



O Fantástico de Murilo Rubião:

PROJETO EDITORIAL DE
CONTOS ILUSTRADOS

Gustavo Pommerening dos Santos

Graduação em Design
Universidade Federal de Santa Catarina
2021

Ficha de identificação da obra

Santos, Gustavo Pommerening dos

O Fantástico de Murilo Rubião: Projeto Editorial de contos Ilustrados / Gustavo Pommerening dos Santos ; orientador, Douglas Luiz Menegazzi, 2024.

68 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design gráfico. 3. Livro ilustrado. 4. Literatura brasileira. 5. Realismo fantástico. I. Menegazzi, Douglas Luiz. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Gustavo Pommerening dos Santos

**O Fantástico de Murilo Rubião:
Projeto Editorial de contos Ilustrados**

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 Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

FLORIANÓPOLIS, 05 DE AGOSTO DE 2024.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi

Prof. Dr. Luciano Patrício Castro de Souza

Profa. Dra. Mary Vonni Meürer de Lima

Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, que sempre esteve do meu lado me incentivando a ir mais longe. Meu pai e minha mãe, obrigado por fazerem eu me sentir o melhor artista do mundo quando vêem minhas ilustrações. Obrigado pelos seus esforços para tornarem as coisas mais simples e me prover boas condições de vida, para que eu possa estar desenvolvendo este projeto.

Agradeço ao Otavio, que teve uma participação imprescindível em minha vida durante todo esse período da graduação, onde é impossível evitar os obstáculos, mas ele me ajudou a superá-los.

Agradeço também ao meu orientador Douglas, que me guiou com muita compreensão para a conclusão deste projeto. Ele me incentivou e me deu novas perspectivas para tornar minhas ilustrações fantásticas.

RESUMO

Este projeto apresenta a criação do livro com ilustrações "O Fantástico de Murilo Rubião", onde através de estudos sobre o gênero realismo fantástico e as obras de Murilo Rubião, busca valorizar a literatura brasileira com ilustrações inéditas e autorais. Foram adaptadas diferentes metodologias que em conjunto guiaram as etapas do projeto para o resultado final. A Metodologia Sistemática de Bruce Archer (1963) contou com apoio da Estruturação de Projetos Gráficos de Castro e Perassi (2018) para o projeto gráfico-editorial. A criação das ilustrações envolveu a metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016). Os conhecimentos sobre os elementos de um livro ilustrados foram desenvolvidos neste projeto de acordo com o artigo publicado por Menegazzi e Debus (2018).

Palavras-chave: Design Gráfico, Literatura Brasileira, Ilustração, Realismo Fantástico, Diagramação, Livro Ilustrado.

ABSTRACT

This project presents the creation of the book with illustrations "O Fantástico de Murilo Rubião", where, through studies on the fantastic realism genre and the works of Murilo Rubião, it seeks to enhance Brazilian literature with new and authorial illustrations. Different methodologies were adapted that together guided the project stages towards the final result. Bruce Archer's Systematic Methodology (1963) was supported by Castro and Perassi's Graphic Project Structuring (2018) for the graphic-editorial project. The creation of the illustrations involved the Intersemiotic Translation methodology applied to Graphic Design, by Medeiros, Teixeira and Gonçalves (2016). Knowledge about the elements of an illustrated book was developed in this project according to the article published by Menegazzi and Debus (2018).

Keywords: Graphic Design, Brazilian Literature, Illustration, Fantastic Realism, Layout, Picture Book.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fluxograma de metodologia.....	14
Figura 2. Livro “Obra Completa”	16
Figura 3. Capa e ilustração do conto “Um Senhor Muito Velho Com umas Asas Enormes”	19
Figura 4. Capa e ilustração do conto “Um Senhor Muito Velho Com umas Asas Enormes”	19
Figura 5. Murilo Rubião.....	20
Figura 6. Escultura de Murilo Rubião.....	20
Figura 7. Livro “Contos de escola”	22
Figura 8. Livro “Contos de escola”	22
Figura 9. Livro “Contos de escola”	22
Figura 10. Livro “O Edifício”	23
Figura 11. Livro “O Edifício”	23
Figura 12. Livro “Morro dos Ventos Uivantes”	24
Figura 13. Livro “Morro dos Ventos Uivantes”	24
Figura 14. Livro “1984”	25
Figura 15. Livro “1984”	25
Figura 16. Livro “1984”	25
Figura 17. Tabela síntese da análise de similares.....	26
Figura 18. Referências: materialidade e acabamento...	30
Figura 19. Referências: diagramação.....	31
Figura 20. Referências: tipografia.....	32
Figura 21. Referências: Ilustração.....	33
Figura 22. Referências: elementos paratextuais.....	34
Figura 23. Mapa mental: conceitos-chave.....	36
Figura 24. Painel: surrealismo.....	38
Figura 25. Painel: fantástico.....	39
Figura 26. Painel: latino.....	40
Figura 27. Arte do conto “Teleco, o coelhinho”	41
Figura 28. Rascunhos iniciais.....	42
Figura 29. Referências: “Os dragões”	43
Figura 30. Arte do conto “Os dragões”	44
Figura 31. Referências: “Teleco, o coelhinho”	45
Figura 32. Arte do conto “Teleco, o coelhinho”	46
Figura 33. Referências: “A Lua”	47
Figura 34. Referências: “Petúnia”	48
Figura 35. Referências: “O homem do boné cinzento” ...	49
Figura 36. Arte do conto “Teleco, o coelhinho”	50
Figura 37. Mockup: Capa.....	51
Figura 38. Mockup: Contracapa.....	51
Figura 39. Ilustração para a guarda.....	51

LISTA DE FIGURAS

Figura 40. Teste de impressão: corpo.....	52
Figura 41. Teste de impressão: corpo.....	52
Figura 42. Matriz de seleção tipográfica.....	53
Figura 43. Livro “Dom Casmurro”.....	53
Figura 44. Livro “Aspectos da literatura brasileira”.....	53
Figura 45. Nome do projeto com fonte display.....	54
Figura 46. Teste de impressão: display.....	55
Figura 47. Teste de impressão: display.....	55
Figura 48. Matriz de seleção tipográfica.....	55
Figura 49. Tabela média de caracteres por linha.....	56
Figura 50. Grid do documento.....	56
Figura 51. Espelho do livro.....	57
Figura 52. Lineart de ilustração.....	59
Figura 53. Processo de criação: ilustração.....	60
Figura 54. Processo de criação: ilustração.....	60
Figura 55. Processo de criação: ilustração.....	60
Figura 56. Processo de criação: ilustração.....	61
Figura 57. Processo de criação: ilustração.....	61
Figura 58. Processo de criação: ilustração.....	61
Figura 59. Processo de criação: número 4.....	62
Figura 60. Processo de criação: número 4.....	62
Figura 61. Mockup da diagramação.....	63
Figura 62. Mockup da diagramação.....	63
Figura 63. Mockup da guarda.....	63

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1.1 - Apresentação do tema e da problemática de projeto.....	10
1.2 - Objetivos.....	12
1.2.1 - Objetivo Geral	
1.2.2 - Objetivos Específicos	
1.3 - Justificativa.....	12
1.4 - Delimitações do projeto.....	13
1.5 - Metodologia de projeto adotada.....	14
FASE ANALÍTICA.....	15
2.1 - Briefing.....	16
2.1.1 - Realismo fantástico	
2.1.2 - Murilo Rubião	
2.1.3 - Ilustração: texto visual	
2.2 - Análise de similares.....	21
2.2.1 - Síntese da análise	
2.3 - Estratégias de design.....	27
FASE CRIATIVA.....	35
3.1 - Conceitos-chave.....	36
3.2 - Mídia.....	36
3.3 - Painéis Semânticos.....	37
3.4 - Sintaxe visual.....	41
3.4.1 - Layout	
3.4.2 - Paleta cromática	
3.4.3 - Estilo de traço	
3.4.5 - Luz e sombra	
3.4.6 - Texturização	

3.5 - Geração de alternativas.....	42
3.6 - Solução.....	43
3.6.1 - Briefing das ilustrações	
3.6.1 - Estilo.....	50
4.1 - Capa.....	51
4.2 - Guardas.....	51
5 - Estruturação do projeto gráfico.....	52
3.10.1 - Anatomia da página	
3.10.2 - Tipografia	
3.10.3 - Módulo e grid	
3.10.4 - Diagrama	
3.10.5 - Espelho do livro	
 FASE EXECUTIVA.....	 58
 6.1 - Ilustração.....	 59
6.2 - Diagramação.....	62
6.3 - Especificações do projeto.....	64
 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	 66
 BIBLIOGRAFIA.....	 67

INTRODUÇÃO

1.1 - Apresentação do tema e da problemática de projeto

A literatura desempenha um papel que vai muito além de simplesmente contar histórias. Ela tem a capacidade de estimular o pensamento crítico, provocar questionamentos sobre a realidade, oferecer novas perspectivas e proporcionar entretenimento e prazer aos leitores. Mas para transmitir toda a informação e sensação de uma narrativa, são usados recursos que vão além do texto escrito. O livro, em sua materialidade física, é um desses recursos. Ele desempenha o papel de integrar elementos textuais, visuais e gráficos, a fim de enriquecer a narrativa literária. Mas para que o livro consiga servir de suporte para esses elementos, o design gráfico se torna um dos recursos mais importantes. O design atribui soluções técnicas e estéticas que vão desde a escolha da tipografia até os acabamentos gráficos, tornando o livro mais legível e atrativo até para os que não estão familiarizados com textos (MENECAZZI; DEBUS, 2018).

Existem diversos fatores, na vida dos brasileiros, que os impedem de experienciar uma leitura imersiva. Esses obstáculos estão presentes em aspectos, desde dificuldades básicas de cognição até as dificuldades sociais que uma pessoa enfrenta no seu dia a dia, como a falta de tempo. Como consequência dessa realidade onde a leitura não é tão presente, torna-se cada vez maior a falta de reconhecimento de grandes obras literárias. Num país que apenas 52% da população são leitores, sendo 38% os que leem literatura por gosto (Retratos da Leitura no Brasil, 2020). Outro fator que atrapalha o desenvolvimento de um hábito de leitura é o mundo digital que vivemos atualmente. Baseado em redes sociais que vêm causando profundas transformações na forma de leitura e no interesse pelo que se lê. As redes sociais fornecem um grande número de conteúdos imediatos, gratificação instantânea, vídeos

rápidos e poucos textos. Isso tudo têm alterado o comportamento humano e gerado mudanças na forma como nos relacionamos habitualmente com histórias e com os livros. Esse cenário se agrava considerando o público infantil dessa era, onde são introduzidos ao mundo digital desde seus primeiros anos de vida e permanecerão assim durante todo o seu desenvolvimento. Segundo os dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, (2020), 46% das crianças entre 5 e 10 anos ainda possuem gosto pela leitura, mas preocupa o fato de que as profundas transformações sociais e tecnológicas sofridas pelas crianças possam diminuir ainda mais esta porcentagem.

Desenvolver a leitura dá ao ser humano o poder de autoconhecimento e de se posicionar no mundo. Esse processo deve ser estimulado ainda quando criança, e a melhor forma de aprender é a literatura. Referindo a todos os tipos de produções textuais, poesias, contos e etc. a literatura abrange todo o conhecimento para suprir parte da integridade de uma pessoa. Todos os dias as pessoas vivem momentos no mundo das ideias, às vezes se dedicam mais ao pensamento, outras vezes são imaginações que vêm enquanto se faz uma atividade corriqueira. Por isso, Antonio Candido (2011), crítico da literatura, afirma que fabular é também uma necessidade fundamental e um direito de todos.

"A literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caos e portanto nos humaniza" (CANDIDO, p.188, 2011).

O design gráfico tem o potencial de ser um agente de mudanças, principalmente quando impulsionado pela literatura. Quando implementa-se o design no projeto de um livro, o texto escrito é valorizado desde sua mensagem até sua materialidade. Capa dura ou mole, tipografia de boa legibilidade e leiturabilidade, elementos gráficos como imagens e ilustrações, esses são alguns dos elementos a serem desenvolvidos num projeto gráfico de um livro (MENEZZI; DEBUS, 2018).

Para além do valor estético, a organização visual gera o conforto necessário para uma boa leitura, os desenhos que acompanham o texto imergem o leitor no universo criado inicialmente apenas com palavras. Essas são importantes características para lembrar que ler também pode ser prazeroso.

Com base na problemática apresentada nas pesquisas sobre a leitura no Brasil, **este projeto tem o objetivo de valorizar obras da literatura brasileira através do design, reunindo alguns dos contos de Murilo Rubião em um livro com ilustrações.**

Para produzir o livro, é fundamental o estudo sobre ilustrações, design editorial e ao movimento literário “realismo fantástico”, para que possam ser combinados a fim de valorizar os clássicos da literatura.

Murilo Rubião, escritor brasileiro, nasceu em Minas Gerais em 1916. É conhecido por histórias que mesclam realismo e elementos surreais, fazendo com que o leitor questione sua realidade. Rubião é considerado o precursor do gênero literário realismo fantástico no Brasil, gênero esse que foi importado e adequado para a América Latina com base nas vivências de resistência de um povo. Seus contos fantásticos foram escolhidos pelo autor deste projeto para protagonizar o livro desenvolvido. A intenção foi escolher histórias mágicas que pudessem ser traduzidas em ilustrações autorais e inéditas, capazes de imaginar cenários fora da nossa realidade.

1.2 - Objetivos

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste projeto é desenvolver um livro com contos selecionados Murilo Rubião e ilustrados.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar levantamento histórico de elementos que compuseram o movimento literário realismo fantástico na América Latina, em especial a produção de Murilo Rubião;
- Investigar a obra e selecionar contos de Murilo Rubião;
- Desenvolver o projeto gráfico do livro;
- Desenvolver Ilustrações;
- Prototipar e produzir um modelo impresso do livro;
- Realizar a documentação e registro do processo de desenvolvimento.

1.3 - Justificativa

A motivação do autor deste projeto de conclusão de curso para criar um livro ilustrado reflete o desejo de valorizar obras pouco conhecidas da literatura brasileira. A pesquisa

inicial para definir o tema deste projeto parte desse desejo, que se estende à busca pelos movimentos literários no Brasil. Dentre os movimentos, um que nunca foi de conhecimento do autor deste projeto chamou a atenção pela dualidade de seu nome. O "realismo fantástico", também conhecido como "realismo mágico" e "absurdo insólito", levou à descoberta das obras de Murilo Rubião. A intenção de realizar este projeto, antes mesmo do seu início, era poder criar ilustrações fantasiosas, com cenários surreais e criaturas coloridas. E, ao ler alguns dos contos de Murilo, ficou claro que suas obras deveriam protagonizar este projeto, por terem a construção da narrativa tão bem escritas enquanto questionam a realidade com fantasia. O questionamento que permaneceu foi o motivo da falta de reconhecimento sobre essas obras, e isso se resume na predominância de outro movimento literário da época, o modernismo. Por isso, Rubião como um dos precursores do realismo mágico no Brasil teve uma carreira solitária, vivendo em uma "meia penumbra", como afirma Antonio Candido em "A nova narrativa" (1989, p. 207).

Valorizar essa obra se tornou o objetivo principal deste projeto, que utiliza o realismo fantástico como a base perfeita para uma exploração visual, com intenção de criar ilustrações surreais e mágicas que transportam os leitores para universos extraordinários. Através desse projeto, o autor busca não apenas valorizar a narrativa artístico-imagética, mas procura também enriquecer a experiência dos leitores, proporcionando uma jornada literária que seja ao mesmo tempo envolvente e visualmente cativante.

1.4 - Delimitações do projeto

Este projeto abrange a criação de um livro com ilustrações dos contos de Murilo Rubião. Desenvolvido como um projeto pessoal, com o autor cuidando de todas as etapas, desde a escolha dos contos até a diagramação e a criação das ilustrações digitais.

O objetivo é dar aos contos uma experiência visual com ilustrações fantásticas. Todas as ilustrações serão feitas digitalmente pelo próprio autor, permitindo explorar estilos artísticos que combinem com a estética dos contos de Rubião. O projeto tem como foco valorizar a literatura brasileira e proporcionar aos leitores uma imersão através de ilustrações fantásticas. É importante ressaltar que o livro será desenvolvido para impressão, sem adaptação para o formato digital por enquanto.

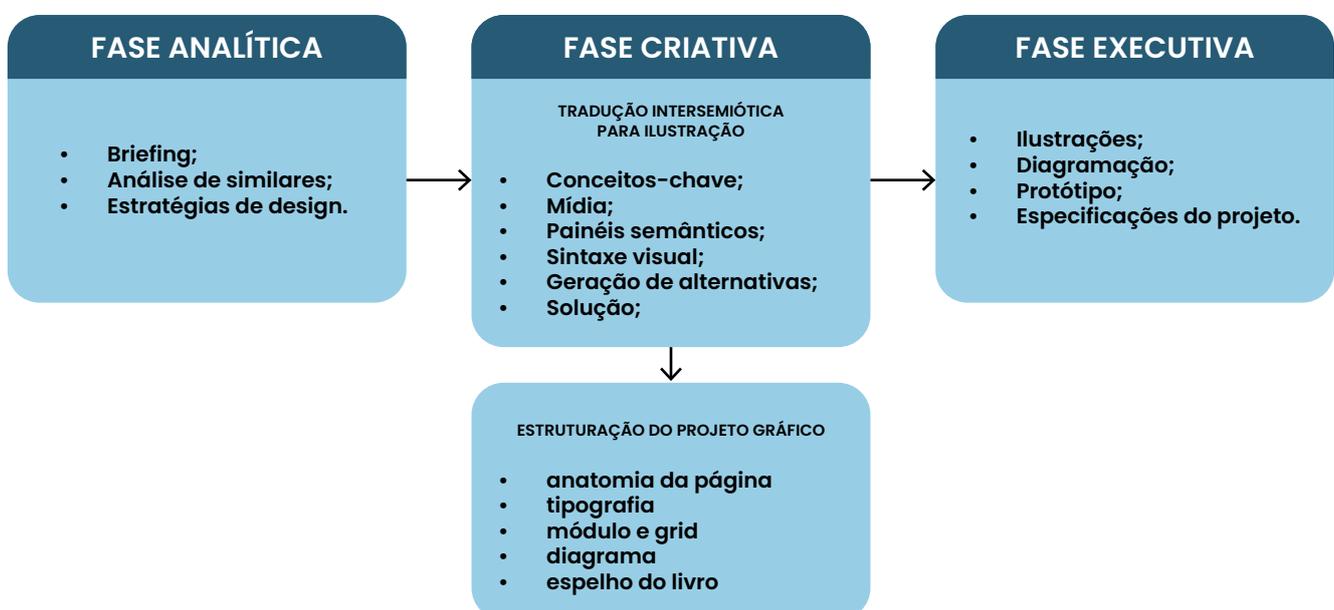
1.5 – Metodologia de projeto adotada

Servindo como base para todo o projeto gráfico-editorial, foi implementada uma versão adaptada da Metodologia Sistemática de Bruce Archer (1963) com apoio da Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos de Castro e Perassi (2018). Para a produção das ilustrações é utilizada a metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016).

Archer foi um dos principais autores da década de 60. Uma das suas principais contribuições para a época foi a criação da Metodologia Sistemática para designers, onde buscou combinar criatividade e cognição para além dos métodos exclusivamente técnicos que já existiam. Sua metodologia se baseia em um processo de design que consiste fundamentalmente em três etapas: analítica (coleta de dados), criativa (desenvolvimento de ideias) e executiva (elaboração do produto). A fase criativa conta com a Metodologia de Estruturação de Castro e Perassi, que dá base ao projeto gráfico-editorial através da tipografia, visando a ergonomia visual, cognitiva e funcional.

A metodologia de tradução intersemiótica tem a sua principal função de adaptar uma linguagem verbal a não-verbal. Aplicada na produção das ilustrações, é o resultado da convergência entre métodos desenvolvidos por Munari (1998), Löbach (2000), Chaves (1994), Peón (2001), Chamma e Pastorelli (2007), Healey (2012), Mestriner (2012), Ali (2011), Lins (2002) e Plaza (2010). Foram identificadas seis etapas em comum entre os autores citados, são elas: briefing e coleta de dados, conceito e estratégia de design, criatividade, geração de alternativas, implantação, e por último a etapa de avaliação, que é realizada pela banca na apresentação deste projeto.

Figura 1: Fluxograma de metodologia de Bruce Archer em conjunto com Tradução Intersemiótica.
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).



02. FASE ANALÍTICA

2.1 - Briefing



Figura 2: Capa do livro Obra Completa que reúne os 33 contos de Murilo Rubião.
Fonte: Companhia das Letras (2016).

Definidos a ideia e o objetivo do projeto, é hora de fazer o levantamento das principais informações necessárias para aplicá-las no design. Para isso, o autor deste projeto realizou a leitura da edição de comemoração de 100 anos de Murilo Rubião do livro Obra Completa, publicado em 2016 pela editora Companhia das Letras. Como já diz o nome, o livro reúne todos contos escritos e publicados por Rubião durante sua vida em livros e jornais. No total, 33 contos compõem o legado deixado por ele na literatura brasileira e no movimento literário em que foi precursor. Ao comparar com outros autores como Machado de Assis, 33 contos que cabem em um livro de 286 páginas pode parecer uma quantidade muito pequena para qualificar tamanha grandiosidade no trabalho de Rubião. Mas a quantidade é superada pela qualidade e densidade de cada conto escrito, onde dedicou muito tempo em cada um deles para publicá-los em suas versões mais refinadas.

O livro com todos os contos não é daqueles que se lê em uma semana, uma história em que o leitor se prende até chegar ao final e descobrir a resposta. Isso porque ler só um conto de Rubião faz a imaginação criar inúmeras possibilidades de explicações, que se tornam impossíveis de apenas superar e partir para o próximo conto. A condição humana retratada nas histórias são impostas em contextos fantasiosos, onde a chegada de dragões não é um motivo de espanto, mas se tornam uma alegoria para a precariedade da socialização. Em todos os contos existe uma passagem bíblica que antecede o texto, esse artifício do autor é utilizado como forma de ironia, ao trazer uma palavra da salvação de tons pacíficos para os contos que, em sua maioria, acabam em tragédia.

Após a leitura dos trinta e três contos criados por Murilo Rubião, o autor do projeto escolheu cinco dos contos que mais o cativaram e que combinassem com seu estilo artístico para criar as ilustrações. O ponto em comum entre os contos escolhidos é a presença forte do surrealismo, em cenários e criaturas extraordinárias com inúmeras possibilidades de interpretações. Os contos: "Os Dragões" (1965), "A Lua" (1953), "Teleco, o Coelhoinho" (1965), "O homem do boné cinzento" (1990) e "Petúnia" (1974) seriam aqueles que trariam a narrativa textual para o livro desenvolvido neste projeto.

Os Dragões (1965) - 6 páginas

A chegada das criaturas na cidade causou alvoroço e curiosidade dos que ali já viviam, mas as dificuldades da socialização seriam inevitáveis. O conto explora o preconceito do desconhecido, dragões experimentando a civilização e suas consequências da forma mais realista.

A Lua (1953) - 3 páginas

O narrador observa de cima os caminhos de Cris, homem que saía todas as noites pelas ruas escuras, iluminado apenas pela melancolia do luar, recolhendo objetos que seriam jogados fora ao voltar para casa. Suas aventuras noturnas seguiam sempre o mesmo monótono trajeto, mas um dia sua curiosidade o leva para outro caminho.

Teleco, o Coelho (1965) - 6 páginas

Teleco é um coelho com a habilidade de se transformar em qualquer outro animal. Se transforma para agradar aos outros e para sobreviver. Certo dia conhece um homem pacato que o convida para sair das ruas e morar em sua casa. O coelho avisa de sua instabilidade, mas aceita o convite, dando rumo aos acontecimentos mais improváveis no convívio dessa nova amizade.

O Homem do boné cinzento (1990) - 5 páginas

A chegada de um novo morador na casa da frente despertou o interesse da vizinhança. O senhor de boné quadriculado traz um mistério que ninguém consegue explicar, mas que ele está emagrecendo é um fato.

Petúnia (1974) - 8 páginas

Após sua mãe arranjar um casamento forçado, Éolo se apaixonou por Petúnia-mãe. A vida de casado resultou em três filhas petúnias que dançam todas as noites no jardim, botando Éolo em um ciclo interminável de responsabilidades.

Este projeto busca valorizar a arte e a literatura. Sendo assim, para definir os requisitos, estratégias e cronogramas, foi feita uma pesquisa sobre o contexto do gênero literário realismo fantástico presente nas obras de Rubião. Além disso, a pesquisa aborda o estudo sobre livros ilustrados, levantando informações de contexto histórico e do público consumidor deste tipo de conteúdo. Para terminar, uma análise de similares foi realizada para dar mais noção do mercado atual e também servir como inspiração.

2.1.1 - Realismo fantástico

Diante de muitas discussões acerca da nomenclatura para o gênero, dentre elas "Realismo Mágico" e "Realismo Fantástico", não existe uma definição dita como correta para ser seguida. O presente projeto utiliza o nome Realismo Fantástico para se referir ao movimento que teve sua importante presença, especialmente na América Latina, durante o século XX. Alguns dos autores que marcaram o gênero foram Manuel Scorza (Peru), Julio Cortázar (Argentina), Gabriel García Márquez (Colômbia), Jorge Luis Borges (Argentina), Murilo Rubião (Brasil) e José J. Veiga (Brasil).

O surgimento dos universos irrealis foi uma resposta contrária à lógica científica do século XIX. Esse gênero literário se disseminou da Europa para a América Latina e se estabeleceu como uma vertente de forte significado, relacionada a sobrevivência dificultosa e resistente encontrada no povo latino-americano.

Diferente das obras europeias que comumente utilizavam da fantasia para contar sobre terras e povos que nunca existiram, as obras latinas adequaram o gênero para retratar a sua vivência em meio ao caos da opressão. Fazendo jus à justaposição dos termos "realidade" e "fantasia", essa nova forma de expressar as angústias do silêncio através da literatura foi essencial para o cenário em comum aos povos latino-americanos durante o século XX: a repressão ditatorial.

Histórias reais que seriam proibidas se fossem contadas de forma crua, são escondidas pela fantasia para expressar os sentimentos vividos em uma época que não se podia sentir. Perseguição, luta, solidão, silêncio e a resistência são alguns dos temas abordados de forma mascarada para driblar a censura e conservar as histórias de um povo que se via tão esquecido. É aí então que o Realismo Fantástico da América Latina se difere das fábulas europeias, pois contam sobre uma realidade tangível, que não foge da realidade, mas evidencia e exagera o real bem na nossa frente.

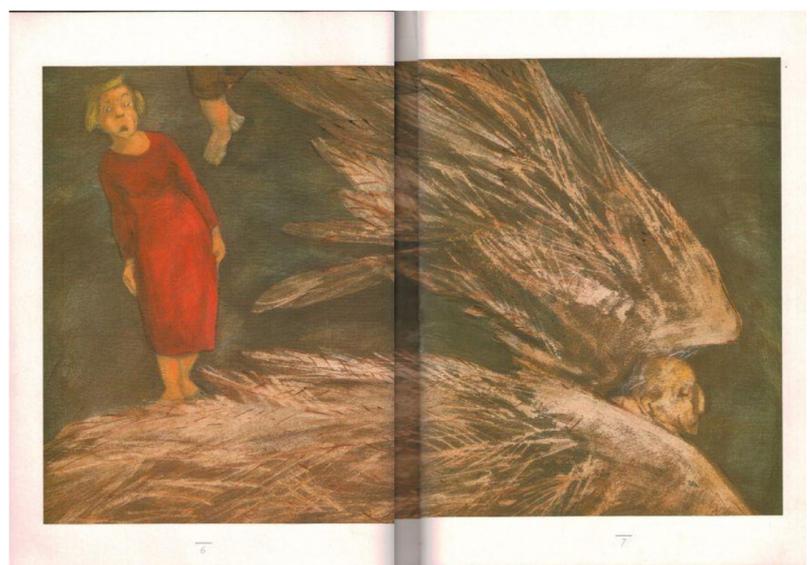
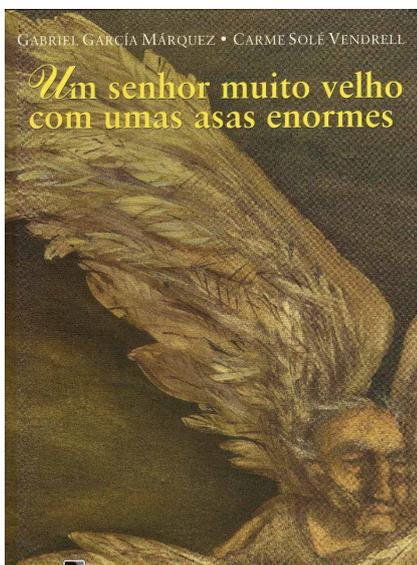
Segundo Todorov, filósofo e linguista búlgaro, para a história ser categorizada como fantástica, ela precisa seguir alguns pré-requisitos que a diferenciam de uma mera estranheza. Fazendo o uso das palavras de Louis Vax, "a arte fantástica ideal sabe manter-se na indecisão" (LOUIS VAX apud TODOROV, 2014, p. 25). Dessa forma, uma das principais características do fantástico maravilhoso é a hesitação, é a falta de respostas que abre inúmeras interpretações de situações extraordinariamente ordinárias. Não é parte do fantástico maravilhoso quando os eventos sobrenaturais são explicados de forma racional,

sendo assim configurada a história ao gênero fantástico estranho. A configuração do gênero maravilhoso puro também é outro que foge do tema principal deste projeto, onde o maior exemplo são os contos de fada, onde as criaturas e a magia fazem parte do universo ali criado, dentro de um contexto explicado e descrito de forma que não faz disso uma questão para surpreender o leitor (Todorov, 2014).

Outras características muito presentes na temática do fantástico são observadas por Remo Ceserani em seu livro *IL Fantastico* (1996). São elas: o vazio, a escuridão da noite, a individualidade, a dualidade, a loucura, a chegada de monstruosidades e o desapontamento sobre o amor romântico. Essas características não poderiam deixar de compor as outras formas de representar uma história fantástica, como na ilustração.

Ilustrações literárias narram cenas destaques na história, sendo um ponto de encontro do imagético e textual que se complementam para formar uma obra única. Um exemplo de obra que ganha essa nova camada de interpretação é o conto "Um Senhor Muito Velho Com umas Asas Enormes" de Gabriel García Márquez, que narra o aparecimento de um um senhor com asas de anjo. Ao longo do conto, eram muitas as dúvidas dos que observavam esse senhor, pois estava em condições precárias e um anjo não poderia ser, já que anjos nunca são representados por pessoas mais velhas dentro dos padrões cristãos. A ilustradora Carme Solé Vendrell foi a responsável por juntar o real e fantasia em pinturas do senhor, sendo possível observar na arte, as características citadas por Ceserani (1996): a monstruosidade de uma criatura com asas e a dualidade do que poderia ser um anjo.

Figura 3 e 4: Capa e ilustração do conto "Um Senhor Muito Velho Com umas Asas Enormes".
Fonte: Márquez e Vendrell (2002).



2.1.2 – Murilo Rubião



Figura 5: Murilo Rubião
Fonte: Estadão.

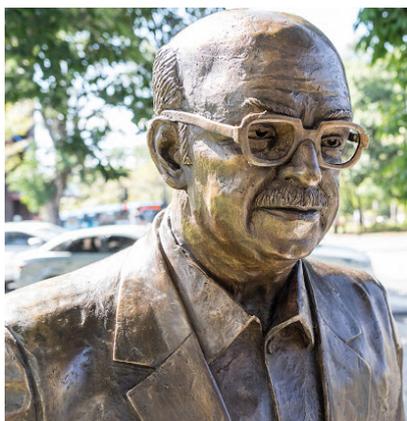


Figura 6: Detalhes da escultura de Murilo Rubião.
Fonte: obra do artista Leo Santana.

Entender as características do autor Murilo Rubião é imprescindível para a realização deste projeto. A fim de traduzir seus contos em ilustrações que refletem os profundos significados do ser humano enquanto indivíduo, fadado a ter sua existência introduzida num modelo de sociedade. Suas obras possuem uma estrutura que nos deixa sem explicação, mas que o eco da reflexão se torna maior que o tempo de leitura do conto. Agnóstico, abria os contos com passagens bíblicas amigáveis como forma de ironia, fazendo com que o leitor busque respostas no texto que se relacionem com a palavra da salvação, mas no fim se deparam apenas com a tragédia da realidade.

De Minas Gerais, Rubião nasceu em 1916 e faleceu em 1991. Publicou seu primeiro livro de contos *O Ex-Mágico* em 1947, se tornando um dos precursores do Realismo Fantástico no Brasil. Seu trabalho se resume em 33 contos publicados, quantidade considerada pequena mas prezada pela qualidade. Rubião era extremamente perfeccionista, reescrevia e substituía as palavras até considerá-las lapidadas o suficiente para apresentar ao mundo. Seu conto *O Convidado* demorou 26 anos para ser concluído, conto que inspirou Paulo Mendes Campos a escrever *O conto de 26 anos*.

Os contos de Murilo apresentam ao leitor um reflexo da solidão e outros temas pertinentes ao questionamento da existência humana. Muito comparado com Franz Kafka, o fantástico em seus contos acontece quando o inexplicável é aceito pelo leitor como parte da realidade. Permitir a criatura surreal existir no universo da sua história, validando sua sobrevivência e criando a reflexão sobre nossa realidade. Em uma carta de 1943, Mário de Andrade relatava sobre os contos enviados para ele por Rubião “o seu dom forte de impor o caso irreal. O mesmo dom de um Kafka: a gente não se preocupa mais, e preso pelo conto, vai lendo e aceitando o irreal como se fosse real, sem nenhuma reação mais” (MORAES, 1995, p.32). Às vezes não existem literais criaturas – como em *Os Dragões*, onde dragões chegam na cidade em questão em busca de oportunidades e acabam marginalizados –, mas a sensação de um sonho inquietante.

2.1.3 - Ilustração: texto visual

Para Nikolaveja e Scott (2011), os livros ilustrados comunicam a informação de forma visual e verbal. Sendo a ilustração um recurso fundamental para a história, onde o texto escrito e o visual se complementam. Quando se trata de livros com ilustrações, refere-se a um livro onde o texto escrito já é completo por si só, passando com palavras todos os detalhes necessários para o entendimento de uma história. Nesse caso as ilustrações estão ali pelo apelo visual, para imergir o leitor e reforçar o que já foi contado. "Se palavras e imagens preencherem suas respectivas lacunas, nada restará para a imaginação do leitor e este permanecerá um tanto passivo" (NIKOLAVEJA e SCOTT, 2011, pp 32-33).

O livro desenvolvido neste projeto se classifica como livro com ilustração, por ser uma adaptação ilustrada dos contos de Murilo Rubião, que não possuem ilustrações na sua única versão de coletânea, até então publicada pela Companhia das Letras (2016). Suas obras são contos que dispõem em palavras o suficiente para fluir a imaginação do leitor. Isso também não torna as ilustrações desnecessárias, pois são instrumentos de contemplação e de transportação para outro ponto de vista. A visão do ilustrador é um fator a influenciar na interpretação da história, sendo ele um comunicador através da arte, decidindo o traço que irá contornar as formas e o esquema tonal que determinará se a cena é mágica ou fantasmagórica.

2.2 - Análise de similares

Os livros analisados partem de características semelhantes ao livro aqui produzido. São livros com ilustrações, nos quais os ilustradores tiveram o desafio de dialogar com seus traços em uma narrativa que já existia. Leva-se em conta também detalhes, citados por Menegazzi e Debus (2018), como a diagramação, materialidade, tipografia, qualidades estilísticas do texto, qualidades estilísticas da ilustração, acabamentos gráficos e elementos paratextuais e peritextuais.



1. Conto de escola

ASSIS, Machado; ilustração por Nelson Cruz.
Cosac & Naify, 2002.

Machado de Assis (1839 – 1908) foi um influente escritor brasileiro, considerado um dos maiores nomes da literatura do país. Ele abraçou uma variedade de formas literárias, desde romances a contos, poesias e crônicas. Sua obra é conhecida por seu humor sutil e uma visão pessimista em relação à natureza humana. Machado de Assis é frequentemente associado à segunda fase do Realismo brasileiro.

"Conto de Escola" é uma obra de Machado de Assis, publicada em 1896 como parte do livro "Várias Histórias". O conto aborda temas como educação e corrupção, exemplificando a complexidade das relações sociais no Brasil do século XIX. A história segue um jovem estudante, que enfrenta dilemas éticos enquanto busca sua educação. A trama explora a corrupção e as dificuldades enfrentadas por aqueles que buscam o conhecimento em um ambiente desafiador. Machado de Assis oferece uma crítica à sociedade e à natureza humana.

O livro ganhou uma versão ilustrada em 2002 por Nelson Cruz, renomado ilustrador brasileiro. Ele compartilha ao final do livro que as ilustrações da vida urbana foram feitas pesquisando obras de artistas do século XIX e fotos antigas do Rio de Janeiro, a cidade onde a história acontece.

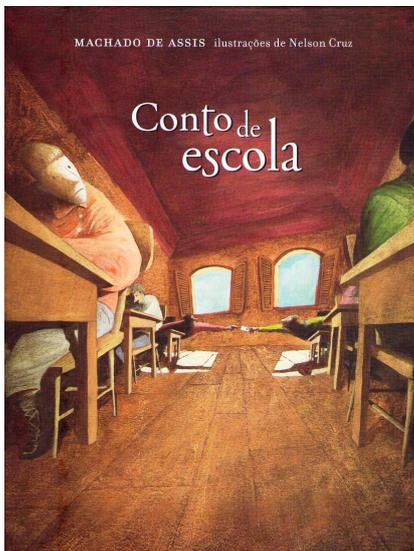


Figura 7, 8 e 9: Ilustrações do livro Conto de escola.
Fonte: Machado de Assis e Nelson Cruz (2002).



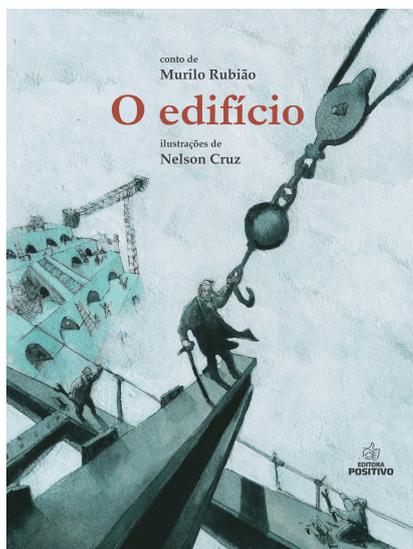


Figura 10 e 11: Ilustrações do livro O Edifício.
Fonte: Murilo Rubião e Nelson Cruz (2020).

2. O Edifício

RUBIÃO, Murilo; Ilustração por Nelson Cruz.
Positivo, 2020.

Sob as ordens do engenheiro João Gaspar está a construção de um edifício com infinitos andares, o maior arranha céu de que se tem notícia. Contratado por um Conselho Superior para tal tarefa, mesmo sem conhecer as finalidades do empreendimento, seu dever é cuidar de cada detalhe da complexa obra e evitar, a qualquer custo, desavenças entre os operários, em razão da lenda de que, ao chegarem ao octingentésimo andar – sim, oitocentos andares! –, os conflitos entre os trabalhadores seriam inevitáveis. Além disso, João Gaspar não poder ter a pretensão de ver o prédio finalizado.

O Edifício é um conto de Murilo Rubião, que foi lançado em sua versão ilustrada em 2020, pela editora Positivo. Assim como em “Contos de escola”, o responsável para ilustrar este clássico foi Nelson Cruz, que combinou seu estilo com a estranheza do conto, criando obras surrealistas acerca de construções no meio do céu.

Nas ilustrações do conto de Machado de Assis, destaca-se o contraste entre as cenas amplas da cidade e o ambiente fechado da sala de aula. Fora da sala, a vida parece sem limites, mas a escola restringe o movimento e impede o contato entre os alunos. Para se comunicar, é necessário passar despercebido.

As imagens reforçam a história da autoridade do professor e da punição, presentes no texto. Nos desenhos, vemos o controle do professor e o medo dele, mas também a dificuldade de controlar tudo. Embora o poder exista, não é infalível. A ida e vinda entre a escola e a rua sempre resulta em escapadas e desperta outros desejos.

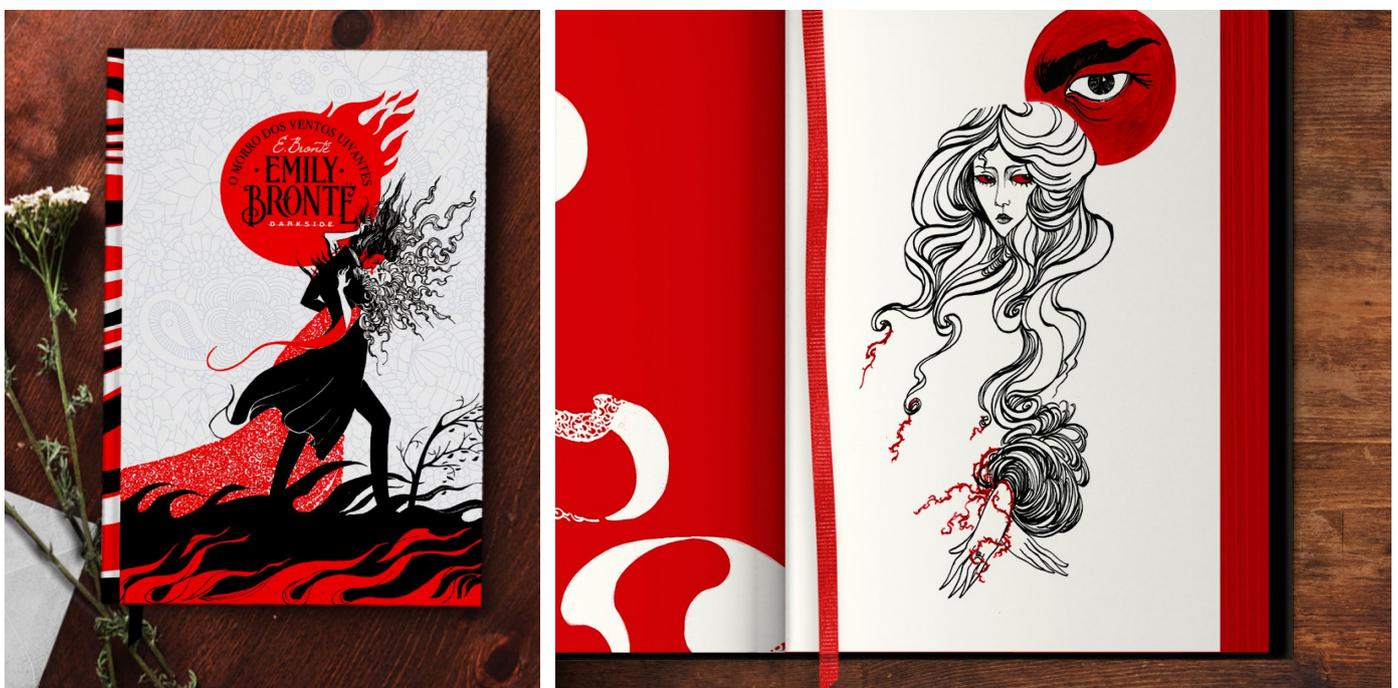
3. Morro dos Ventos Uivantes

BRONTË, Emily; ilustração por Luciana Vasconcelos.
Darkside, 2020.

"Morro dos Ventos Uivantes" é um livro da literatura inglesa, escrito por Emily Brontë em 1847. A história se passa numa propriedade sombria chamada Morro dos Ventos Uivantes e foca na relação complicada entre Heathcliff e Catherine Earnshaw. O enredo explora temas como amor não correspondido e vingança ao longo de várias gerações. Conhecido por sua narrativa envolvente e personagens profundos, o livro é considerado uma obra-prima da literatura do século XIX.

A edição limitada publicada em 2020 ganhou destaque pelas ilustrações de Luciana Vasconcelos, artista brasileira que explora os reinos mágicos e misteriosos em suas pinturas. Ela combina elementos de sonho e memória, criando imagens únicas e surreais. Inspirada no Simbolismo do século XIX, suas obras têm um toque sombrio e intrigante, explorando mitologias de maneira inovadora e poética.

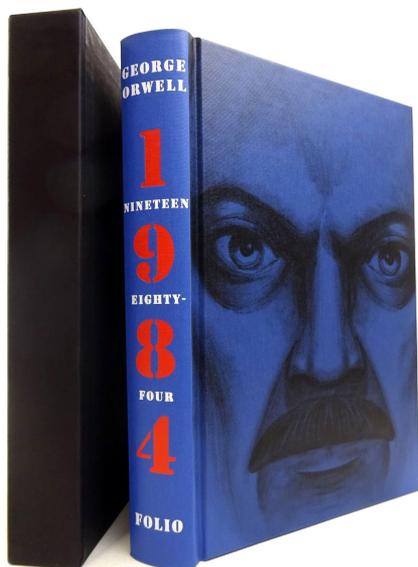
Figura 12 e 13: Capa e interior do livro Morro dos Ventos Uivantes, com ilustrações de Luciana Vasconcelos.
Fonte: Editora Darkside (2020).



4. 1984

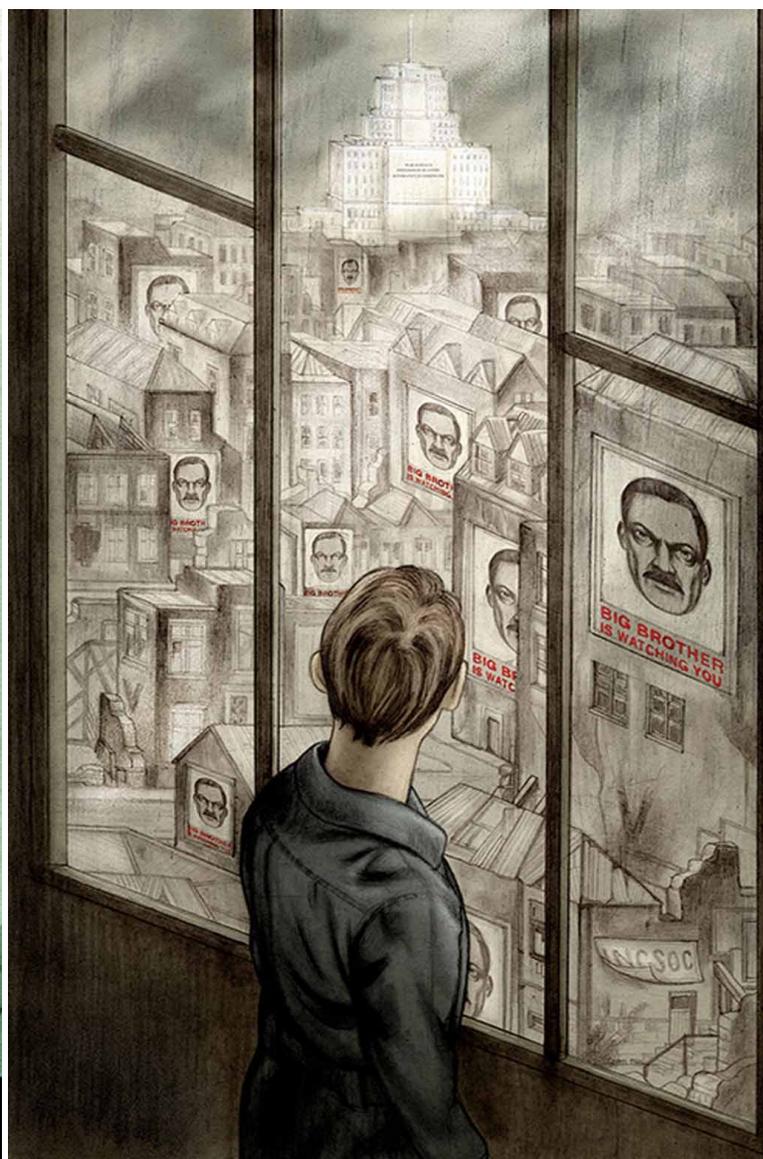
ORWELL, George. Ilustração por Jonathan Burton.
Folio Society, 2002.

Figuras 14, 15 e 16: Capa e ilustrações do livro 1984, com ilustrações de Jonathan Burton.
Fonte: Editora Folio Society (2002).



"1984" é um romance distópico escrito por George Orwell e lançado em 1949. Ambientado em um cenário fictício e sombrio no ano de 1984, a história desenrola-se em um regime totalitário, dominado pelo Partido e seu enigmático líder, o Big Brother, que exerce controle absoluto sobre todos os aspectos da vida dos habitantes.

Em 2020, o livro ganha sua edição com ilustrações de Jonathan Burton, que retrata a atmosfera suja, incolor da distópica Londres em meio a guerra. Suas artes são cuidadosas e com precisão de um historiador, conseguindo destacar o sombrio da história numa ilustração ingênua.



SÍNTESE DA ANÁLISE

A análise de similares dá uma ideia de características importantes que compõem determinados grupos de materiais. Não é sobre inovar com algo jamais visto, mas agregar perspectivas diferentes de criação dentro de configurações funcionais já estudadas. As obras analisadas apresentam particularidades no que diz respeito ao design gráfico, ilustrações e esquema de cores, que servem de inspiração para este projeto. **A tabela a seguir faz uma síntese dessas categorias e destaca em negrito aquelas a serem importadas para este projeto.**

Figura 17: Tabela síntese da análise de similares.
Fonte: O autor (2024).

OBRA	DESIGN GRÁFICO	ILUSTRAÇÃO	CORES
CONTOS DE ESCOLA	Livro de capa mole, ilustrações que dividem a página com o texto, ou que ocupam páginas inteiras.	Grafite e tinta acrílica, explora perspectiva e iluminação.	Paleta possui variadas cores em tons quentes.
O EDIFÍCIO	Livro de capa mole, ilustrações que dividem a página com o texto, ou que ocupam páginas inteiras.	Grafite e tinta acrílica, explora perspectiva e iluminação. Presença forte do surrealismo e de formas irregulares.	Paleta de cores dessaturadas e frias.
MORRO DOS VENTOS UIVANTES	Livro de capa dura, ilustrações que dividem a página com o texto, ou que ocupam páginas inteiras.	Tinta acrílica e nanquim, explora o surrealismo em criaturas, formas pontudas e orgânicas.	Paleta de cores limitada em tons de preto e vermelho para identidade do livro.
1984	Livro de capa dura, ilustrações ocupando páginas inteiras.	Desenho a lápis e colorido digitalmente, cenários e personagens intensos e dramáticos.	Paleta de cores variadas, composições de cores complementares.

2.3 – Estratégias de design

O artigo “O design da literatura infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo”, de Menegazzi e Debus (2018), será utilizado como base para definir os **elementos que irão compor a estrutura do livro**. Este projeto não possui caráter infantil, por mais que exista uma concepção de que livros que possuem ilustrações são voltados apenas às crianças. Dessa forma, os conceitos apresentados no artigo serão adequados para este projeto, dando o suporte necessário para o processo de criar um livro acessível para todos os públicos.

MATERIALIDADE

O contato físico é parte da experiência do leitor ao ler um livro. Planejar as páginas e dobras, se o livro terá formato retangular ou horizontal, etc. esses fatores determinam a qualidade da obra, sendo o livro um suporte para a história.

DIAGRAMAÇÃO

A diagramação desempenha um papel crucial na organização do conteúdo, considerando as características do público-alvo, como percepção, cognição e cultura. Ao criar layouts, o design editorial utiliza sistemas de diagramação que variam conforme a relação entre texto e imagem. Essa relação pode seguir arranjos como a diagramação dissociativa, destacando a imagem em uma página e o texto em outra, promovendo uma leitura pausada, ou a diagramação associativa, que integra texto e imagem na mesma página, proporcionando fluidez e entrosamento entre as linguagens gráfico-verbais e imagéticas.

A escolha da diagramação, seja ela dissociativa, associativa ou por conjunção, impacta o formato de leitura e as qualidades narrativas, enquanto a organização do texto em unidades de fôlego e elementos visuais como parágrafos e pontuação contribuem para a compreensão e observação durante a leitura.

A abordagem ergonômica no design gráfico-editorial visa aprimorar a produção gráfica, considerando elementos como legibilidade e conforto durante a leitura. Estudos, como os de Burt (1959), exploram fatores como a quantidade de caracteres por linha e o tamanho da tipografia. O design do texto engloba elementos cognitivos essenciais para a interpretação narrativa, incluindo a facilidade de interpretação do caractere, influenciando a fluidez e o esforço de compressão (LUPTON, 2013).

TIPOGRAFIA

Escolher uma tipografia que atenda aos conceitos de leitura-rabilidade e legibilidade, que respeitem espaços vazios entre os caracteres e palavras, e respeitando também os valores de entrelinhas e entrepalavras, é importante para a para garantir a fluidez na leitura (Lupton, 2013). Livros que carregam páginas inteiras de textos precisam conter a tipografia que, além da estética, seja também funcional.

QUALIDADES ESTILÍSTICAS DO TEXTO

Existem algumas características que garantem a viabilidade da tipografia para determinada função. Fontes serifadas, por exemplo, são as mais recomendadas para um corpo de texto de livros impressos. Isso porque as serifas, formas alongadas nas extremidades dos caracteres, dão a sensação de continuidade para que o leitor não se perca da linha. Também existem as fontes display, altamente estilizadas, não são usadas para corpo de texto, mas para chamar atenção em títulos e frases curtas. Outro fator que importa para determinar a qualidade da leitura é o tamanho do texto. A medida (em pontos) adequada da altura das letras variam de acordo com a idade do leitor. Para o público infantil, são utilizados tamanhos maiores para que se tenha uma maior leitura-rabilidade.

QUALIDADES ESTILÍSTICAS DA ILUSTRAÇÃO

Os estilos de ilustrações variam entre os artistas e entre o tipo de informação que a arte irá transmitir. Em alguns casos, a liberdade artística deve ser limitada para determinado público, como para o público infantojuvenil, que a ilustração deve ser um elemento de assimilação, evitando estilos que complicam a compreensão e frustrando-as. Neste projeto de livro com ilustração, as artes terão um caráter mais conceitual, se desprendendo da função de guiar o leitor na história. A estética ganha um valor maior para a contemplação dos detalhes na obra de arte, que representam as perspectivas do artista sobre as histórias.

ACABAMENTOS GRÁFICOS

Detalhes finais na produção editorial adicionam o toque de cuidado com o produto. Os acabamentos dizem respeito ao tipo de encadernação, envernização, recortes, laminação, etc. que darão valor a identidade do projeto e na experiência do leitor (MENEGAZZI; DEBUS, 2018). Deve ser considerada a viabilidade de custo de produção durante o planejamento do projeto.

ELEMENTOS PARATEXTUAIS E PERITEXTUAIS

Capa, contracapa, lombada, orelhas, guardas, página de rosto, etc. Estes são elementos presentes além do texto principal que devem ser explorados a fim de somar o total do projeto, garantindo uma maior qualidade de leitura e espalhar os detalhes que vão instigar o leitor. A capa é um desses elementos, extremamente importante, que irá apresentar o livro e dar uma breve ideia do que há dentro dele. Julgar o livro pela capa às vezes se torna inevitável.

Para cada um desses elementos apresentados, são montados painéis que reúnem em imagens, referências que servirão de inspiração para possíveis aplicações no livro deste projeto.

PAINEL: MATERIALIDADE E ACABAMENTO

O livro aqui desenvolvido permanece no mesmo formato retangular de livros clássicos comuns na literatura brasileira. É comum ver livros ilustrados em formato quadrado, pois dá mais espaço para a conversa entre ilustração e texto. Mas esse formato também remete a um caráter sobre o livro, e não é a intenção para este projeto.

Com lombada quadrada e capa dura, serão estudadas as possibilidades para aplicar verniz localizado no título do livro na capa.

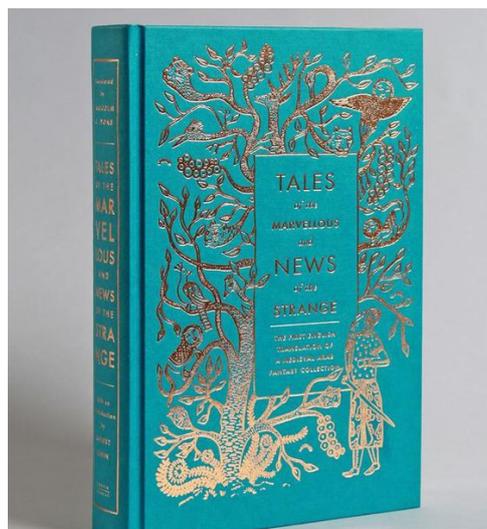


Figura 18: Painel de referências: materialidade e acabamento. O painel apresenta ideias possíveis a serem aplicadas no projeto em sua fisicalidade. Fonte: Leslie Chang (2017), Penguin Classics (2015), Florette Edizioni (2010), Lim Family (2017),.



PAINEL: DIAGRAMAÇÃO

A diagramação ao longo deste livro irá alternar muitas vezes entre dissociativa e associativa. Na diagramação dissociativa será perceptível ilustrações mais detalhadas de página inteira, para dar mais tempo de contemplação à arte pelo leitor. É importante também a valorização de espaços em branco que dão respiro ao acúmulo de informações.



Figura 19: Painel de referências: diagramação. O painel formatos de composição entre textos e ilustrações. Fonte: 1. Chelushkin Kirill (2013), 2. Marko Teren (2018), 3. Oleg Kominarets (2009), 4. Robert Hunter (2018), 5. Violaine & Jeremy (2015).

PAINEL: TIPOGRAFIA

Para selecionar a tipografia deste projeto, deve-se levar em conta as características do livro em sua forma impressa e em sua temática. O corpo de texto será serifado, para que remeta visualmente a estética aos livros antigos. Já a fonte display, que será utilizada no título do livro e dos contos, deve ser fantasiosa e misteriosa, com formatos irregulares que convidem o leitor a participar da experiência.

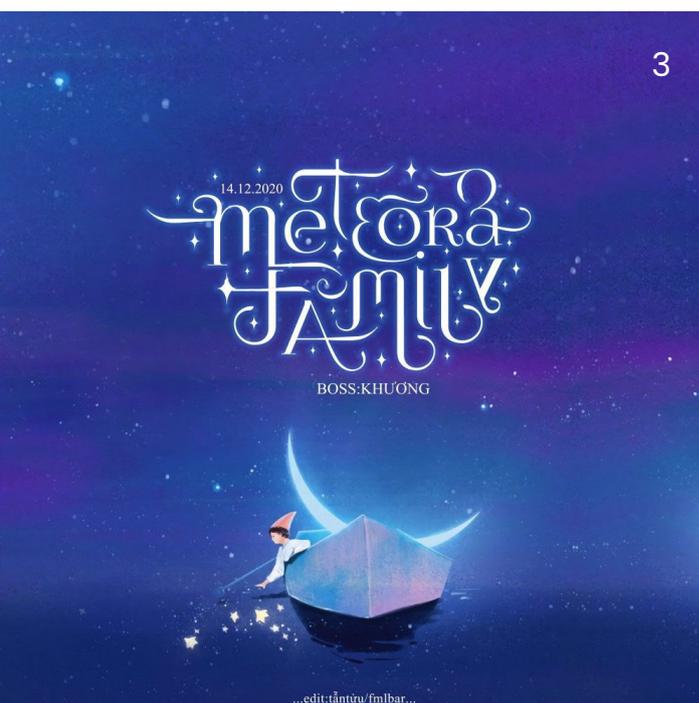
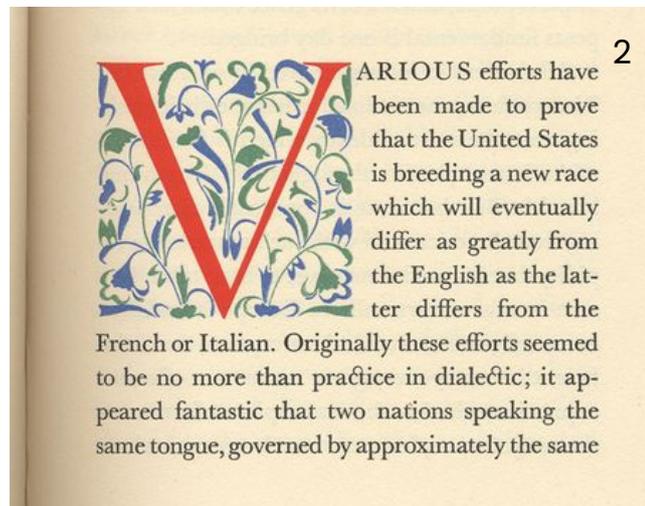
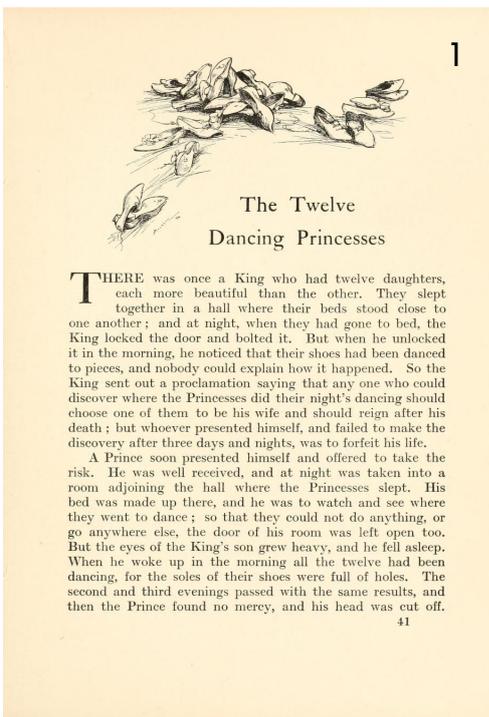
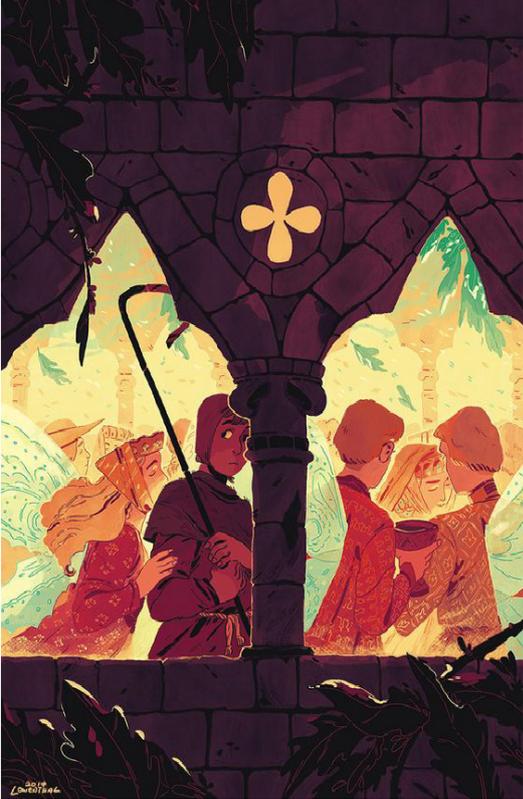


Figura 20: Pannel de referências: tipografia. O pannel traz ideias de fontes estilizadas e fontes adequadas para o corpo de texto do livro. Fonte: 1. Jacob Grimm (1909), 2. Milton Waldman (1928), 3. Autor desconhecido, 4. Electronic Arts (2011).



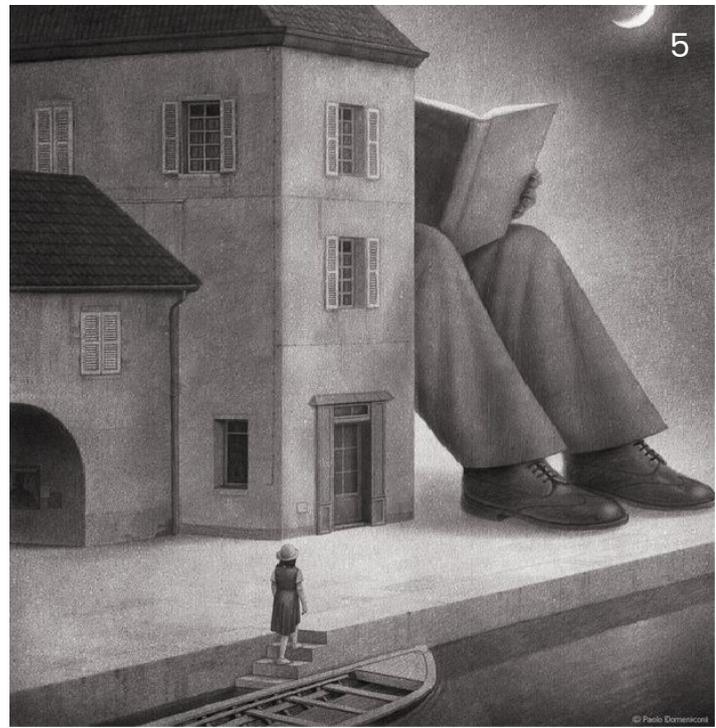
PAINEL: ILUSTRAÇÃO

O surrealismo é uma característica muito presente nos contos de Murilo Rubião, mas de forma que esses elementos surreais não sejam fora da realidade do universo do conto. Suas obras contam histórias muitas vezes melancólicas e trágicas, com criaturas e cenários que criam fantásticas composições.

Neste projeto, as ilustrações não possuirão apenas uma paleta de cor a ser seguida. Serão exploradas as cores em sua maior variedade, trazendo dualidade entre a magia em cenários que muitas vezes não contam uma história feliz. As texturas também estarão muito presentes nas artes, onde junto com a iluminação, carregam os maiores detalhes e para transmitir diferentes sensações ao leitor.



Figura 21: Pannel de referências: Ilustração. Imagens que trazem estilos e conceitos para compor as artes do livro. Fonte: 1. Celia Lowenthal (2018), 2. Jessica Lanan (2015), 3. Rebecca Shieh (2018), 4. Autor desconhecido, 5. Paolo Domeniconi (2017).



PAINEL: ELEMENTOS PARATEXTUAIS

Partes que vão além do miolo e que compõe visualmente a estética do livro, como na capa e guarda, também são pontos que dão uma maior qualidade ao livro como objeto, e que tornam a experiência do leitor mais agradável e satisfatória. Este painel traz referências para ilustrações que são contínuas, que preenchem a capa e a contracapa. Também traz referências de padronagens para as guardas do livro.

Figura 22: Painel de referências: elemento paratextuais. Referências para a parte interna e externa do livro.
Fonte: 1. Chelushkin Kirill (2013),
2. Dick Bruna (1970),
3. Up On Goblin Hill (2018),
4. Henry Wadsworth Longfellow (1900).



03. FASE CRIATIVA

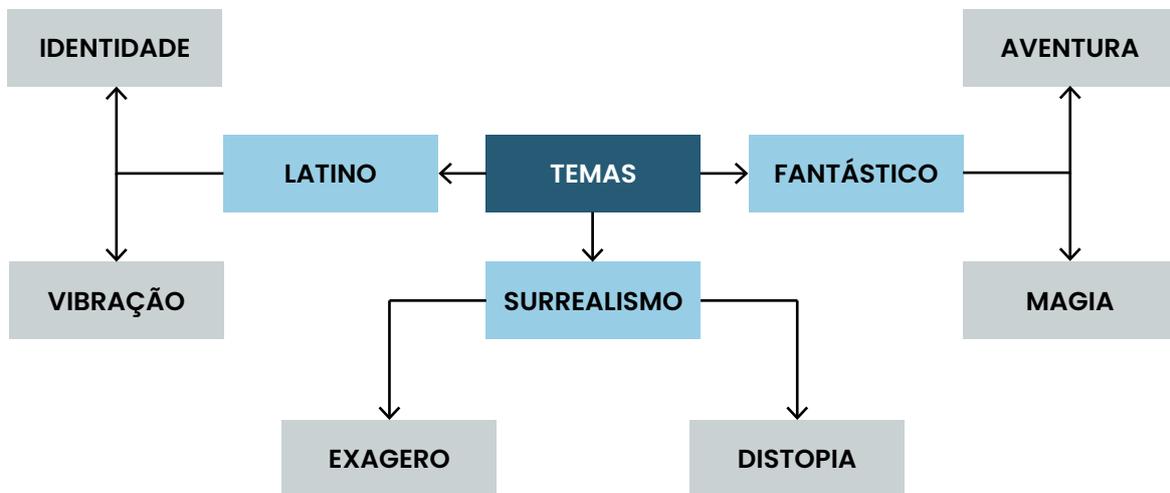
TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA PARA ILUSTRAÇÃO

A metodologia Tradução Intersemiótica para Ilustração Munari (1998), Löbach (2000), Chaves (1994), Peón (2001), Chamma e Pastorelli (2007), Healey (2012), Mestriner (2012), Ali (2011), Lins (2002) e Plaza (2010), escolhido para o desenvolvimento das ilustrações busca adaptar a linguagem verbal para a não-verbal. Isso acontece através da definição de conceitos-chave, definição de mídia, painéis semânticos, geração de alternativa, para enfim chegar na solução.

3.1 - Conceitos-chave

O processo teve início ao analisar a proposta do projeto e os temas abordados na narrativa. Nesse contexto, foi elaborado um mapa mental para identificar os conceitos essenciais, denominados palavras-chave, para orientar as escolhas visuais que seriam implementadas. Os conceitos-chave definidos foram "latino", "fantástico" e "surrealismo".

Figura 23: Mapa mental de conceitos-chave.
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).



3.2 - Mídia

É importante estabelecer uma definição clara e detalhada da mídia a ser abordada no projeto, compreendendo seus limites e oportunidades específicas. Aspectos como tamanhos, definição, dinâmica, cores, material, estrutura e interatividade desempenham papéis significativos e podem impactar positiva ou negativamente o desenvolvimento do

trabalho. A escolha da mídia exerce uma influência direta nas diferentes fases do processo criativo, sendo essencial considerar como cada elemento mencionado pode potencializar ou limitar a expressão artística (MEDEIROS; TEIXEIRA; GONÇALVES; 2016, p. 35).

As artes a serem desenvolvidas serão pinturas digitais. Isso implica no cuidado para garantir a qualidade da imagem na impressão, se atentando aos detalhes de fechamento de arquivo, configuração de cores, escolha do papel, dimensões e acabamentos.

3.3 – Painéis semânticos

Os painéis semânticos para os três principais conceitos: latino, surrealismo e fantástico, resumem em imagens o que cada um desses conceitos representam para este projeto. Os painéis trazem ideias de universos e culturas que serão referências para as ilustrações dos contos e para a identidade do livro.

O painel surrealismo mostra o exagero deste movimento artístico que carrega cenários de outro mundo. Objetos gigantes, cidades que flutuam, criaturas místicas e formas que se misturam é apenas um pouco do que este tema retrata.

Fantástico é o próximo painel que apresenta o lúdico em cenas mágicas e emocionantes. As referências trazem ilustrações de criaturas e o brilho das composições, dando luz ao mistério e à curiosidade deste tema.

O último painel diz respeito ao caráter latino dos contos. Para este projeto é importante dar ênfase na representação da cultura latina, que já contribuiu muito para a criação de produções literárias icônicas. O painel traz imagens de edifícios e pessoas que servirão de inspiração para a ambientação das ilustrações.

SURREALISMO

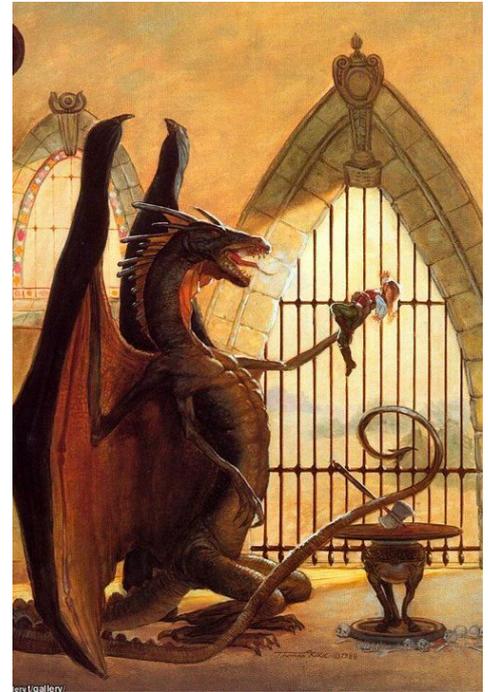
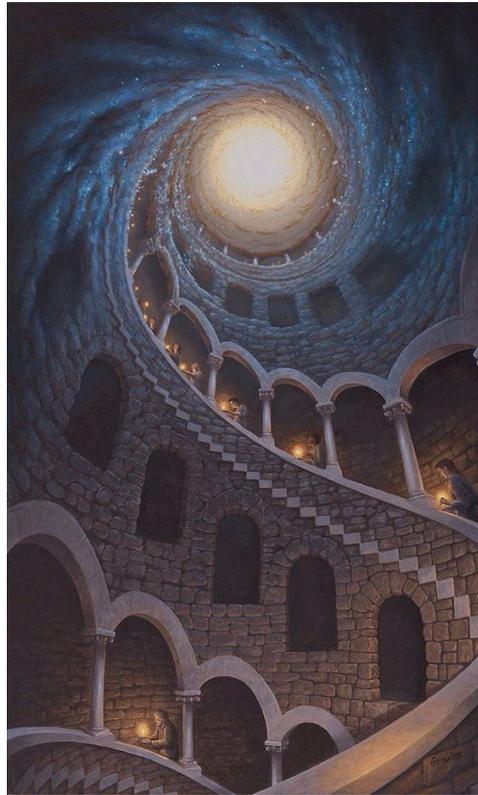


Figura 24: Painel semântico: surrealismo.
O painel apresenta referências acerca do conceito-chave surrealismo em relação à cenário e personagem.
Fonte: 1. Koi Factory (2020),
2. Rob Gonsalves (2016),
3. Tom Kid (1990),
4. Autor desconhecido,
5. Jean Walter (2022).

FANTÁSTICO

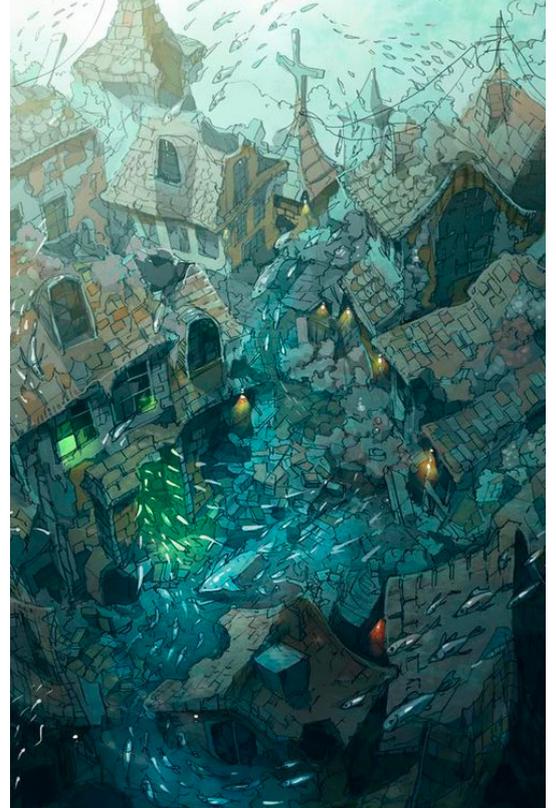


Figura 25: Painel semântico: fantasia.
O painel apresenta referências acerca do conceito-chave surrealismo em relação à cenário e personagem.
Fonte: 1. Devin Elle Kurtz (2023),
2. Kevin T. Chin (2020),
3. Demizu Posuka
4. Sir John Teniel (1890)
5. Autor desconhecido.

LATINO

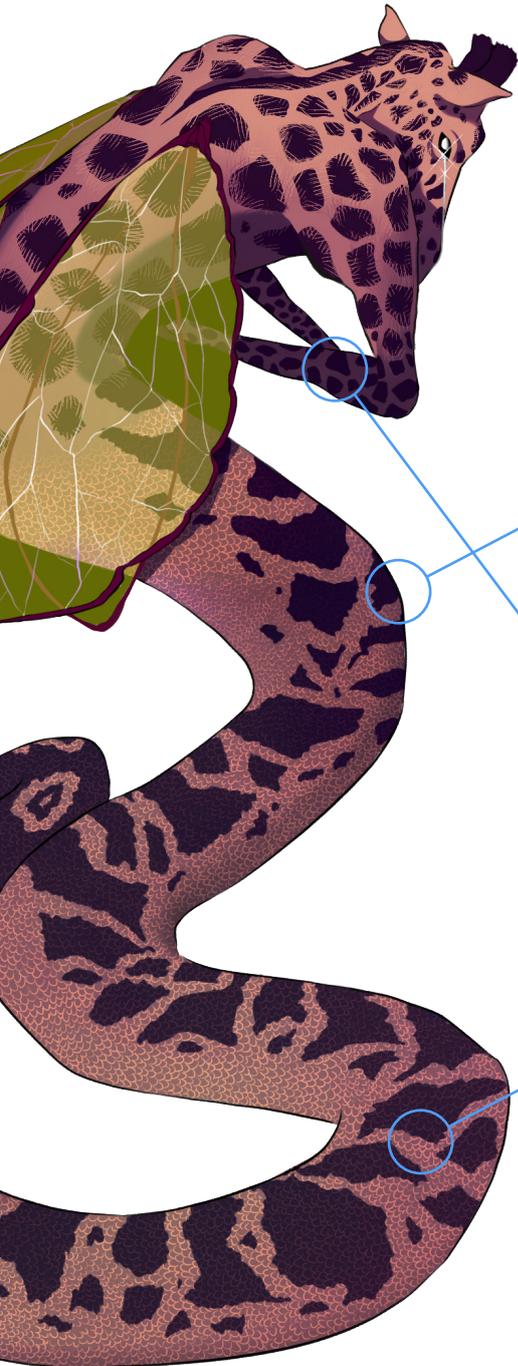


Figura 26: Painel semântico: latino.
O painel apresenta referências acerca do conceito-chave latino em relação à cenário e personagem.
Fonte: 1. Carlos Dourado, 2 e 3. Autores desconhecidos, 4. Vitor Flynn.

3.4 - Sintaxe visual

A seguir são apresentados 5 itens que compõe a estrutura das ilustrações. Juntas elas resultam em artes pensadas para comunicar o realismo fantástico de Murilo Rubião dentro do estilo pessoal de ilustração do autor deste projeto.

Figura 27: Arte produzida para o conto "Teleco, o coelhinho".
Fonte: elaborado pelo autor (2024).



LAYOUT

Os tipos de composição variam entre as artes. Algumas são elementos únicos como esta ao lado, outras possuem enquadramentos e perspectivas diferentes para mostrar determinados cenários. Algumas artes simulam lentes grandes angulares em suas perspectivas distorcidas, criando um efeito também fantasioso.

PALETA CROMÁTICA

As cores trabalhadas nas ilustrações são ilimitadas. Ilustrações com muitas cores foram desenvolvidas sem seguir uma única paleta definida para o projeto inteiro. Cada arte possui cores que transmitem a fantasia dos contos, representando tanto cores realistas para as cenas quanto cores fantasiosas. É possível comparar o conto "Teleco, o coelhinho", que possui uma variedade de animais e cenários, com o conto "A Lua" que as ilustrações são coloridas com o contraste entre azul e amarelo.

ESTILO DE TRAÇO

O traço segue o estilo de ilustração do artista e é baseado em um traço fino, sem texturas e na cor preta, para que o foco da arte esteja nas cores e detalhes da pintura.

LUZ E SOMBRA

Elemento muito presente em todas as artes, a luz e sombra são detalhes que mudam completamente o resultado final de uma ilustração. Artes bidimensionais conseguem transmitir uma tridimensionalidade a partir desses detalhes. A luz é usada neste projeto para dar ênfase na fantasia, muitas vezes mostrada em elementos brilhosos e fosforescentes que chamam a atenção do observador.

TEXTURIZAÇÃO

Existem inúmeros estilos e formas de texturizar uma arte. Algumas artes podem não representar texturas realistas, como em artes expressionistas onde elementos se misturam em seus traços formando texturas únicas. Mas neste projeto, a texturização busca retratar o real de cada elemento, cada animal específico, e etc. sendo este também um fator do estilo pessoal do artista.

3.5 - Geração de alternativas

Os primeiros rascunhos foram feitos durante a primeira leitura do livro *Obra Completa* de Murilo Rubião. A intenção era já ter algumas ideias de como seria o universo dos contos em cenários, criaturas e personagens. O estilo de pintura e traço seguiria o estilo do próprio autor deste projeto, que já desenvolveu seus métodos ao longo dos anos como ilustrador. Feitas inteiramente de forma digital, as artes buscam trazer alguns elementos em suas composições que remetem ao Brasil em meados da década de 50, como na arquitetura de edifícios e roupas dos personagens.

Figura 28: Rascunhos iniciais sobre as ideias gerais dos contos. Esboços feitos para dar ideias de como seria o traçado e estilo de pintura. Fonte: Elaborado pelo autor (2024).



3.6 - Solução

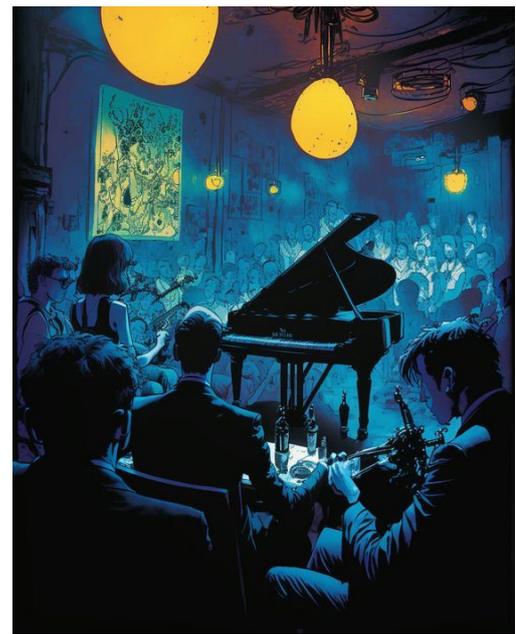
As ilustrações seriam relacionadas a trechos dos contos para dar uma perspectiva visual para o leitor sobre o que foi lido. Para começar a pensar nas artes definitivas, foram feitos os briefings de cada ilustração, dando todos os detalhes necessários como cenários, personagens e até o tamanho do espaço que irá ocupar a página.

BRIEFING DAS ILUSTRAÇÕES

Para dar início ao desenvolvimento das artes para o livro, foi necessário reler os contos e anotar as ideias, para transformá-las em conceitos concretos reunidos em um briefing com referências.

Figura 29: Painel de referências para as ilustrações do conto "Os Dragões".
Fonte: 1. Autor desconhecido, 2. Shaun Tan (2007), 3. Autor desconhecido, 4. Jessica Benhar (2023).

Conto: Os Dragões



1º Ilustração: Página inteira.

"Os primeiros dragões que apareceram na cidade muito sofreram com o atraso dos nossos costumes"

Arte: Dragões sobrevoando a cidade, prestes a pousar. Mostrar a cidade e arquitetura do Brasil em meados da década de 50. Céu limpo e azul torna o dia mais propício à chegada dos dragões.

2º Ilustração: 1 parágrafo divide a página com a ilustração.

"Dois sobreviveram, infelizmente os mais corrompidos. Mais bem-dotados em astúcia que os irmãos, fugiam, à noite, do casarão e iam se embriagar no botequim. O dono do bar se divertia vendo-os bêbados, nada cobrava pela bebida que lhes oferecia. A cena, com o decorrer dos meses, perdeu a graça e o botequineiro passou a negar-lhes álcool. Para satisfazerem o vício, viram-se forçados a recorrer a pequenos furtos."

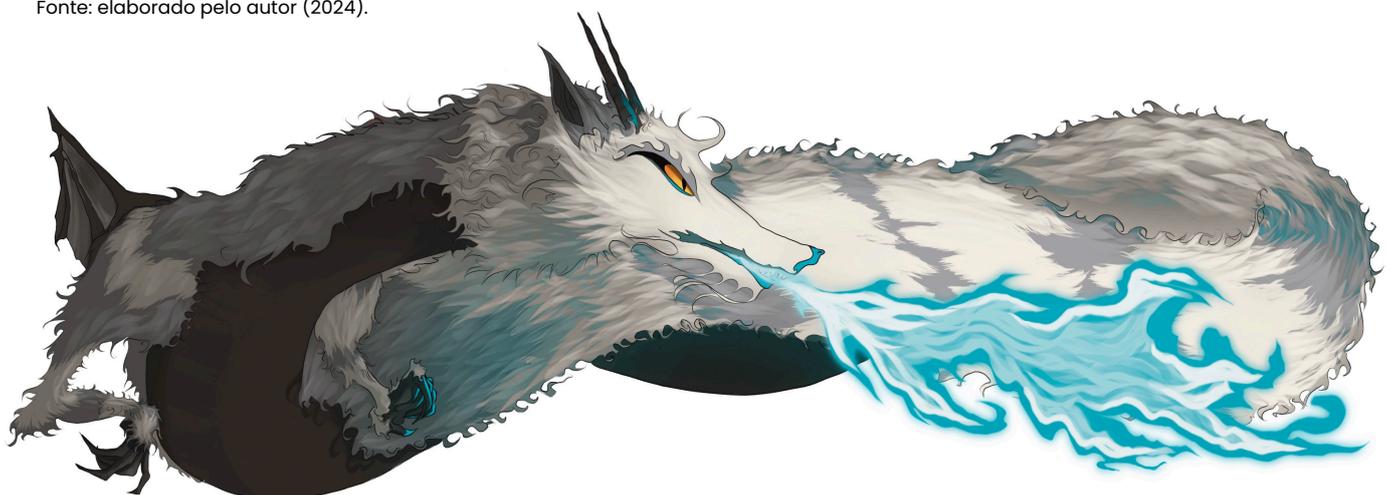
Arte: Dragão furtivamente roubando bebidas do botequim. É noite e o lugar possui luzes pontuais amarelas, criando contraste à frieza do sentimento do vício. Pessoas que não viram, ou fingem que não viram, ocupam os cantos escuros do bar.

3º Ilustração: Ilustração ocupa a parte de baixo do spread.

"Regressando, uma noite, da reunião mensal com os pais dos alunos, encontrei minha mulher preocupada: João acabara de vomitar fogo. Também apreensivo, compreendi que ele atingira a maioridade."

Arte: João soltando fogo como objeto único da arte, sem fundo e cenários. Apenas sua anatomia enquanto vomita um grandioso fogo azul.

Figura 30: Solução para a 3ª Ilustração.
Arte produzida pelo autor deste projeto.
Fonte: elaborado pelo autor (2024).



Conto: Teleco, o Coelhoinho

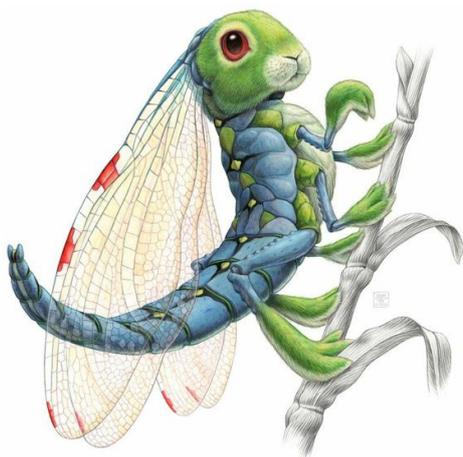
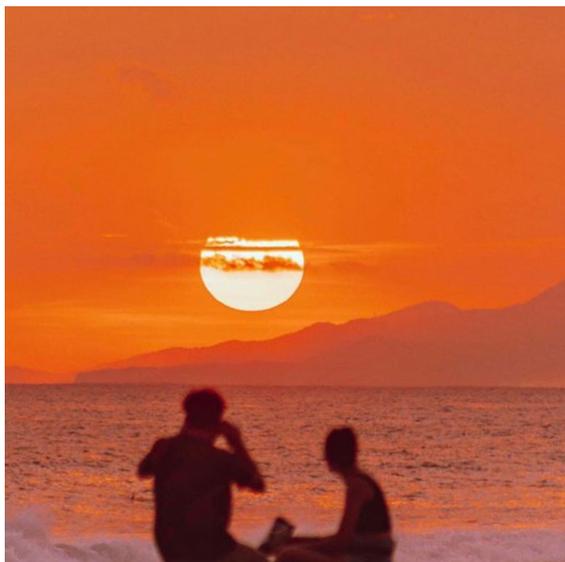


Figura 31: Painel de referências para as ilustrações do conto "Teleco, o Coelhoinho".
Fonte: 1. Autor desconhecido,
2. Dungeons & Dragons,
3. Les Creatonauts (2021),
4. Raoul Deleo (2021),
5. Autor desconhecido.

1º Ilustração: Ilustração de página inteira.

"- Moço, oh! Moço, me dá um cigarro?"

Ainda com os olhos fixos na praia, resmunguei:

- Vá embora, moleque, senão chamo a polícia.
- Está bem moço. Não se zangue. E, por favor, saia da minha frente, que eu também gosto de ver o mar."

Arte: Homem de costas vendo o mar. O céu possui elementos surreais como sóis e nuvens coloridas.

2º Ilustração: Ilustração no meio do spread.

"Mal abriu a boca, horrorizado, novamente tinha diante de si um pacífico coelho:

- O senhor viu o que eu vi?"

Arte: Cabeça de coelho inocente, com os olhos pretos e vazios.

3º Ilustração: Ilustração ocupa a parte de cima do spread.
"Amava as cores e muitas vezes surgia transmutado em ave que as possuía todas e de espécie inteiramente desconhecida ou de raça já extinta."

Arte: Ave comprida, com cores não convencionais e fantasiosas.

4º Ilustração: Ilustração ocupa uma página inteira.

"Pelos cantos, a tremer, Teleco se lamuriava, transformando-se seguidamente em animais os mais variados. Gaguejava muito e não podia alimentar-se, pois a boca, crescendo e diminuindo, conforme o bicho que encarnava na hora, nem sempre combinava com o tamanho do alimento. Dos seus olhos, então, escorriam lágrimas que, pequenas nos olhos miúdos de um rato, ficavam enormes na face de um hipopótamo."

Arte: Figura abatida no chão, com lágrimas nos olhos e apresentando a anatomia de três animais diferentes ao mesmo tempo.

Figura 32: Solução para a 1ª Ilustração.
Arte produzida pelo autor deste projeto.
Fonte: elaborado pelo autor (2024).



Conto: A Lua

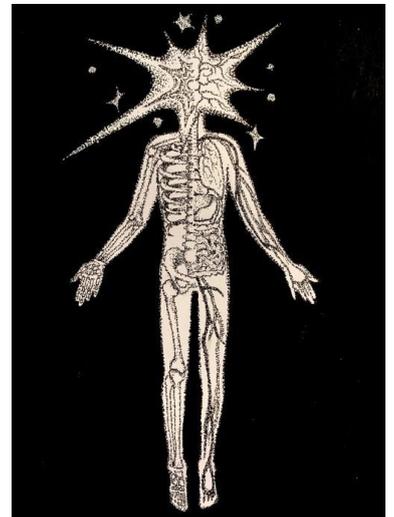
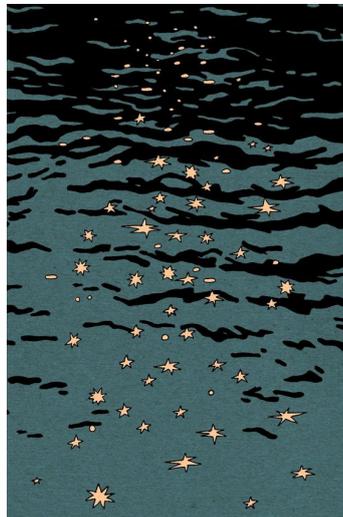
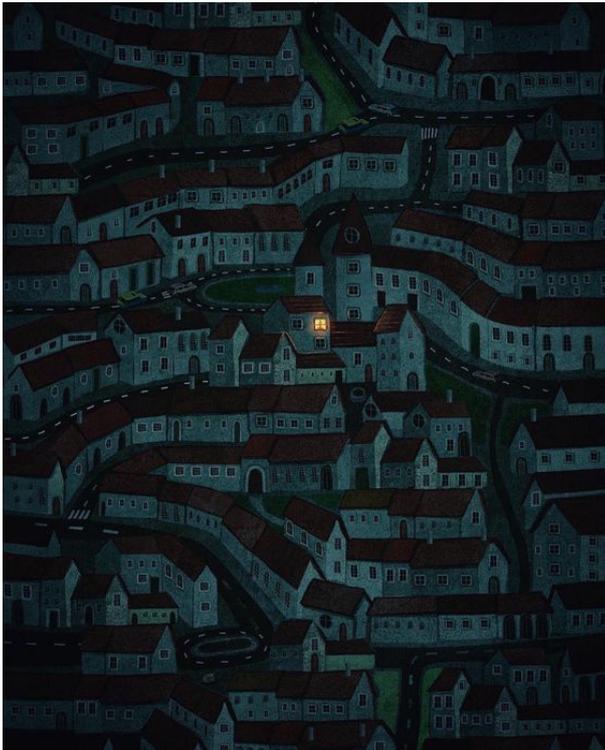


Figura 33: Painel de referências para as ilustrações do conto "A Lua".
Fonte: 1. Francisco Fonseca (2022),
2, 3 e 4: Autores desconhecidos.

1º Ilustração: Ilustração divide uma página com o texto.

Arte: Ilustração simples com casas, mostrando alguma parte escura da cidade.

2º Ilustração: Ilustração de página inteira.

"Do seu corpo magro saiu a Lua. Uma meretriz que passava, talvez movida por impensado gesto, agarrou-a nas mãos, enquanto uma garoa de prata cobria as roupas do morto."

Arte: Cena mais abstrata, apenas do corpo brilhando num fundo preto, onde caem gotas de prata.

Conto: Petúnia

1º Ilustração: Ilustração de página inteira.

"Quando dos pequeninos túmulos, colocados à margem da estrada, saíram os minúsculos titeus, nada mais pertencia a Éolo. Cacilda se assenhoreara do seu talento, das suas recordações."

Arte: Jardim com petúnias em cenário surreal e flutuante.

2º Ilustração: Ilustração ocupa a parte de baixo do spread.

"Casados, os dias corriam tranquilo para os dois. A casa vivia povoada de pássaros e cavalos-marinhos, estes trazidos pela noiva."

Arte: Sala de estar com pássaros voando.

3º Ilustração: Ilustração divide a página com o texto.

"A mãe não presenciou o casamento. Antes de morrer, manifestou o desejo de ver seu retrato transferido da sala de jantar para os aposentos que iriam abrigar o casal."

Arte: Quadro da mãe de Éolo com a maquiagem derretida.

4º Ilustração: Ilustração divide a página com o texto.

"Por muito tempo Éolo se absteve de sair de casa, temeroso da fúria dos cavalos-marinhos."

Arte: Cavalos marinhos coloridos.

5º Ilustração: Ilustração ocupa a parte de baixo do spread.

"Nas noites seguintes sempre encontrava a rosa escura presa à pele de sua mulher. Não mais a cortava. Arrancava-a com violência e a desfazia entre os dedos. Nervoso, descia ao jardim, para cumprir o ritual a que se acostumara."

Arte: Visão de cima da mulher de Éolo deitada na cama, com flores pretas que se estendem pelo quarto e pelas páginas.



Figura 34: Referências para as ilustrações do conto "Petúnia".
Fonte: Autores desconhecidos.

Conto: O homem do boné cinzento

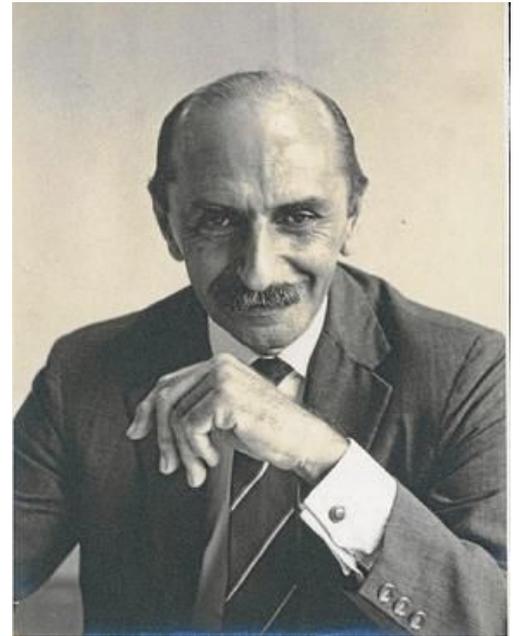


Figura 35: Referências para as ilustrações do conto "O homem do boné cinzento".
Fonte: 3. Felicia Simion (2020).

1º Ilustração: Ilustração divide a página com o texto.

"Cobria-lhe a cabeça um boné xadrez (cinzento e branco) e entre os dentes escuros trazia um cachimbo curvo."

Arte: Homem descrito no texto de perfil, com cachimbo na boca e o xadrez do boné se mesclando com o céu.

2º Ilustração: Ilustração de página inteira.

"Eu não tirava os olhos do homem. Sua magreza me fascinava. Contudo, foi Artur que me chamou a atenção para um detalhe: - Ele está ficando transparente."

Arte: Homem de corpo inteiro no centro da página, transparente, dá pra ver o fundo por dentro dele.

3º Ilustração: Ilustração ocupa a parte de baixo do spread.

"Teve um espasmo e lançou um jato de fogo, que varreu a rua."

Arte: Rua comprida com casas sem muito detalhes, na rua está o homem já quase invisível soltando fogo.

3.6.1 – Estilo

Todas as ilustrações concebidas neste projeto foram feitas inteiramente de forma digital, desde sketches até a versão final. O autor deste projeto possui um estilo de ilustração na qual se baseia em semi realismo 2D. Foi definido que seria esse mesmo estilo que estaria presente nas ilustrações do livro a ser produzido, pelo conceito do semi realismo casar com o realismo fantástico, onde justapões o realismo com elementos surreais.

Em seu processo, por cima do sketch o ilustrador desenha a lineart de forma que ela seja limpa em cor preta. A pintura por baixo da lineart traz grandes variações de cores junto de texturas que ressaltam uma estética mais realista da arte. A iluminação trabalhada com efeitos coloridos, como a luz do fogo azul que ilumina os pelos do dragão, também remete a um estilo realista e fotográfico.



Figura 36: Exemplo de ilustração no estilo semi realista desenvolvida para o conto "Teleco, o coelhinho".
Fonte: elaborado pelo autor (2024).

4.1 – Capa

Figura 37 e 38: Mockups da capa e contracapa do livro O Fantástico de Murilo Rubião.
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

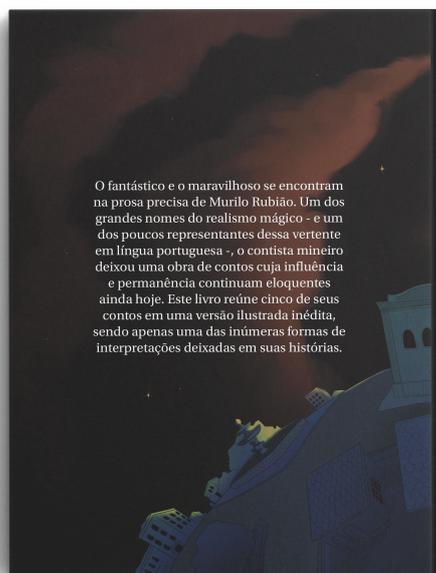


Figura 39: Ilustração desenvolvida para as folhas de guarda do livro.
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

O primeiro contato do livro com o leitor acontece na capa. É nesse momento que a atenção do leitor é captada, julgando o quão bom deve ser a história dentro do livro. Por isso, o exterior do livro deve refletir e valorizar o interior, através da materialidade e do design que irá estampar a capa. Uma capa dura pode remeter ao leitor o cuidado com o livro, que além de dar um melhor acabamento também protege o miolo contra amassados.

Ao projetar o design da capa, deve-se levar em consideração o conteúdo do livro e como será resumido em uma arte que irá convencer o leitor a cessar a curiosidade. Para este projeto, a ilustração que preenche a capa e contracapa se baseia no conto “A Lua”. A composição traz um cenário escuro nas cores complementares azul e laranja remetendo à intensidade do fantástico. A única luz vem da Lua que está posicionada no centro da capa. Uma pessoa no meio da rua, observa e caminha misteriosamente em direção à Lua, despertando a curiosidade de quem observa a arte para querer saber onde a pessoa solitária vai chegar. A ilustração apresenta uma perspectiva arredondada que estende um pedaço da cidade até a contracapa.

4.2 – Guardas

A guarda é o primeiro elemento que o leitor visualiza após abrir o livro. Ela deve trazer a temática do livro através de um padrão ou uma composição significativa. Para este projeto, foi desenvolvida uma ilustração onde traz o sol e a lua para representar a dualidade do realismo fantástico e a grandeza dos contos.



5 – Estruturação do projeto gráfico

Seguindo a metodologia de estruturação de projetos gráficos de Castro e Perassi (2018), a definição da estrutura de um projeto gráfico acontece de dentro para fora do livro, começando por um dos principais elementos de um livro: a tipografia. Dessa forma, o restante da estrutura utiliza a tipografia como base de sua construção.

Após selecionar a fonte a ser utilizada, também é necessário estabelecer as suas variações que serão empregadas em diferentes categorias do texto. A partir disso, define-se também o valor da entrelinha para chegar ao número de módulos e criar o grid. No fim, o espelho do livro é construído para determinar como o conteúdo será organizado no documento.

ANATOMIA DA PÁGINA

A proposta inicial para as dimensões da página seria o tamanho de 15cm de largura e 21cm de altura. Em formato retangular, esse tamanho é aproximadamente semelhante ao de livros clássicos da literatura, e garante espaço o suficiente para unir texto e ilustração na mesma página. Então, junto desses dados com os valores da tipografia, é possível prosseguir na estruturação do projeto.

TIPOGRAFIA

Uma das partes mais importantes em um projeto editorial é a definição da tipografia, principalmente na concepção de um livro focado em uma leitura mais extensa. Características como legibilidade e legibilidade se tornam fatores cruciais para garantir uma melhor experiência ao leitor, que deve conseguir assimilar as informações dentro de um fluxo projetado a determinado conteúdo.

Para **definir a tipografia do corpo de texto** do livro, foram pré-selecionadas 5 fontes diferentes baseadas em fatores estabelecidos pelo autor do projeto de acordo com as necessidades do projeto. No caso, as fontes inicialmente deveriam ser gratuitas e apresentar todos os caracteres necessários para contemplar textos na língua portuguesa do Brasil. A partir dessas 5 fontes, foram feitos testes de impressão, aplicando as fontes em diversos contextos para verificar suas respectivas legibilidades. Em seguida, aplica-se uma matriz de seleção tipográfica desenvolvida pelas autoras Meürer e Gonçalves presente no artigo “Modelo de apoio à seleção tipográfica no contexto do design editorial” (2019).

Figura 40 e 41: Testes de impressão das fontes pré-selecionadas para o corpo de texto do livro.

Fonte: elaborado pelo autor (2024).



Na matriz de seleção tipográfica, as 5 fontes recebem notas de 1 a 5 para cada critério: legibilidade, variações e recursos, história e cultura, expressão, qualidade, suporte, licenciamento e investimento. Também são atribuídos pesos diferentes para cada um desses critérios, que são definidos pelo autor do projeto, sendo de peso 1 os que menos contemplam as necessidades do projeto e de peso 5 as que mais contemplam. A fonte que possuir o maior resultado será escolhida.

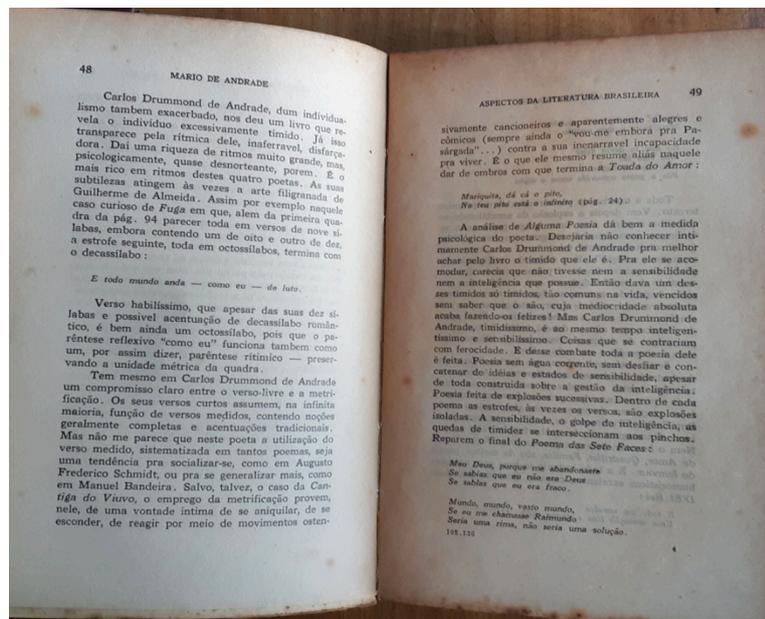
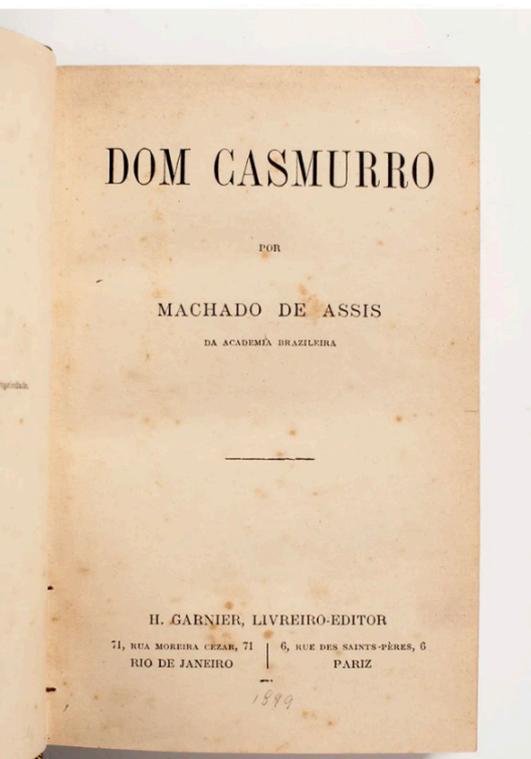
Figura 42: Matriz de seleção tipográfica: dentre as 5 fontes - Garamond, Utopia, Palatino, Cambria e Bodoni - A fonte Utopia apresentou a maior nota.
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Matriz de Seleção Tipográfica							
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES E RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSIONO	QUALIDADE	SUPORTE	
Pesos	5	5	2	2	2	2	
Avaliação							
Garamond	4	5	5	5	5	4	83
Utopia	5	5	3	5	5	5	86
Cambria	5	4	3	3	5	5	77
Bodoni	3	4	4	5	5	3	69
Palatino	3	4	4	4	5	4	69

Para o corpo de texto, as fontes Garamond, Utopia, Palatino, Cambria e Bodoni foram as escolhidas para passar pela matriz de seleção tipográfica.

Os critérios de **legibilidade e variações e recursos** recebem nota 5, por serem os fatores mais importantes para um corpo de texto extenso. Uma característica estabelecida anteriormente pelo autor do projeto é de que a fonte deveria ser serifada. Isso porque fontes serifadas geralmente garantem a fluidez na leitura por conta de suas serifas, que dão ao leitor a percepção de uma linha imaginária abaixo das palavras.

Figura 43 e 44: Livros brasileiros da década de 50 com tipografia serifada.
Fonte: 1. Machado de Assis (1899), 2. Mário de Andrade (1943).



Utopia Regular
Utopia Regular Italic
Utopia Semibold
Utopia Semibold Italic
Utopia Bold
Utopia Bold Italic

Figura 45: Nome do projeto com a fonte display escolhida. Elaborado pelo autor (2024) utilizando a fonte DK Toverheks (Hanoded, 2016)

História e cultura são critérios avaliados seguindo características da estética da tipografia presente nos livros de literatura brasileira em meados de 1950, época em que Rubião escrevia seus contos. As serifas triangulares expressam o clássico da literatura presente neste projeto. A identidade clássica deve casar com a identidade das ilustrações digitais que, por serem digitais, já configuram uma certa modernidade dependendo do estilo da arte. Os critérios "história e cultura" e "expressão", apesar de seus valores, possuem peso 2, pelo fato de que neste projeto, o foco na escolha da fonte do corpo de texto está na legibilidade e qualidade.

Qualidade e suporte também receberam peso 2, isso porque todas as fontes selecionadas são populares justamente por serem fontes bem desenvolvidas, estando presente hoje em inúmeros projetos. Por fim, licenciamento e investimento recebem peso 0, pelo fato de que todas as fontes escolhidas são gratuitas e com licença livre para uso comercial.

Realizada a avaliação pela matriz de seleção tipográfica, o resultado apresenta a fonte Utopia como a que mais apresentou características que contemplem o projeto, sendo a escolhida para o corpo de texto do livro.

O Fantástico de Murilo Rubião

COWBOY KARAOKE

Chameleon

MERCY CHRISTOLE

DK Toverheks

FONT IN A RED SUIT

A tipografia incorporada em elementos que possuem maior valor estético e simbólico, como títulos, é chamada de **fonte display**. Essa é decidida de acordo com a identidade do projeto para que expresse o sentimento do conteúdo. Neste caso, o livro aqui desenvolvido representa o mágico na literatura brasileira, retratando a dureza da vida enquanto explora a dualidade fantasia-realidade. Seguir esse caráter na seleção da fonte display é de grande importância, para transmitir o surreal dos contos de Murilo Rubião em letras com formatos inusitados e imponentes.

As fontes display pré-selecionadas para serem avaliadas na matriz de seleção tipográfica foram Cowboy Karaoke, Chameleon, Mercy Christole, Font in a Red Suit e DK Toverheks.

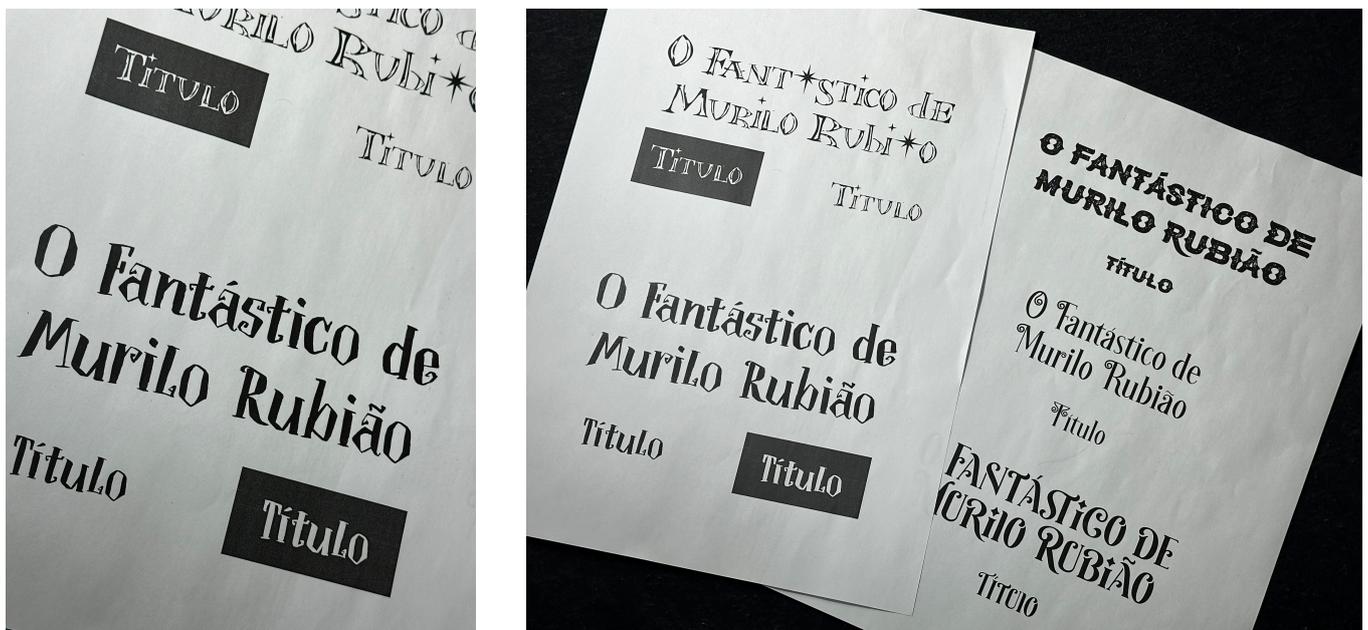


Figura 46 e 47: Testes de impressão das fontes display pré-selecionadas. Elaborado pelo autor (2024)

O foco na avaliação das fontes foi a necessidade de transmitir o principal do projeto, a fantasia. A maioria das fontes que se voltam a esse estilo apresentam formas arredondadas, ornamentos que se alongam e se emolduram. Porém, os contos de Murilo em sua maioria acabam em tragédias, diferente de contos de fada com finais felizes, onde uma tipografia arredondada se encaixaria perfeitamente. Para esse projeto, a fonte DK Toverheks foi a escolhida para compor a identidade dos contos, com traços duros e retos, seu formato expressa uma fantasia excêntrica e tenebrosa, lembrando o estilo das obras de Tim Burton.

Matriz de Seleção Tipográfica - Display						
	Formais e Funcionais		Conceitual	Técnicos		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES E RECURSOS	EXPRESSÃO	QUALIDADE	SUPORTE	
Pesos	2	3	5	5	5	
Avaliação						
Cowboy Karaoke	3	4	3	3	4	68
Chameleon	4	4	2	4	5	75
Mercy Christole	3	2	5	3	4	72
Font in a Red Suit	2	2	5	3	2	60
DK Toverheks	5	4	5	5	5	97

Figura 48: Matriz de seleção tipográfica: dentre as 5 fontes - Cowboy Karaoke, Chameleon, Mercy Christole, Font in a Red Suit e DK Toverheks - A fonte DK Toverheks apresentou a maior nota. Elaborado pelo autor (2024)

		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA																			
LARGURA DA COLUNA (paicas)																					
	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40					
80	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	49	53	57	61	65	68	72	76	80					
170	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	62	66	70	74	78	82					
175	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80					
180	20	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	62	66	70	74	78					
185	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76					
190	19	22	26	30	33	37	41	44	48	52	56	59	63	67	70	74					
195	18	22	25	29	32	36	40	43	47	50	54	58	61	65	68	72					
200	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70					
210	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67					
220	16	19	22	25	29	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64					
230	15	18	21	24	27	30	33	36	40	43	46	49	52	55	58	61					
240	15	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	46	49	52	55	58					
250	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56					
260	14	16	19	22	24	27	30	32	35	38	41	43	46	49	51	54					
270	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52					
280	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50					
290	12	15	17	20	22	24	27	29	32	34	37	39	41	44	46	49					
300	12	14	17	19	21	24	26	28	31	33	35	38	40	42	45	47					
320	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45					
340	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42					
360	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40					

Figura 49: tabela com média de caracteres por linha.
Fonte: Adaptado, Bringhurst (2018).

MÓDULO E GRID

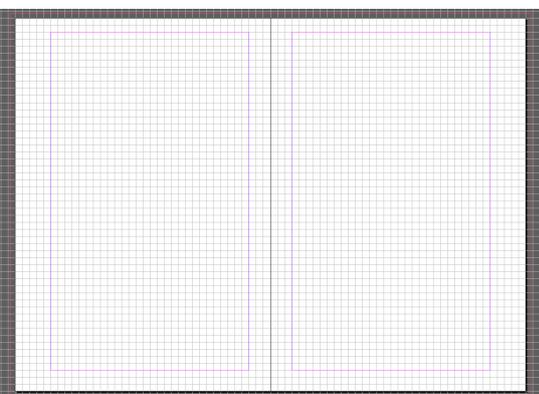
Segundo a Metodologia de Estruturação de Projetos de Castro e Perassi (2018), as configurações dos módulos e dimensionamento da página vão depender das especificações da tipografia usada no corpo de texto. O tamanho escolhido para o corpo de texto é de 10 pontos. Dessa forma, a entrelinha deve ser 120% maior que o seu tamanho (BRINGHURST, 2018), ou seja, 12 pontos.

Para descobrir o valor inicial do módulo quadrado, é necessário converter o valor da entrelinha de pontos para milímetros (0,35275 mm = 1 ponto), resultando em 4,233 mm. Após descobrir o tamanho do módulo quadrado inicial, esse valor é configurado no software para criar o grid. Percebe-se nessa etapa que o grid não fica exatamente encaixado no tamanho da página, sendo necessário redimensionar o tamanho da página. O ajuste é feito pela divisão das dimensões iniciais da página em milímetros (150x210) pelo tamanho quadrado do módulo descoberto anteriormente, de 4,233 mm. Chega-se no resultado dos módulos verticais e horizontais, onde cada um é arredondado e multiplicado novamente por 4,233. Finalmente, após seguir a metodologia, as dimensões definitivas da página são 15,23 cm de comprimento por 22,43 cm de altura.

DIAGRAMA

Agora o próximo passo é definir o diagrama com as informações reunidas anteriormente. As margens e colunas serão configuradas de acordo com o tamanho do comprimento (em pontos) de uma caixa de texto, onde está inserido o alfabeto em caixa-baixa, com a fonte e tamanho definidos para o corpo de texto do livro. Com esse resultado, identifica-se a largura da coluna na tabela de média de caracteres por linha. Bringhurst (2018) recomenda o uso de uma coluna com, em média, 65 caracteres por linha, para garantir uma boa legibilidade do texto.

A largura do alfabeto utilizando a fonte utopia em tamanho 10 pt possui 125 pt de comprimento. Sendo assim, seguindo pela tabela, a largura ideal de coluna é 24 paicas. A margem interna de 3 módulos (12,699 mm), margem externa com 5 módulos (21,165 mm), margem superior com 2 módulos (8,466 mm) e margem inferior com 3 módulos (12,699 mm).



abcdefghijklmnopqrstuvwxy

125pt

Figura 50: Grid do documento mostrando os módulos e margens. Abaixo, a largura do alfabeto em pontos. Elaborado pelo autor (2024)

ESPELHO DO LIVRO

Inicialmente, os textos dos contos foram aplicados no documento no *InDesign* para se ter uma noção da quantidade de páginas que ocupariam. Após isso, com base no *briefing* das ilustrações, foi determinado o espaço que cada ilustração ocuparia nas páginas. Em baixa fidelidade, o espelho do livro foi feito para facilitar a visualização do autor sobre o documento em geral, sinalizando com blocos azuis a posição das ilustrações.

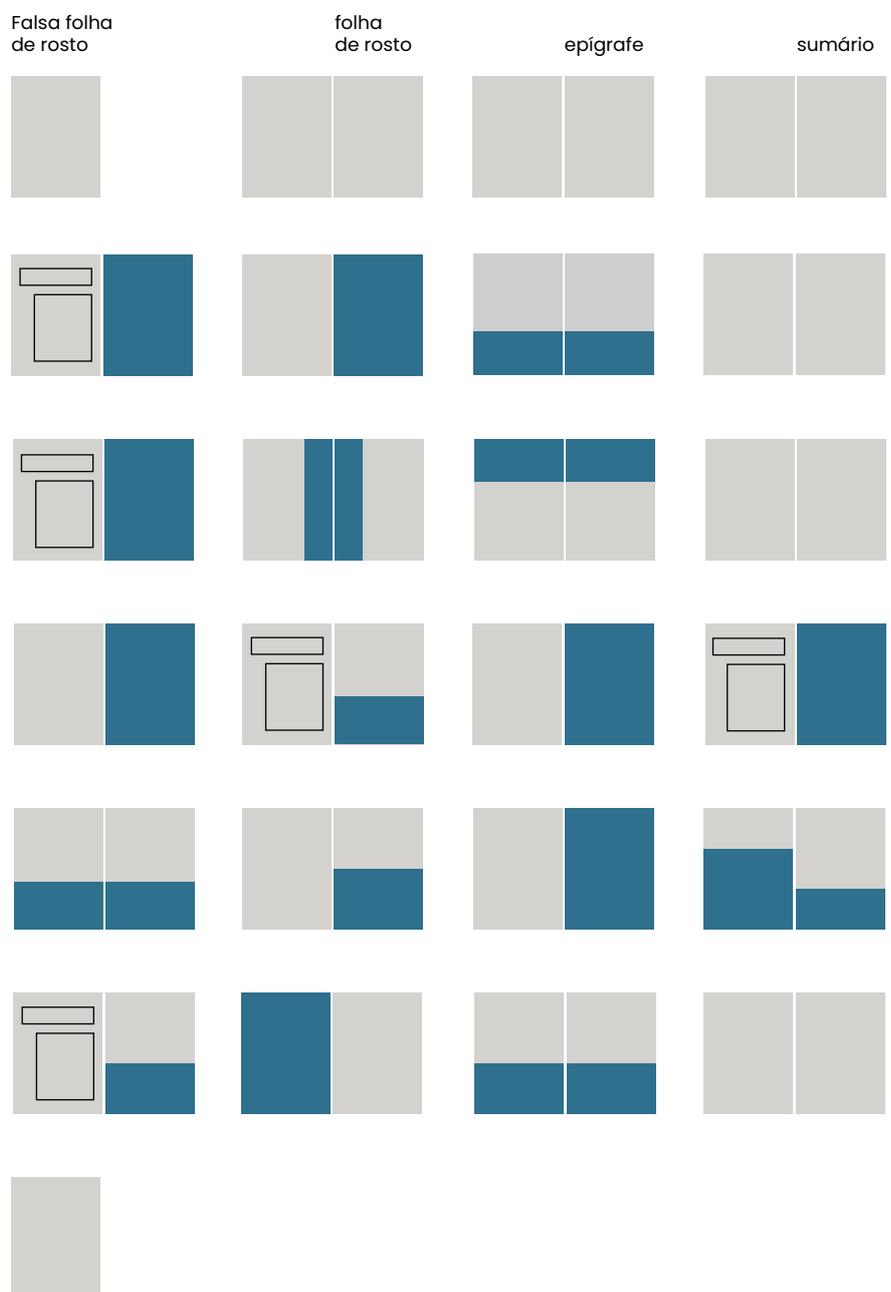


Figura 51: Espelho do livro em baixa fidelidade.
Fonte: Elaborado pelo autor. (2024)

04. FASE EXECUTIVA



Figura 52: Lineart de ilustração para o conto Os dragões. Elaborado pelo autor. (2024).

6.1 - Ilustração

As artes desenvolvidas para este projeto foram criadas utilizando o aplicativo *Procreate*, aplicativo para ilustrar digitalmente através de um *tablet*. Para diminuir a perda de qualidade das ilustrações no processo de impressão, elas foram desenvolvidas utilizando as dimensões da página do livro, para que posteriormente não fosse necessário redimensioná-las. Dessa forma também ficou melhor de visualizar e projetar a configuração da página que apresentaria ambos os tipos de texto: o verbal e o imagético.

Ao todo foram desenvolvidas 17 ilustrações, onde cada uma passou pelo mesmo processo para serem elaboradas. O primeiro passo foi buscar referências que ajudassem a dar ideias de composições. Esse passo é muito importante para direcionar o artista e servir como apoio em relação a elementos que não sejam de seu conhecimento. Um exemplo muito comum para o uso de referências é ao desenhar animais. A anatomia de animais se difere muito de humanos, que já é bem conhecida por grande parte dos ilustradores. Isso porque o corpo humano é um elemento comum e visto por todos, todos os dias e em todo lugar. Uma girafa, animal incomum que pode ser observado apenas em zoológicos ou em seu habitat natural no continente Africano, é facilmente criada na imaginação das pessoas com base em informações e fotos vistas anteriormente. Mas ao tentar traduzir uma girafa em ilustração, observa-se que na verdade esse animal é bem diferente do que o esperado. Portanto, ilustrar com referências é recomendado quando a intenção é ilustrar elementos que se assemelham com a realidade, e também é uma forma de estudo, que no final o artista terá em seu repertório a anatomia de uma girafa.

Reunidas as referências, o próximo passo consistiu em criar esboços de composições e perspectivas, seguindo a ideia do briefing inicial citado anteriormente neste relatório. Após o rascunho, iniciou-se o processo de desenhar a lineart definitiva para a ilustração, sendo o traço na cor preta e sem textura, com uma espessura fina e igual para todas as artes para manter a identidade.

Um dos fatores mais importantes para o *storytelling* de uma ilustração é a cor. As cores comunicam sensações e podem transformar a mesma cena roxa fantasiosa em uma cena de terror ao aplicar cores escuras e vermelhas. Para escolher bem as cores para as ilustrações deste projeto, foram feitos esboços de cores após a lineart pronta.

Definidas as cores de base, o próximo passo é o momento de trabalhar nos detalhes em texturas e iluminação. Este passo não foi executado de forma linear como os passos anteriores, sendo uma particularidade do processo artístico do autor, onde a etapa de renderizar se baseia em muitas experimentações até chegar no resultado final.

Figuras 53, 54 e 55: Processo de criação de ilustração para o conto “Petúnia”
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).



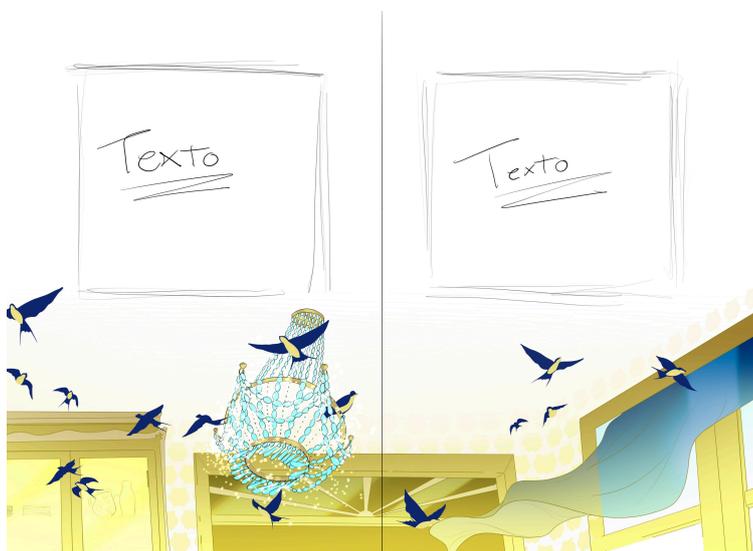
1. Rascunho

Esboço inicial sobre a ideia e elementos que iriam compor a cena. Momento de projetar a configuração da página combinando texto e ilustração.



2. Lineart

Desenho do traçado da ilustração com base no esboço, definindo formas e características de objetos.



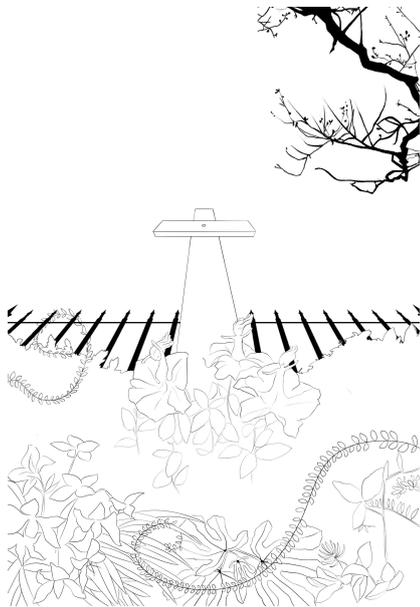
3. Final

Ilustração colorida e renderizada.



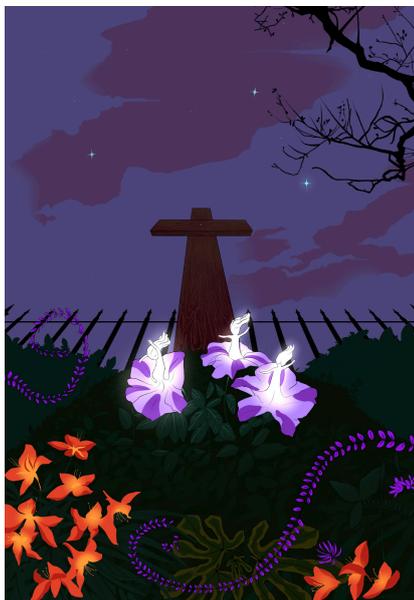
1. Rascunho

Esboço inicial sobre a ideia e elementos que iriam compor a cena. Momento de projetar a configuração da página combinando texto e ilustração.



2. Lineart

Desenho do traçado da ilustração com base no esboço, definindo formas e características de objetos.



3. Final

Ilustração colorida e renderizada.

Figuras 56, 57 e 58: Processo de criação de ilustração para o conto "Petúnia"
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

6.2 - Diagramação

O processo de diagramação do livro foi feito no *InDesign*, seguindo todos os passos para estruturar as configurações do documento, como descrito no tópico 6 da fase criativa. Foram criados dois estilos de páginas-mestre para facilitar a diagramação dos contos, com a numeração das páginas. O primeiro estilo vale para o primeiro *spread*¹ de cada conto, onde o título está na página esquerda. O segundo estilo vale para o restante das páginas dos contos, possuindo o nome do conto no fôlio da página esquerda e as caixas de texto.

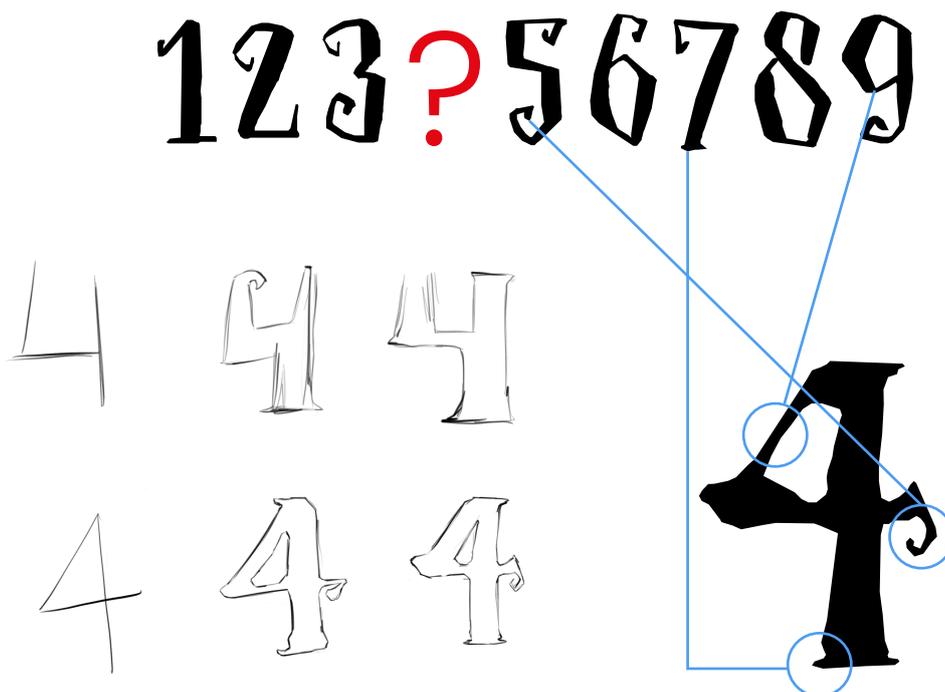
1. *Spread* é um conjunto de páginas (geralmente duas) visualizadas juntas.
2. *Tracking* é a distância entre todos os caracteres de um texto.

Para solucionar as linhas órfãs e viúvas, foi ajustado o *tracking* de cada parágrafo para que o texto não ficasse descompensado. O valor máximo do *tracking*² foi 20, e o mínimo foi -20, cuidado para que o texto não ficasse tão espaçado ou apertado a ponto de prejudicar a legibilidade.

Ao aplicar a numeração das páginas, foi observado que a fonte que seria utilizada para o fôlio (a mesma do título do livro), não possuía o caractere do número 4. A solução era escolher outra fonte ou criar este caractere vetorizado para dar mais identidade às páginas do livro.

O processo para a criação do número 4 se deu, através de rascunhos simulando o traço e formas da fonte original. As extremidades dos caracteres são muitas vezes alongados em formas espirais e irregulares. Outra característica presente é o contraste entre a espessura do traço.

Figura 59 e 60: Rascunhos e resultado final vetorizado do número 4 desenvolvido para aplicar ao fôlio do livro.
Fonte: elaborado pelo autor (2024).



3. *Mockup* é um artifício muito utilizado ao criar o design de um produto, onde através de uma montagem digital é possível simular o produto final em tamanho real.

Para ter uma noção de como ficaria a diagramação do miolo, foram feitos alguns *mockups*³ exibidos nas imagens abaixo. As imagens são temporárias e serão substituídas com fotos reais do livro quando for produzido.

Figura 61, 62 e 63: *Mockups* da guarda e contos do livro.
Fonte: elaborado pelo autor (2024).



6.3 – Especificações do projeto

Capa: O livro possui capa dura para garantir uma sofisticação e qualidade ao material. A lombada quadrada é calculada através de uma fórmula que multiplica a quantidade de páginas pelo dobro da gramatura do papel. No caso, 48 (páginas) vezes 340 (dobro de 170, valor da gramatura das folhas) e dividindo por 28.000. O resultado da fórmula apresenta o valor de 0.582 centímetros para a lombada.

Miolo: Totalizando 48 páginas com tamanho final de 15,23cm x 22,43cm, elas foram impressas em cores 4x4 em papel couché 170g/m² semibrilho, sendo ideal para garantir a vivacidade das cores presentes nas ilustrações. O papel totalmente branco é também a melhor opção para a impressão das ilustrações, mantendo suas cores originais. As páginas possuem o tamanho final de 15,23cm x 22,43cm. Algumas das páginas são páginas-duplas, para solucionar a impressão delas, a encadernação será em formato de caderno, na qual é necessário que o número total de páginas (48) do livro seja múltiplo de 4 para ser realizada.

O orçamento da impressão de uma unidade de livro com essas especificações é em média de R\$ 250,00 em 2024.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de criação do livro “O Fantástico de Murilo Rubião” alcançou os resultados desejados de forma satisfatória. As metodologias adotadas para este projeto trouxeram uma linearidade para o processo que impactou positivamente para a chegada do resultado final.

Esta temática do realismo fantástico garantiu uma curiosidade ao autor deste projeto para entender mais sobre o gênero literário antes desconhecido por ele. Histórias fantasiosas e mágicas dentro de uma realidade latina não são histórias comumente contadas e são pouco conhecidas (menos do que deveriam), e dar valor a esses temas se tornou o objetivo deste projeto. Houve também uma identificação pessoal com os contos de Murilo Rubião. Suas obras muitas vezes trazem um teor melancólico do qual o autor deste projeto também reproduz em suas ilustrações, junto de fantasia e criaturas. Dois dos contos escolhidos para compor o livro passaram a ter um significado valioso para o autor pela coincidência de que, além desses dois contos serem os que mais o cativaram, eles também possuem os nomes de suas gatas Luna (conto “A Lua”), que faleceu um mês antes deste projeto ser concluído, e Petúnia (conto “Petúnia”).

A maior dificuldade encontrada ao longo do projeto foi planejar ilustrações na perspectiva do artista sobre histórias contadas originalmente por Rubião. Também é comum os contos terem diversas interpretações, sem fechamentos e não lineares, o que tornou maior o desafio para criar artes que fizessem sentido. O planejamento das ilustrações também envolvia o fato de que as artes deveriam ser pensadas de acordo com a disposição preestabelecida em suas respectivas páginas. Neste processo a diagramação dos contos sofreu alterações diversas vezes assim como o briefing de algumas ilustrações para adequar à nova composição.

Foi gratificante realizar este projeto sobre a arte da literatura, que é um elemento tão importante que reflete, mantém e constrói culturas. Espera-se que se torne cada vez mais comum projetos como este, para que histórias fantásticas não sejam esquecidas, e para que muitas novas sejam criadas.

REFERÊNCIAS

ARCHER, Bruce. Metodologia Sistemática. Londres: Council for Industrial Design, 1963.

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

CANDIDO, Antonio. O direito à Literatura. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

CANDIDO, Antonio. A nova narrativa. Revista de Crítica Literária Latinoamericana, Lima, v. 7, n. 14, 1982.

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

CESERANI, Remo. O Fantástico. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: UFPR. Tradução de: Il Fantastico, 2021.

LUPTON, Ellen. Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking. São Paulo: G. Gili, 2013.

MÁRQUEZ, Gabriel García; VENDRELL, Carme Solé. Um senhor muito velho com umas asas enormes. Tradução de Remy Gorga. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

MENEGAZZI, Douglas; DEBUS, Eliane. O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo. Calidoscópio, 2018.

MEÜRER, Mary Vonni. Seleção Tipográfica no contexto do Design Editorial: Um modelo de apoio à tomada de decisão. 2017. Disponível em:
<<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/177348>.>

MORAES, Marco Antonio de (Org.). Mário e o pirotécnico aprendiz: cartas de Mário de Andrade e Murilo Rubião. Belo Horizonte: Ed. UFMG; São Paulo: Giordano, 1995.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da leitura no Brasil. 5. ed. 2020. Disponível em: <https://prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/09/5a_edicao_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_IPL-compactado.pdf>

NIKOLAVEJA, Maria; SCOTT, Carole. Livro Ilustrado: palavras e imagens. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naif, 2011.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. Tradução de Maria Clara Castelo. Perspectiva, 2014.