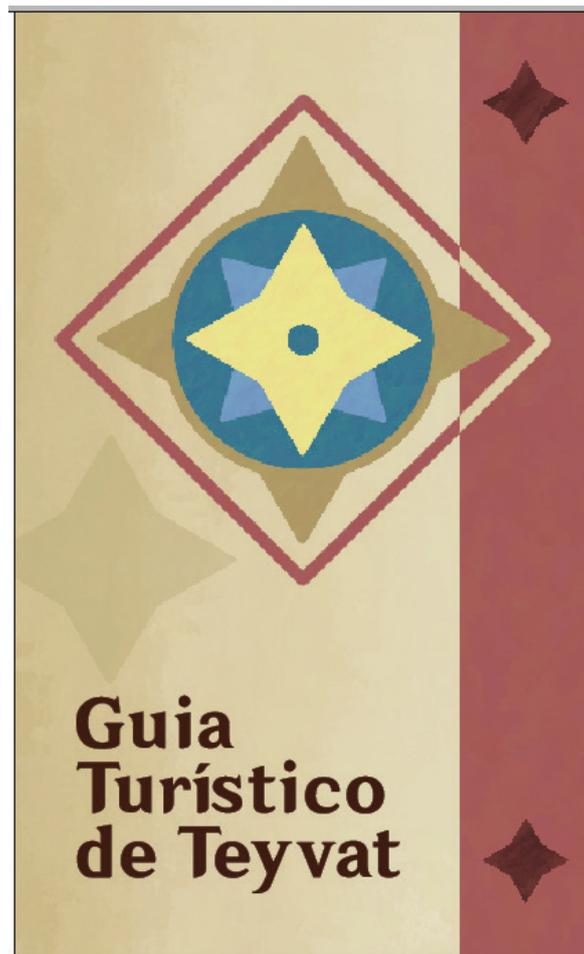


Figura 21.
Exemplo de título de conto
Fonte: O autor

5.3.2 Elementos não-textuais

O único elemento textual utilizado é o símbolo do elemento da nação, sendo usado como florão para decorar o número de volume.

Cada livro utilizaria símbolos diferentes, como é demonstrado nas figuras 19 e 20. Nota-se que o livro 8 não possui símbolo, por ser algo que ainda será exibido no futuro do jogo Genshin Impact.



Figura 22.
Exemplo de florão
Fonte: O autor



Figura 23.
Símbolos dos elementos
Fonte: GenshinResource (2022)

Na ordem exibida pela figura 20, os elementos são:

Pyro (fogo), representa Natlan, livro 6;
Hydro (água), representa Fontaine, livro 5;
Anemo (vento), representa Mondstadt, livro 1;
Electro (eletricidade), representa Inazuma, livro 3;
Dendro (planta), representa Sumeru, livro 4;
Cryo (gelo), representa Snezhnaya, livro 7;
Geo (terra), representa Liyue, livro 2.

5.4. Imagens

O livro consta com uma ilustração de capa para cada um dos cinco contos, com essas capas sendo desenvolvidas a partir dos ícones encontrados no jogo, e sendo utilizadas nas páginas capitulares de seu respectivo conto.

Guia Turístico de Teyvat:



Figura 24.
Comparação I
Fonte: O autor

Torre de Mondstat:



Figura 25.
Comparação 2
Fonte: O autor

A Melancolia de Vera:

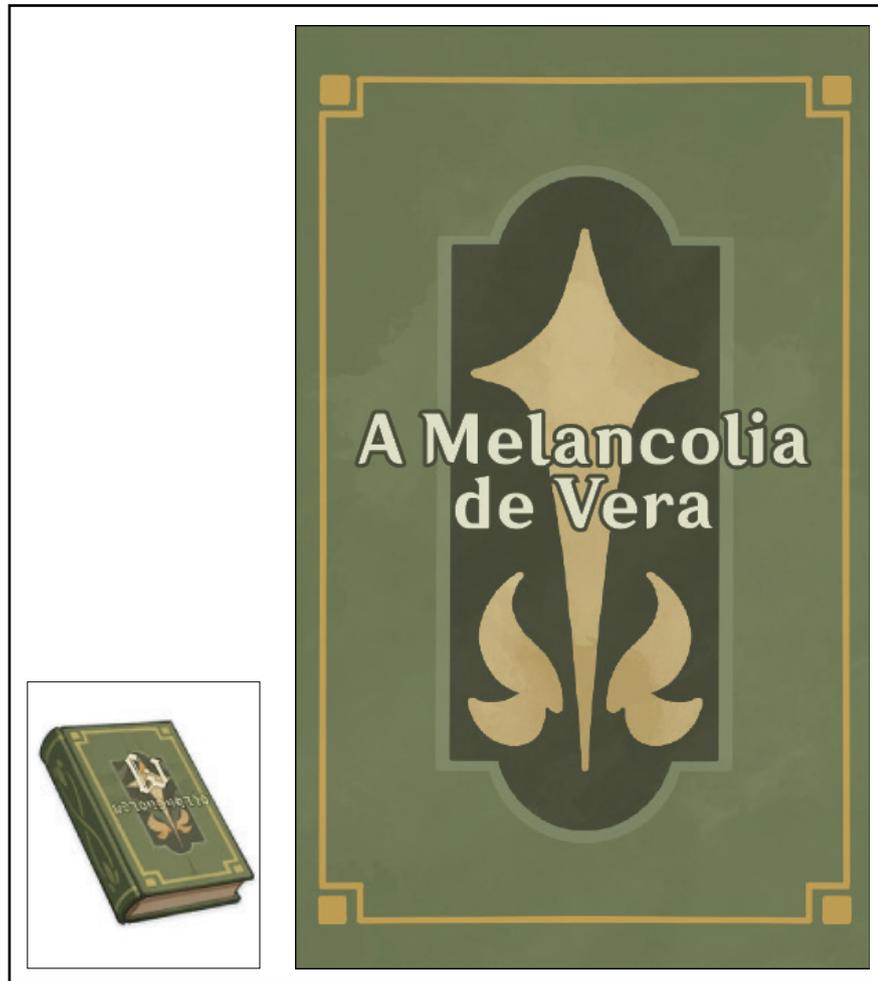


Figura 26.
Comparação 3
Fonte: O autor

A Princesa Javali:



Figura 27.
Comparação 4
Fonte: O autor

A Raposa no Mar de Dandelion:

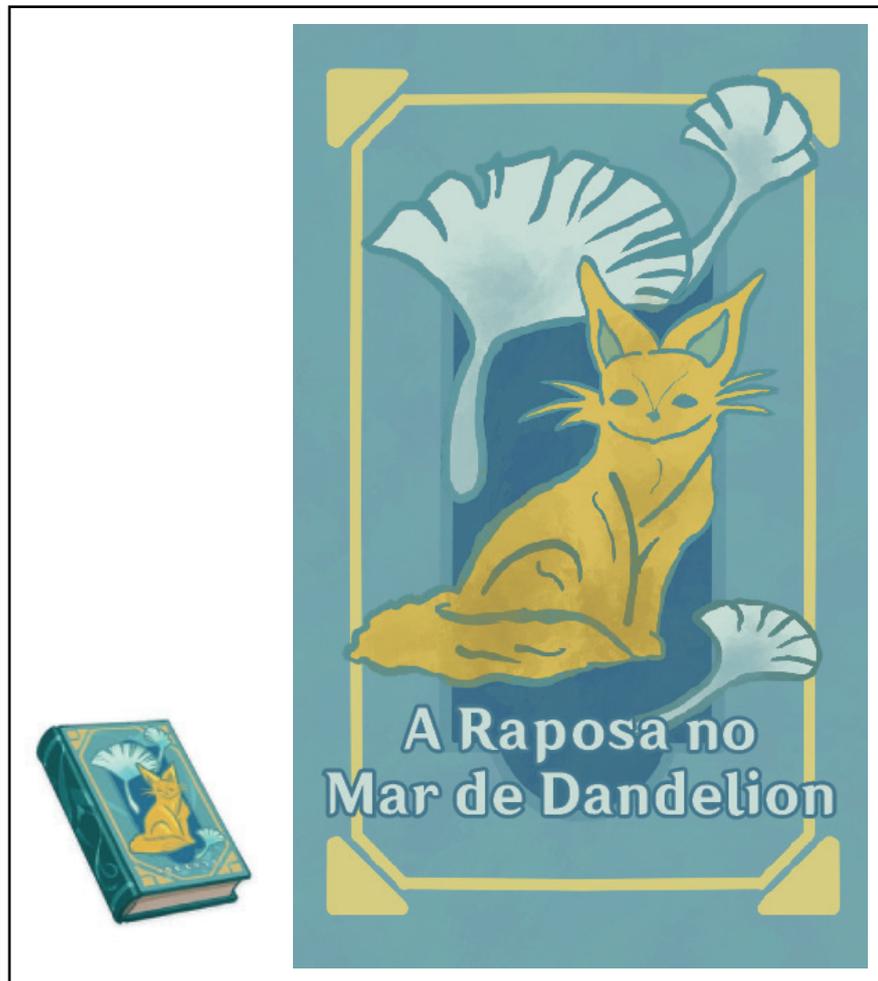


Figura 28.
Comparação 5
Fonte: O autor

O símbolo que representa “Anemo” também foi utilizado como marca d’água nas páginas que antecedem as ilustrações.

Essa marca também foi utilizada em páginas em branco que sobram após o fim de certos contos. Nos outros livros da coleção esse elemento mudaria para o símbolo elemental das respectivas nações.



Figura 29
Exemplo da marca d’água
Fonte: O autor

5.5. Título e capa

O título escolhido para a coleção foi “Contos de Teyvat”, com o subtítulo da primeira obra sendo “O forasteiro que voa a favor do vento”, o nome de um dos capítulos principais da nação de Mondstadt em Genshin Impact.

A capa possui uma cor chapada, verde-menta, que representa o elemento da primeira nação, junto do símbolo do elemento Anemo centralizado, e em baixo do símbolo, o título e subtítulo.

A fonte escolhida para o título e subtítulo foi a HYWenHei, a mesma utilizada para os títulos nas páginas capitulares do livro, com a segunda letra T de “Teyvat” refletida para criar simetria na logo.

A decisão de as capas da coleção proposta serem minimalistas se dá por conta da importância dos símbolos e cores, que servem para identificar as nações e elementos, além da necessidade de distinguir a capas do livro e suas páginas capitulares.

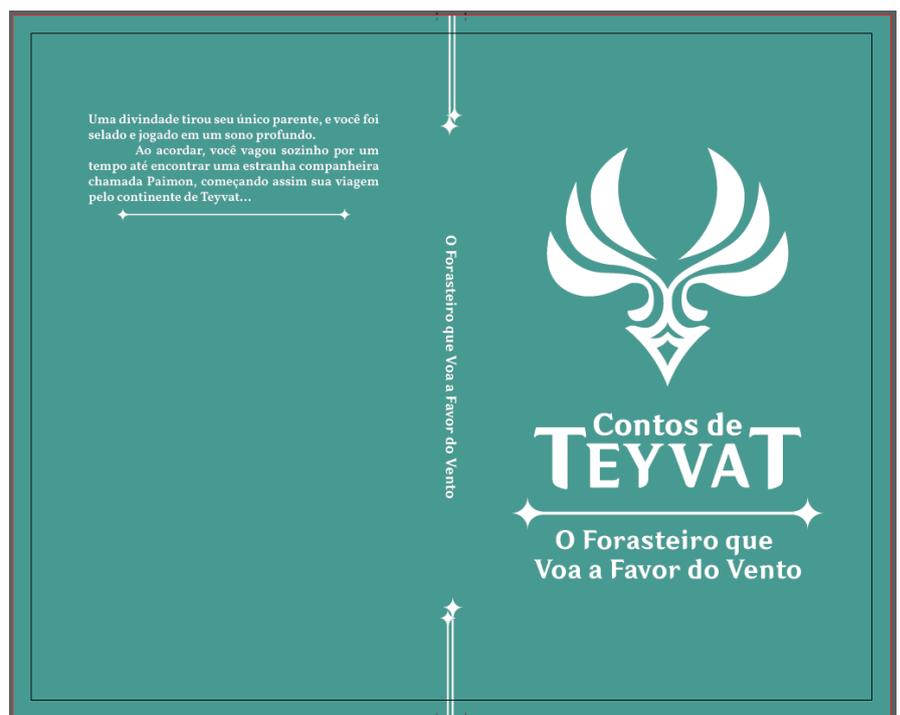


Figura 30.
Capa do livro
Fonte: O autor

Também foram desenvolvidos rascunhos das capas para o resto da coleção proposta, não contendo texto ou elementos além de logo e título.

A capa para a oitava nação, que ainda não possui um símbolo dentro do jogo, não foi produzida



Figura 31.
Rascunhos de capas da coleção
Fonte: O autor

5.6. Espelho da publicação

O espelho do livro foi produzido no Figma, para definir a melhor ordem para os contos que foram escolhidos.

Com a primeira versão feita, foi diagramado um rascunho no Adobe Indesign visando confirmar se o espelho desenvolvido era adequado, e logo em seguida foram realizados ajustes no espelho.

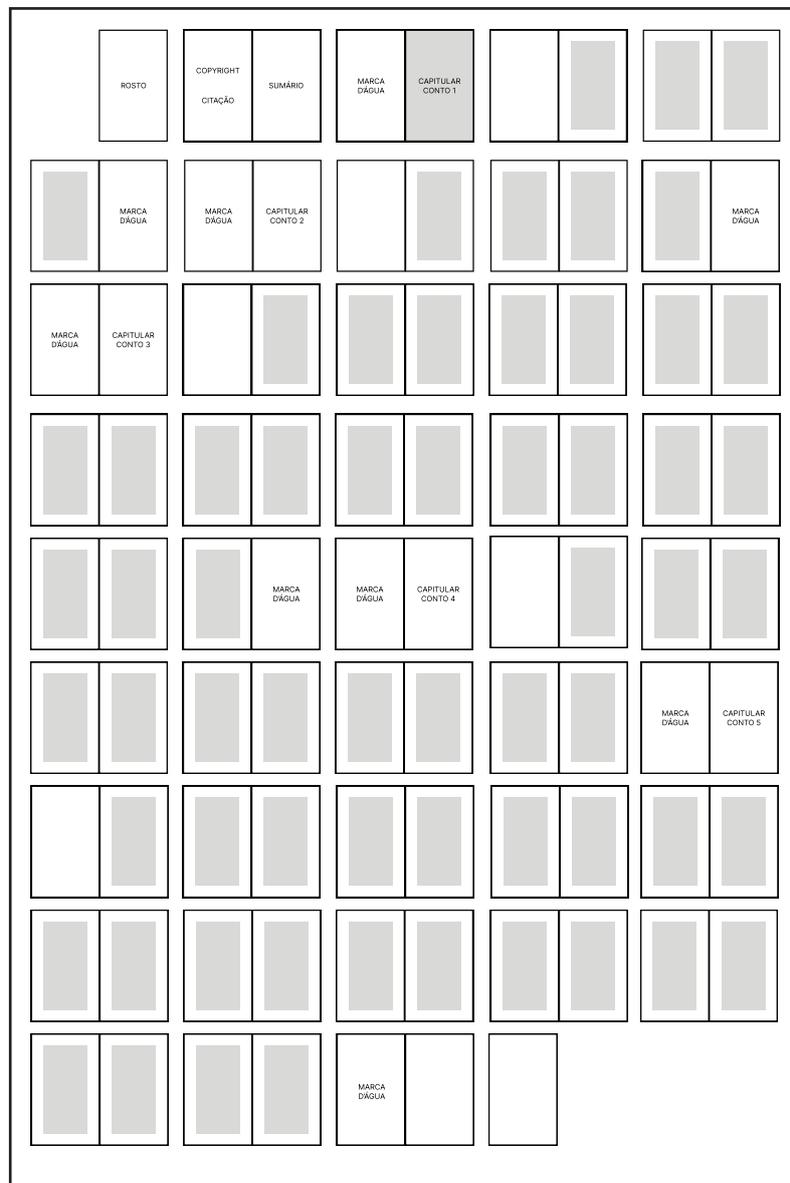


Figura 32.
Versão final do espelho
Fonte: O autor

6. Fase executiva

6.1. Diagramação

Seguindo o espelho atualizado e as características definidas das etapas anteriores, a diagramação do livro foi realizada no programa Adobe InDesign.

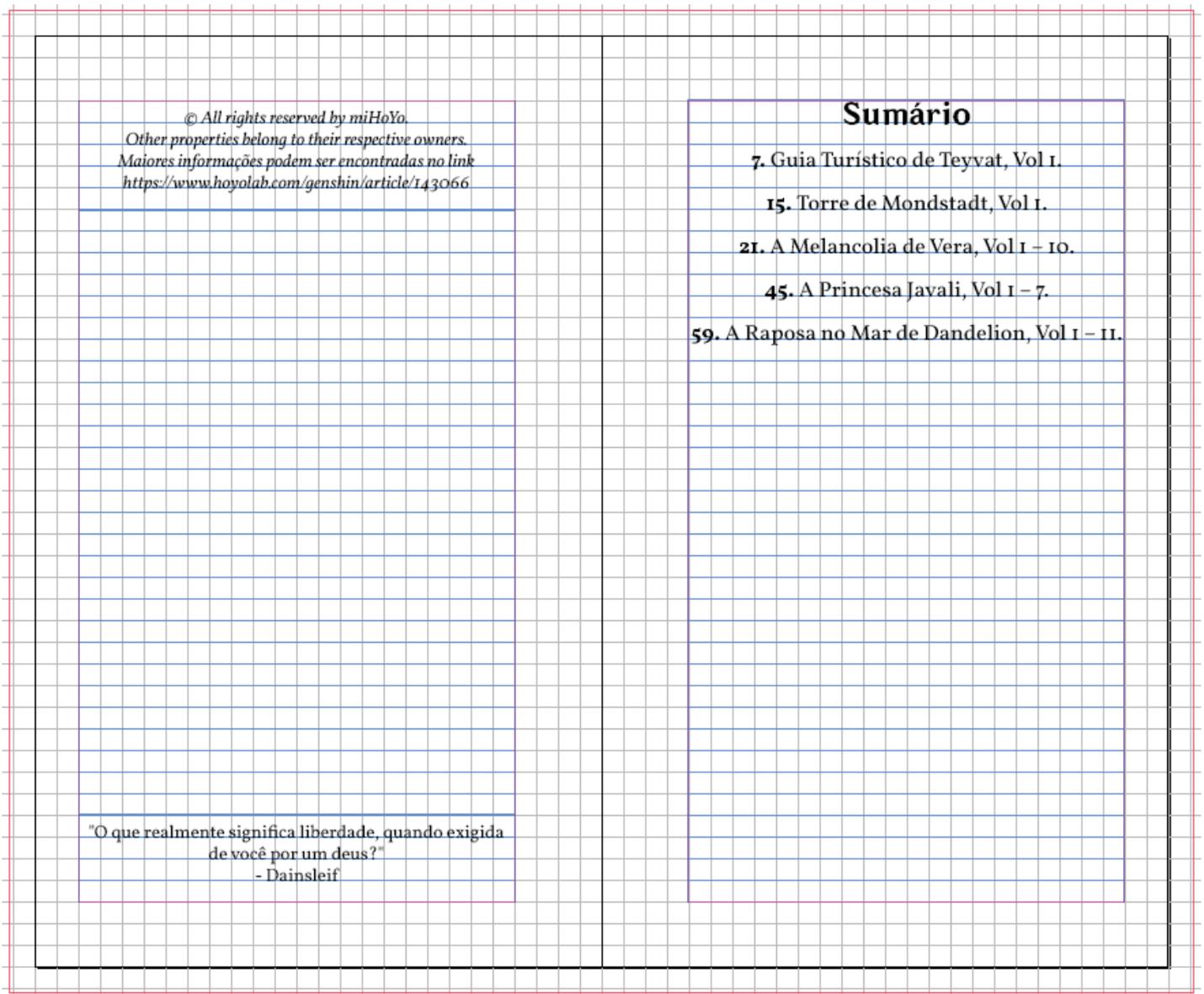


Figura 33.
Spread com sumário
Fonte: O autor

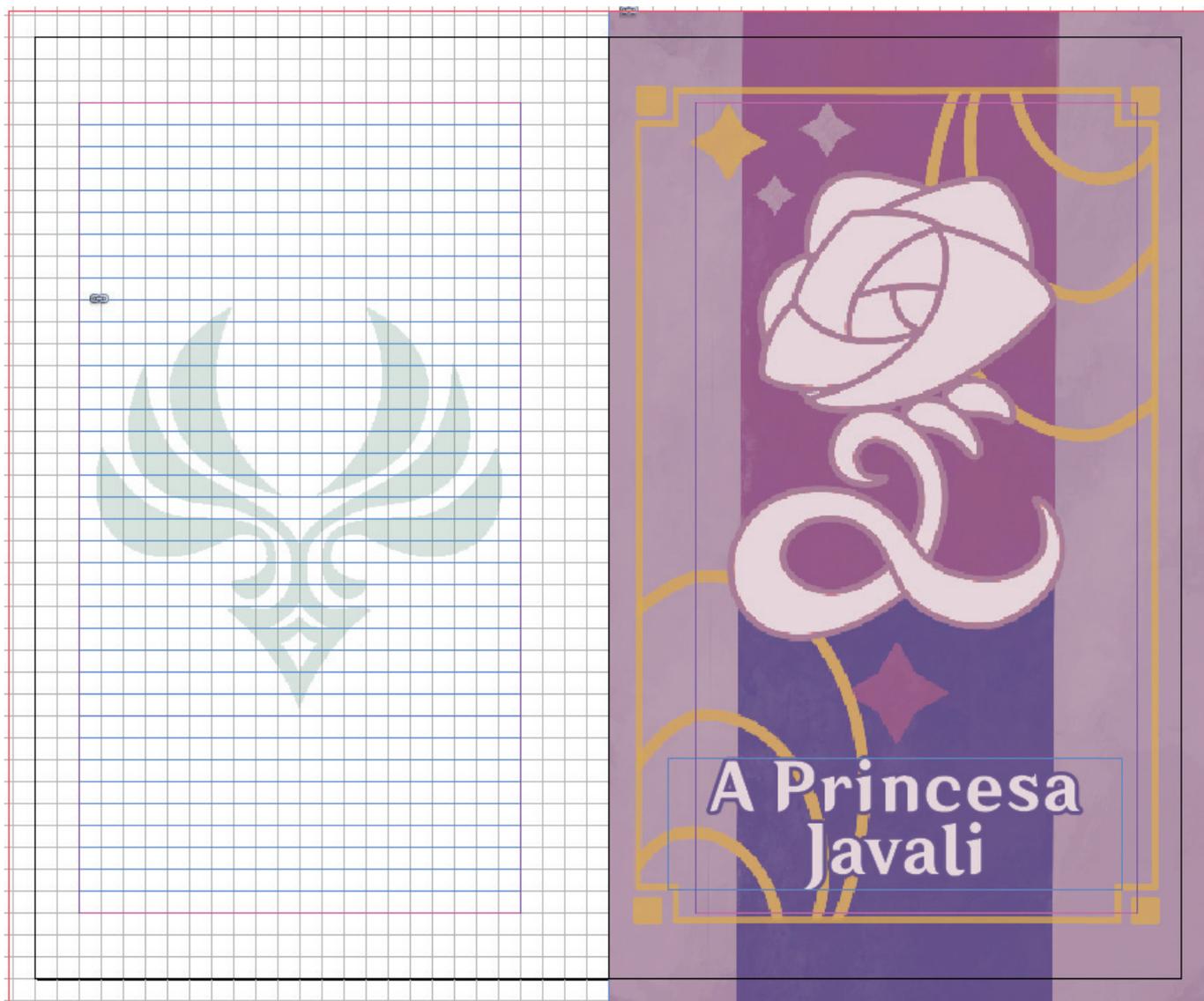


Figura 34.
Exemplo de ilustração
Fonte: O autor

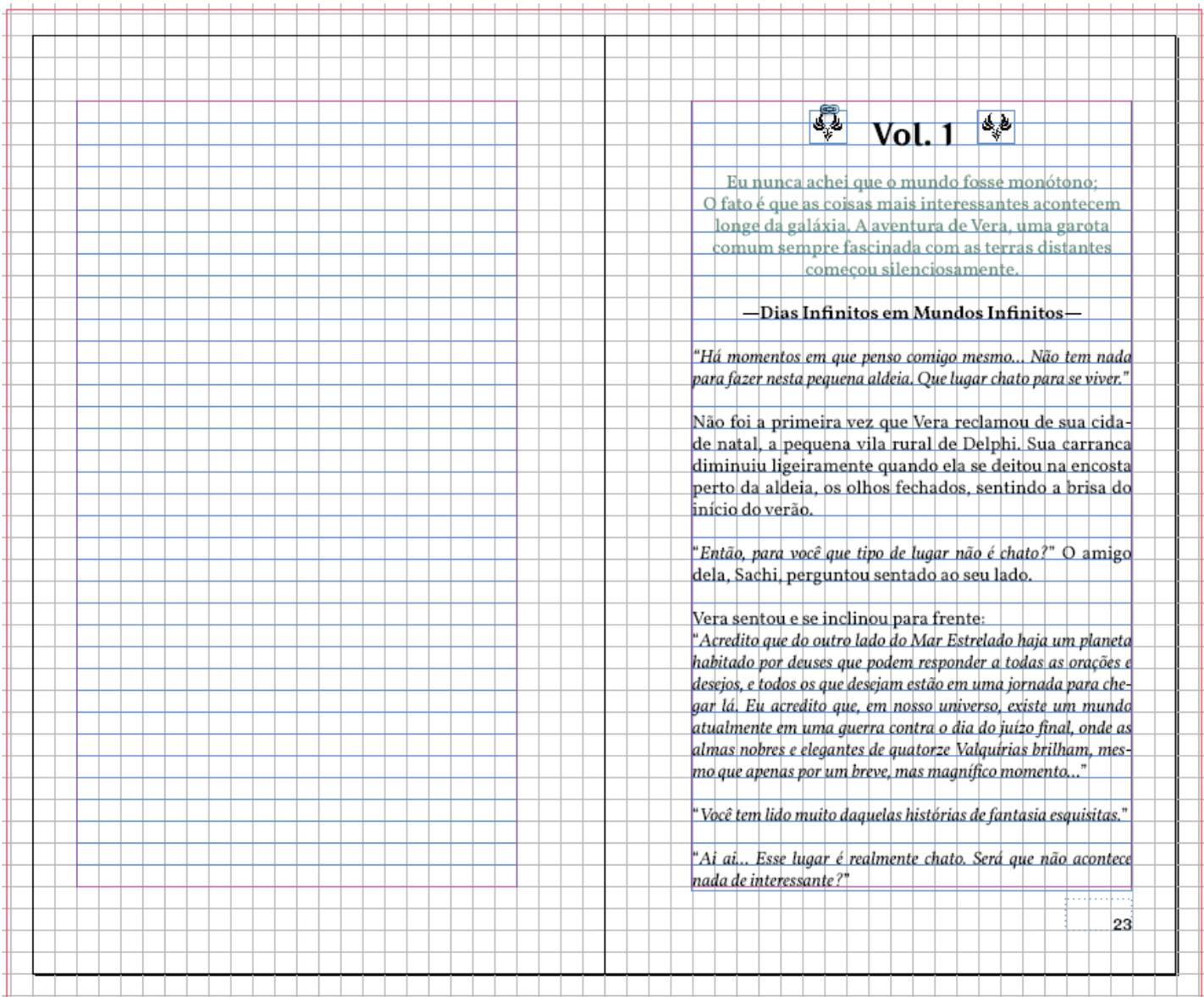


Figura 35.
Exemplo de início de capítulo
Fonte: O autor

<p><i>"Erm... há mais alguma coisa que você gostaria de saber?"</i></p> <p><i>"Quem é Tal?" Vera parecia não se importar.</i></p> <p><i>"Um espírito maligno que residia no castelo devorador de homens. Ele tem me servido como mordomo desde que eu o subjuguéi. Estranhamente, ele se comportou bem amigavelmente com você."</i></p> <p>Os pais de Vera sempre a lembravam de que as pessoas estão destinadas a construir uma família e que era fútil sonhar com qualquer coisa além da casa.</p> <p>Uma vez, seu amigo Sachi lhe disse que, se uma garota animada como ela se casasse com alguém de uma terra distante, toda a aldeia se tornaria insuportavelmente solitária. <i>(A verdadeira razão para Sachi ter dito isso foi que ele era uma espécie de fracote, e certamente seria intimidado se tivesse que brincar com os outros meninos).</i></p> <p><i>"O espírito do povo ainda não está suficientemente maduro. Vou guiá-los através das maravilhas de sua infância."</i> O Ike estendeu as mãos convidativamente.</p> <p><i>"Você vai se alegrar nesta jornada e no final vai chegar à sua juventude."</i> Desde o Braço de Orion até à Cidade dos Arcotes eterna, desde o centro da corrente do tempo até às profundezas do brilho das estrelas...</p> <p><i>"Quão longe é 'além'? Qualquer lugar nesse universo é tão chato como meu quintal."</i> disse ele.</p> <p><i>"A escala de tudo 'além' segue o coração. Então, meu coração é um pouco maior que o universo."</i> Respondeu Ike.</p> <p>26</p>	<div style="text-align: center;">  Vol. 3  </div> <p>O Império de Andrômeda se estende por mais da metade do sistema estelar. Cada planeta dentro do Império possui seus próprios demônios e divindades, dragões e monstros.</p> <p><i>"Eu já pensei em histórias para cada uma das estrelas do seu lar."</i></p> <p><i>"Isso é impossível, a Galáxia de Andrômeda é um quinto do tamanho da lua."</i></p> <p>E a Aventura de Vera continua.</p> <p style="text-align: center;">—O homem que roubou a estrela solitária—</p> <p><i>"Eu sou a segunda herdeira legítima do Império de Andrômeda, e tenho mais de duzentos títulos em meu nome. Você deve me chamar de Princesa Andrômeda."</i></p> <p>A encantadora garota então cruzou os braços, saboreando o momento de sua entrada em sua mente e rindo para si mesma em diversão. O único propósito da Princesa com Delphi era para se casar com Ike.</p> <p><i>"Se você, aquele que dominou um quarto do universo, se casar comigo, a minha segurança será garantida após a posse da minha irmã mais velha."</i></p> <p><i>"Quão grande é o império de Andrômeda?"</i> perguntou Vera.</p> <p><i>"Mais de nove mil planetas habitáveis."</i> Você possui todas essas estrelas, por que veio roubar o meu brilho?</p> <p><i>"Então você não está aqui para machucar Vera?"</i> Sachi cuidadosamente perguntou a Ike, que carregava os pergaminhos e globos de outros planetas.</p> <p>27</p>
---	---

Figura 36.

Exemplo de meio de capítulo

Fonte: O autor

6.2. Mockup Digital

O mockup digital do livro pode ser acessado através do seguinte link: https://issuu.com/carlosacaminha/docs/teyvat_mockup_digital

Observa-se que a plataforma Issuu altera a numeração de páginas, além de também alterar levemente a diagramação. Por conta disso, o mockup digital não é completamente fiel ao projeto impresso.

6.3. Especificações do projeto

Miolo:

O livro possui 84 páginas em 42 spreads, com 220,116 mm de largura e 182,019 mm de altura, e mais 5 mm reservados para a sangria. Todos os spreads são 4/4, sendo impressos em papel couché fosco de 150g de cor branca, com objetivo de melhorar a legibilidade através do contraste da cor do texto e do fundo.

Capa:

Capa mole 4/0, impressa em papel couché fosco 210g, com lombada quadrada de 0,6 cm de altura. A altura da lombada foi fornecida pela própria gráfica, porém, nota-se que a altura fornecida não condiz com o resultado dos cálculos de altura de lombada.

Esse cálculo é feito com base na gramatura do papel usado vezes dois, multiplicado pela quantidade de páginas, e em seguida dividido por 28.800:

$$84 \text{ páginas} \times (150 \times 2) / 28000 = 0,85 \text{ cm}$$

Aproveitamento de papel:

É possível imprimir 14 spreads em uma folha de tamanho 66 x 96 cm, com espaço de folga e de sangria, totalizando em um aproveitamento de 87,5% de papel considerando a área útil do impresso.

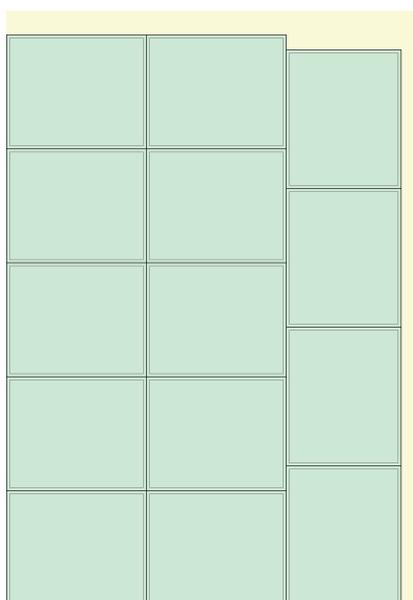


Figura 37 .
Aproveitamento de papel
Fonte: O autor

7. Considerações Finais

Este projeto teve como objetivo principal trazer parte de um jogo digital, Genshin Impact, para o meio físico, assim criando um livro que pode ser considerado um projeto transmídia.

Genshin Impact é uma franquia de grande importância para o autor, e para muitos outros fãs, aos quais esse livro é dedicado. Durante os complicados tempos da pandemia foi esse jogo que acolheu o autor.

O projeto foi dividido em 3 etapas, como proposto pela metodologia de Bruce Archer. O método de estruturação de Castro e Perassi também foi utilizado visando complementar essa metodologia, sendo de extrema importância para o desenvolvimento do livro por inteiro, principalmente durante a segunda fase da metodologia, a fase criativa.

Acredita-se que o projeto conseguiu cumprir com os objetivos propostos, trazendo os elementos do jogo para o mundo físico, e tendo como resultado um livro com quais os fãs da franquia Genshin Impact possam se conectar fora do meio digital.

A conclusão desse Projeto de Conclusão de Curso também possibilitou que autor se desenvolvesse como um profissional de design, exercitando boas práticas, criando networking com os usuários que se voluntariaram para compor o grupo focal, e por fim, pondo em prática todos os conhecimentos adquiridos durante sua passagem pelo curso de design UFSC

8. Referências bibliográficas

BRINGHURST, Robert. Elementos do Estilo Tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

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

GENSHIN Resource. 2022. Disponível em: <https://genshinresource.tumblr.com/masterlist>. Acesso em: 10 out. 2022.

KANE, John. Manual dos Tipos. São Paulo: Editora G. Gili, Ltda, 2012.

LEPORATI, Gregory. A plot twist for video game novels: As TV shows ascend, books fade. 2022. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/17/video-game-books/>. Acesso em: 22 nov. 2022.

LIMA, Rubens. LIVROS: TAMANHOS E FORMATOS MAIS COMUNS. 2022. Disponível em: <https://capista.com.br/livros-tamanhos-e-formatos-mais-comuns/>. Acesso em: 20 out. 2022.

MEÜRER, Mary Vonni. Seleção Tipográfica: Critérios e etapas para a escolha de fontes. Florianópolis: Editora Insular, 2022.

PHILLIPS, P. L. Briefing : a gestão do projeto de design. 2. ed. São Paulo (Sp): Blucher, 2015. p. 26