

Isabela Barbovitch de Almeida Prado Guerra

**RETRATOS DA TERRA VERMELHA: PROJETO EDITORIAL ILUSTRADO SOBRE
HISTÓRIA DA ARTE E DAS MULHERES NO BRASIL.**

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

Orientador: Profa. Dra. Cristina Colombo
Nunes

Florianópolis

2024

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

guerra, Isabela Barbovtich de Almeida Prado
Retratos da Terra Vermelha: Projeto Editorial Ilustrado
Sobre História da Arte e das Mulheres no Brasil / Isabela
Barbovtich de Almeida Prado guerra ; orientador, Cristina
Colombo Nunes , 2024.
116 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 editorial. 3. Literatura infanto
juvenil. 4. Protagonismo feminino. 5. História da arte
brasileira. I. Nunes , Cristina Colombo . II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III.
Título.

Isabela Barbovitch de Almeida Prado Guerra

**RETRATOS DA TERRA VERMELHA: PROJETO EDITORIAL ILUSTRADO SOBRE
HISTÓRIA DA ARTE E DAS MULHERES NO BRASIL.**

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

Florianópolis, 05 de dezembro de 2024.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves

Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mary Vonni Meürer de Lima, Dra. (UFSC)

Prof. Priscila Zavaldi Pereira, Dra. (UFSC)

Prof. Cristina Colombo Nunes,

Dra. Universidade Federal de Santa Catarina

Orientadora

DEDICATÓRIA

Dedico esse projeto familiar a minha bisavó que faleceu a pouco tempo, para Jardiniere.

AGRADECIMENTOS

São muitos agradecimentos que poderiam ser listados aqui, mas, este relatório já está muito grande por si só! Queria começar agradecendo a professora Cris, minha orientadora a muito tempo neste curso, ela me manteve próxima do desenhar desde a primeira fase e conseguiu despertar uma paixão pela história no mundo do Design e da Arte, ou como preferimos pelas *Fofocas Históricas*. A professora me aceitou como sua monitora na matéria de desenho e me ajudou a descobrir o gosto por repassar conhecimento, o que culminou na criação deste livro, por fim quero agradecer pela confiança neste projeto.

Também gostaria de agradecer às professoras que participaram da minha banca, a professora Mary que me trouxe alguns dos maiores desafios na trajetória acadêmica com suas matérias de tipografia e o projeto Editorial, que despertou a criação deste livro. E agradeço a professora Priscila que conheço menos, mas tenho muita admiração pelas pinturas aquareladas e o projeto de estampas.

Obrigada a todos os professores que me apoiaram desde criança, admiro o trabalho de todos vocês e agradeço pelos ensinamentos que me fizeram gostar de ir para a escola, um obrigada especial ao professor Filipe Masiero da escola de artes Pandora, que me ensinou todas as minhas bases do desenho de hoje e me incentivou a entrar nesta jornada a qual estou hoje. Como não posso citar todas as pessoas que me apoiaram na jornada universitária, obrigada a UFSC. Não me arrependo um dia sequer de ter escolhido essa universidade tão longe de casa e que me proporcionou tantas vivências, obrigada aos amigos e colegas que estiveram comigo neste caminho, ao nosso CA de Design, a atlética Alada, a empresa júnior UIPI, aos cursos paralelos, noites de cinema, festas e outros muitos momentos que nunca vou esquecer, meu muito obrigada.

Agradeço imensamente a minha família que sempre se mostrou tão interessada no projeto, me ajudando na criação dos textos e na garantia das entregas, todo o apoio que meus pais me proporcionaram desde antes da UFSC me trouxeram até esse momento de felicidade. Agradeço a minha tia Camila que em momentos se mostrou a mais animada na criação deste livro, e a quem estou devendo um exemplar. A minha família por completo e as mulheres que criaram toda essa linhagem, meu muito obrigada!

Por fim, obrigada a pessoa que em um momento de lucidez me sugeriu o nome deste livro.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso foi criado a partir da análise de que raramente livros ilustrados são destinados para leitores não infantis, a constatação de que a história deve ser reforçada como objeto de estudo e a certeza de que mulheres ainda são sucateadas do mundo artístico. Através do livro ilustrado foi possível reunir história da arte com ficções familiares e femininas, inspiradas em alguns dos mais influentes romances de formação latinos. A metodologia de Bruno Munari, do livro “Das coisas nascem coisas” foi utilizada e adaptada na criação deste projeto, com as onze etapas foi possível conceituar o formato, o tema, o público-leitor, e materializar o modelo físico para a alternativa final. O objetivo geral e principal do projeto foi aproximar o público jovem adulto ao universo da história da arte brasileira, conhecendo novas artistas mulheres esquecidas, incentivando-os a consumir leituras com formatos diferentes e incentivando a volta ao mundo da arte, em quaisquer meios que interessar.

Palavras-chave: Design editorial. Literatura infanto juvenil. Protagonismo feminino.

ABSTRACT

This Project of Course Conclusion was made from the analysis that illustrated books are rarely catered towards older readers, the acknowledgment that history must be reinforced as an object of study, and the certainty that women are still overlooked in the art world.

Through an illustrated book, it was made possible to unify art history with family and feminine fiction, inspired by some of the most influential Latin Bildungsroman books. The methodology of Bruno Munari, from the book "Das coisas nascem coisas" was used and adapted for the creation of the project, with eleven steps, it was possible to conceptualize the format, the theme, readership, and materialize the physical model of the final alternative.

The main objective of the project was bringing the universe of Brazilian art history to young adult readers, getting to know new women artists that were forgotten, incentivizing the consumption of different ways of reading and incentivizing the return to the world of art, in any way that may interest them.

Keywords: Editorial design. Young adult literature. Female protagonism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Adaptação da metodologia.....	22
Figura 2: Primeira página do livro “Orbis Sensualium Pictus” de John Amos.....	25
Figura 3: Ilustração de Randolph Caldecott.....	26
Figura 4: Ilustração do livro “Les Enfants” de André François.....	26
Figura 5: Página de livro religioso com um objeto rotativo.....	27
Figura 6: Página do livro “Under Cover” de Irma Boom.....	28
Figura 7: Capa do livro “Seventeenth Summer” de Maureen Daily.....	30
Figura 8: Capa do livro “The Outsiders” de S. E. Hinton.....	31
Figura 9: Capas da coleção de livros “Fear Street” de R. L. Stine.....	32
Figura 10: Capas da coleção de livros “Harry Potter” de J. K. Rowling.....	32
Figura 11: Capas da coleção de livros “Crepúsculo” de Stephenie Meyer.....	32
Figura 12: Capas da coleção de livros Jogos Vorazes ” de Suzanne Collins.....	32
Figura 13: Capa do livro “Weetzie Bat” de Francesca Lia Block.....	33
Figura 14: Capa do livro “Octavian Nothing” de Matthew Tobin Anderson.....	33
Figura 15: Capa do livro “Mulherzinhas” de Louisa May Alcott.....	34
Figura 16: Coleção de imagens dos filmes de “Mulherzinhas”.....	35
Figura 17: Capa do livro “Dumplin” de Julie Murphy.....	35
Figura 18: Capa do livro “O mau exemplo de Cameron Post” de Emily M. Danforth.....	35
Figura 19: Imagem promocional do filme “Dumplin”.....	35
Figura 20: Imagem promocional do filme “O mau exemplo de Cameron Post”.....	35
Figura 21: Tirinha de “Mafalda” do autor Quino.....	36
Figura 22: Capa do quadrinho “Persépolis” de Marjane Satrapi.....	36
Figura 23: Imagem interna do quadrinho “Persépolis” de Marjane Satrapi.....	36
Figura 24: Capa do quadrinho da DC “Mulher Maravilha” de Bilquis.....	37
Figura 25: Produtos do site “Gross Domestic Product” do artista Banksy.....	38
Figura 26: Quadro “Guernica” do artista Pablo Picasso.....	39
Figura 27: Capa do livro “Cem anos de Solidão” de Gabriel García Marquez.....	40
Figura 28: Capas da coleção de livros “O Tempo e o Vento” de Erico Verissimo.....	40
Figura 29: Capa do livro “Macunaíma ” de Mário de Andrade.....	41
Figura 30: Imagem promocional do filme “Ana Terra” de Durval Garcia.....	42
Figura 31: Obra “Torso/ Ritmo” de Anita Malfatti.....	43
Figura 32: Imagem da exposição da artista Maria Martins no MASP.....	44
Figura 33: Obra do coletivo de artistas Guerrilla Girls.....	45
Figura 34: Capa do livro “Cem anos de Solidão” de Gabriel García Marquez.....	51
Figura 35: Ilustração da árvore genealógica do livro “Cem anos de solidão” de Eduardo Foresti.....	51
Figura 36: Capa do quadrinho “Macunaíma” de Angelo Abu e Dan X.....	52

Figura 37: Página interna do quadrinho “Macunaíma”	52
Figura 38: Capa e contracapa do livro “ Breve história das artistas mulheres: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas” de Susie Hodge.....	53
Figura 39: Capa do quadrinho “Black Dog: Os sonhos de Paul Nash” de Dave McKean.....	55
Figura 40: Página interna do quadrinho “Black Dog: Os sonhos de Paul Nash”	56
Figura 41: Página interna do quadrinho “Black Dog: Os sonhos de Paul Nash”	56
Figura 42: Capa do quadrinho “Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história” de Nora Krug.....	57
Figura 43: Página interna do quadrinho “Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história”	57
Figura 44: Página interna do quadrinho “Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história”	57
Figura 45: Capa do quadrinho “The women who changed art forever” de Valentina Grande e Eva Rosett.....	58
Figura 46: Página interna do quadrinho “The women who changed art forever”	59
Figura 47: Página interna do quadrinho “The women who changed art forever”	59
Figura 48: Radar do público alvo.....	62
Figura 49: Persona.....	63
Figura 50: Persona.....	64
Figura 51: Mapa mental dos conceitos.....	67
Figura 52: Painel visual de Referências estéticas: conceito Temporalidade.....	68
Figura 53: Painel visual de Referências editoriais: conceito Temporalidade.....	68
Figura 54: Painel visual de Referências estéticas: conceito Brasilidade.....	68
Figura 55: Painel visual de Referências editoriais: conceito Brasilidade.....	68
Figura 56: Painel visual de Referências estéticas: conceito Feminilidade.....	69
Figura 57: Painel visual de Referências editoriais: conceito Feminilidade.....	69
Figura 58: Painel visual com fotos da família da autora.....	69
Figura 59: Painel visual com obras brasileiras.....	70
Figura 60: Geração de alternativas 1.....	71
Figura 61: Geração de alternativas 2.....	71
Figura 62: Geração da alternativa final.....	72
Figura 63: Referências de publicações editoriais.....	73
Figura 64: Materiais disponíveis pela autora.....	74
Figura 65: Testes com tamanho de folha.....	75
Figura 66: Testes com tamanhos de spread.....	75
Figura 67: Testes com tamanho de spread no Indesign.....	75
Figura 68: Testes com tamanho de spread no Indesign.....	75
Figura 69: Testes com tamanho de spread no Indesign.....	75
Figura 70: Referências de encadernação.....	76
Figura 71: Lombada com costura exposta.....	76
Figura 72: Lombada quadrada finalizada com papel.....	76

Figura 73: Lombada quadrada finalizada com tecido.....	76
Figura 74: Teste de diagramação no Indesign.....	77
Figura 75: Teste de diagramação no Indesign.....	77
Figura 76: Teste de diagramação no Indesign.....	78
Figura 77: Teste de mancha de texto no papel.....	78
Figura 78: Testes de pincel no Photoshop.....	79
Figura 79: Testes de materiais físicos.....	79
Figura 80: Digitalização de traçado físicos.....	79
Figura 81: Referências de cartões postais frente.....	79
Figura 82: Referências de cartões postais verso.....	79
Figura 83: Teste de selo com marca página e cartão postal.....	80
Figura 84: Teste com zine.....	80
Figura 85: Aproveitamento da folha de formato padrão.....	81
Figura 86: Paleta de cores inicial do projeto.....	82
Figura 87: Espelho de publicação 1.....	83
Figura 88: Espelho de publicação 2.....	83
Figura 89: Espelho de publicação 3.....	83
Figura 90: Espelho de publicação 4.....	84
Figura 91: Tipografias Times New Roman, Palatino Linotype e Poppins.....	85
Figura 92: Tipografia Palatino Linotype.....	85
Figura 92: Tipografias Homemade Apple, Texturinha, Barrio e Yeseva One.....	86
Figura 93: Tipografia Yeseva One.....	87
Figura 94: Recorte da tabela de média de caracteres por linha.....	88
Figura 95: Proposta tipográfica.....	89
Figura 96: Capitulares e elemento gráfico.....	90
Figura 97: Carimbo de flores digitalizadas.....	90
Figura 98: Flores digitalizadas.....	90
Figura 99: Spread: primeira página capitular.....	90
Figura 100: Spread: segunda página capitular.....	90
Figura 101: Spread: conto.....	91
Figura 102: Spread: ilustração.....	91
Figura 103: Spread: informações do período.....	91
Figura 104: Rascunhos para ilustração base.....	92
Figura 105: Lineart das ilustrações base.....	92
Figura 106: Ilustrações das personagens.....	93
Figura 107: Spread: ilustração do capítulo 1.....	93
Figura 108: Rascunho do capítulo 1.....	93
Figura 109: Processo da ilustração do capítulo 1.....	93
Figura 110: Spread: ilustração do capítulo 2.....	94
Figura 111: Rascunho do capítulo 2.....	94
Figura 112: Processo da ilustração do capítulo 2.....	94

Figura 113: Spread: ilustração do capítulo 3.....	95
Figura 114: Rascunho do capítulo 3.....	95
Figura 115: Processo da ilustração do capítulo 3.....	95
Figura 116: Spread: ilustração do capítulo 4.....	96
Figura 117: Rascunho do capítulo 4.....	96
Figura 118: Processo da ilustração do capítulo 4.....	96
Figura 119: Spread: ilustração do capítulo 5.....	97
Figura 120: Rascunho do capítulo 5.....	97
Figura 121: Processo da ilustração do capítulo 5.....	97
Figura 122: Spread: ilustração do capítulo 6.....	97
Figura 123: Rascunho do capítulo 6.....	97
Figura 124: Processo da ilustração do capítulo 6.....	97
Figura 125: Folder capítulo 7.....	98
Figura 126: Spread: ilustração do capítulo 7.....	98
Figura 127: Spread: ilustração do capítulo 8.....	99
Figura 128: Folder capítulo 8.....	99
Figura 129: Spread: ilustração do capítulo 9.....	99
Figura 130: Spread: ilustração do capítulo 10.....	100
Figura 131: Processo da ilustração do capítulo 10.....	100
Figura 132: Processo da ilustração do capítulo 10.....	100
Figura 133: Spread: ilustração do capítulo 11.....	101
Figura 134: Rascunho do capítulo 11.....	101
Figura 135: Spread: ilustração do capítulo 12.....	101
Figura 136: Poster árvore genealógica.....	102
Figura 137: Marca Páginas.....	103
Figura 138: Zine.....	104
Figura 139: Capa.....	105
Figura 140: Luva aberta.....	105
Figura 141: Testes de impressão 1.....	106
Figura 142: Testes de impressão 2.....	106
Figura 143: Testes de impressão 3.....	107
Figura 144: Testes de impressão 4.....	107
Figura 145: Testes de impressão 5.....	107
Figura 146: Capa com luva.....	109
Figura 147: Capa e luva.....	109
Figura 148: Encadernação.....	109
Figura 149: Spread Aberto.....	109
Figura 150: Poster.....	110
Figura 151: Zine.....	110
Figura 152: Cartões postais frente.....	110
Figura 153: Cartões postais verso.....	110

Figura 154: Marca páginas.....	110
Figura 155: Envelope.....	110

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Análise de Projetos de Conclusão de Curso similares.....	20
Quadro 2: Cruzamento entre tipos de literatura, similares de conteúdo e de forma.....	46
Quadro 3: Análise de similares de conteúdo.....	54
Quadro 4: Análise de similares de forma.....	59
Quadro 5: Referências dos dados para o levantamento de público alvo.....	61
Quadro 6: Matriz de decisão tipográfica para fonte texto.....	85
Quadro 7: Matriz de decisão tipográfica para fonte display.....	86
Quadro 8: Relação entre tamanho do texto e idade.....	87

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	17
1.2 OBJETIVOS	18
1.2.1 Objetivo geral	18
1.2.2 Objetivos específicos	19
1.3 JUSTIFICATIVA	19
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO	19
1.5 METODOLOGIA PROJETUAL	20
1.5.1 Etapas da metodologia	21
2 DESENVOLVIMENTO	23
2.1 PROBLEMA	23
2.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	23
2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA	23
2.3.1 O livro ilustrado	24
2.3.1.1 O livro interativo	27
2.3.2 O leitor jovem	29
2.3.2.1 Literatura Young Adult	30
2.3.2.2 Protagonismo feminino na literatura jovem adulto	33
2.3.3 História da arte brasileira	37
2.3.3.1 Romance de formação	40
2.3.3.2 Mulheres na arte	42
2.4 COLETA DE DADOS	45
2.4.1 Análise de similares	45
2.4.1.2 Similares de conteúdo	50
2.4.1.3 Similares de forma	55
2.4.2 Levantamento sobre o público alvo	60
2.4.2.1 Radar de público alvo	61
2.4.2.2 Personas	62
2.5 ANÁLISE DE DADOS	64

	16
2.5.1 Requisitos de projeto	64
2.6 DEFINIÇÃO DE CONTEÚDO	65
2.7 CRIATIVIDADE	66
2.7.1 Definição de conceitos	66
2.7.2 Paineis visuais	67
2.7.3 Geração de alternativas	70
2.8 MATERIAIS E TECNOLOGIA	72
2.9 EXPERIMENTAÇÃO	74
2.10 MODELO	80
2.10.1 Formato	81
2.10.2 Proposta cromática	81
2.10.3 Espelho de publicação	82
2.10.4 Escolha tipográfica	84
2.10.4.1 Seleção das tipografias	84
2.10.4.2 Estruturação do projeto gráfico	87
2.10.5 Diagramação	88
2.10.5.1 Elementos artísticos da diagramação	89
2.10.6 Ilustrações	91
2.10.7 Interações	103
2.10.8 Capa	104
2.10.9 Teste de impressão inicial	106
2.10.10 Aspectos físicos	108
2.10.10.1 Capa	108
2.10.10.2 Miolo	108
2.10.10.3 Luva e encadernação	108
2.10.10.4 Elementos interativos	108
2.10.10.5 Fechamento de arquivos	
2.11 SOLUÇÃO	109
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	110
REFERÊNCIAS	111

1. INTRODUÇÃO:

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Este Projeto de Conclusão de Curso de Design tem como propósito produzir um livro ilustrado, com elementos externos, que consiga cativar o público leitor, jovem e adolescente a conhecer e aprender um pouco mais sobre história e arte no Brasil, mediante perspectivas em histórias femininas.

A decisão por esta temática engloba a necessidade de criação de materiais didáticos, como livros ilustrados, livros objetos ou quadrinhos sobre história da arte brasileira, algo visto como necessário ao realizar uma rápida pesquisa de referências, com grande produção de projetos literários diferentes relacionados a história da arte eurocêntrica, em contraste com pouco material sobre arte latina americana, ou mais especificamente brasileira.

Outrossim, foi a carência de projetos literários alternativos com recursos não focados no público infantil, o que acaba afastando adolescentes de livros objetos ou livros ilustrados, por pensarem que estes não seriam produtos adequados para sua faixa etária, projetando para um público jovem este tipo de material possibilita o despertar de interesse em ciências humanas no início da formação educacional do indivíduo.

Outra questão importante na escolha pelo tema foi a representação de movimentos artísticos culturais brasileiros através da narrativa de um “Romance de formação”, focado na história da formação de uma família e na formação do nosso país, especialmente nas histórias das mulheres dessa família, dessa maneira dando luz a importância feminina na construção tanto do país, quanto da arte no Brasil.

A princípio, é importante conceitualizar o formato do projeto em si, o livro ilustrado, parte intrínseca de materiais literários focados no público infanto juvenil, público que abrange as faixas etárias desde os 4 anos até os 18. Por esta denominação ser muito ampla, também é possível observar como os livros vão mudando conforme a faixa etária dentro dessa denominação guarda-chuva também vai mudando.

Por exemplo, livros para crianças mais novas que 6 anos tem o foco principal nas imagens e nem precisam conter textos, afinal essas crianças ainda não passaram pela fase de alfabetização, livros para crianças de seis até oito anos podem focar em textos muito simples que ajudem na alfabetização, porém o centro do livro ainda seriam as imagens, e a tendência é que com a idade as imagens se tornem somente um objeto de apoio para o texto, em alguns casos artefatos decorativos, por fim se tornando dispensável para livros com temática jovem adulta.

Mesmo com essa tendência tradicional de mercado relacionado a imagens e ilustrações em livros, existem exceções com grande popularidade, como quadrinhos, que podem variar em qualquer estilo de temática, porém ainda são vistos por muitas pessoas como mídias juvenis de pouca respeitabilidade. Pelo contrário, é possível observar como ilustrações em quadrinhos e livros ilustrados acrescentam na interpretação de uma obra literária, como a

relação entre palavra e imagem pode ser muito vantajosa para o leitor aproveitar a experiência da melhor maneira possível.

A escolha por projetar um livro ilustrado para o público jovem e adolescente pode reaproximá-los do mundo literário, e aproximá-los do mundo das artes, atividade muitas vezes incentivadas quando criança, mas deixadas de lado conforme o indivíduo vai se desenvolvendo. Dessa maneira, um livro que se destaca e se diferencia daqueles obrigatórios pela escola, para o vestibular ou até para a faculdade, pode fornecer uma válvula para novos interesses e um incentivo a busca por literaturas que este jovem realmente goste.

A variedade entre os vários movimentos literários da história do Brasil também agregam para um projeto literário alternativo, tanto pela inserção de ilustrações que ampliam o entendimento de arte no projeto e agregam com o fascínio do leitor por ser visualmente mais interessante, quanto por possibilitar que o estilo das ilustrações mudam conforme o movimento retratado, aumentando a curiosidade de quem lê e permitindo a inserção de materiais interativos, com características de um livro objeto.

Por último é preciso contextualizar a escolha pelo protagonismo feminino como centro da narrativa ficcional do livro, essa escolha se baseia primeiro na necessidade de representar mais histórias de mulheres em um contexto em que arte produzida por mulheres são menos valorizadas que feitas por homem historicamente desde sempre, não só no Brasil, mas em todo mundo, não só nas artes plásticas, mas em artes cênicas, literatura, cinema, entre outros. Essa realidade começa a mudar com o movimento de arte moderna no Brasil com artistas como Tarsila do Amaral, mas ainda podemos facilmente observar a discrepância entre os gêneros em museus e galerias.

Segundo, a escolha se baseia na tendência de mercado criada justamente pela necessidade de representar mais histórias femininas, isso pode ser visto no nicho dos quadrinhos e graphic novels, com diversas histórias sendo publicadas feitas por mulheres sobre mulheres, alguns exemplos de títulos são "Fun home", "Hark! A vagrant", "Women World", "Patos: dois anos nos campos de petróleo", "Ópera Negra", "Sunny Sunny Ann, A cegueira iminente de Billie Scott" e "O grande vazão".

Após introduzir e apresentar as várias partes separadas da temática do projeto, sendo este um livro ilustrado com partes interativas de livro objeto com a temática de representar os movimentos artísticos brasileiros através da história das mulheres de uma família, é possível entendê-lo de maneira mais completa e assim começar a analisar como o projeto foi feito.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver um projeto editorial de livro ilustrado sobre história da arte e das mulheres no Brasil, voltado ao público infante juvenil, principalmente adolescentes de 12 á 18 anos, incentivando-os a consumir leituras com formatos diferentes.

1.2.2 Objetivos específicos

- Estudar a composição do projeto literário, pesquisando através de possíveis similares de forma e conteúdo, quais as necessidades ainda não supridas do público alvo.
- Explorar livros, quadrinhos, livros objetos e ilustrados com a temática arte para o público infanto juvenil.
- Entender o foco do público leitor e quais suas preferências informacionais e imagéticas
- Criar uma narrativa fictícia com textos e ilustrações por meio de um livro ilustrado.

1.3 JUSTIFICATIVA

O pretexto da iniciativa de realizar este projeto com este tema foi a princípio por predileção própria, estes sendo interesse na área literária, em arte e ilustração e em história. Outro motivo que ajudou nesta escolha foi a relação do tema com as matérias prediletas ao longo da formação, neste caso inicialmente história da arte e posteriormente o projeto editorial, com a liberdade de criar um projeto literário que se relacione com o conteúdo escrito ou imagético.

1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Para entender e explicar as delimitações específicas deste projeto é interessante relembrar resumidamente como ele foi delimitado em si, sendo assim, um livro ilustrado, com partes interativas e materiais extras, que conta a história dos principais movimentos artísticos culturais no Brasil através da cronologia de uma família brasileira, por narrativas das mulheres de cada geração.

Entendendo em que o projeto consiste, uma limitação importante que é melhor esclarecer é a faixa etária do público focal para o livro, já foi comentada a dificuldade de trabalhar com uma faixa etária tão ampla quanto a infanto juvenil, por esse motivo foi necessário afunilar o público. Segundo o ECA, Estatuto da Criança e Adolescente, *“considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade”*, dessa forma, o foco no projeto são indivíduos com idade entre doze e dezoito anos, os adolescentes, e jovens adultos, indivíduos que saíram a pouco tempo da adolescência. Outra questão importante é como será contada a história em si, por ser um projeto individual realizado para conclusão de curso não será possível traduzi-lo para línguas estrangeiras, ou adaptar os textos e imagens para satisfazer deficientes auditivos, visuais ou físicos.

Por ser um projeto para leitores mais experientes a quantidade de texto não é problema, livros totalmente cobertos por texto sem nenhuma imagem ou ilustração são a forma mais comum de encontrar um livro que não seja infantil. Justamente por isso a escolha de ser um projeto que se destaca, um livro com histórias curtas como contos que narram a cronologia

da família, ao mesmo tempo que histórias imagéticas que interpretam a história de uma maneira alternativa e chamam atenção, criando interesse para a faixa etária aqui descrita. Falar quais períodos vão ser abordados?

1.5 METODOLOGIA PROJETUAL

A metodologia escolhida para seguir na realização do projeto foi do artista, designer e escritor italiano Bruno Munari, nascido em 1907 na cidade de Milão, o autor se especializou na criação multidisciplinar de projetos, focados na criatividade do indivíduo, criando uma metodologia atemporal.

Por volta de 1940 o italiano começa a trabalhar na área editorial, ele passa a dirigir a seção artística da revista *“Tempo”*, começa a trabalhar como designer na editora Mondadori, além de se inspirar no nascimento de seu filho Alberto para começar a redigir contos infantis. Perto dos anos 80 o autor se volta à criação e idealização de *“pré-livros”*, apresentados na obra *“Das coisas nascem coisas”* de onde a metodologia aqui utilizada foi retirada, criando a ideia de realizar projetos literários sensoriais e experimentais. *“Libro Illeggibile”*

A escolha pela metodologia deste autor também está relacionado com a semelhança dos objetivos entre este projeto e os fornecidos no livro aqui mencionado, objetivos de reintegrar pessoas ao mundo literário, formando novos leitores mais fieis e mais interessados. O que a metodologia propõe é motivar crianças a conhecer o livro de maneira mais experimental e sensorial, desse modo, mitigando más experiências e contornando preconceitos para apresentar uma nova maneira de vivenciar o livro.

Outra questão muito interessante que integra a metodologia de Munari com o projeto é a intenção de moldar a formação e a mentalidade de leitores, com a dimensão sensorial, além de somente leitura em texto, a percepção e interpretação do leitor não só muda, mas também melhora, a curiosidade aumenta, a fixação permanece por mais tempo e o interesse continua. Para, por fim, determinar, da melhor maneira possível, a metodologia a ser utilizada, foi realizada uma tabela de comparação entre diversos trabalhos de conclusão de curso que também elaboraram livros-objetos ou livros ilustrados. À seguir está o quadro, em que é facilmente identificada a maior quantidade do uso da metodologia de Bruno Munari.

Nome	Autor	Ano	Metodologia	Categoria
Gelatina Geral: Projeto De Um Livro-Objeto Infantil Sobre As Mulheres Do Movimento Tropicália	Benedet, Lara	2022	Munari, Bruno	Feminismo, Livro-objeto
À flor da pele: Projeto de um livro-objeto	da Silva, Júlia Pedrosa	2022	Munari, Bruno	Infanto-juvenil, Livro-objeto

infantojuvenil.				
O movimento de um olhar: livro-objeto da companhia “Grão Cia de Dança”	Barreira, Natália Beatriz	2017	Péon	Livro-objeto
Good memory and wires: o livro-encarte de artista	Trindade, Luís Pedro Costa	2022	Munari, Bruno	Livro-objeto
Vestês: Livro-objeto documental sobre moda e diversidade	Sawada, Gustavo Eger	2019	Archer, Bruce	Moda, Livro-objeto
Projeto Gráfico-Editorial Para O Livro-Objeto How To ----- Uma Casa	Hernandez, Isabel	2019	Munari, Bruno	Livro-objeto
Pessoa Lírica: Projeto Gráfico-Editorial De Um Livro-Objeto De Poesia	Gomes, Nayara	2022	Munari, Bruno	Livro-objeto
O ilustre registro do progresso da humanidade: A EVOLUÇÃO (?) DO LIVRO EM UM LIVRO-OBJETO	Bittencourt, Lila	2021	Munari, Bruno	Livro-objeto
Macunaíma: um livro objeto escrito por Mário de Andrade	Kreutz, Rafaela Erna	2023	Munari, Bruno	Livro-objeto
Atravessamentos: Um Livro-Objeto Sobre Fotografia Abstrata	Rüther, Hötzel Martina	2017	Frascara	Livro-objeto
Eu vivia com uma sombra: projeto gráfico e editorial de livro-objeto para a sensibilização sobre a depressão	de Bona, Carolina Mendes	2020	Archer, Bruce	Livro-objeto

Quadro 1: Análise de Projetos de Conclusão de Curso similares

Fonte: Autora, 2024.

1.5.1 Etapas da metodologia

A metodologia projetual de Bruno Munari possui doze etapas, começando pela identificação de um problema em forma de pergunta e terminando em uma solução, neste caso, com um

projeto de design concluído, as etapas entre o problema e a solução representam de forma organizada meios para encontrar um projeto de design satisfatório. Inicialmente, a ordem estabelecida pelo autor foi descrita abaixo, porém mudanças podem ser feitas e alterações estão pré-aprovadas pelo autor, pois Munari entende seu método como não definitivo, podendo ser adaptado segundo as necessidades de quem a utiliza. A seguir as etapas da metodologia original:

1. Problema - 2. Definição do Problema - 3. Componentes do Problema - 4. Coleta de dados - 5. Análise dos dados - 6. Criatividade - 7. Materiais e tecnologia - 8. Experimentação - 9. Modelo - 10. Verificação - 11. Desenho de construção - 12. Solução.

Para a realização deste projeto editorial foram feitas algumas modificações para as etapas de metodologia, alterando a etapa de verificação, novamente em virtude do prazo do projeto não foi possível entrar em contato com indivíduos do público alvo ou realizar entrevistas de maneira que beneficiará o projeto em si, por isso a etapa 10 de Verificação foi retirada. Além da retirada da etapa 10, algumas tarefas dentro das etapas foram adicionadas para facilitar o desenvolvimento do projeto, o esquema a seguir representa a nova forma da metodologia aplicada ao projeto.

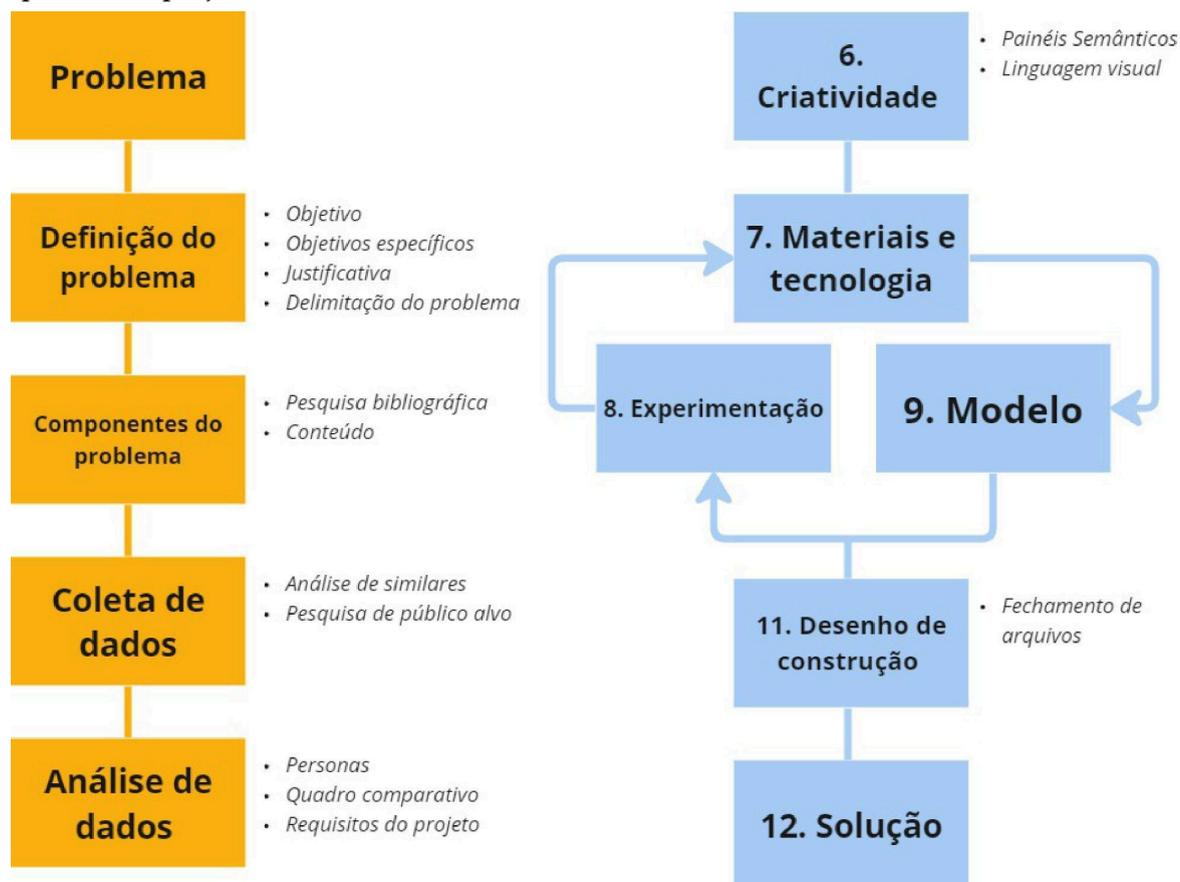


Figura 1: Adaptação da metodologia

Fonte: Autora, 2024.

2. DESENVOLVIMENTO:

2.1 PROBLEMA

O autor Bruno Munari cita o *Método Sistemático Per Progettisti (1967)*, de Bruce Archer, definindo que “*o problema do design resulta de uma necessidade*”, desse modo o projeto começa por uma necessidade ainda não solucionada, e o problema aqui definido, o início do projeto, deve se representado por uma pergunta que consiga sintetiza a necessidade que deverá ser solucionada.

A metodologia propõe a sintetização do problema em uma pergunta para simplificar o processo até encontrar a solução, o que o autor recomenda é entender o problema simples para conseguir entender o maior, por meio da técnica projetual se consegue atingir a liberdade na criação, otimizando o processo que antes parecia impossível de solucionar. Os problemas ou necessidades aqui já apresentados são a falta de material didático, como livros ilustrados, quadrinhos ou livros objetos, que cativam o público infante juvenil, focado em adolescentes, sobre história da arte brasileira, principalmente focados em narrativas femininas. Desse modo, a pergunta que representa o problema do projeto é: *De que modo o design gráfico pode estimular a interação de adolescentes e jovens adultos na leitura, enquanto os aproxima da história da arte brasileira, pela perspectiva das personagens mulheres de uma família?*

2.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Nesta fase de definição, é possível entender melhor e afunilar o problema antes estipulado, para que assim seja determinado em quais soluções o trabalho de design será melhor utilizado, e quais seriam as melhores soluções para definição aqui estabelecida. Como já foram apresentados alguns afunilamentos de projeto, mostrando quais as necessidades do público alvo para o projeto, a seguir informações serão retomadas e melhor definidas. Principiando pela faixa etária escolhida para o projeto, definida como adolescentes e jovens adultos com idade entre 12 e 18 anos, independente do gênero.

A escolha pela materialização do livro ilustrado priorizou a editoração física e não digital, projetando somente o livro físico, isso porque a interação do indivíduo com o livro se beneficia do tato e exploração física, principalmente nos materiais extras e nas áreas interativas que remetem ao livro objeto.

Por último, a escolha pelo foco no livro ilustrado, um projeto com textos curtos seguidos por imagens e ilustrações, como se o livro fosse dividido na metade entre informações textuais e informações imagéticas.

2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA

Como já foi abordado, a divisão do problema em partes mais simples o torna mais simples de entender e resolver depois, explicado como “*o problema não se resolve por si só*”; no entanto,

contém já todos os elementos para a sua solução. É necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução" (MUNARI, 2008, p. 31). Esta etapa consiste exatamente nisso, decupar o problema em partes para analisá-las primeiro separadamente e depois em conjunto, aqui o problema será dividido em três fases, o formato, a área e público e o tema principal do livro. Portanto, o livro ilustrado é o formato abordado, a literatura juvenil é a área e o público, e o tema principal é a história da arte brasileira.

2.3.1 O livro ilustrado.

Além de contextualizar a escolha pelo livro ilustrado para realização do projeto, é interessante abordar o artefato livro em si, a escolha para o campo editorial não é somente por preferências próprias, o livro é parte fundamental da história humana, sendo uma das formas mais antigas de reter informações, e a literatura brasileira foi algo essencial na construção deste projeto.

O livro de Andrew Haslam *"O livro e o designer II- Como criar e produzir livros."* narra sobre a história do livro e traz alguns fatos interessantes para esta tese. Ele acredita que os escribas egípcios podem ser considerados os primeiros designers de livros, redigindo textos em colunas e com uso de ilustrações, assim como o projeto desenvolvido aqui.

Também é abordado na obra a mudança de formato do livro, do papiro e pergaminho mais arcaico para a encadernação e criação dos códices, a partir destes *"folhas podiam ser ligadas borda com borda, dobradas e depois empilhadas e atadas ao longo de uma das margens."*

Até 1455 os livros eram manuscritos e ilustrados a mão, e as cópias eram feitas por copistas, muitas vezes monges, até que o alemão Johannes Gutenberg produziu o primeiro livro impresso na Europa Ocidental, a bíblia de Gutenberg, e assim, com o nascimento da imprensa, a história do livro mudou totalmente.

Com a industrialização da imprensa e o surgimento do mercado editorial acontece a democratização do acesso aos livros, e hoje esse objeto é tão comum que nos acompanha durante toda nossa vida, por isso a variedade de mercado se torna extremamente extensa com livros que cobrem necessidades de qualquer tipo.

Depois da contextualização do objeto livro e do mercado editorial, é preciso entender o livro ilustrado, algo que acompanha a história do livro, como foi anteriormente dito, desde sua criação. Desenhos e pinturas são manifestações que precedem a linguagem, já existiam antes do ser humano formalizar idiomas e criar a escrita, são formas de documentação primitivas que depois se desenvolvem para criações mais complexas.

Desenhos e pinturas sempre acompanharam o material editorial na história da humanidade, as iluminuras, por exemplo, típicas dos pergaminhos medievais, são a arte de ornamentar um texto, por meio de capitulares, arabescos e miniaturas ao lado dos blocos de texto. A importância das iluminuras era informar para além do texto, em um momento histórico em que a leitura e escrita era para poucos, desse modo, um indivíduo que tivesse contato com o livro e não soubesse ler, poderia entender o livro através das imagens.



Figura 2: Primeira página do livro "Orbis Sensualium Pictus" de John Amos

Fonte: Alamy, 2024.

Por mais que livros ilustrados existissem há muito tempo, o termo livro ilustrado, ou picture book, começa a ser analisado com a publicação de John Amos Comenius em 1650 com o livro "The Orbis Sensualium Pictus", or "The World of Things Obvious to the Senses Drawn in Pictures", o livro foi publicado em Londres em 1658 e se tratava de 150 ilustrações para ajudar jovens e crianças na educação geral.

A partir da obra descrita anteriormente começam a ser desenvolvidos diversos livros com foco infantil que conseguissem ensinar por meio de texto e imagem, normalmente esses ensinamentos eram baseados na moralidade e na religião de países como Estados Unidos e Inglaterra.

Em meados de 1800 um importante autor de livros ilustrados infantis desenvolve seu trabalho, Randolph Caldecott é considerado um dos principais criadores do livro ilustrado moderno como conhecemos hoje, e o autor era tão apaixonado por criar livros infantis que nos últimos oito anos de sua vida, publicou dois livros por ano, até sua morte em 1886. O autor Maurice Sendak, conhecido por seu livro "Onde vivem os monstros" descreve o trabalho de Caldecott: "O trabalho de Caldecott anuncia o começo do livro ilustrado moderno. Ele concebeu uma engenhosa justaposição de imagens e palavras, algo que nunca havia sido feito antes. Palavras são retiradas, mas as imagens dizem o que falta. As imagens são retiradas, mas as palavras dizem o que falta. Em resumo, é a intenção do livro ilustrado."



Figura 3: Ilustração de Randolph Caldecott

Fonte: Britannica Kids, 2024.

Com os avanços tecnológicos da indústria editorial entre o final do século XIX e começo do século XX, e mudanças de atitude com o conceito infância, é criado todo um mercado novo voltado para o infante juvenil. Como consequência de novas necessidades de mercado, em 1950 acontece uma onda em que famosos designers gráficos começam a produzir material no mercado editorial, criando o projeto em todo, escrevendo e ilustrando a história, explorando novos jeitos de criação.

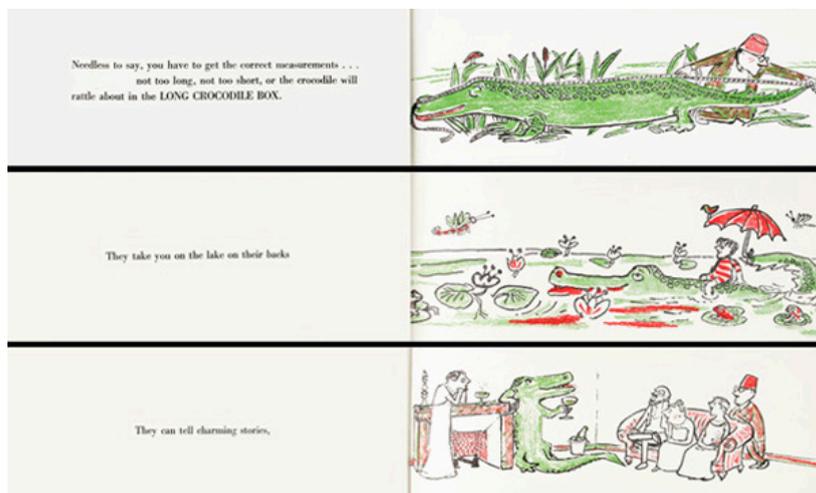


Figura 4: Ilustração do livro “Les Enfants” de André François

Fonte: Ricochet, 2011.

Com o passar do tempo livros ilustrados para o mercado infante juvenil foram ficando cada vez mais complexos, divididos entre diversas subdivisões dentro do guarda chuva infante juvenil, e com a possibilidade de criações mais complexas, o uso de materiais diferentes, a interação entre objeto e usuário e a liberdade no momento da criação, criaram uma vastidão de opções entre livros ilustrados, por isso esse formato pode ser tão interessante na escolha de um projeto de conclusão de curso.

Além de que hoje desenrolam-se mudanças de paradigma relacionadas à maneira de observar um livro ilustrado. Existe um olhar diferente sobre livros ilustrados por parte de pais e responsáveis, que entendem um livro infante juvenil ou um livro com ilustrações, não necessariamente como um livro para criança, mas como uma forma didática de ensino e entretenimento para os próprios responsáveis. Também existem olhares voltados para o artístico ou belo de uma obra, então um indivíduo já adulto, pode se interessar por um livro ilustrado justamente por perceber as ilustrações como manifestação artística, ou objeto possível de coleção.

2.3.1.1 O livro interativo

Existem exemplares de livros interativos que datam desde o século XV até produções contemporâneas, com meios de interação que podem variar por pop-ups, encadernações diferenciadas, facas especiais, jogos de rasgo ou destacamento, em suma, qualquer objeto que consiga interagir com o leitor e captar seu interesse a manipulá-lo.

Essas interações exibidas são muitas vezes encontradas em livros chamados de livros-objetos, ou *movable books* em inglês, ou até livros de artistas. Com as obras mais antigas, exemplificadas acima, consistindo em livros com teor mais científico ou adulto, e as interações com foco em ajudar a compreensão de dados do texto, então seriam como gráficos ou mecanismos de ensino interativos.



Figura 5: Página de livro religioso com um objeto rotativo

Fonte: The Newberry, x.

Já atualmente, livros objetos ou livros com algum tipo de interação são mais comumente feitos para o público infantil, com propósitos didáticos educativos voltados à primeira infância, ou livros também no mercado infanto juvenil que sejam uma edição especial, para fãs da história já conhecida. Também existem livros objeto para o público adulto, mas normalmente esse tipo de edição aborda algum tema diferenciado, com valor monetário diferenciado, por ter produção mais cara, e com público alvo mais nichado. Este tipo de projeto tem que conseguir captar interesse suficiente para um adulto interagir e efetuar as tarefas necessárias que o livro requer para que a interação funcione da melhor maneira, livros voltados ao mundo da arte experimental normalmente conseguem obter esse interesse necessário.

Como já é sabido livros interativos existem a muito tempo, porém obras formalizadas como livros objetos começam a ser produzidas no Brasil por meio de artistas plásticas dos movimentos Concreto e Neoconcreto por volta dos anos de 1950 e 1960, extremamente influenciado e caminhando junto com a exploração de novos meios de expressão como a poesia concreta, que da mesma maneira de um livro objeto, consegue brincar com novas formas de texto e expressões gráfico editorial.

O objetivo de explorar novas formas de criar um livro era conseguir integrar o usuário não só como um leitor, mas como um explorador ou até criador, quem lê um livro objeto não utiliza somente sua visão, este artefato é capaz de expandir os campos sensoriais. Agora o leitor é obrigado a utilizar mais profundamente seu tato para desvendar o livro, e em alguns casos o projeto também pensa no olfato do leitor, conseguindo captar aromas que remetem sensações ou conceitos específicos que serão transmitidos pelo objeto.

Uma grande designer que se especializou na criação de livros-objeto é a holandesa Irma Boom, criadora de cerca de 300 livros seguindo sua metodologia particular e, em 2011, foi a mais jovem ganhadora do prêmio Gutenberg. Um trabalho feito pela designer que exemplifica sua abordagem pouco tradicional em relação a um projeto editorial foi o “*SHV Think Book 1996–1896*” um projeto comissionado pelo CEO do conglomerado holandês SHV. O projeto seria um livro em comemoração ao centenário da empresa, e a única exigência feita foi “*make something unusual*”, ou seja, fazer algo inusitado. A liberdade projetual resultou em um livro de 2136 páginas documentando a história da empresa, porém em ordem cronológica invertida.

Irma Boom também queria que o leitor explorasse o livro de maneira não linear, por isso omitiu o número das páginas, o índice e o sumário, outro detalhe são as impressões nas bordas das páginas, que criam um efeito da direita para a esquerda, aparecendo um poema holandês, e da esquerda para a direita, aparecendo um campo de tulipas.



Figura 6: Página do livro “Under Cover” de Irma Boom

Fonte: Wallpaper*, 2022.

Depois de observar projetos editoriais com abordagens não tradicionais é fácil entender o porquê da interatividade em um livro acrescenta e muda totalmente a forma como um usuário interage com a obra, mudando a perspectiva passiva do leitor. Em um livro-objeto o leitor atua de forma ativa enquanto descobre e desvenda o artefato, muitas vezes captando no usuário um interesse muito maior de conhecer e continuar entrando em contato com o objeto, fidelizando o leitor.

Entendendo por fim a importância de inserir interação entre leitor e objeto, principalmente em artefatos que são tão comuns para nosso dia a dia como um livro, pode ser concluído como extremamente benéfica uma dinâmica de subverter o que é esperado em um livro voltado ao ensino de história da arte, um assunto que estamos acostumados a forma passada por instituições de ensino, e uma proposta de convidar o leitor a se juntar ao experimento livro, não só como leitor, mas como explorador e criador de suas próprias partes dentro de um projeto maior.

2.3.2 O leitor jovem.

Nesta etapa já compreendemos o conceito de literatura infanto-juvenil, e como esse conceito é extenso e pouco delimitado, afinal as fases da vida de maior mudança tanto física quanto mental em uma pessoa, são as transições entre infância, juventude e vida adulta. Por isso é importante afunilar o público alvo além de crianças e jovens, dessa maneira, o foco do projeto aqui apresentado são adolescentes e jovens adultos, com o intuito de criar para esta fase de transição tão importante, já abordando temáticas mais complexas e menos infantis. O termo editorial estadunidense, “Young Adult”, que significa jovem adulto, demonstra muito bem esta faixa de mercado, caracterizada por jovens de 16 até 24 anos, conta com diversas obras contemporâneas que alcançaram grande sucesso no mercado midiático focando tal público leitor.

Algo que todo profissional voltado ao mundo editorial impresso discute é a relevância dos livros com o desenvolvimento contínuo do mundo digital, muitos já pensaram que o livro físico entraria em desuso com a invenção e democratização da internet, depois novamente com os computadores, novamente com celulares, tablets e mais recentemente com os kindles, porém é visto a cada nova invenção que a fisicalidade e interatividade de um livro não pode ser substituída, e a busca contínua do público jovem adulto, que nasceu em um mundo com internet e cresceu com computadores e celulares, mas continua preferindo o livro físico, demonstra como a mídia física tem sua importância.

De acordo com a pesquisa “Trend Tracker Survey 2023” realizada pela Two Sides, no Brasil apenas 29% dos entrevistados preferem livro digital, alguns dos entrevistados comentam sobre a estante física, com sua coleção de livros, e sobre a experiência de comprar o objeto físico, dizendo que “*Dá mais sensação de propriedade*”. Outro estudo realizado pelo laboratório estado unidense, Pew Research Center mostra que a faixa etária de 16 até 24 anos são os mais prováveis a irem buscar livros em bibliotecas locais.

Porém, para conseguir captar o interesse de leitores jovens, que inegavelmente estão imersos no mundo digital e são, por vezes, usuários de kindle, é importante entender o gênero literário com nome de jovem adulto e entender como este foi se alterando com o passar do tempo.

2.3.2.1 Literatura Young Adult

Este gênero literário para jovens adultos é caracterizado tradicionalmente por ser protagonizado por um jovem, variando entre 14 até 20 anos de acordo com as divisões etárias do mercado, por isso muitas vezes o leitor se identifica com o protagonista e com a trama que o circunda. E muitas vezes a temática dos livros são temas que ocorrem na juventude de muitas pessoas, como primeiros contatos com sexualidade, violência e morte, ademais, essas temáticas podem ser passada através de diferentes tramas principais de um livro, ou seja, mesmo sendo um livro do gênero fantasia, se o personagem principal for um

jovem e passar por transformações que um jovem se identificaria, este livro pode ser considerado Young Adult.

Um exemplo de livro que se assemelha a situação antes passada é o Best Seller *“Harry Potter”*, coleção de livros mundialmente prestigiado, em que a trama segue as transformações de um jovem através de um contexto escolar, com o gênero fantasia, em que há toda uma criação de mundo complexa, mas que consegue captar interesse, muito pelas interações dos personagens principais. Por conseguirem tratar de situações semelhantes na vida humana e no cotidiano de muitas pessoas na juventude através de gêneros mais específicos, a literatura jovem adulta consegue captar a curiosidade não somente de adolescentes e jovens adultos, mas também de outras faixas etárias, sendo um dos mercados literários mais rentáveis da atualidade.

Deslocando o olhar da atualidade para a década de 1960 nos Estados Unidos, é possível observar o início da literatura focada para jovens adultos, até o fim da segunda guerra mundial a sociedade e o mercado não viam a adolescência como algo separado da infância, o que hoje é considerada uma das fases mais importantes de transição para a vida adulta, na época não era visto como diferente de crianças.

Um dos primeiros estudiosos a propor um termo que caracteriza a fase púbere foi psicólogo americano G.Stanley Hall em 1898, propondo que entre 15 e 24 anos a pessoa seria considerada um adolescente, porém nem o termo ou o conceito foram aceitos e a palavra adolescente só começou a ser usada em 1944, com foco nos 17 anos, pois estes eram os consumidores mais intensos até depois da segunda guerra mundial, época em que empresas começam a analisar a adolescência como um mercado extremamente frutífero.

Desse modo, o primeiro livro considerado como literatura *“Young Adult”* é lançado em 1942 pela autora Maureen Daly com o título de *“Seventeenth Summer”*, e assim como os primeiros livros focados no público infanto-juvenil, este também tinha como intuito ensinar jovens e guiá-los em suas transformações. A temática deste livro, mais especificamente, é focado no público feminino e aborda a temática do primeiro amor.

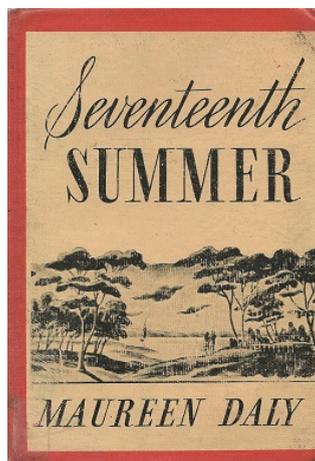


Figura 7: Capa do livro “Seventeenth Summer” de Maureen Daily

Fonte: Pinterest, 2024.

Apesar de já existirem livros voltados para o público adolescente e jovem adulto antes dos anos 60, foi nessa década que o termo “*Young Adult*” foi criado pela Young Adult Library Services Association, uma associação estadunidense voltada somente para a literatura aqui abordada, e a partir deste marco é observada a história e as mudanças no comportamento desses jovens adultos e seus desejos do que querem consumir em um livro.

Em 1967 o autor S. E. Hinton lança o romance “*The outsiders: Vidas sem rumo.*” um livro que transformou a literatura jovem da época, não abordando o cotidiano jovem como uma história didática em forma de alerta, mas contanto uma história complexa e sensível sobre marginalidade na juventude em uma cidade com o cotidiano violento. O livro se tornou filme em 1983 pelo diretor aclamado Francis Ford Coppola, inaugurando a tendência de livros para jovens se tornarem filmes com o mesmo público, e influenciando outro grande filme de 1978, o musical “*Grease*”, que também aborda temáticas complexas, porém de forma mais leve e descontraída.

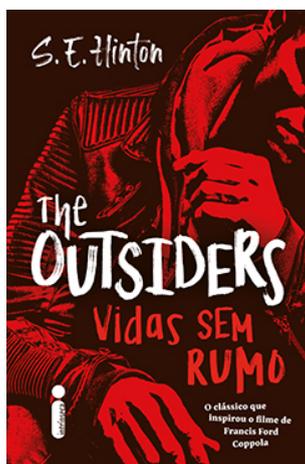


Figura 8: Capa do livro “The Outsiders” de S. E. Hinton

Fonte: Intrínseca, 2020.

Com a chegada dos anos 80 as histórias se tornavam cada vez mais formulaicas, mesmo com questões que fizessem jovens se sentirem vistos, como drogas, divórcio e sexualidade, o público pedia algo novo, foi nessa época que novos gêneros começaram a se mesclar com o jovem adulto e novas formas de criação começaram a prosperar. Neste período o autor R. L. Stine 's ganhou grande popularidade com seus livros da coleção “*Rua do medo*”, mesclando a vida adolescente com ícones de terror, esta coleção de livros também se tornou uma trilogia de filmes feitos pela plataforma de Streaming “*Netflix*”.



Figura 9: Capas da coleção de livros “Fear Street” de R. L. Stine

Fonte: Chicago Public Library, 2021.

A virada do milênio e a entrada nos anos 2000 também trouxe mudanças para o gênero de literatura jovem adulta, com várias obras conhecidas por todo o globo, em 1998 a saga já mencionada aqui, “*Harry Potter*” da autora J.K. Rowling começa a ser publicada, com seu último livro publicado em 2007, a saga “*Crepúsculo*” de Stephenie Meyer é lançada entre os anos de 2005 e 2008 e a trilogia da autora Suzanne Collins “*Jogos Vorazes*” publicada entre 2008 e 2010, com uma sequência publicada recentemente, em 2020. As três sagas citadas aqui se tornaram filmes de enorme sucesso, todas as três coleções foram escritas por autoras mulheres e as duas últimas citadas são protagonizadas por personagens femininas.

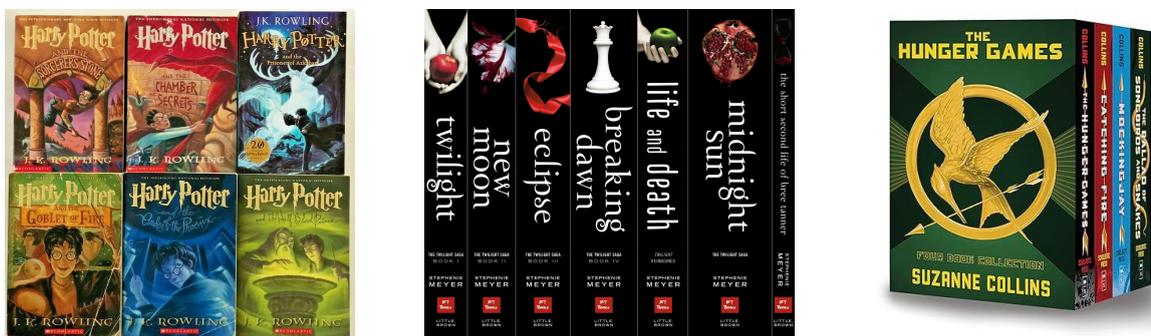


Figura 10,11 12: Capas da coleção de livros “Harry Potter” de J. K. Rowling, Capas da coleção de livros “Crepúsculo” de Stephenie Meyer e Capas da coleção de livros Jogos Vorazes ” de Suzanne Collins

Fontes: Ebay, 2022; Rakuten Kobo, 2022; Amazon, 2020

Através da história da literatura jovem adulta é possível observar como é importante a criação de livros que falem com o público jovem e que dialoguem assuntos complexos da atualidade, justamente por essa volatilidade e moldabilidade deste tipo de literatura é possível comunicar sobre protagonismo feminino, homossexualidade, diversidade, protagonismo negro, entre muitos outros assuntos.

Em uma entrevista com o intelectual especializado em literatura “*Young Adult*”, Michael Cart, que já foi o presidente da Young Adult Library Services Association e é o autor do livro “*Young Adult Literature: From Romance to Realism*”, fala um pouco sobre a importância do livro jovem adulto na construção do indivíduo. O autor diz que a literatura jovem adulta “é tanto uma janela quanto um espelho”, o espelho permite que o leitor se identifique com o

personagem e sinta uma parcela de segurança com sua própria realidade, já a janela promove empatia, pois o leitor observa os personagens e suas vidas e aprende um pouco sobre outras realidades.

Quando perguntado sobre algum livro do gênero que o autor gostasse especialmente por ser uma forma de aprendizado e construção de empatia, o entrevistado deu dois exemplos. O primeiro se chama “*Weetzie bat*” da autora Francesca Lia Block, em que é abordado o relacionamento entre dois adolescentes gays e o amor que floresce dessa relação, o outro livro é uma duologia chamada de “*Octavian Nothing*” pelo autor Matthew Tobin Anderson, em que aborda a vida de um jovem negro escravizado. O autor também aborda o aumento significativo de livros com temática LGBTQIA + na última década, trazendo o dado que em 2017 foram publicados 88 livros com o tema, 16 livros a mais que os publicados durante toda a década de 1990.

Figura 13 e 14: Capa do livro “*Weetzie Bat*” de Francesca Lia Block e Capa do livro “*Octavian Nothing*” de Matthew Tobin Anderson



Fontes: Amazon, 2024; Estante Virtual, 2024.

2.3.2.2 Protagonismo feminino na literatura jovem adulta.

Convergindo com a inserção de pautas políticas dentro da literatura jovem adulta, uma pauta que é vista cada vez mais presente na mídia, tanto em filmes, livros, séries de televisão, novelas, quadrinhos, etc, é o protagonismo feminino, histórias que abordam questões e vivências femininas para o público feminino.

A razão pela qual inserir pautas políticas e narrativas diversas na mídia é tão importante, é justamente para que meninas e mulheres se identifiquem com as histórias e se enxerguem em realidades, por vezes, mais esperançosas que as suas. Se enxergar em um personagem e se identificar com sua história, envolve o conceito de representatividade, algo bastante importante na literatura jovem adulta, em que o leitor precisa se identificar com o protagonista jovem e pode desenvolver empatia por situações antes não questionadas. “*Mesmo se as comunidades em si não forem diversas, o mundo é, e jovens precisam ter acesso a materiais que reflitam um retrato preciso sobre a sociedade global*” (Diaz, 2013).

Um exemplo de narrativa sobre representatividade feminina, através de uma história que molda personalidades ao longo dos anos, é o livro publicado em 1868 “Mulherzinhas” da autora Louisa May Alcott. Com sua mais recente adaptação em filme feita 151 anos depois do lançamento literário, o filme de mesmo nome da diretora Greta Gerwing de 2019 continua relevante e renova o interesse de garotas na narrativa, esta história que aborda a vida de quatro irmãs com personalidades distintas entre si consegue tocar leitoras até hoje e através de suas várias adaptações, podem ser observadas como a visão feminina foi mudando.

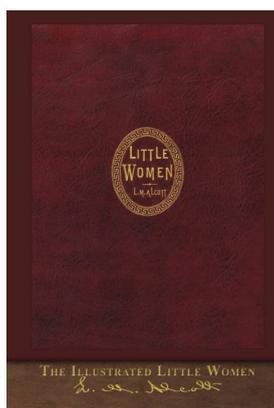


Figura 15: Capa do livro “Mulherzinhas” de Louisa May Alcott

Fonte: Amazon, 2024.

Diferente do que alguns leitores imaginam, a obra do século XIX foi extremamente inovadora e progressista para a época, com uma das personagens principais sendo uma mulher que prefere uma vida de trabalho e independência acima de uma vida conjugal, assim como a autora que durante sua vida jurou nunca casar. A influência do livro foi tão grande que a escritora e ativista Simone de Beauvoir diz que quando criança se identificou com “Jo”, a personagem aqui descrita, e criava jogos que imitavam o livro com sua irmã. Apesar da visão progressista do livro para uma sociedade de 1800, hoje lemos o original e conseguimos enxergar a realidade antiquada, ao final do livro até a personagem “Jo” encontra um amor romântico e se casa, e através das 6 adaptações feitas para o cinema é possível observar as evoluções feministas refletidas pelo público alvo. As primeiras adaptações foram no cinema mudo em 1917 e 1918, em 1933 uma adaptação a cores e com falas é realizada, refletindo o período da grande depressão e focando em uma história familiar, em 1949 outro filme é lançado, em 1994 uma das adaptações mais conhecidas estreia, com foco na personagem “Jo” destacando um papel feminino semelhante a vários filmes da época, e o último foi em 2019, conseguindo retratar as histórias das quatro mulheres e suas qualidades independente de preferências, traduzindo diferentes realidades de mulheres reais da época.



Figura 16: Coleção de imagens dos filmes de “Mulherzinhas”

Fonte: Screenrant, 2019.

Por meio dos filmes de “Mulherzinhas” são facilmente observadas as demandas feitas pelo público feminino ao se sentir representado pela mídia com o passar do tempo. Para evidenciar ainda mais como livros e filmes refletem as transformações feministas é só pesquisar listas de bestsellers ou visitar uma livraria e observar os mais famosos, livros como “Hunger Games”, “Sombra e Ossos”, “O Jogo dos tronos”, “Corte de Espinhos e Rosas”, “Os sete maridos de Evelyn Hugo”, podem centralizar temas menos subversivos, porém conseguem alcançar um número muito grande de leitoras abordando assuntos femininos através de personagens mulheres.

Outros exemplos de livros que acabam não alcançando tanto público quanto os bestsellers, porém conseguem abordar assuntos mais complexos e representar públicos mais diversos, são o livro “Dumplin’ ” da autora Julie Murphy, que narra a história de uma garota gorda com temas sobre auto aceitação e relacionamento entre mãe e filha, o filme adaptado tem a atriz Jennifer Aniston no papel da mãe, ganhadora de cinco globos de ouro. Outro título é “O mau exemplo de Cameron Post”, uma história sáfica que lida com o ultraconservadorismo no interior dos Estados Unidos e a “cura gay”, sua adaptação no cinema foi interpretada pela atriz Chloe Grace Moretz e levou o principal prêmio do júri no festival de Sundance.



Figura 17,18,19 e 20 : Capa do livro “Dumplin’” de Julie Murphy, Capa do livro “O mau exemplo de Cameron Post” de Emily M. Danforth, Imagem promocional do filme “Dumplin’” e Imagem promocional do filme “O mau exemplo de Cameron Post”

Fontes: Amazon, 2024.

Ainda no mundo literário, porém agora mais visual, o mundo dos quadrinhos e livros ilustrados também vem cada vez mais produzindo obras que abordam protagonismo feminino e diversidade, inclusive histórias latinas e produções brasileiras vem ganhando destaque por todo o mundo. Um exemplo de quadrinho que aborda protagonismo feminino é “Nimona” e “Lumberjanes” ambos do autor transexual ND Stevenson, outros exemplos são as coletâneas do autor Neil Gaiman, “Death: The High Cost of Living” e “Death: The Time of Your Life”.

Uma outra obra que merece grande ênfase para este trabalho por expressar representatividade feminina para leitoras jovens é “Mafalda”, o trabalho de tirinhas do cartunista argentino Quino que começou em 1964 se tornou tão icônico que o autor e semiótico Umberto Eco definiu Mafalda como sendo “uma heroína zangada que recusa o mundo

tal como ele é". A menina de cerca de seis anos se tornou símbolo argentino por contestar o mundo e abordar assuntos como desigualdade social, feminismo e capitalismo, ensinando crianças e adultos de forma acessível e humorística.



Figura 21: Tirinha de “Mafalda” do autor Quino

Fonte: O viajante, 2014.

Além de “Mafalda”, outra história que merece destaque por representar uma narrativa feminina bastante forte é o quadrinho “Persépolis” da autora iraniana Marjane Satrapi. A autobiografia que é uma obra de arte política por meio de história em quadrinhos narra sua infância em meio a revolução de 1979 que coloca o Irã em um regime xiita, o relato emocionado por ser intimista e sensível e cativa o leitor jovem a aprender um pouco mais sobre uma realidade totalmente diferente da sua.



Figura 22 e 23: Capa do quadrinho “Persépolis” de Marjane Satrapi e Imagem interna do quadrinho “Persépolis” de Marjane Satrapi

Fontes: Companhia das letras, 2019. Amazon, 2024.

Por fim, uma quadrinista brasileira que agrega com narrativas femininas no mundo das HQs clássicas como Marvel e DC, predominantemente dominada por artistas e autores homens, é a Bilquis Evelyn. A artista responsável pela arte das edições Rebirth da HQ da Mulher Maravilha, personagem nomeada como Embaixadora Honorária para o Empoderamento das Mulheres e Meninas pela ONU, comenta que a personagem é um farol para pequenas leitoras que começam a se interessar por quadrinhos, lembrando seus símbolos igualdade e justiça. A seguir a imagem de capa, feita pela artista Bilquis, da primeira edição da história de Wonder Girl brasileira, Yara Flor.



Figura 24: Capa do quadrinho da DC “Mulher Maravilha” de Bilquis

Fonte: Comic odyssey, 2024.

2.3.3 História da arte brasileira.

Entendendo que o projeto aqui desenvolvido irá elaborar um livro interativo e ilustrado para o público jovem adulto, tentando corroborar com a produção de livros ilustrados não somente para crianças, agora é preciso abordar e explicar sobre o conteúdo em si, o tema principal que será passado nos textos e imagens, este será história da arte no Brasil. Neste momento, é necessário contextualizar a razão pela qual foi escolhida a temática da história da arte brasileira para jovens adultos, que já tiveram contato com o conteúdo durante a formação acadêmica, porém muitas vezes não tem interesse no assunto, nem no mundo das artes nem no mundo da história, e consecutivamente podem não ter interesse em livros ilustrados sobre, por vezes acharem infantil.

Em outubro de 2019 o artista contemporâneo mundialmente prestigiado Banksy abriu uma loja online em que pessoas poderiam se cadastrar em uma lista para conseguir talvez adquirir uma de suas obras de arte, porém o critério de avaliação para escolher quem poderia comprar o artefato seria responder uma pergunta “*Por que arte importa?*”. Então, essa é a primeira questão que deve ser abordada para o projeto, qual a importância de criar um projeto sobre arte.

Gross Domestic Product

The homewares brand from Banksy™



Banksy™ Clock



Banksy™ Met ball



Banksy™ Clutch bag

Figura 25: Produtos do site “Gross Domestic Product” do artista Banks

Fonte: Gross Domestic Product, 2024.

Para entender a importância da arte e do estudo de arte na formação de um indivíduo foram analisados dados coletados em pesquisas do Instituto Estadunidense sobre saúde na

adolescência, “Add Health- National Longitudinal Study of Adolescent to Adult Health”. De acordo com os dados coletados pelo instituto, cada ano a mais em que um adolescente estuda alguma forma de artes é vista uma diminuição significativa em 20% das suas chances de ser suspenso ou retirado da escola. As chances de um adolescente envolvido com estudo de música consumir álcool diminui em 26% e consumir drogas pode diminuir 24%.

Outrossim, na vida adulta, foi observado que pessoas envolvidas no mundo das artes, ou que já estudaram artes durante a adolescência, são 55,38% mais prováveis de frequentar uma universidade, comparado a pessoas que não estudaram artes.

Com a certeza de que estudar arte durante a formação e transição entre adolescência e vida adulta é vantajoso para aspectos mais objetivos na vida de um jovem, é essencial abordar os aspectos subjetivos que beneficiam a vida de um jovem ao estudar ou estar em contato com arte. A adolescência, como movimento de transição, é uma fase de descoberta de identidade e consecutivamente criação de personalidade, por isso, é tão importante o estudo de arte nesta fase de descobertas, através do estudo artístico e da criação, um jovem consegue desenvolver sua identidade de forma mais saudável e mais diversas.

“A adolescência não é um período de conclusão, mas de crise e amadurecimento do pensamento. No que tange à forma superior de pensamento, acessível à mente humana, essa idade é também transitória, e o é em todos os outros sentidos.” (Vygotsky, 2001, p. 229).

A partir de literatura e criação artística adolescentes conseguem explorar suas fantasias em ascensão e também utilizar uma imaginação fértil como a de crianças, porém com interesses mais abstratos e menos infantis, dessa maneira, existe a possibilidade de construir narrativas próprias sobre sua vida e sobre sua existência, descobrindo uma nova identidade e o mundo em sua volta, podendo criar empatia e se juntar a novas comunidades.

Se este jovem for capaz de parar e observar o mundo a sua volta, este vai perceber que o mundo das artes circunda a realidade de todas as pessoas, um grafite na rua, uma marca efêmera feita por um indivíduo que sentiu a necessidade de se expressar, uma música no rádio, em que tiveram tantas pessoas trabalhando junto para criar uma melodia que provoque sensações, ou até um filme, com o figurino, os cenários, roteiro e direção, se este jovem conseguir captar os movimentos artísticos ao seu redor e se sentir cativado por eles para aprender mais, história da arte pode ser um dos caminhos mais frutíferos nessa pesquisa.

Com o intuito de criar sua própria identidade, além de estudar arte em suas diversas linguagens como música, cinema, poesia, artes visuais, desenho, pintura, dança, etc, o estudo da história da arte também pode expandir os horizontes do desenvolvimento na identidade de um jovem adulto, com o estudo de movimentos artísticos e o entendimento destes ao passar da história humana, o estudante pode se identificar com algum artista ou criar algo novo com embasamento técnico.

Outro ponto de interesse na escolha pelo tema histórico sobre arte, são as características de cada movimento ao passar dos movimentos históricos, afinal, da mesma maneira que a vida influencia arte, arte consegue influenciar a vida, então ao estudar história da arte brasileira,

um jovem consegue dispor de conhecimentos sobre o país, sobre as mudanças históricas, e sobre vida e as sensações das pessoas que viveram cada mudança.

Uma obra de arte tem a capacidade de evocar emoções e mover pessoas, por isso peças de arte possibilitam a criação de movimentos sociais. Existem diversos exemplos poderosos de artistas que viram injustiças ou rupturas sociais e através dessa vivência conseguiram criar algo que tocou outras pessoas e mobilizou novos grupos sociais. Um exemplo de obra que ajudou no movimento anti-guerra e conseguiu aumentar a consciência das atrocidades que aconteceram durante a guerra civil espanhola é o quadro de 1937 “*Guernica*” de Pablo Picasso, com 349 centímetros de altura e 776 de largura representa o bombardeio da cidade, com a mistura de elementos vanguardistas e expressões barrocas.



Figura 26: Quadro “Guernica” do artista Pablo Picasso

Fonte: Wikiart, 2016.

Por último, a escolha entre o artefato livro objeto para abordar história da arte não é por acaso ou por preferências pessoais, a liberdade de criação que um livro objeto e livro ilustrado traz se encontra perfeitamente com a as manifestações artísticas diferentes que devem ser representadas em um livro sobre história da arte e seus movimentos distintos. Através das novas ferramentas que vem com um livro objeto a interatividade entre usuário e arte se torna possível, dessa forma, o jovem se sentirá imerso no movimento de cada época e também pode se interessar mais do que com um livro tradicional, que provavelmente já entrou em contato em sua formação acadêmica, desse modo podendo ser despertado um interesse novo.

Com a determinação de que o livro objeto ilustrado será focado no público jovem adulto e irá abordar o tema história da arte brasileira, como será a narrativa deste para conseguir prender o interesse do leitor, da melhor maneira possível?

2.3.3.1 Romance de formação

A forma de narrativa do livro para contar sobre os movimentos artísticos transcorridos durante a história brasileira foi escolhida com o intuito de simplificar o conteúdo pesado da história complexa do país. Desse modo, a ideia inicial seria focar na história de uma família brasileira abordando as histórias das personagens através das gerações, e por meio da

criação dessa família e de seus personagens, conseguir contar também sobre a realidade brasileira de cada época através dos movimentos artísticos de cada época.

Portanto, o leitor consegue entender sobre história da arte brasileira, através de uma história interessante com personagens interligados por um laço familiar, com o intuito de aproximar o leitor do conteúdo histórico, de forma mais leve.

Com essa primeira ideia desenvolvida, foram pesquisadas outras obras que partiam da mesma linha narrativa, como o livro do autor colombiano Gabriel Garcia Marques, “100 anos de solidão”, em que através da história da família Buendía e da cidade de Macondo, entendemos um pouco sobre a história da Colômbia, e a saga de sete volumes “O tempo e o vento” do brasileiro Érico Veríssimo, que aborda a formação do Rio Grande do Sul.

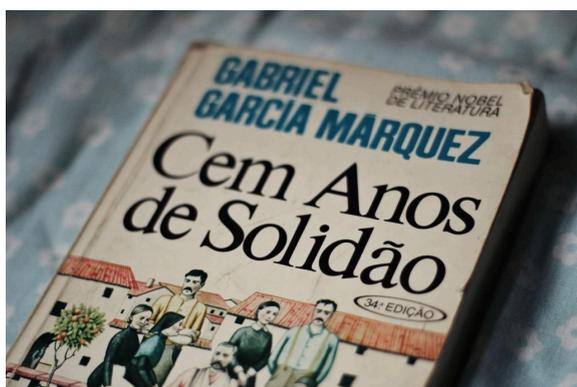


Figura 27 e 28: Capa do livro “Cem anos de Solidão” de Gabriel García Márquez e Capas da coleção de livros “O Tempo e o Vento” de Érico Verissimo

Fontes: Biblioteca de São Paulo, 2017. Amazon, 2024.

A partir da análise de livros que conseguem transmitir a história da formação de povos, estados e culturas, por meio de narrativas familiares, foi possível encontrar o termo literário “*Romance de Formação*”, ou “*Bildungsroman*”, termo primário alemão que originou o português. O gênero literário “*Bildungsroman*” começa a ser criado na Alemanha por volta do final do século XVIII e começo do século XIX, momento em que a classe burguesa inicia sua ascensão e clama por obras que representassem seus dramas, nesse momento a burguesia se enxerga no livros de ficção que caracteriza seus ideais, os romances.

Em 1810 o termo, supostamente, é utilizado pela primeira vez pelo professor Johann Karl Simon Morgenstern, que associa “*Bildungsroman*” ao livro de Johann Wolfgang von Goethe, “*Os anos de aprendizado de Wilhelm Meister*”, caracterizando obras em que o protagonista tem seu mundo mudado por ações exteriores, ao contrário do das epopeias. No livro de Goethe o protagonista jovem abandona sua casa, enfrenta várias adversidades, porém evolui com instrutores e mentores, para voltar a sua família, iniciando sua vida adulta.

Apesar de romances de formação normalmente estarem relacionados a tramas em que o foco é o desenvolvimento do personagem principal desde sua infância até vida adulta, o pensador russo Mikhail Bakhtin (1892-1938) divide o gênero em cinco tipos, sendo que um deles é melhor encaixado aqui neste trabalho. De acordo com o autor os cinco tipos são: 1 que utiliza ciclos para construir a temporalidade; 2 que conduz o protagonista à desilusão

diante do mundo; 3 que é biográfico; 4 que é didático-pedagógico; e 5, considerado o mais importante, que é o realista ou “[...] *aquele em que a evolução do homem é indissolúvel da evolução histórica*” (BAKHTIN, 1997, 240). Este se diferencia dos outros 4 por acompanhar um mundo que está em constante mudança assim como o desenvolvimento do personagem principal, sendo formado cenário e personagem juntos.

Resumidamente, o estilo que será abordado na literatura desenvolvida aqui neste projeto irá seguir o subgênero do termo Romance de formação que constroi ao mesmo tempo ambiente e personagem, neste projeto, serão desenvolvidos tantos os personagens de uma família, quanto os movimentos artísticos históricos que ocorreram na construção do país Brasil. Outro livro que foi estudado como referência para o projeto desenvolvido foi a obra brasileira “*Macunaíma*” do autor modernista Mário de Andrade em 1928, um livro que consegue de forma extremamente única contar a história do Brasil, principalmente de aspectos mais subjetivos culturais, por meio de metáforas míticas, enquanto o leitor acompanha a história do personagem Macunaíma, “*o herói sem nenhum caráter*”, uma representação, também com toques fantásticos, do povo brasileiro. Além das características similares ao projeto, em relação ao gênero literário de “*Macunaíma*”, o livro também foi estudado por estar relacionado com a qualidade artística abordada pelo autor, o livro é quase como uma obra de arte ou manifesto modernista, sendo uma esponja do momento artístico em que foi desenvolvido, assim como se pretende realizar com este projeto, realizando um material diferente para cada movimento artístico.



Figura 29: Capa do livro “*Macunaíma*” de Mário de Andrade

Fonte: Antofágica, 2022.

A obra brasileira modernista segue a vida de um homem indígena que interage de forma sexual ou agressiva com mulheres durante a trama, porém como o livro aborda suas temáticas quase como fantasia, como já foi citado aqui previamente, essas interações não possuem o mesmo peso que teriam caso a obra tivesse diferente abordagem, mesmo que o foco narrativo continue sendo por perspectiva masculina. As outras duas obras citadas como referências, a colombiana “*100 anos de solidão*” e a brasileira “*O tempo e o vento*”, acompanham tanto a vida de homens e a vida de mulheres, afinal seguem a história de famílias, desse modo, tendo personagens femininas muito marcantes que transformam as linhagens. Para elucidar a importância e destaque que essas personagens femininas tiveram no desenvolvimento de ambos os livros descritos, a personagem de “*O tempo e o vento*” Ana

Terra, se tornou protagonista de um filme em 1971 com o nome de “*Ana Terra*”, dirigido por Durval Garcia, conseguindo cativar leitores a irem aos cinemas assistirem uma narrativa feminina de uma mulher que contradiz a família, explora sua sexualidade e luta por sua vida, conseguindo ao final um pouco de independência.

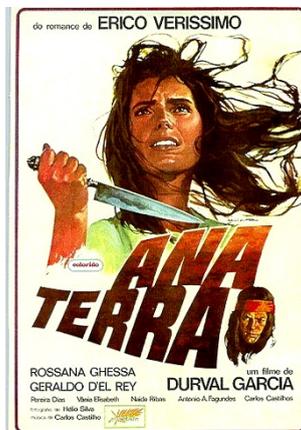


Figura 30: Imagem promocional do filme “*Ana Terra*” de Durval Garcia

Fonte: Wikipédia, 2023.

Apesar de existirem personagens mulheres deveras importante e extremamente fortes em ambas histórias que abordam romances de formação e famílias, em nenhuma das duas o foco é somente nas personagens femininas e ambas foram escritas por autores homens, esse foi um dos motivos para a criação deste projeto literário que segue o desenvolvimento de uma família e a criação de uma nação, porém com o foco nas mulheres desta família, seus pensamentos e suas vidas.

2.3.3.2 Mulheres na arte

Outro porque em focar nas mulheres para este projeto é a importância de representar mais artistas mulheres no Brasil, conforme os estudos feitos para entender os movimentos artísticos no país é facilmente percebido que somente após o modernismo, com artistas como Tarsila do Amaral e Anita Malfatti, que mais mulheres começaram a ser vistas como produtoras de arte em si, antes deste movimento da década de 1920 é difícil até encontrar referências de pintoras, desenhistas, esculturas, etc.

Pré modernismo já existiam artistas mulheres que conseguiram prestígio em vida, vivendo de sua própria criação de arte e ganhando prêmios até fora do país, porém, em grande parte, essas artistas foram esquecidas pela história no Brasil. Mesmo a artista Anita Malfatti poderia ter sido esquecida, quando em 1917 o autor Monteiro Lobato publica um artigo atacando a artista e suas obras vanguardistas de nus masculinos com o título “*Paranoia ou Mistificação?*”



Figura 31: Obra “Torso/ Ritmo” de Anita Malfatti

Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural, 2024.

Com o decorrer dos estudos relacionados a mulheres e história da arte no Brasil é inegável observar os esforços feitos para prevenir que mulheres alcançassem o título de produtoras de arte em si. Além do evento citado entre Monteiro Lobato e Anita Malfatti, uma artista que acabou entrando em processo de esquecimento é Yolanda Mohalyi, pintora húngara naturalizada brasileira que se destaca nas pinturas abstracionistas no Brasil em 1950 e 1960, o processo de esquecimento da artista foi descrito no artigo “*Mulheres: Arte, Artesanato, Design*” de Ana Mae Barbosa, em que sua história é comparada a do artista da mesma época Samson Flexor, mesmo com seu trabalho considerado por vinte críticos e artistas entrevistados como inferior comparado ao trabalho de Mohalyi, esta que foi premiada muitas vezes na bienal de São Paulo, está esquecida comparada as lembranças, exposições e livros publicados sobre Flexor.

Um último exemplo de artista que teve sua história negligenciada por muito tempo no Brasil, mas devido a interferência masculina seu trabalho ganhou novos admiradores foi a escultora, desenhista, gravurista, pintora e escritora de Minas Gerais, Maria Martins. Seu trabalho foi bastante premiado em 1950, porém já em sua morte é descrito como a desmontagem de sua residência foi feita com descaso, sendo detalhado que vários papéis foram jogados fora da artista.

Mas como Maria Martins quase foi esquecida se, recentemente em 2021, em um dos maiores museus do Brasil, o MASP, foi feita uma exposição “*Desejo Imaginante*” só com obras da artista. Essa pergunta é facilmente respondida com a observação que seu trabalho voltou a estar em voga, quando especialistas europeus descobriram que a brasileira teve um envolvimento amoroso com o artista Marcel Duchamp, como consequência, críticos de arte voltaram a visitar as obras da mulher brasileira.

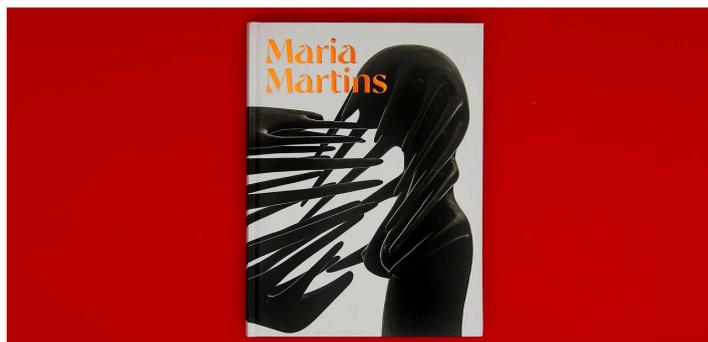


Figura 32: Imagem da exposição da artista Maria Martins no MASP
Fonte: MASP, 2021.

Além de observar como artistas mulheres foram constantemente esquecidas durante a história da arte no Brasil, é visível que ao redor do mundo a entrada de mulheres no campo das artes já é muito mais difícil que a entrada de homens. No Brasil somente em 1893 com a República mulheres poderiam legalmente adentrar a instituição acadêmica mais importante para arte no Brasil, a Escola Nacional de Belas Artes.

Apesar da proibição por lei no Brasil de mulheres estudarem arte, é fácil analisar que arte está entremeada na vida de mulheres durante toda história, sempre foi da capacidade feminina o bordado, a costura, a gravura, e em famílias mais abastadas seria até requerido que jovens soubessem pintar ou tocar instrumentos, sempre tendo suas vidas ligadas ao mundo artístico, por mais que impossibilitadas de criar e estudar arte.

Cada nova conquista feminina no mundo das artes consegue democratizar um pouco mais esse universo e abrir portas para futuras artistas mulheres, por isso o intuito de focar em histórias femininas e artistas mulheres neste projeto é justamente contribuir com essas conquistas, criar um livro que aborda história da arte brasileira pode despertar o interesse em jovens mulheres e trazer mais artistas mais informadas para este mundo.

O coletivo de artistas feministas “Guerrilla Girls” faz uso de manifestações artísticas através de posters, outdoors e performances para questionar o quanto museus e galerias ainda excluem mulheres e outras minorias. Abaixo uma das obras criadas pelo coletivo que questiona a presença feminina em museus, “Mulheres precisam estar nuas para entrarem no Met. Museum?” está escrito em destaque, Met. Museum é o museu metropolitano de arte localizado no Central Park na cidade de Nova York, abaixo escrito em letras menores: “Menos de 5% dos artistas na seção de arte moderna são mulheres, mas 85% são nus femininos.”.



Figura 33: Obra do coletivo de artistas Guerrilla Girls
Fonte: Uol, 2017.

2.4 COLETA DE DADOS

Depois de conseguir entender por completo o problema do projeto e destrinchar suas características, se torna possível a investigação de outras obras para que seja feita a análise de similares, desse modo, a autora consegue observar o que já existe no mercado e o que ainda carece, para que, por fim, conseguir criar um projeto que contemple sua ideia da melhor maneira possível e aborda novas soluções antes não pensadas.

2.4.1 Análise de similares

Com a pesquisa feita na concepção do problema foi possível analisar obras relacionadas com a ideia em desenvolvimento, dessa maneira, alguns livros começam a ser analisados, além destes, também foram pesquisadas pela internet e em conversas com a orientadora outras obras que poderiam incentivar a criatividade e despertar novas ideias. Após a coleta foi realizada o quadro abaixo com 21 livros, feita para facilitar a divisão entre livros e entender como as referências podem ajudar o projeto. Foram divididos entre similares de conteúdo ou similares de forma, e depois divididos entre critérios abordados na etapa de componentes do problema, estes sendo: Romance de formação; História da arte; sobre Arte ou sobre um Artista; Livro ilustrado; Livro objeto; Quadrinho; e temática sobre Protagonismo Feminino.

	Similares de Conteúdo	Similares de forma
Romance de formação	<ul style="list-style-type: none"> • Macunaíma, Mário de Andrade. • O Tempo e o Vento, Érico Veríssimo. • 100 anos de solidão, Gabriel Garcia Marques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Heimat:Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história, Nora Krug.
História da arte	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre arte brasileira: da pré -história aos anos 1960, Fabiana Werneck Barcinski. • Breve história das artistas mulheres: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas, Susie Hodge. 	<ul style="list-style-type: none"> • The history of western art in comics, Marion Augustin. • The women who changed art forever: Feminist art, Valentina Grande.
Arte/ Artista	<ul style="list-style-type: none"> • O livro da arte, 	<ul style="list-style-type: none"> • Black Dog: Os sonhos de Paulo

	Globo Livros.	<p>Nash, Dave McKean.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edward Hopper: the story of his life, Giovanni Scarduelli. • Gauguin: The other world, Fabrizio Dori.
Livro Ilustrado		<ul style="list-style-type: none"> • Black Dog: Os sonhos de Paulo Nash, Dave McKean. • A Chegada, Shaun Tan. • Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história, Nora Krug.
Livro Objeto		<ul style="list-style-type: none"> • A cidade e seus pecados, Machado de Assis. • Correio Amoroso: 20 cartas sobre paixões, encontros e despedidas, Oficina Raquel. • Queria ter ficado mais, Cecilia Arbolave.
Quadrinho	<ul style="list-style-type: none"> • Macunaíma em quadrinhos, Ângelo Abu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implacáveis: Como nós conquistamos o mundo e Por que o mundo não é justo, Yuval Noah Harari. • Ópera Negra, Clara Chotil. • A caixa de areia, ou, eu era dois no meu quintal, Lourenço Mutarelli. • The history of western art in comics, Marion Augustin. • The women who changed art forever: Feminist art, Valentina Grande.
Protagonismo feminino	<ul style="list-style-type: none"> • Breve história das artistas mulheres: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas, Susie Hodge. 	<ul style="list-style-type: none"> • The women who changed art forever: Feminist art, Valentina Grande. • Madeleine, resistente: 1. a rosa engatilhada, Dominique Bertail, Madeleine Riffaud, Jean-David Morvan.

Quadro 2: Cruzamento entre tipos de literatura, similares de conteúdo e de forma

Fonte: Autora, 2024.

Com a análise geral de todas as referências literárias que foram abordadas no projeto, foi possível entender não somente o que já existe no mercado e o que ainda precisa de

produção, mas também o que o mercado e o público alvo espera deste produto no campo do design, então, a partir da distribuição dos livros e melhor análise destes, foram criados novos critérios para serem melhor analisados pelo olhar de designer e para o olhar do usuários. Este critérios são:

Tipografia: Uma das propriedades mais importantes de um livro, mesmo este sendo ilustrado ou quadrinho, é a tipografia, além de analisar os diferentes tipos de tipografia presente em uma obra literária, estes sendo de texto, display, com serifa ou sem, também devem ser observadas as características mais particulares de cada fonte para cada formato. A tipografia para textos longos de livros clássicos sem imagem tendem a ser mais tradicionais, com serifa e com forma simples, justamente para facilitar a leitura e não cansar o indivíduo, até os títulos de capítulo tendem a não se destacar neste gênero de livros. Para livros ilustrados é possível explorar de maneira mais extensa diferentes tipos de tipografia, até as para texto podem ter detalhes mais complexos, isso pois neste tipo de livro os textos são normalmente mais curtos, já para títulos, a tipografia pode ter imensa variedade, com importância menor para para legibilidade. O que mais determina a tipografia neste tipo de livro é a idade, existem atributos tradicionalmente utilizados para o público infantil, o maior consumidor de livros ilustrados.

Para concluir é interessante também observar que tipografia nos quadrinhos é deveras importante, tipicamente esta costuma ser mais simples, assim como em livros clássicos, os motivos são: não chamar atenção a mais que as imagens, que por vezes contam até mais da história que as falas, e também ter alta legibilidade, para que possa ser menor e encaixar-se nos balões utilizados em quadrinhos. Outra opção interessante no mundo dos quadrinhos é contar as histórias somente pelas imagens, ações e cenários ilustrados, dessa maneira, sem precisar de falas ou contextos, assim como em um filme mudo.

Paleta de cor: O elemento cromático é um dos principais em uma ilustração, logo, este elemento é essencial para a criação de livros ilustrados e quadrinhos, já que a base deste tipo de livro são ilustrações. A partir deste princípio será de extrema importância a análise dos livros referência para conseguir desenvolver um projeto agradável esteticamente, as opções de paleta de cor são praticamente infinitas e não conseguir criar um conjunto coeso e conciso pode atrapalhar muito na legibilidade do projeto.

Para esta etapa da análise a base utilizada serão princípios de teoria da cor, levando em consideração a combinação entre cores segundo o círculo cromático, combinações entre análogas e complementares, o equilíbrio e a harmonia entre cores, e o contraste. Outro aspecto da teoria é a relação entre psicologia e cor, pensando na cultura dos leitores que vão consumir a obra, e por fim a temperatura do tom, se uma cor é quente ou fria influencia muito como a arte será recebida, cores frias tendem a remeter sensações de tristeza e cores quentes remetem sentimentos de agitação.

Em livros tradicionais normalmente são utilizadas paletas com poucas cores, também para facilitar o máximo possível a legibilidade e leiturabilidade do texto, elemento principal dessas obras, normalmente nestes livros a parte em que cor é mais explorada é a capa. Para quadrinhos e livros ilustrados existe muita variedade, as ilustrações podem ser acromáticas, utilizando uma escala de cinza, conseguindo atribuir volume e construir detalhes com as variedades de tonalidade da cor cinza, desde o branco puro até o preto puro.

Existem paletas de cor monocromáticas, que fazem o mesmo uso da estratégia da escala de cinza, só que com a escala de uma cor determinada, utilizando uma combinação desde o branco puro até a cor escolhida em sua forma mais concentrada. A última possibilidade são as paletas policromáticas, ou seja, com várias cores, neste momento é importante criar coesão entre as páginas e cenas, e poder criar um livro que faça sentido como obra completa.

Formato: Um projeto editorial executado por completo envolve a maneira como o leitor observa o livro ou interage com o mesmo até de longe, sem abri-lo, suas primeiras impressões, por isso o formato de uma obra literária é tão importante. Ao estudar o consumidor para cada projeto é possível identificar particularidades de cada mercado, como exemplos, livros de arte, com imagens impactantes, pouco texto e com o foco imagético, costumam ter formatos maiores que o padrão, remetendo a livros que completam uma decoração.

Existem três formatos padrões no mercado editorial que normalmente são utilizados, levando em consideração a largura e altura, existe o formato Retrato, de altura maior que largura, o mais comum, Paisagem, com altura menor que largura, e Quadrado, em que a altura e largura se igualam, estes costumam ser os mais raros, caracterizando um projeto editorial diferente desde o início.

Capa: Como foi exposto ao comentar sobre formato, a capa é um dos elementos mais importantes de um livro, o exterior de uma obra cria expectativa no leitor, e essas expectativas podem ser frustradas ou motivadas, o ditado clássico “Não julgue um livro pela capa”, resume perfeitamente o quanto a capa de um livro é importante.

Existe uma imensidão de possibilidades de criação de capas no mercado editorial, desde obras tradicionais até os livros ilustrados e quadrinhos, também existe a possibilidade da alteração da arte de capa a cada edição de um livro, isso é muito visto em livros clássicos ou best-sellers, o que torna a possibilidade de criação ainda maior.

A capa de um livro vai muito além de informar o leitor ou proteger um livro, além de carregar título e autor, este primeiro contato com livro convida o leitor a conhecê-lo, uma boa capa pode convencer um leitor mesmo sem se interessar muito pela sinopse tanto quanto uma capa pouco atrativa ou má pensada pode afastar o leitor de um miolo interessante.

A capa de livros ilustrados e quadrinhos tendem a ser ilustrados e seguir o mesmo estilo do desenvolvido dentro da obra, dessa maneira mostrando ao público o que será visto durante a história.

Acabamento: Assim como o formato de um livro, seu acabamento também provê a conclusão e o fechamento de um bom projeto de design, um projeto completo, dessa maneira conseguindo imergir o leitor na história por todos os aspectos.

O acabamento de livros especifica técnicas utilizadas para criar diferentes estilos, essas técnicas podendo ser: recortes especiais, impressão em relevo, aplicação de verniz, hot stamping, aplicação de textura e/ou cheiro, aplicação de efeitos de imagem digitalmente etc. O mais comum novamente é que o acabamento de um livro seja o mais simples e tradicional possível, muito também em virtude do custo que algumas dessas técnicas implicam na produção da edição, porém existem públicos que clamam por acabamentos diferenciados. O público infantil é o que mais se beneficia de técnicas diferentes em acabamentos, com livros interativos educacionais que conseguem prender a atenção de uma criança, porém os livros objetos, neste projeto abordados, dependem de acabamento diferenciado, sem essa característica do projeto, provavelmente não poderão ser considerado interativos, não podendo ser considerados como objeto.

Estilo da arte: O estilo dos grafismos, ilustrações ou imagens desenvolvidas em uma obra devem ser levados em consideração como um todo ao elaborar um projeto editorial, mesmo que destoantes entre si, algo tem que ligá-los e criar coesão por todo o livro.

Neste universo também existe uma variedade de estilos e possibilidades muito grande, varia normalmente com a idade do público alvo que consome o material e varia de acordo com o artista criador que consegue exprimir seu estilo nas ilustrações. Os infantis tendem a ter ilustrações mais simplificadas, com muitas cores e formas básicas, porém livros clássicos com poucas ilustrações tendem a trazer imagens em preto e branco com características mais realistas e formas mais complexas.

Porém, editoras mais novas com propostas diferenciadas trazem projetos que intercalam arte com literatura, independente do mercado editorial tradicional escolhem ilustradores com estilos muito próprios que conversam com o texto mais subjetivamente, expandindo ainda mais a possibilidade de criação.

Para os quadrinhos a tendência é também existir grande variedade estilística, variando com o tipo de mercado de quadrinho, quadrinhos de super heróis como as editoras Marvel ou DC carregam um estilo próprio com anatomia exagerada e cores saturadas, e com o estilo de arte do artista, quadrinistas renomados ficaram conhecidos e são contratados por terem estilos específicos, tendo até seus estilos copiados por outros quadrinistas mais novos.

Vínculo textual-imagético: Para livros ilustrados e quadrinhos o vínculo entre texto e imagem é um dos fatores mais importantes para a construção do projeto, como equilibrar de maneira coesa e conjunta um texto e uma imagem pode ser muito difícil e deve ser bem

planejado, a melhor maneira de construir este vínculo é criar imagem e texto ao mesmo tempo, levando em consideração o planejamento feito inicialmente. Para a análise dos similares será levado em consideração a categorização de Lindem:

Relação de redundância, Relação de colaboração, Relação de disjunção.

Interatividade: Em um projeto literário não são obrigatórias ferramentas lúdicas, porém em livros objetos isso é o que os define, interatividade pode vir em níveis dependendo do projeto, normalmente em obras infantis para primeira infância os livros têm alto grau de interatividade, conforme a criança cresce a interatividade vai diminuindo, por vezes focando mais na personalização do que interação por técnicas de aplicação.

Difícilmente são encontradas obras de literatura tradicional com grau de interação avançada, justamente por isso projetos que agregam interatividade são o diferencial no mercado, agregando muito na experiência do leitor.

2.4.1.2 Similares de conteúdo

Na procura por similares ao projeto que cria com o tema: História da arte brasileira contada através das mulheres de uma família, foram escolhidos seis livros, nesta primeira etapa em que serão abordados os similares de conteúdo foram priorizadas 3 obras que se relacionam muito mais com a trama do que com a forma que o livro terá.

Logo, foi escolhido um livro com formato tradicional que aborda a narrativa de romance de formação na América Latina, um com formato não convencional de história em quadrinhos sobre formação do Brasil e um sobre história de artistas mulheres.

Ao final da análise pode ser observado um quadro de comparação entre as obras avaliadas, seguindo os critérios anteriormente descritos.

1. 100 anos de solidão, Gabriel Garcia Marques.



Figura 34 e 35: Capa do livro “Cem anos de Solidão” de Gabriel García Márquez e Ilustração da árvore genealógica do livro “Cem anos de solidão” de Eduardo Foresti

Fontes: Leitor dos sonhos, 2022. Instagram, 2017.

Através de elementos fantásticos, o autor Gabriel García Márquez (1928) narra a história da família Buendía durante várias gerações e o surgimento e desenvolvimento da cidade de Macondo, que por si simboliza a Colômbia, terra natal do autor.

O romance de formação que também é realismo fantástico reúne momentos da história do próprio autor com passagens históricas colombianas na forma de uma história mágica com ocasiões vindas de um livro de fantasia, os próprios nomes da família propositalmente confundem o leitor e criam uma narrativa cíclica fantástica.

O foco na família desde os primogênitos, José Arcádio Buendía e Úrsula Iguarán, até o fim da família com Aureliano Buendía, consegue personificar a história do país Colômbia através dos personagens que moldam a cidade de Macondo e participam de todas as transformações importantes de cada geração.

A obra consagrada serviu como grande fonte de referência para a criação da narrativa do projeto desenvolvido e os elementos fantásticos, personagens extremamente humanos e repetição de nomes pela família foram elementos utilizados pela autora do projeto.

A edição escolhida é comemorativa de 50 anos de publicação da editora Record, a capa é dura e também tem acabamento diferenciado, com relevo que parece um acolchoado, na capa também estão presentes dois tipos diferentes de aplicações, um brilho vermelho nas formigas e uma película brilhante na borboleta. O título da obra vem em uma cinta que

abraça o livro, portanto a capa do livro traz somente a ilustração, a fonte do título é uma mescla de fonte em caixa alta e baixa, sem serifa.

O texto faz uso de capitulares que marcam o começo dos capítulos e a fonte é simples, tradicional e serifada.

2. Macunaíma em quadrinhos, Ângelo Abu e Dan X.



Figura 36 e 37: Capa do quadrinho “Macunaíma” de Angelo Abu e Dan X e Página interna do quadrinho “Macunaíma”

Fonte: Editora Peirópolis, 2016.

A obra modernista de Mário de Andrade “Macunaíma” já foi contada e recontada diversas vezes, o livro tem incontáveis edições, já foi filme, já foi peça e para este projeto é analisado como história em quadrinhos. A história narra a vida do personagem principal indígena Macunaíma, conhecido como herói sem nenhum caráter, que sai da floresta amazônica onde nasceu e vai até São Paulo enquanto sua vida passa por mudanças que se assemelham às transformações vividas pelo povo brasileiro.

Nesta edição em quadrinhos, os ilustradores Ângelo Abu e Dan X constroem uma obra a partir da visão de Mário de Andrade, optando por focar nas descrições do autor ao invés de seus entendimentos pessoais construídos muito pelo filme, que se integrou no imaginário popular. Os criadores utilizaram referências de diversos artistas, inclusive modernistas brasileiros, referências como Carybé, Tarsila do Amaral, Picasso, Miró, entre outros, para construir o estilo de arte do quadrinho como embasamento.

Ao final do livro os ilustradores também fizeram a adição de uma história a mais, incluindo o próprio autor Mário de Andrade em sua obra, esta parte foi chamada pelos autores de

“Antropofagofagia”, como se criassem a fagia do antropófago, fazendo o mesmo que os modernistas, reunindo uma série de referência culturais para criar algo ainda maior. Da editora Peirópolis o livro vêm com capa comum em brochura com ilustrações iguais às da história, com foco nas cores quentes e no preto, que destaca o título na parte central. As ilustrações remetem às referências estudadas pelos autores, com traço que lembra pincel, mais livre e abstrato que faz juz as descrições psicodélicas do autor modernista, as cores focais são as primárias, com adição do verde.

A tipografia assim como o traço das ilustrações remete a algo feito a mão, nos títulos a tipografia é mais grossa com seu caráter de traçado mais perceptível, podendo estar em Bold, e nas falas e narrações a tipografia é mais fina, aumentando a legibilidade da história.

3. Breve história das artistas mulheres: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas, Susie Hodge.



Figura 38: Capa e contracapa do livro “ Breve história das artistas mulheres: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas” de Susie Hodge

Fonte: Amazon, 2024.

Nesta obra que se intitula guia de bolso, a autora britânica Susie Hodge escolhe abordar história da arte pela visão de artistas mulheres, passando por avanços que mulheres conquistaram na luta pela igualdade de gênero no mundo das artes, e pelas contribuições que artistas mulheres fizeram em movimentos artísticos até então predominantemente masculinos. No livro também são abordadas as histórias e trabalhos de artistas esquecidas ou ofuscadas, que começam a ter sua importância.

Pela editora Olhares a divisão do livro é observada pelo sumário tradicional, simples e longo, é dividido em quatro categorias: principais movimentos, obras, inovações e temas. A divisão do livro porém se torna informal com a escolha de leitura, o leitor pode começar por onde preferir, nas áreas de movimentos, inovações e temas a organização por página é dividida em principais artistas daquele movimento, fatos relevantes, em que ano ocorreu tal acontecimento, uma fotografia da obra que representa o movimento e um texto explicativo com detalhes. No segundo capítulo: obras, existem informações sobre autoria e sobre outras obras importantes, dimensões, técnica utilizada, ano e um texto explicativo. No rodapé de cada página são encontradas referências que ligam o assunto com outras partes do livro. Ao fim do livro é encontrado o índice em que é possível pesquisar por assunto, tema, nome da artista, além de ter informações sobre em quais museus estão as obras expostas no livro. As páginas são diagramadas com intuito de não cansar o leitor, mesmo contendo longos textos com informações complexas, o conteúdo é balanceado por grandes imagens e elementos coloridos que trazem leveza às páginas.

A escolha tipográfica da capa opta por uma fonte display minimalista, sem serifa, contemporânea e com linhas retas, o título é escrito inteiro em caixa alta o que combina com a escolha da fonte. Já a fonte de texto volta mais ao tradicional, optando pela legibilidade é serifada e mais arredondada.

A capa do livro é dura e revestida em papel fosco, ilustrada com uma pintura Art Deco da artista polonesa Tamara de Lempicka, “Young Lady with Gloves”, que se relaciona com a contracapa com a pintura “Timoclea matando o capitão trácio” produzida em 1659 pela artista Elisabetta Sirani.

	100 anos de solidão	Macunaíma em quadrinhos	Breve história das artistas mulheres: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas
Tipografia	Fonte display em caixa alta e baixa, sem serifa. Fonte texto serifada tradicional.	Fonte display e fonte texto muito similares se não iguais, sem serifa, mescla entre variações da família.	Fonte display sem serifa em caixa alta. Fonte texto serifada, arredondada e tradicional.
Paleta de cor	Cores análogas verde e amarelo, com toques de complementar ao verde, nas formigas vermelhas.	Foco nas cores primárias e no verde, normalmente saturadas.	Cores menos saturadas e frias na capa. Elementos coloridos saturados são espalhados pelo livro.

Formato	Retrato.	Retrato.	Retrato.
Capa	Capa dura.	Capa em brochura.	Capa dura.
Acabamento	Costurada e colada.	Costurada e colada.	Costurada e colada.

Quadro 3: Análise de similares de conteúdo

Fonte: Autora, 2024.

Uma observação importante para a análise deste quadro é que alguns dos critérios abordados anteriormente foram retirados da análise. Para esta primeira análise de similares com o foco no conteúdo, não foram analisados o estilo de arte, o vínculo textual-imagético e a interatividade, justamente pelo foco nesta etapa estar centrado nas áreas de narrativa, conteúdo e construção.

O vínculo entre imagem e texto e o estilo de ilustração da segunda obra analisada, que é um quadrinho, foram observados e analisados porém para a tabela final não foram levados em consideração, optando nesta etapa por realmente focar em outras áreas da obra.

2.4.1.3 Similares de forma

1. Black Dog: Os sonhos de Paulo Nash, Dave McKean.

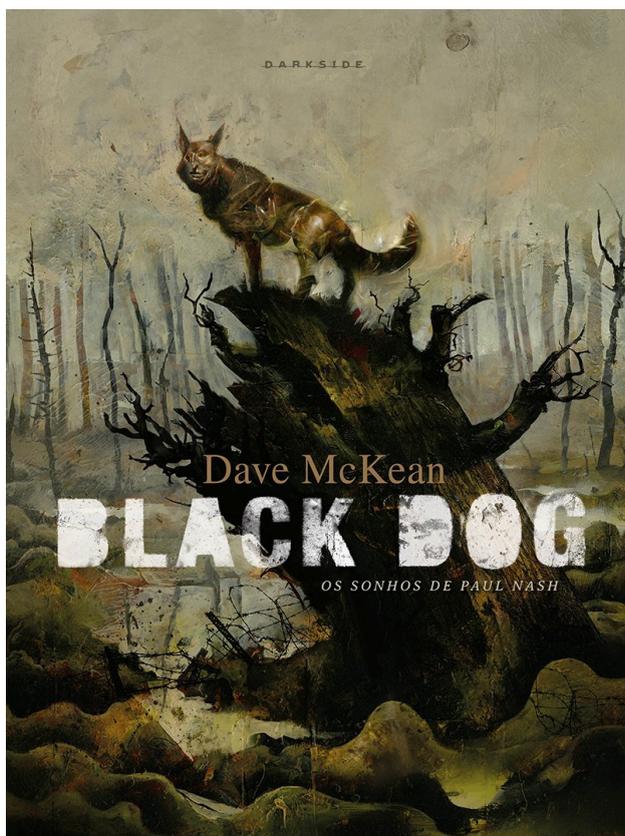


Figura 39: Capa do quadrinho “Black Dog: Os sonhos de Paul Nash” de Dave McKean

Fonte: Comic Boom, 2024.

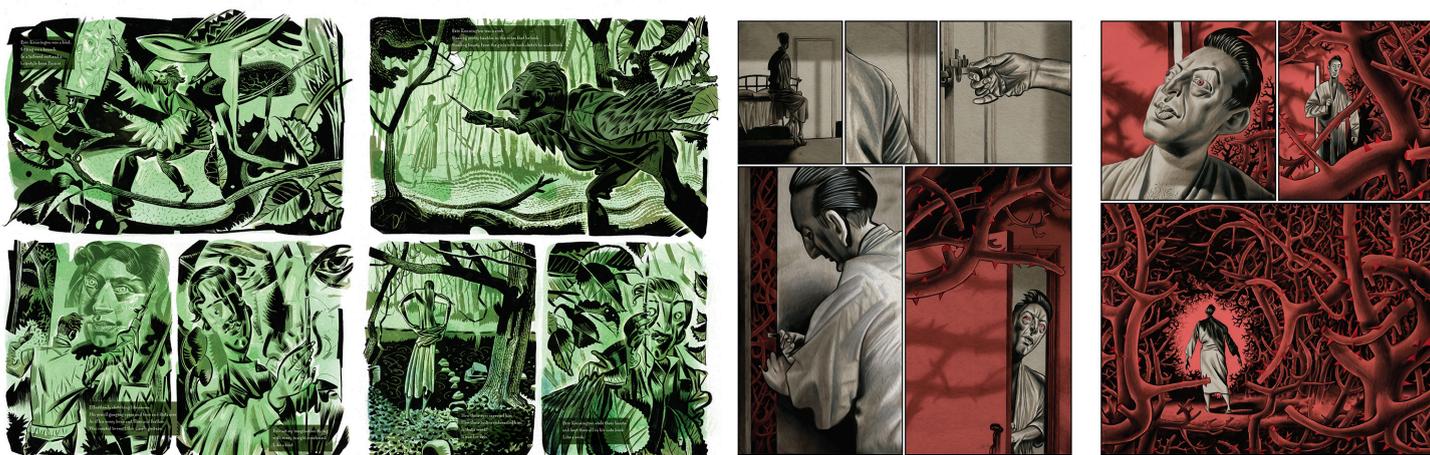


Figura 40 e 41: Páginas internas do quadrinho “Black Dog: Os sonhos de Paul Nash”

Fonte: Collectors, 2018.

Neste Graphic Novel, ou história em quadrinhos como é conhecido no Brasil, a história do pintor surrealista inglês Paul Nash que lutou na primeira guerra mundial é contada pelo ilustrador premiado Dave McKean. Na obra o foco é o período de guerra vivido pelo pintor, o que marcou sua produção artística, e é através dessa experiência que temas tocantes sobre como a guerra e situações extremas modificam o indivíduo e como lidar com toda a dor, a perda e o trauma que ela provoca.

São justamente essas pinturas, provocadas pelas alterações causadas pela guerra na mente de Paulo Nash, que inspiram a criação artística do livro, o ilustrador se inspira nas pinturas surrealistas para criar um livro que viaja pelas lembranças do personagem e pelo estilo visual de suas obras. Através de diferentes técnicas e estilos a estética dos sonhos, pesadelos e da própria memória vão mudando visualmente, fazendo uma rima visual com o que está sendo contado

A editora Darkside traz o livro com capa dura e ilustração de Dave McKean, na parte central o título em relevo, com uma fonte display diferenciada que imita o acabamento imperfeito se misturando com a ilustração, o subtítulo e nome do ilustrador estão em fontes mais simples com menor destaque que o título da obra. A contra capa é ilustrada por uma imagem da lápide do pintor, referenciando sua memória e a de sua esposa.

A folha de guarda é ilustrada, assim como a folha de rosto e a ficha catalográfica porém em estilos diferentes, já introduzindo a estética surrealista que será empregada nas ilustrações no decorrer da leitura.

O livro é dividido em capítulos que marcam as datas da vida do pintor, porém não traz um sumário inicial. Além dos capítulos e da narrativa o que mais traz a sensação de diferenciação entre um tema e o próximo, ou um sonho e um pesadelo, são os diferentes estilos utilizados pelo ilustrador, hora um remete a tinta guache, hora o outro traz colagens, e cada estilo ou técnica diversa conversa melhor com a história que está sendo contada. Outro elemento é como a divisão do quadrinho vai se alterando assim como o estilo de ilustração, mesclando os elementos de narrativa com os elementos de estruturação.

Por fim, a escolha tipográfica para os textos internos da obra opta por uma fonte mais tradicional, serifada e muito legível, fazendo uso de capitulares no início dos capítulos, assim como livros mais tradicionais.

2. Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história, Nora Krug.

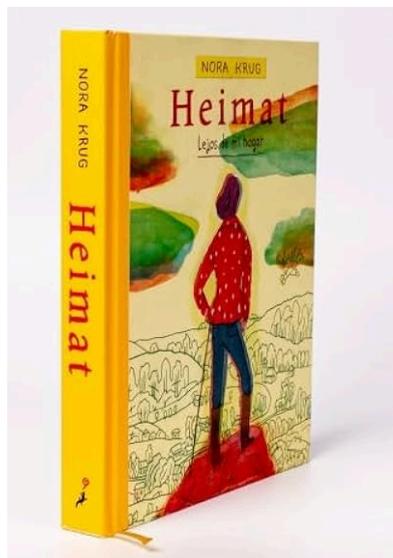


Figura 42: Capa do quadrinho “Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história” de Nora Krug

Fonte: Amazon, 2024.

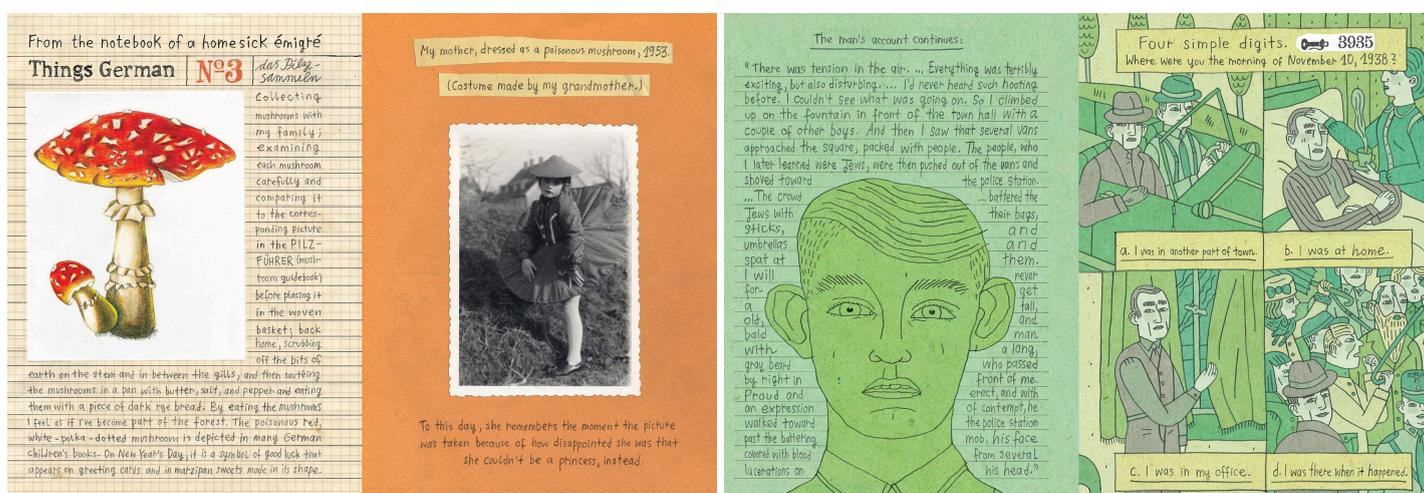


Figura 43 e 44: Páginas internas do quadrinho “Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história”

Fonte: Nora Krug, 2016.

“Heimat” é uma palavra alemã com diferentes significados, originalmente a palavra remetia ao local onde uma pessoa se sentia em casa, como o “lar” em português, porém o termo também era jurídico e determinava quem tinha posses, ademais com o regime nazista a palavra aderiu outra conotação, neste caso somente a “raça alemã” fazia parte do Heimat, sobretudo para esta análise Heimat é o título do livro da Alemã Nora Krug, “Heimat: Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história”.

O termo no livro é descrito como “Uma paisagem ou localidade real, imaginária ou construída, à qual uma pessoa associa uma sensação imediata de familiaridade” e se relaciona a história autobiográfica e investigativa da autora que pretende com a obra, que

mistura quadrinhos com caderno de colagens, encontrar respostas para a indagação: “Como saber quem você é sem entender de onde você veio?”.

A investigação da autora traz a visão de uma família que não foi vítima do Holocausto, ao contrário a autora tenta encontrar e saber mais se seus parentes fizeram parte ativa da guerra, desenvolvendo em seu livro seus sentimentos de culpa, medo e identidade.

Publicado no Brasil pela Companhia das Letras em 2019, tem sua capa comum com ilustração de Nora Krug com técnica aquarelada, o nome da autora na parte superior em caixa alta, o título em destaque abaixo do nome da autora em tipografia serifada e textura feita a mão, abaixo o subtítulo na mesma fonte utilizada no texto do livro, que imita escrita a mão.

Nas folhas de guarda a ilustradora traz as árvores genealógicas por parte de mãe e por parte de pai, a autora também faz uma dedicatória no começo do livro, dedicando a obra a sua antiga família e a sua nova família.

O livro intercala quadrinhos com uma forma de diário recheado de colagens, tanto de fotos de sua família quanto fotos de elementos alemães, também existem páginas em que o texto é o único elemento da diagramação, se relacionando a obras literárias mais tradicionais, porém a fonte se mantém a mesma, remetendo a ideia de ser escrito em um diário por próprio punho.

A obra é dividida em capítulos, mas também não faz uso de um sumário, e o estilo das ilustrações é muito original, mais cartoon, menos realista e em algumas páginas um pouco infantil, com cores de baixa saturação, com caráter “lavado” como se fosse algo antigo.

3. The women who changed art forever: Feminist art, Valentina Grande e Eva Rossetti.

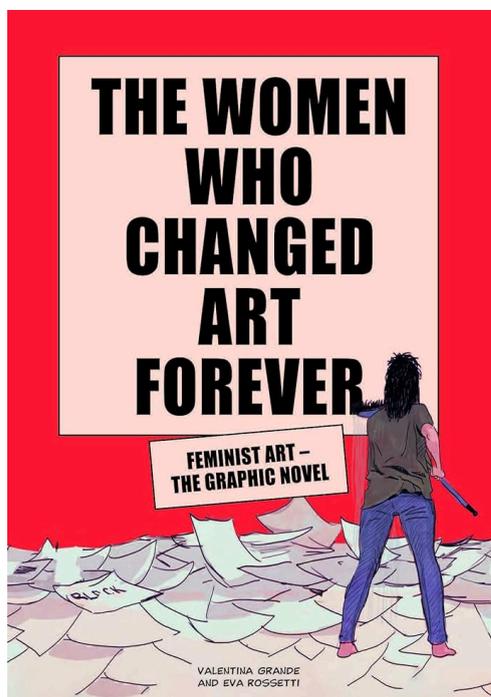


Figura 45: Capa do quadrinho “The women who changed art forever” de Valentina Grande e Eva Rossetti

Fonte: Amazon, 2024.



Figura 46 e 47: Páginas internas do quadrinho “The women who changed art forever”

Fonte: Laurence King, 2022.

Em “The Women who changed art forever: Feminist art” a autora Valentina Grande e a ilustradora Eva Rossetti constroem uma jornada visual pelas memórias e carreiras de quatro artistas mulheres que fizeram e desenvolveram o movimento feminista na arte: Judy Chicago, Faith Ringgold, Ana Mendieta, and the Guerrilla Girls. Através dessas quatro perspectivas são mostrados quatro aspectos diferentes de arte feminista, desde o questionamento original contra taboos e preconceitos até a quarta onda do feminismo, e sobretudo a obra faz questão de mostrar como essas artistas escolheram ser artistas feministas, apesar das dificuldades que tal definição poderia trazer.

Apesar do livro abordar quatro mulheres diferentes com trabalhos diferentes, o estilo da ilustração permanece o mesmo por todo livro, fazendo referências aos trabalhos das artistas através das ilustrações autorais de Eva Rossetti, com estilo que lembra bico de pena e aquarela, remete à pintura tradicional.

A estrutura do quadrinho se assemelha a estruturas mais tradicionais das histórias em quadrinho, porém algumas páginas trazem elementos em destaque com ilustrações de páginas inteiras.

Infelizmente não foi encontrada uma edição feita no Brasil, porém a edição aqui analisada é publicada pela editora londrina Laurence King Publishing, possui capa dura com ilustração de Eva que foca em uma imagem forte com poucos elementos e cor vibrante vermelha, o título da obra está em caixa alta em tamanho grande, o subtítulo se encontra abaixo do título também em caixa alta mas em tamanho bem menor, a fonte escolhida é impactante com linhas retas e sem serifa. A fonte dos textos do miolo seguem um padrão das histórias de quadrinhos com traços curvos que remetem a escrita a mão, porém em caixa alta o que facilita a leitura e aumenta a legibilidade pela história.

	Black Dog: Os sonhos de Paulo Nash	Heimat:Ponderações de uma alemã sobre sua terra e história	The women who changed art forever: Feminist art
Tipografia	Fonte display sem serifa com bordas largas, grande peso. Fonte texto serifada.	Fonte display serifada. Fonte texto sem serifa com menor legibilidade.	Fonte display em caixa alta e sem serifa. Fonte texto em caixa alta sem serifa.
Paleta de cor	Paleta concisa com cores neutras e foco em tons vermelhos, azuis e verdes como destaques.	Cores lavadas, com baixa saturação, mescla entre frias e quentes.	Predomínio do vermelho em áreas de importância, cores com baixa saturação, neutras.
Formato	Retrato.	Retrato.	Retrato.
Capa	Capa dura.	Capa dura.	Capa dura.
Acabamento	Costurada e colada.	Costurada e colada.	Costurada e colada.
Estilo de arte	Colagens, Pintura, Diferentes técnicas, Surrealista.	Colagens, Infantil, Cartunesca, Aquarelada.	Cartunesca, Aquarelada, Simplificações.
Vínculo textual-imagético	Colaboração.	Colaboração.	Colaboração.

Quadro 4: Análise de similares de forma

Fonte: Autora, 2024.

Neste quadro de comparação entre similares de forma o único critério que não foi levado em questão foi a interatividade, pois nenhuma das três obras traz elementos interativos de livro objeto, ou elementos a mais que aumentam a interação com o leitor. Porém o critério continuou sendo importante na primeira análise de similares com maior quantidade de obras analisadas.

2.4.2 Levantamento sobre o público alvo

Para desenvolver um bom projeto de design outro ponto que deve ser analisada durante a coleta de dados é o público alvo, mais especificamente conhecer melhor esse público para conseguir criar um artefato que supra suas necessidades.

Existem diversos tipos de pesquisas relacionadas ao público alvo, desde entrevistas, formulários ou até pesquisas mais gerais de comportamento, e essa última opção foi a escolhida para o projeto. Desse modo, para esta primeira etapa, foi feita uma análise da literatura relacionada a jovens adultos, com idade entre 16 e 24 anos conhecidos hoje como

Geração Z, foram analisadas pesquisas de tendências de comportamento, dissertações, revistas e monografias.

No quadro abaixo estão as referências às quais os dados foram retirados.

Nome	Autor	Ano	Contexto
Geração sem tabu: pesquisa inédita faz mergulho na juventude do Brasil	Ricardo Ferraz, Sofia Cerqueira	2023	Matéria da Veja sobre sentimentos e ações da juventude brasileira
The Future of Consumer Behaviour in the Age of Gen Z	Mintel	2024	Relatório de pesquisa da Intel sobre consumo da geração Z
Como a Geração Z gasta seu dinheiro? Estudo revela tendências de consumo	Fernandes, Vitória	2023	Matéria da Forbes sobre consumo da geração Z
Literatura, leitura e gêneros textuais- contribuições do/ao ensino de língua portuguesa	Fábio André Cardoso Coelho Jefferson Evaristo do Nascimento Silva Lúcia Deborah Araujo	2018	Tese feita por profissionais da UERJ sobre leitura, capítulo focado para geração Z
Understanding the UK Young Adult Consumer 2022	Nielsen BookData	2022	Relatório de pesquisa sobre o consumo focado nos livros de jovens adultos
Geração Z sente mais sofrimento emocional do que as outras, diz pesquisa	Redação do Guia do Estudante	2022	Matéria do guia do estudante com pesquisas sobre saúde mental da geração Z
Geração Z troca ambição por qualidade de vida, apontam pesquisas	ESG Insights	2024	Matéria sobre pesquisa pela ESG Insights sobre carreira profissional na geração Z
New Generation Z Statistics	Howarth, Josh	2024	Estatísticas sobre a geração Z

Quadro 5: Referências dos dados para o levantamento de público alvo

Fonte: Autora, 2024.

Após a leitura do levantamento de dados foi possível classificar melhor o público alvo atual do projeto, isso pois o público alvo são jovens adultos de 16 até 24 anos, ou também pessoas classificadas como Geração Z em diversos relatórios de pesquisa de comportamento. Esses indivíduos são os primeiros nativos digitais a existirem e com o melhor entendimento sobre seu comportamento, foram analisados mais profundamente hábitos de consumo, sentimentos e pensamentos.

2.4.2.1 Radar do público alvo

A fim de simplificar o levantamento de dados e classificar melhor as informações coletadas, foi utilizado o método “What 's on Your Radar”, ou em português “O que está no seu radar”, a ferramenta cria uma espécie de radar sobre toda a vida do público alvo analisado, classificando de acordo com sua importância ou relevância em relação a um tópico e os seus conceitos.

Neste gráfico em forma de radar, são feitas seis divisões para entender o que o público alvo: Sente, Fala, Faz, Acessa, Consome e Pensa, sendo que quanto mais perto do centro a informação estiver, mais importante e relevante ela é. Desse modo, o método foi feito com intuito de criar uma visão geral sobre o comportamento desses jovens adultos, sem a necessidade de entrevistas e pesquisas mais extensas, analisando os pontos da pesquisa entre si já que estão relacionados (Tabela).

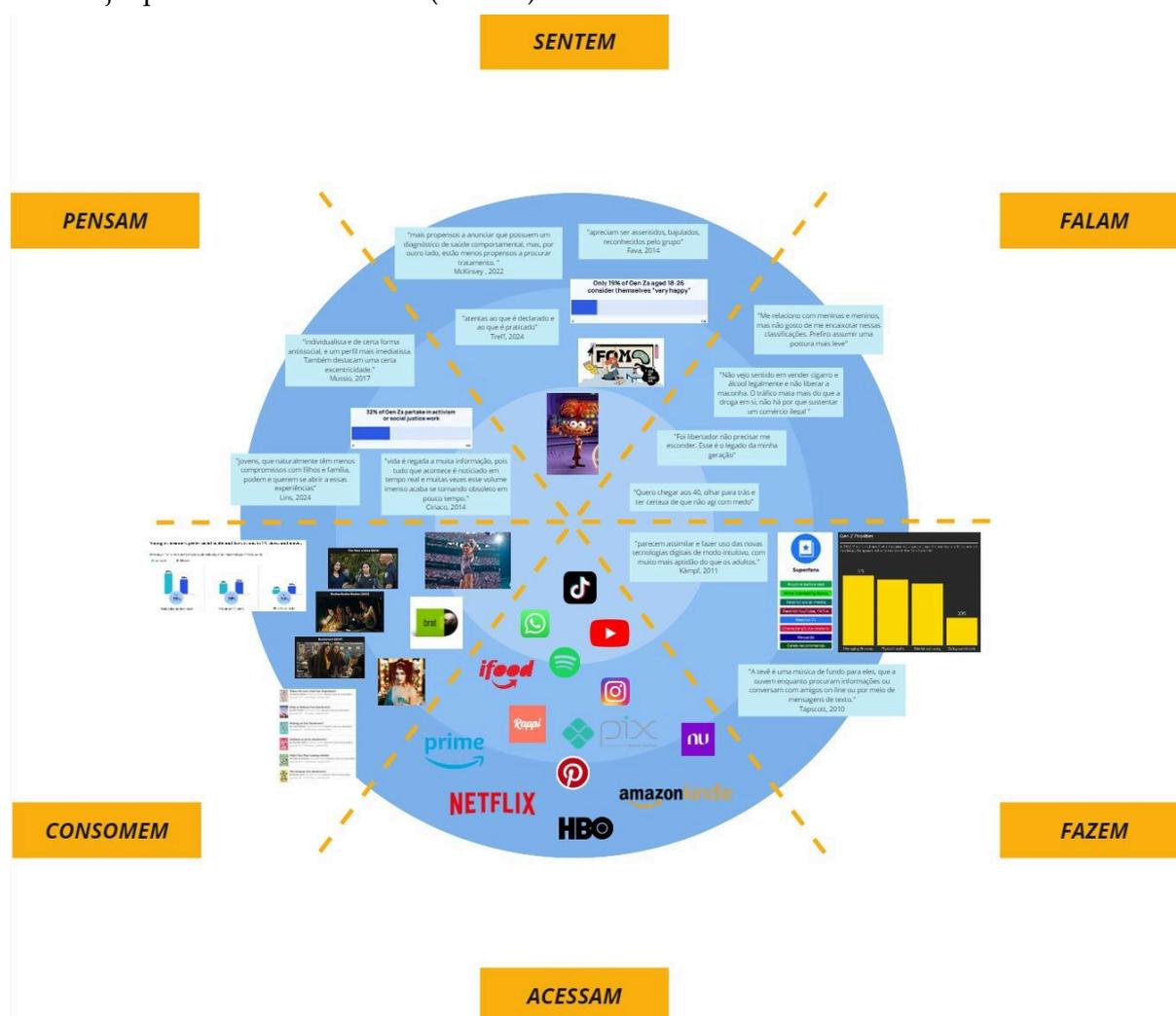


Figura 48: Radar do público alvo

Fonte: Autora, 2024.

O radar pode ser visualizado com maior qualidade pelo link: [Radar de público alvo](#)

2.4.2.2 Personas

Concluindo a análise relacionada ao público alvo foram criadas duas personas que sintetizam e simbolizam os possíveis usuários consumidores do projeto, a escolha por mais de uma persona se dá pelo fato do recorte de idade abranger uma fase de mudanças muito intensas, fase de transição entre adolescência e vida adulta, desse modo devem ser observados mais de perto tanto adolescentes menores de idade quanto jovens adultos com maioridade.

Diversas metodologias envolvem a criação de personas que representam os dados pesquisados pelo designer, dessa maneira, são projetadas soluções centradas no usuário, em sua mente, história e seus sentimentos, além de também abordar como o usuário se relaciona com a temática do projeto, criando o cenário de uso entre produto e pessoa.

Para a criação de duas personas foram traçados objetivos desejados com a criação do projeto em relação tanto a adolescentes de 16 até 19 anos e jovens adultos de 20 até 24 anos.

Objetivos para adolescentes:

- Criar interesse em leitura
- Estimular ambições acadêmicas
- Estimular interesses artísticos
- Lazer com propósito
- Conhecer projetos literários alternativos

Objetivos para jovens adultos:

- Reacender interesse em leitura
- Lazer com propósito
- Estímulo à leitura
- Incentivar volta ao mundo das artes
- Conhecer projetos literários alternativos

A seguir as imagens representando as personas do projeto:



Figuras 49 e 50: Personas

Fonte: Autora, 2024.

2.5 ANÁLISE DOS DADOS

Posteriormente a coleta de dados finalizada deve ser realizada a análise de todo o material reunido, analisando tanto as qualidades quanto as fraquezas das referências, facilitando a tomada de decisão para a criação do projeto aqui desenvolvido.

Com a finalidade de visualizar mais facilmente o resultado desta análise foi adicionado a seguir os requisitos de projeto, pontuando os principais objetivos e definições para o livro.

2.5.1 Requisitos de projeto

Nesta etapa em que são desenvolvidos e pontuados os requisitos para o projeto, estes também são divididos entre requisitos obrigatórios e requisitos desejáveis, dessa forma há o direcionamento de maneira correta para as decisões gráfico-editoriais.

Abaixo a listagem dos requisitos.

Requisitos obrigatórios:

- Distribuir de maneira equilibrada as narrativas de imagens com as narrativas de textos.
- Estimular a interação aprofundada entre usuário e artefato através de ferramentas lúdicas.
- Uso de textos curtos, de fácil entendimento, cativantes e informativos.
- Criar ilustrações que dialoguem com cada movimento artístico abordado.
- Projetar um artefato coeso em seu todo.

Requisitos desejáveis:

- Ilustrar um poster do projeto gráfico-editorial.
- Elaborar uma narrativa histórica completa que converse em todo.
- Apresentar mais de um elemento interativo.
- Dar preferência a representatividade de artistas mulheres brasileiras.
- Adicionar referências de outros meios de arte brasileira, como música e literatura.

2.6 DEFINIÇÃO DO CONTEÚDO

Como o intuito é dividir o conteúdo do livro entre texto e imagem, aqui na etapa de definição também será dividido da mesma forma, separando as informações em forma de história narrativa, as informações em forma de texto informativo e as informações imagéticas com diversas formas diferentes de expressão baseadas nas referências coletadas anteriormente.

Conteúdo textual

1. Textos que contam a história das mulheres de uma família brasileira desde os primórdios da formação do Brasil como nação até os dias atuais, em forma de contos que também são influenciados por cada época que contam, referenciando a literatura, cultura e música de cada período.
2. Textos que explicam brevemente períodos da história da arte brasileira, em ordem sobre: Arte Indígena, Colonial, Barroca, Neoclássica, Romântica, Realista, Modernista primeira geração, Modernista segunda geração, Abstracionista, Construtivista, de Rua e Contemporânea.
3. Link dos textos:  Conteúdo PCC

Conteúdo imagético

1. Ilustrações inspiradas por cada período artístico referenciado pela narrativa, inspiradas pela estruturação de histórias em quadrinhos, procurando contar a mesma história dos textos através de imagens. Apesar da estruturação similar aos quadrinhos, nem todas as páginas serão iguais, explorando amplamente a estruturação de uma narrativa.

2.7 CRIATIVIDADE

Para a metodologia do autor Bruno Munari a etapa de criatividade não é totalmente livre sem critérios de organização, para o autor "*a série de operações do método de projeto é formada de valores objetivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projetista criativo*" (2008, p. 11).

Seguindo esta estrutura foi feita uma ordenação proposta pela autora dividida em três partes, definição de conceitos, criação de painéis visuais e por fim a geração de alternativas. Na primeira parte devem ser escolhidos três conceitos que visam definir o projeto da melhor maneira possível, a partir da escolha dos conceitos serão criados os painéis visuais traduzindo em imagens os conceitos textuais, e por fim, a terceira parte consiste em usar como base tanto os conceitos quanto os painéis em possíveis alternativas que poderão servir para a criação final do projeto literário.

2.7.1 Definição dos conceitos

Na etapa de definição dos conceitos foi realizado um levantamento de palavras, utilizadas durante as etapas iniciais do projeto, representativas para o resultado final. Com este primeiro passo feito foi possível ter a base para entender quais seriam os possíveis conceitos definidos, depois disso foram feitas listas de sinônimos para cada palavra inicial.

Esta procura por sinônimos possibilita a criação mais ampla do projeto, desse modo, o autor não se prende às primeiras ideias que surgem durante o começo do desenvolvimento, conseguindo chegar a novos conceitos que podem até descrever melhor o projeto como um todo.

Ao fim do levantamento de palavras correlacionadas ao projeto, foram escolhidos três conceitos definitivos, estes foram: Temporalidade, Brasilidade e Feminilidade. A escolha pelo termo *temporalidade* é para fixar a importância da passagem de tempo na criação deste livro, que além de abordar história da arte no Brasil também procura entender cada época retratada e a vida das personagens se realmente vivessem no período. A palavra *feminilidade* foi escolhida para conseguir da melhor maneira possível retratar a vida das personagens mulheres, criar identificação com leitoras e criar vínculos reais com a vida de mulheres através de representações gráficas. Por último, foi escolhido a *brasilidade* para reposicionar a importância da história se tratar do Brasil e da abordagem da história da arte brasileira. A partir dos três primeiros conceitos escolhidos foi feita uma espécie de mapa mental relacionando os conceitos entre si com três novos conceitos secundários. A palavra escolhida para relacionar *temporalidade* com *brasilidade* foi *transformação*, visando representar que as mudanças sofridas através do tempo foram realmente impactantes e transformadoras. A escolhida para relacionar *brasilidade* com *feminilidade* foi *família*, afinal, as mulheres brasileiras foram as criadoras e as cultivadoras de famílias durante a história no Brasil, além da importância da família na história do livro aqui desenvolvido. E a última palavra escolhida que relaciona *feminilidade* com *temporalidade* foi *resistência*, reforçando que as adaptações e mudanças feitas por mulheres ao passar dos anos foram para sobreviver e resistir.

Abaixo está a representação gráfica do mapa mental anteriormente descrito em palavras.

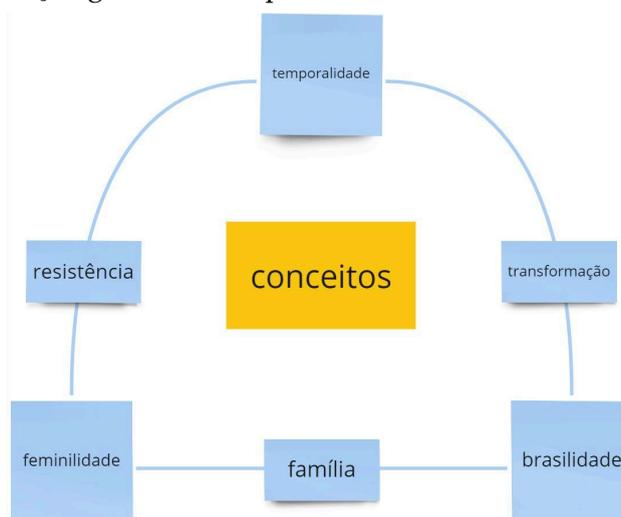


Figura 51: Mapa mental dos conceitos

Fonte: Autora, 2024.

2.7.2 Paineis visuais

Com os conceitos primários e secundários escolhidos e organizados chega a etapa dos painéis visuais, estes apoiam a representação visual, traduzindo em imagens os conceitos definidos. Para esta etapa de visualização foram criados painéis somente para os conceitos primários, isso pois, a etapa se torna mais concisa e evita a confusão futura por exagero nestas escolhas iniciais.

Cada um dos três conceitos primários idealizou a criação de dois painéis visuais, um que utilize referências estéticas mais abrangentes, com fotografias e ilustrações, que irão inspirar as escolhas gráficas, como as ilustrações e composições. As imagens em sua maioria foram escolhidas na rede social, Pinterest.

O outro painel procurou representar referências literárias, contando com imagens de projetos editoriais, que vão inspirar as escolhas mais técnicas na construção editorial final. As imagens coletadas foram escolhidas dentro de redes sociais como o Pinterest e o Behance, porém algumas também foram escolhidas dentro de sites das editoras.

Os painéis que traduzem o conceito Temporalidade procuram refletir a passagem do tempo e referenciar o que já passou, o primeiro painel, de referências estéticas, traz fotos antigas do Brasil, representações gráficas e mapas, além de também trazer imagens que remetem a processos naturais de passagem de tempo. Já o segundo painel com imagens de caráter mais editorial procura reunir livros antigos, referências medievais, imagens que remetem a linha do tempo e projetos editoriais que simboliza movimento ou que se movimentam, passando o caráter transformador.

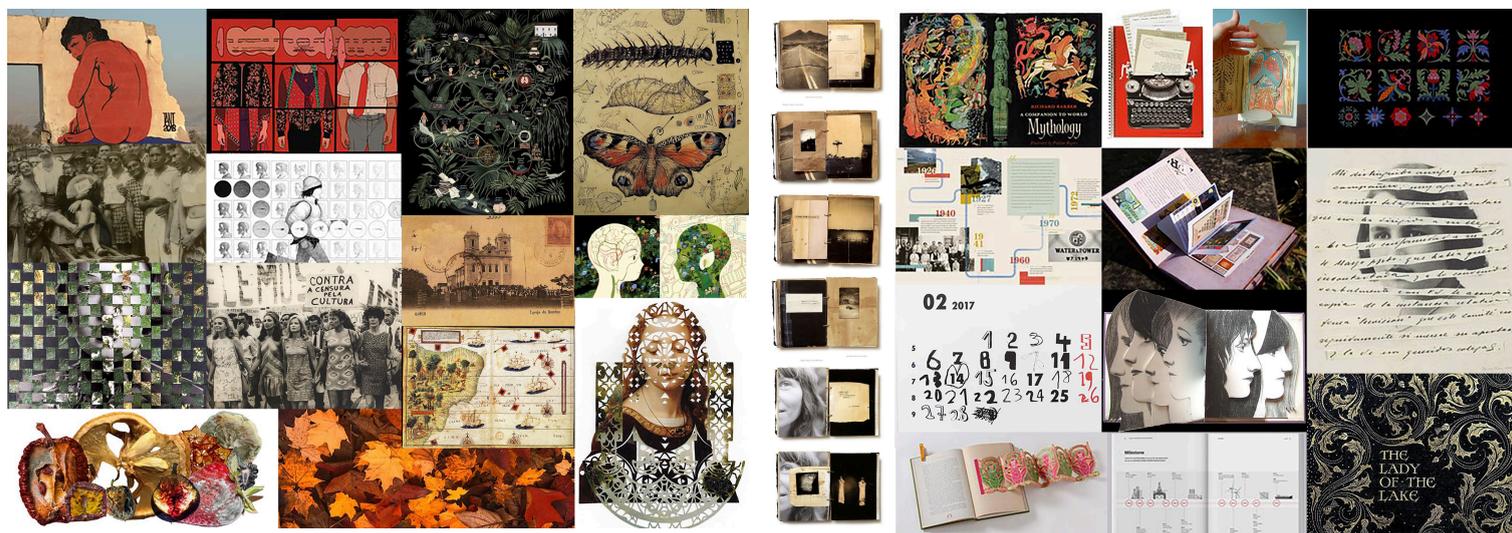


Figura 52 e 53: Painel visual de Referências estéticas e de Referências editoriais: conceito Temporalidade

Fonte: Autora, 2024.

No primeiro painel do conceito Brasilidade são escolhidas imagens que expressam a essência brasileira. No segundo painel o foco foram livros nacionais de editoras nacionais como a Antofágica, e também imagens de design vernacular como fontes populares ou livros em cordel.



Figura 58: Painel visual com fotos da família da autora

Fonte: Autora, 2024.

O último painel criado como referência para o livro reúne pinturas e desenhos de cada período que será representado, além de algumas imagens adicionais que irão ajudar na criação das páginas ilustradas. Este painel servirá de consulta rápida sobre principais características e maneirismos na pintura de cada período, abaixo está este último painel.

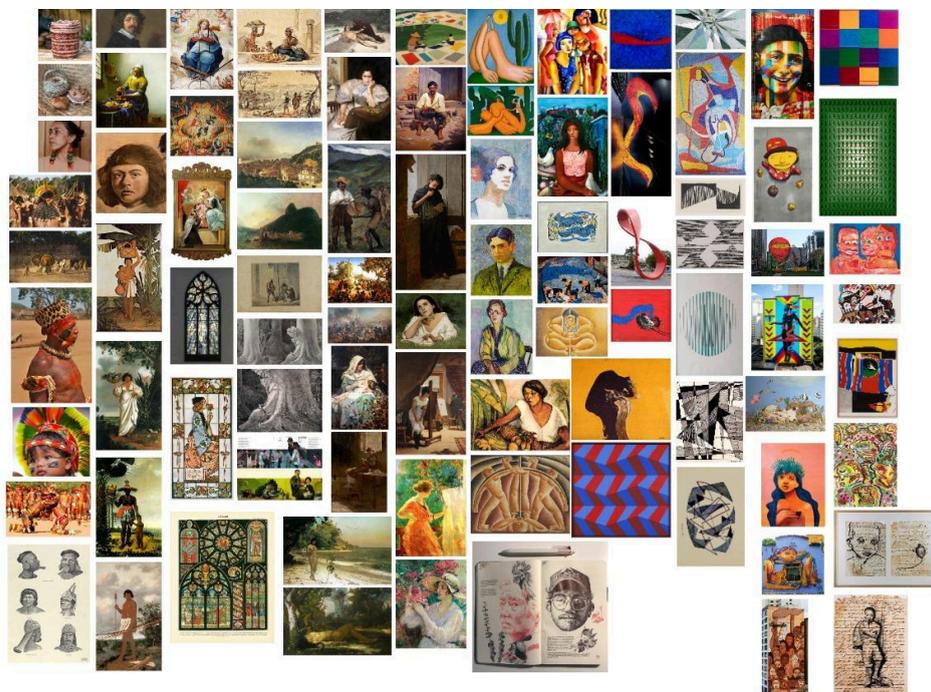


Figura 59: Painel visual com obras brasileiras

Fonte: Autora, 2024.

2.7.3 Geração de alternativas

Para finalizar a etapa de criatividade e reunir o que foi levantado na definição de conceitos e nos painéis visuais, além de retomar o que foi observado na análise de similares e nos requisitos de projeto, devem ser criadas alternativas com o propósito de observar as melhores possibilidades e os melhores caminhos para a criação do projeto final.

Com base nos três conceitos primários, *temporalidade*, *brasilidade* e *feminilidade*, foram criados novos painéis visuais que representam a geração de alternativas partindo de imagens de texturas, gráficos, ilustrações e acabamentos a partir da mesma definição conceitual para conseguir as melhores opções em relação ao formato e encadernação, estilo de ilustração e elementos gráficos.

Na primeira alternativa gerada a *temporalidade* foi abordada pela forma mais clássica de representar o quadrinho, com falas e divisões tradicionais, e da lombada quadrada para encadernação do livro. A *brasilidade* foi representada através de imagens antigas do Brasil em preto e branco, e por fim a *feminilidade* veio por meio do desenho de linhas, que remete ao desenho de cadernos pessoais e diários. As escolhas pelo papel offset e pelo tamanho portátil vieram devido a análise de similares que muitas vezes utilizam essas características.



Figura 60: Geração de alternativas 1

Fonte: Autora, 2024.

A segunda alternativa gerada se expressa por escolhas menos viáveis porém mais ambiciosas, a *temporalidade* se embasa no formato do livro, mais horizontal e comprido e nos cartões postais. O conceito *brasilidade* se encaixa na fonte vernacular típica do país e na inclusão de um pôster, como nos lambe lambes. Por último, a *feminilidade* se expressa na encadernação de costura aparecendo na lombada do livro. A diagramação que intercala ilustração com texto também foi trazida como referência devido a análise de similares feita anteriormente.



Figura 61: Geração de alternativas 2

Fonte: Autora, 2024.

A última alternativa gerada procurou analisar as duas feitas anteriormente e resgatar o que mais fez sentido para o projeto. A temporalidade se manifestou na ilustração cambiante, que muda de página a página e pelo papel Pólen de cor mais amarelada. *Brasilidade* se expressou pela presença de referências a música brasileira e as origens nas ilustrações, e o conceito *feminilidade* veio através da lombada que lembra o manual com costura aparecendo novamente. Novamente o pôster foi colocado como referência para agregar na experiência do leitor, além de remeter à prática de *lambe lambe* no Brasil, e a preferência pelo tamanho portátil que acomoda as necessidades do público alvo e obedece o aproveitamento de papel foi retomada com maiores embasamentos.

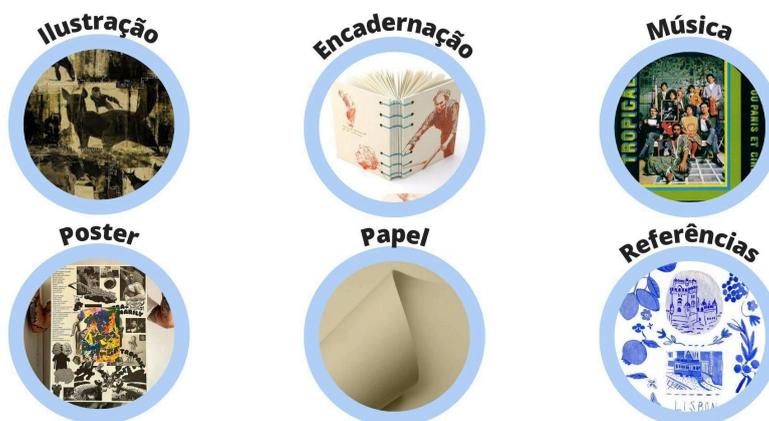


Figura 62: Geração de alternativas final

Fonte: Autora, 2024.

Para concluir, depois de analisar as três alternativas criadas, foram levados em consideração o quão adequadas estavam as escolhas com os conceitos, como eles estariam sendo representados através do projeto editorial, e se as escolhas seriam viáveis para a construção do livro. Após a análise foi observado que a terceira alternativa estaria mais de acordo tanto com os conceitos como com o que será possível produzir, optando por esta última alternativa que conseguiu reunir as melhores características das duas anteriores.

2.8 MATERIAIS E TECNOLOGIA

Após a finalização da etapa de Criatividade, com os painéis semânticos e a linguagem visual bem estabelecidas, a autora realizou uma pesquisa sobre os materiais e tecnologias à disposição como designer editorial. Para conseguir pesquisar da melhor maneira possível e entender as possibilidades para o livro foram separados 5 critérios essenciais:

1. Formato.

Qual será o formato do livro? Para responder esta primeira pergunta primeiro foi pensado no público alvo e onde essas pessoas estariam lendo, concluindo que o tamanho não poderia ser muito horizontal nem muito vertical, evitando tamanhos muito grandes. Tamanhos menores seriam preferíveis também pelo tamanho dos textos e pelo tamanho das ilustrações, além de remeter o tamanho de cadernos e diários pessoais do mundo feminino. Com uma margem definida, a próxima etapa será de experimentações de formatos mais concisos.



Figura 63: Referências de publicações editoriais

Fonte: Autora, 2024.

2. Encadernação.

Como este livro será encadernado? Além de pensar se o livro terá capa dura ou capa mole, pensando no tamanho do miolo e do equilíbrio editorial, também foi levado em consideração como o miolo do livro será encadernado, ou seja, se será encadernado com dobra, grampo, lombada quadrada, espiral ou wire-o. Também deve ser pensada as maiores especificidades artísticas de cada tipo de encadernação, como a costura aparente, e se essas tecnologias diferentes estariam disponíveis em gráficas a disposição para este projeto.

3. Diagramação.

Como este livro deverá ser diagramado? Por ser um livro experimental, que propõe estimular o leitor e apresentar novas possibilidades, a diagramação também deve seguir essa linha conceitual. Apresentando diferentes formas de diagramação em diferentes páginas, conversando com os textos, tanto conceitualmente quanto visualmente. A ferramenta do Indesign servirá como equipamento para experimentações e também testes de impressão.

4. Ilustrações.

Como devem ser as ilustrações do livro? Como o projeto procura se inspirar nas referências artísticas de cada época durante a história da arte brasileira, poderiam ser utilizados materiais físicos para realizar as ilustrações, como lápis de cor, giz pastel, aquarela, grafite, carvão, entre os outros materiais que estão disponíveis para a autora, e depois digitalizar essas ilustrações. Porém a limitação de tempo pode ser um impeditivo se esse caminho for escolhido, pois em materiais físicos deve ser contado o tempo a mais que normalmente a produção leva, por isso as ilustrações digitais devem ser levadas em consideração, através da ferramenta Photoshop e da mesa ilustradora a autora pode criar ilustrações que imitem o material físico porém com menos tempo de produção. A complexidade das ilustrações também deverá ser analisada e o fio condutor que liga todas ao final do livro, criando ilustrações com estilos diferentes porém que se conversam. Por último a presença de cor e o nível de complexidade da mesma será experimentado.

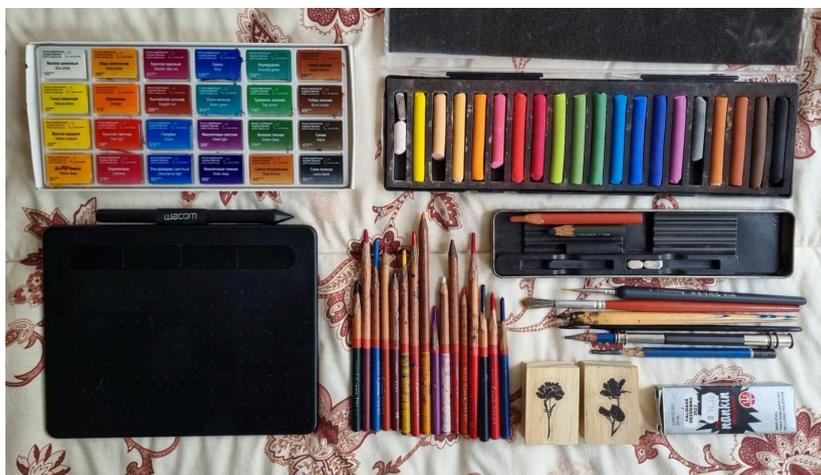


Figura 64: Materiais disponíveis pela autora

Fonte: Autora, 2024.

5. Interações.

Quais serão as interações do livro? Por se inspirar em livros objetos este projeto pretende criar elementos de interação para que o leitor interaja mais intensamente com o livro, por isso, as interações são elemento essencial nas etapas de materiais e tecnologias e de experimentações, já que também, normalmente esses elementos de interação são criados e desenvolvidos pelo próprio autor do livro objeto. Elementos como pôster, descartáveis, cards, zines, envelopes entre outros, serão analisados na próxima etapa.

2.9 EXPERIMENTAÇÃO

Aqui os materiais e tecnologias encontrados são postos em testes, já que, segundo o autor Munari (2008), com experimentação podem ser descobertas novas utilizações de um material. Para esta nova etapa foi realizada a mesma divisão de critérios vista anteriormente em 5 partes e a observação de outros livros como referência foi essencial.

1. Formato.

A fim de gerar formatos bons para o livro e entender as qualidades e defeitos específicos de cada um, foram utilizadas folhas de papel offset A2 que foram dobradas e cortadas para entender o tamanho no mundo físico. Além das dobras e criações de spreads falsos, a autora também utilizou a ferramenta da Adobe Indesign para analisar o tamanho do texto em cada formato e entender qual se comportaria melhor. A última etapa, foi analisar o aproveitamento de papel de cada formato.

Primeiro foi pensado o tamanho A5 tradicional, de 148 mm x 210 mm, um tamanho que remete muito ao confortável, já que lidamos com este tamanho ao longo da vida, em diários, cadernos, e livros em si.

O segundo tamanho pensado foi o de 220 mm x 240 mm, um formato mais quadrado e um pouco maior que o anterior, trazendo algo novo ao leitor.

No terceiro e último tamanho foi levado em consideração a horizontalidade, de 220 mm x 160 mm, remetendo a ideia de linha do tempo, por ser um formato mais comprido, o que também pode favorecer a criação das ilustrações, remetendo mais a livros ilustrados infantis.

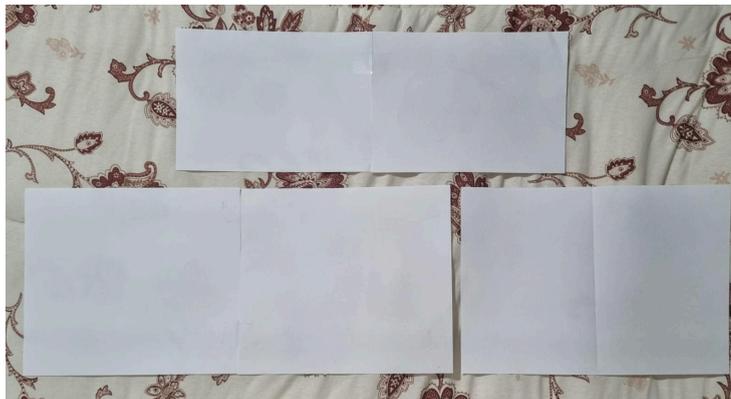
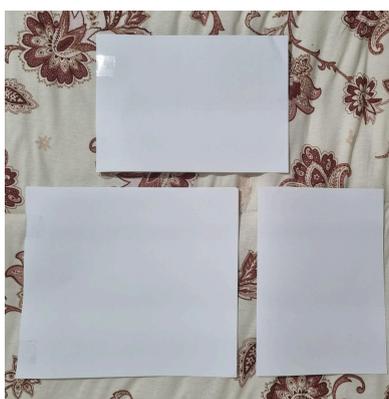


Figura 65 e 66: Testes com tamanho de folha e Testes com tamanhos de spread

Fonte: Autora, 2024.

Nas experimentações feitas no Indesign foram criados três spreads com os diferentes formatos citados anteriormente, foi criada uma coluna com a mesma margem de todos os lados de 18 mm, e foi adotada a fonte Times New Roman no tamanho 12, já que esse é um padrão no mundo editorial. Para os testes foi utilizado o texto mais extenso, desse modo é possível visualizar como um possível diagrama funcionará.

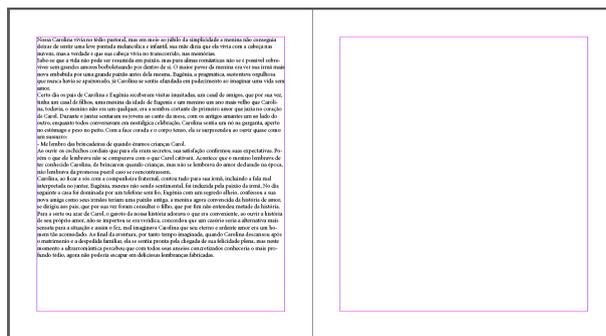
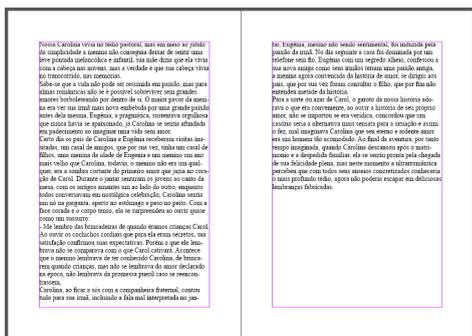


Figura 67 e 68: Testes com tamanho de linha e Testes com tamanhos de spread

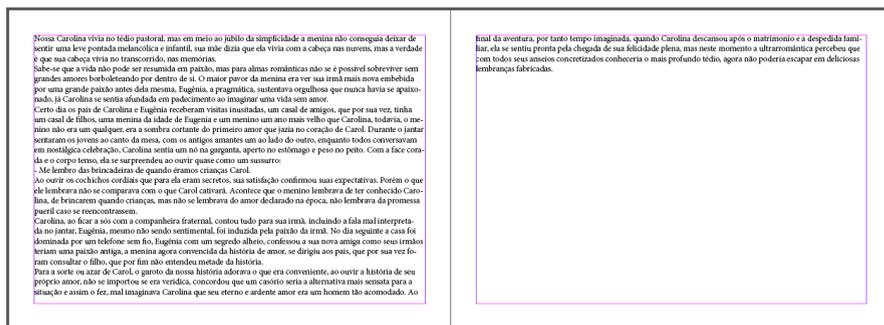


Figura 67, 68 e 69: Testes com tamanho de spread no Indesign

Fonte: Autora, 2024.

Em relação ao aproveitamento de papel, foi pesquisado tabelas utilizadas por gráficas em geral, no primeiro caso, em uma A5, o aproveitamento de papel é muito bom, já que uma A5 se encaixa perfeitamente no tamanho de uma A0. No segundo caso também existe um bom aproveitamento de papel, em uma folha base de 660 mm x 960 mm, o segundo tamanho se encaixa muito bem, gerando 12 folhas. Já no último caso, se perderia uma parte do papel não muito considerável, mas perderia.

2. Encadernação.

As experimentações relacionadas a encadernação, foram feitas na base da observação de outras obras literárias, imaginando qual seria a melhor forma de capa, da lombada, da cor do miolo, textura do miolo, entre outros detalhes mais específicos. Como a autora já havia realizado outros projetos editoriais anteriormente, por exemplo um livro com capa de tecido com relevos e outro com costura japonesa, foi possível observar estes feitos previamente e analisar o que poderia ser reutilizado ou descartado para o projeto aqui desenvolvido. Além das observações também foram realizadas conversas e pesquisas com gráficas à disposição para entender quais as possibilidades para a encadernação.





Figura 70, 71,72 e 73: Referências de encadernação, Lombada com costura exposta, Lombada quadrada finalizada com papel e Lombada quadrada finalizada com tecido

Fonte: Autora, 2024.

3. Diagramação.

Para testar diferentes diagramações foram realizadas opções no Indesign seguindo as mesmas diretrizes utilizadas nos testes de formato, então, o maior texto foi utilizado, com a fonte Times New Roman e no tamanho 12.

Como anteriormente foi utilizada uma diagramação extremamente simples com uma coluna larga, nestes testes foram observadas maneiras diferentes da mais tradicional, também foram utilizadas diagramações diferentes para os formatos diversos, testando um estilo que se encaixa melhor em cada tamanho.

O primeiro teste feito em A5 utilizou uma diagramação mais tradicional com uma única coluna porém mais estreita, o que melhora o equilíbrio da mancha gráfica no spread.

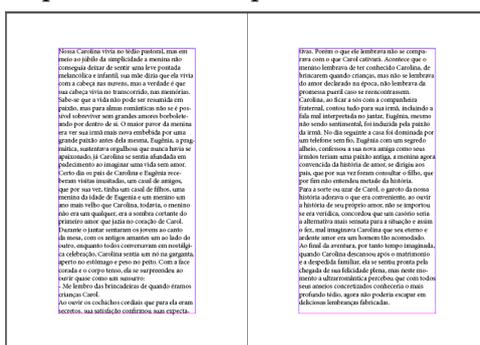


Figura 74: Teste de diagramação no Indesign

Fonte: Autora, 2024.

O segundo teste, feito em formato mais quadrado, utiliza duas colunas de texto, uma mais estreita e outra mais larga, dividindo o conteúdo em duas manchas gráficas.

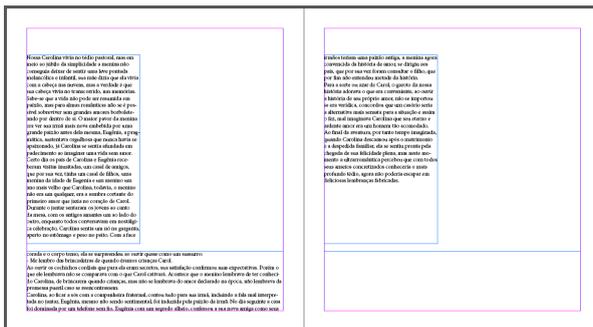


Figura 75: Teste de diagramação no Indesign

Fonte: Autora, 2024.

O terceiro teste, na folha de forma mais horizontal, utilizou duas colunas de texto em cada página, já que neste formato, mais espaço fica disponível horizontalmente.

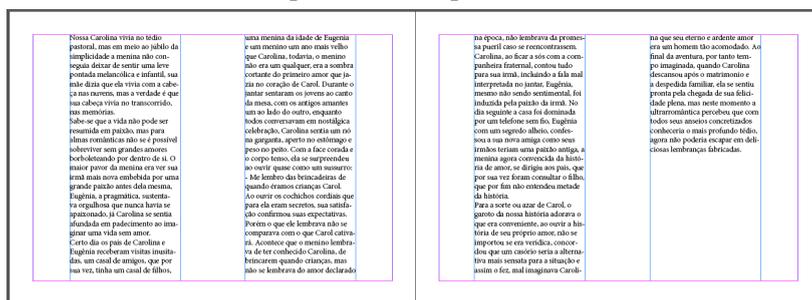


Figura 76: Teste de diagramação no Indesign

Fonte: Autora, 2024.

Para entender como funciona a fisicalidade destes testes de diagramação, também foram utilizadas as páginas no formato dos testes e desenhadas as colunas de texto para entender a mancha gráfica de maneira mais fácil.



Figura 77: Teste de mancha de texto no papel

Fonte: Autora, 2024.

4. Ilustrações.

Nesta fase de experimentações foi feita uma média de tempo gasto pela autora para criar uma ilustração física e uma ilustração digital, para isso, foram analisados desenhos feitos anteriormente pela autora. Para o físico foi utilizado de exemplo um quadrinho de uma página, no tamanho A3 em bico de pena, com a idealização, esboço, line art e finalização, este processo levou cerca de duas a três semanas. Já as ilustrações digitais, que é o que a autora está mais acostumada profissionalmente, costumam levar o tempo em média de 3 a 4 dias, seguindo os mesmos processos da física.

Além desta análise tempo entre os dois métodos de ilustração diferentes, foram testados pinceis digitais para entender a capacidade destes de imitar o material físico.



Figura 78: Testes de pincel no Photoshop

Fonte: Autora, 2024.

Por último, foram criadas manchas com ferramentas físicas em experimentações livres para observar se seriam interessantes como elementos de detalhe no livro.

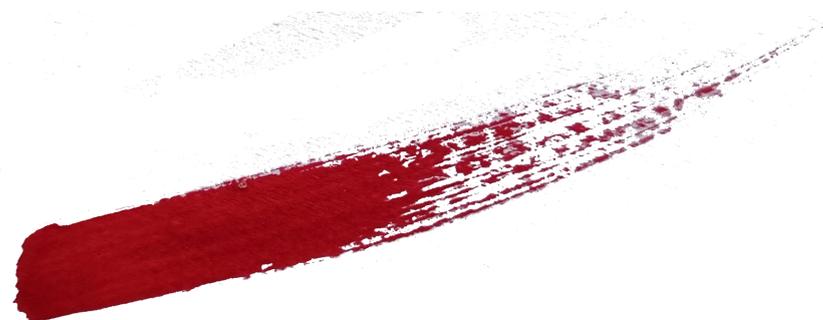


Figura 79 e 80: Testes de materiais físicos e Digitalização de traçado físicos

Fonte: Autora, 2024.

5. Interações.

Para a última etapa de experimentações, e talvez a que mais depende da troca manual entre autor e obra, foram feitos testes com papel utilizando recortes e dobras, para que objetos interativos possam estar ao longo do livro.

Ademais, foram observados alguns cartões postais pertencentes a autora, que poderão servir de referência, inclusive um dos cartões foi recebido juntamente com um livro.



Figura 81 e 82: Referências de cartões postais frente e Referências de cartões postais verso

Fonte: Autora, 2024.

Outro elemento de interação interessante para o projeto foi visto em uma livraria, o livro possui um marca página acoplado à sua orelha e para obter esse marca página o leitor deveria destacá-lo da orelha. Ao pensar na ideia de destacáveis e marca páginas a autora pensou que poderia juntar os cartões postais com selos que se destacam do marca página, ao passo que o leitor retira um selo o marca página fica menor até chegar o ponto de deixar de existir. Se seguir o protótipo de ideação.



Figura 83: Teste de selo com marca página e cartão postal

Fonte: Autora, 2024.

Para finalizar as experimentações na área de objetos interativos, foi criado um Zine, uma forma de publicação feita a partir de dobras e cortes no papel que se assemelha a um livreto. O Zine aqui desenvolvido é simples e pode ser feito com uma A4 comum, ao fim o objeto se assemelha a um mini livro e pode ser interessante dentro de livros maiores para completar ou acrescentar alguma informação. Este tipo de formato também é interessante, pois o leitor pode abrir e fechar este Zine, criando duas formas de representação diferentes.

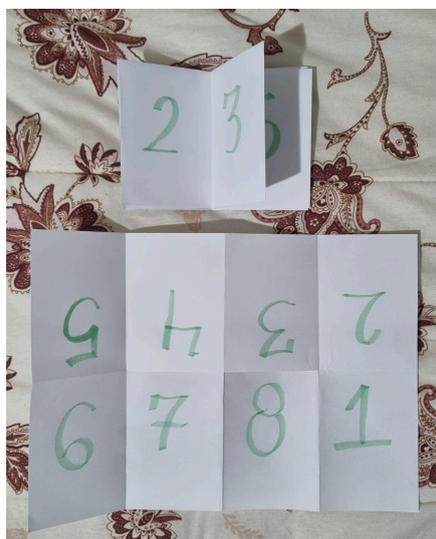


Figura 84: Teste com zine

Fonte: Autora, 2024.

2.10 MODELO

Nesta etapa, de acordo com a metodologia de Munari, após confecção e análise da fase de experimentações deve ser organizada a criação de modelos, estes modelos irão guiar o designer para as melhores soluções do projeto.

2.10.1 Formato.

De acordo com a investigação feita anteriormente o tamanho escolhido para o livro será o mais tradicional, se assemelhando a uma página A5, este formato, além de se aproximar ao que o leitor já está acostumado, também é altamente portátil, podendo ser carregado muito facilmente.

Ademais, o formato é o que mais irá se adequar com a proposta de distribuição do conteúdo do livro, como a proposta determinada pela autora terá ilustrações e textos na maioria dos casos em páginas diferentes, o tamanho da página se adequa de forma agradável ao tamanho dos textos criados, mais curtos, e ao tamanho das ilustrações.

Por último o tamanho tem grande aproveitamento de papel, já que vem do padrão internacional: A, do sistema ISO. Neste caso, dentro do formato padrão utilizado pela gráficas, de 660 mm x 960 mm, o tamanho de uma folha A5, de 148 mm x 210 mm, é arredondado para 150 mm x 210 mm, para que seja possível encaixar 18 páginas dentro do formato utilizado, aproveitando o máximo possível. Abaixo está um esquema demonstrando este modelo utilizado pelas gráficas.



Figura 85: Aproveitamento da folha de formato padrão

Fonte: Autora, 2024.

2.10.2 Proposta cromática

A conceituação da proposta cromática do projeto se iniciou durante a etapa de pesquisa e foi se concretizando com a criação do conteúdo do livro e também com a formação dos painéis cromáticos, que consolidaram as escolhas feitas anteriormente. Para criar uma paleta de impacto e consistente, foi escolhido o caminho por uma proposta concisa, com foco em

poucas cores de grande contraste, desse modo foram escolhidas as duas cores primárias vermelho e azul como foco do projeto.

Ambas as cores foram escolhidas de acordo com embasamento histórico brasileiro, com o propósito de amarrar o projeto por completo. A cor vermelha foi escolhida pensando na madeira do Pau Brasil, na tinta do Urucum, na terra vermelha do Brasil, no sangue derramado através das gerações, além da conexão com o sangue feminino da menstruação. Já a cor azul se conecta com a cor da bandeira nacional, as belezas naturais, os mares e as referências históricas trazidas principalmente da europa, como influências açorianas. Abaixo estão os tons principais que serão utilizados no projeto, estes tons foram retirados dos painéis visuais e foram separados entre cores quentes e cores frias, já o vermelho é uma cor quente e o azul, por sua vez, é uma cor fria. Além das variações desses dois tons principais também foram observados nos painéis vários tons amarelados ou terrosos, que podem ser utilizados para complementar algumas áreas, por isso um tom mais claro e amarelado por adicionado como paleta principal.

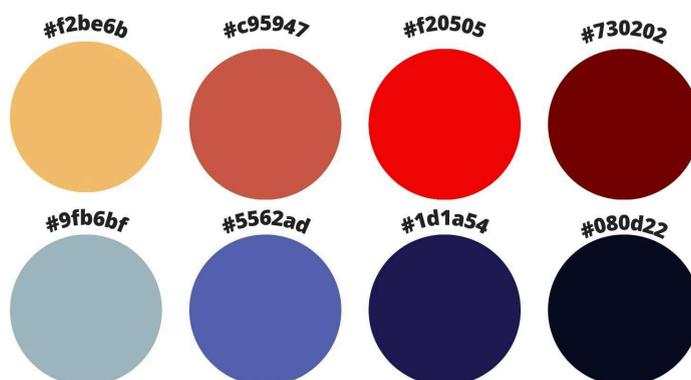


Figura 86: Paleta de cores inicial do projeto

Fonte: Autora, 2024.

2.10.3 Espelho de publicação

Feito o embasamento teórico e com o formato de página definido o próximo passo se torna criar o espelho da publicação, um esquema visual que vai facilitar a construção editorial e desenvolver as possibilidades para o designer. Neste caso, foram feitas duas estruturas de espelho, uma oficial, para entender a contagem de páginas, a ordem dos conteúdos, a divisão entre elementos pré textuais, textuais e pós textuais, e a organização de páginas interativas. A outra estrutura de espelho traz as referências estéticas para o livro, quase como um desenho do projeto, essa segunda estrutura traz a base para as ilustrações e para elementos visuais como o sumário e as páginas capitulares.

No espelho são observadas 15 páginas de elementos pré-textuais, 116 de elementos textuais e 11 de elementos pós-textuais, isso pode ser observado abaixo.

Elementos pré-textuais



Elementos pós-textuais



Figura 87,88 e 89: Espelho de publicação 1,2 e 3

Fonte: Autora, 2024.

Por fim, abaixo também pode ser observado o espelho feito para direcionar os conceitos estéticos do projeto editorial.

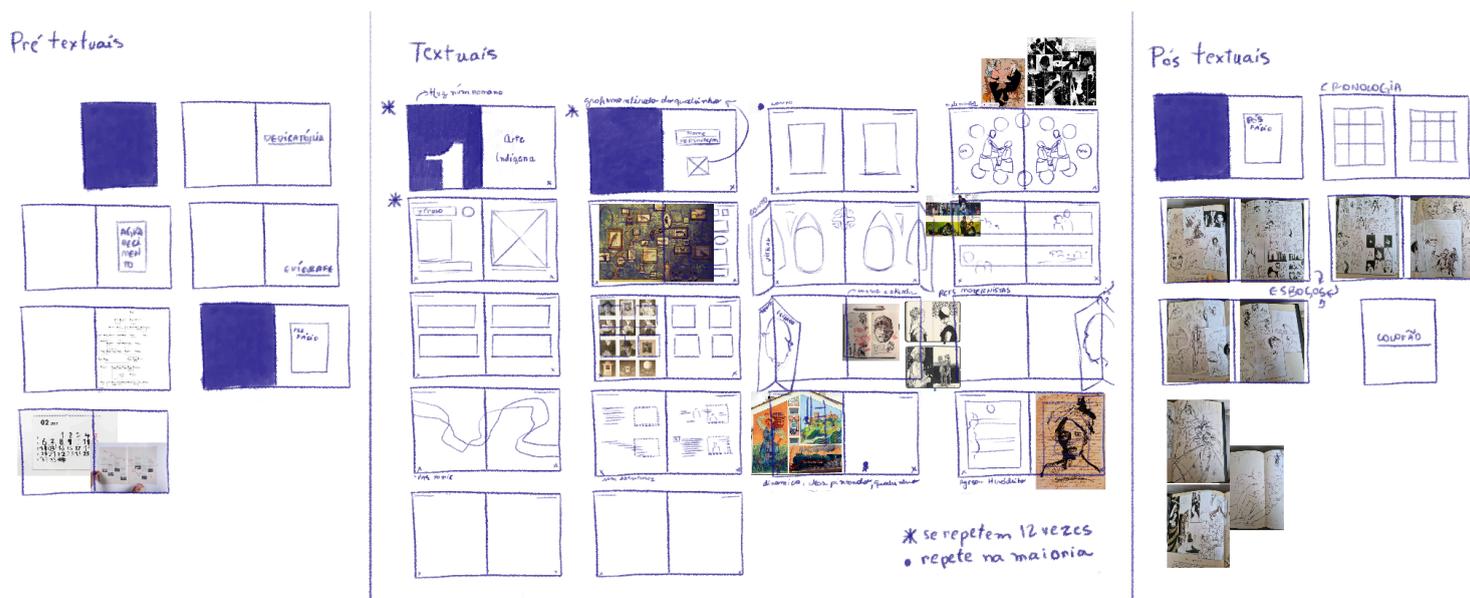


Figura 90: Espelho de publicação 4

Fonte: Autora, 2024.

2.10.4 Escolha tipográfica

Entre a escolha do tamanho da página e a decisão sobre a diagramação do projeto, o designer deve selecionar as fontes que serão utilizadas tanto para os textos, quanto para os elementos de destaque. Para considerar as necessidades do público alvo e a combinação entre texto e ilustração, uma seleção criteriosa deve ser realizada, a seleção é dividida em 5 etapas: 1 análise do contexto, entendendo o conteúdo, público- alvo e o suporte financeiro do projeto; 2 critérios de seleção, divididos entre legibilidade, estéticos, técnicos e legais; 3 hierarquia, cada critério recebe um peso de 0 a 5; 4 as fontes são coletadas; 5 avaliação das fontes é realizada chegando na fonte que será utilizada.

2.10.4.1 Seleção das tipografias

Para iniciar a seleção tipográfica deve ser entendido o contexto do projeto, como este já foi desenvolvido neste relatório só será retomado nesta etapa, logo, o contexto do projeto em relação a tipografia é: entreter e informar, será publicado em português, terá vários elementos textuais, deve se adequar aos conceitos pré determinados, é destinado ao público jovem adulto, e por ser um trabalho acadêmico não tem suporte para licenciamento. Em seguida, a seleção será dividida entre fontes próprias para a diagramação dos textos corridos e fontes display para títulos, o contexto e os critérios de avaliação para os dois tipos é o mesmo, porém as próximas etapas se afastam, na próxima seção deste relatório será relatada a seleção da fonte display.

“Tipos para texto são tipos destinados para apresentações entre 6 e 12 pt. Os tipos exibidos acima de 18 pt, para títulos ou destaques, são chamados de tipos display.” (KANE, 2011 p. 14).

A hierarquização dos critérios para as fonte texto ficaram como: Legibilidade 5, Estéticos 3, Técnicos 4 e Legais é um critério eliminatório, ou seja, se uma fonte precisar de licenciamento não será utilizada. Com a hierarquização determinada, 3 tipografias foram coletadas para a análise:

1. *Times New Roman*, uma fonte serifada tradicional para a diagramação de livros e foi criada em 1931.
2. *Palatino*, também serifada, criada em 1950, com seu nome inspirado por um mestre de caligrafia da época de Leonardo da Vinci e remete as forma renascentistas.
3. *Poppins*, sem serifa e mais nova, foi lançada em 2014, porém se inspira nas formas dos anos 60.

Times New Roman
Palatino Linotype
Poppins

Figura 91: Tipografias Times New Roman, Palatino Linotype e Poppins

Fonte: Autora, 2024.

O último passo é a avaliação das fontes para uma seleção vantajosa que pode ser vista na tabela abaixo.

Fontes	Legibilidade (peso 5)	Estéticos (peso 3)	Técnicos (peso 4)	Legais (x)	Soma
<i>Times New Roman</i>	5	2	5	gratuita	51
<i>Palatino</i>	5	4	4	gratuita	57
<i>Poppins</i>	4	1	4	gratuita	39

Quadro 6: Matriz de decisão tipográfica para fonte texto

Fonte: Autora, 2024.

Como a fonte *Times New Roman* é mais comum e simples comparada às outras e a fonte *Poppins* tem um caráter contemporâneo que não se adequa com a estética do projeto, a fonte *Palatino* se destacou no critério estético e foi a fonte melhor avaliada nesta etapa, se tornando a fonte texto para o projeto.

Tipografia Palatino

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 92: Tipografia Palatino Linotype

Fonte: Autora, 2024.

Seguidamente, a fonte display, que será utilizada para títulos, também passou pela seleção tipográfica para selecionar a que melhor se encaixa no projeto. Então, a hierarquização dos critérios nesta etapa ficou como: Legibilidade 4, Estéticos 5, Técnicos 2 e Legais é um critério eliminatório, assim como na primeira seleção.

Como fontes display normalmente tendem a ser mais estilizadas elas podem ser menos legíveis, propiciando a estética, porque serão utilizadas em textos curtos e tamanhos maiores, por isso, uma quantidade maior de fontes foi selecionada pensando nos três conceitos, brasilidade, temporalidade e feminilidade. Foram observadas 4 fontes:

1. *Homemade Apple*, uma fonte cursiva e manuscrita, que remete aos conceitos de temporalidade e feminilidade.
2. *Texturinha*, uma fonte serifada que lembra formas medievais, desenvolvida na América latina e que remete ao conceito de temporalidade.
3. *Barrio*, tipografia sem serifa, somente caixa alta, variação de peso entre os caracteres, caráter manual, feito na América latina, suporta mais de 130 línguas inclusive o Guarani, e remete aos conceitos temporalidade e brasilidade.
4. *Yeseva One*, tipografia serifada com formas mais tradicionais e legíveis, foi feita pensando na feminilidade e consegue remeter ao conceito perfeitamente.

Homemade Apple
Texturinha
BARRIO
Yeseva One

Figura 92: Tipografias Homemade Apple, Texturinha, Barrio e Yeseva One

Fonte: Autora, 2024.

Assim como na primeira seleção, abaixo a tabela de decisão pode ser observada.

Fontes	Legibilidade (peso 4)	Estéticos (peso 5)	Técnicos (peso 2)	Legais (x)	Soma
<i>Homemade Apple</i>	2	3	2	gratuita	27
<i>Texturinha</i>	4	2	5	gratuita	36
<i>Barrio</i>	3	5	2	gratuita	41
<i>Yeseva One</i>	5	4	3	gratuita	46

Quadro 67: Matriz de decisão tipográfica para fonte display

Fonte: Autora, 2024.

De acordo com a matriz de seleção, a tipografia ideal para a fonte display foi a Yeseva One, uma fonte com formas tradicionais, arredondadas e linhas finas que se adequa ao conceito de feminilidade, é a mais legível e se combina bem com a fonte texto.

Tipografia Yeseva

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 93: Tipografia Yeseva One

Fonte: Autora, 2024.

2.10.4.2 Estruturação do projeto gráfico

Com as tipografias escolhidas o designer deve estruturar o projeto e as manchas gráficas, primeiro deve-se definir o tamanho da tipografia, depois a entrelinha, então com essas informações deve ser criado o módulo, grid e o diagrama, com a largura das colunas e das margens.

A fim de selecionar o melhor tamanho de fonte para o projeto foi utilizada uma medida que correlaciona idade com o tamanho do corpo de texto, de acordo com Cyril Burt (1959) deve ser considerada a idade média do público, estabelecendo a relação entre a faixa etária e o tamanho do tipo do texto principal.

Idade (anos)	menor que 7	7-8	8-9	9-10	10-12	maior que 12	19-26	adultos	terceira idade
Tipo (pontos)	24	18	16	14	12	11	9	10	12

Quadro 6: Relação entre tamanho do texto e idade

Fonte: Autora, 2024.

Tão importante quanto a definição do tamanho da fonte é o tamanho da entrelinha da tipografia, de acordo com Furtado (2009), a entrelinha ideal apresenta um aumento de 20% em relação ao corpo de texto. Com o embasamento teórico para a determinação tanto do tamanho da tipografia, quanto de sua entrelinha, a autora optou pelo tamanho de 10 pontos, já que, a idade do público alvo para o projeto é entre 16 e 24 anos, uma idade entre os 12, com tamanho ideal de 11 pontos, e 26 anos, com tamanhos de 9 pontos. A entrelinha do texto ficaria como 12 pontos, correspondente aos 20% a mais do tamanho da tipografia.

Dando continuidade com a estruturação do projeto, depois de definir o tamanho da fonte e da entrelinha, o módulo foi calculado resultando em 4,2330 mm, e o grid do documento foi criado, com 35 por 49 módulos.

O próximo passo foi representar o diagrama, criando a largura das colunas e as margens do documento, com o valor da largura do alfabeto da fonte no tamanho que será utilizado, 133 pontos, é possível encontrar o melhor valor da largura da coluna de acordo com uma tabela que mostra a média ideal de caracteres por linha, a seguir a tabela representando as larguras ideais para o documento.

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

Figura 94: Recorte da tabela de média de caracteres por linha

Fonte: Autora, 2024.

2.10.5 Diagramação

Feito todo o embasamento teórico tipográfico do projeto, chega o momento da diagramação em si, o grid vai possibilitar a melhor forma possível de diagramação com diferentes possibilidades, incluindo colunas de texto com largura satisfatória entre 16 paicas e 34 paicas, porém com as medidas ideias entre 24 ou 26 paicas, com 60 a 69 caracteres por linha. Para o projeto aqui desenvolvido serão criadas duas páginas mestras para texto com dois tipos diferentes de diagramação, a primeira será com uma coluna somente, mais estreita, em ambas as páginas do spread, e sem imagens, para diagramar os contos fictícios do livro. Para esta primeira página mestra, a dimensão da largura das colunas de texto é de 16 paicas, a menor largura satisfatória para o tamanho da fonte, além disso o texto foi justificado a esquerda com hifenização, da forma mais padrão.

A segunda irá diagramar os textos informativos para cada período histórico e será composta por somente uma coluna mais larga de texto, com 20 paicas, em uma das páginas do spread, enquanto a outra será imagética com o título estilizado em tamanho grande com a fonte Yeseva one Regular em 150 pontos e no tom azul, código #5462ad.

Além do título estilizado dos textos informativos e dos blocos de texto espalhados pelo livro, outros elementos textuais também foram criados, entre estes estão a capitular feita pela autora, o título de cada capítulo, a vinheta de seção, as legendas das obras e o fôlio das páginas, para organizar estes elementos e diagramar da melhor maneira, foi realizada uma proposta tipográfica, que irá gerar os estilos de caractere no Indesign e irão facilitar a diagramação como um todo, a proposta pode ser vista abaixo

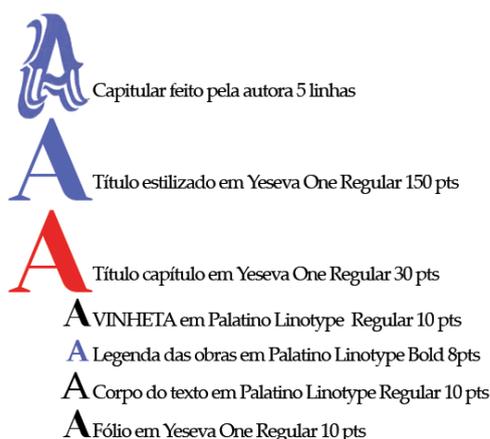


Figura 95: Proposta tipográfica

Fonte: Autora, 2024.

Feita a base da diagramação das páginas de texto do projeto, também foram criadas as bases para as páginas que abrem os capítulos e as páginas de ilustração. O spread que abre cada capítulo é dividido na página esquerda, apresentando o numeral em tamanho grande, referente ao movimento artístico no projeto, de 1 à 12, e na direita com o nome do movimento em si, além do tamanho maior do numeral, em cada capítulo a fonte deste número também muda, e estes diferentes numerais são apresentados no sumário para diferenciar os capítulos.

No spread seguinte ao que abre o capítulo, ve-se na esquerda uma página de separação com carimbos manuais, enquanto na direita será observado o nome da personagem do capítulo com uma ilustração da mesma, personificando visualmente o capítulo. Tanto no spread que abre o capítulo quanto no que apresenta a personagem os elementos de número de página e fólio foram retirados, deixando os spreads mais leves visualmente.

A diagramação dos spreads que conterão a ilustração seguiu a base com os numerais e a vinheta na mesma posição das outras páginas, porém não manteve padrão entre os capítulos, deixando a estrutura livre para a criação artística.

2.10.5.1 Elementos artísticos da diagramação

Para encerrar a proposta de diagramação e começar a etapa de diagramar em si, a autora criou outros elementos que irão compor artisticamente o projeto, as capitulares de autoria própria com o intuito de imitar tipografias vernaculares brasileiras, como a de cartazistas e de artistas populares, como os mostrados pelo projeto “Letras que Flutuam”, que pintam os nomes dos barcos no norte do país. Outro elemento artístico criado é uma caixa que deve abraçar os numerais das páginas, esta caixa remete aos azulejos portugueses azuis, tão marcantes do país, abaixo pode ser observado o elemento. Com o desenvolver da diagramação do livro, a cor do elemento foi mudado de azul para um bege claro, algo que mais tarde mudou de volta.



Figura 96: Capitulares e elemento gráfico

Fonte: Autora, 2024.

Além das capitulares e da caixa que imita azulejo, também foi produzida uma página com carimbos físicos de flores e folhas secas com tinta aquarela, que posteriormente foi digitalizada e manipulada digitalmente para ser utilizada como página especial no decorrer do livro. Outras flores secas também foram digitalizadas para servir de elementos em páginas específicas.



Figura 97 e 98: Carimbo de flores digitalizadas e Flores digitalizadas

Fonte: Autora, 2024.

Com toda a base da diagramação composta e testada, foram criadas as páginas mestras e, em seguida, as primeiras páginas diagramadas do livro. Estas foram adicionadas como imagens, a seguir:

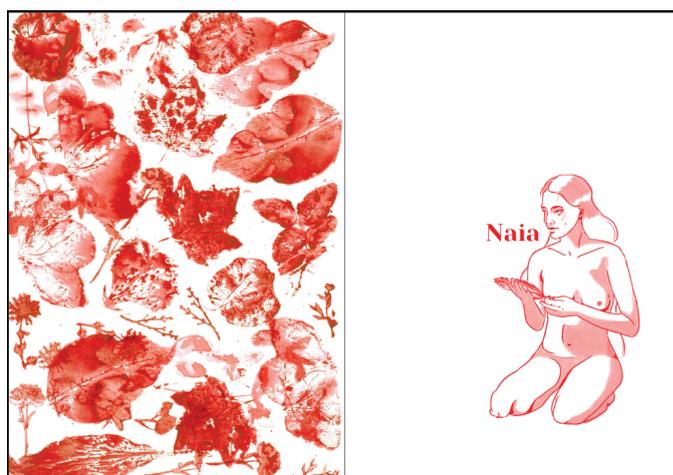


Figura 99 e 100: Spread: primeira página capitular e Spread: segunda página capitular

Fonte: Autora, 2024.

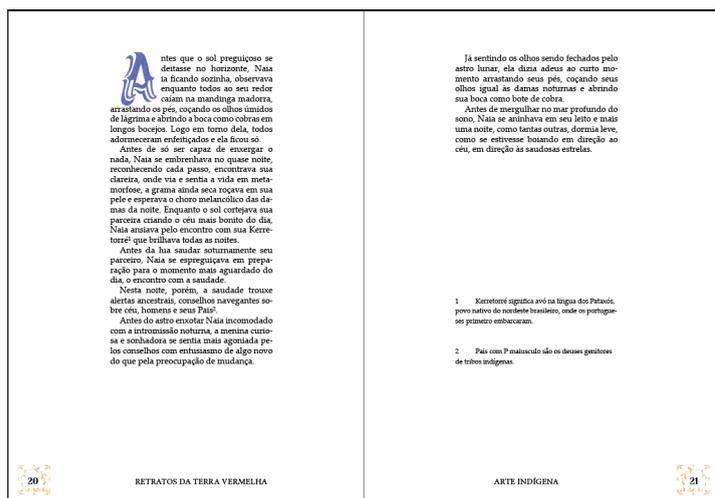


Figura 101, 102 e 103: Spread: conto, Spread: ilustração e Spread: informações do período

Fonte: Autora, 2024.

2.10.6 Ilustrações

De acordo com o que já foi visto anteriormente em relação às ilustrações, pode ser entendido que os caminhos e as possibilidades são diversas, justamente por isso, os diferentes movimentos artísticos podem servir de guia para as ilustrações de cada capítulo, seguindo uma linha artística geral, porém com influências de cada movimentos cultural analisado. A linha artística guiadora pensada para unir as ilustrações foi voltada para a estética do rascunho, do desenho de linha e de lápis ou caneta nanquim, algo que remete os desenhos em diários e cadernos pessoais, comumente associados com o mundo feminino. Essa escolha também foi pensada voltada no tempo de cada ilustração, pois o estilo que remete rascunho costuma ser mais rápido que um estilo mais detalhado.

Primeiro, a autora escolheu fotos de retratos da própria família para criar primeiros esboços e ideias para o estilo das ilustrações, então foi feita uma primeira ideia só com o desenho de linhas e rascunhos e uma segunda com as linhas de nanquim por cima do esboço.



Figura 104 e 105: Rascunhos para ilustração base e Lineart das ilustrações base

Fonte: Autora, 2024.

Depois de estabelecer a primeira ideia para o estilo das ilustrações, foram feitos os desenhos de cada personagem que irá aparecer no livro, para que desse modo a autora tenha a base visual da identidade familiar visualmente, a base visual das características físicas de cada personagem e também ilustrações que serão utilizadas em momentos do livro e de materiais extras.

Para cada personagem foi feita a coleta de referências, buscando imagens de mulheres brasileiras que tinham histórias ou personalidades semelhantes às das personagens descritas, conseguindo criar imagens que se correlacionam com os textos dos contos. Algumas dessas mulheres de referência foram as escritoras Pagu e Clarice Lispector, as artistas Anita Malfatti e Tarsila do Amaral, e outras artistas, cantoras, atrizes e escritoras brasileiras.

Com a coleta de referências a autora optou por desenvolver uma imagem como close da personagem, focando no rosto, e uma imagem de corpo inteiro, com uma pose que representa as emoções principais sentidas pela personagem, abaixo podem ser vistas todas as personagens com seus dois desenhos específicos.

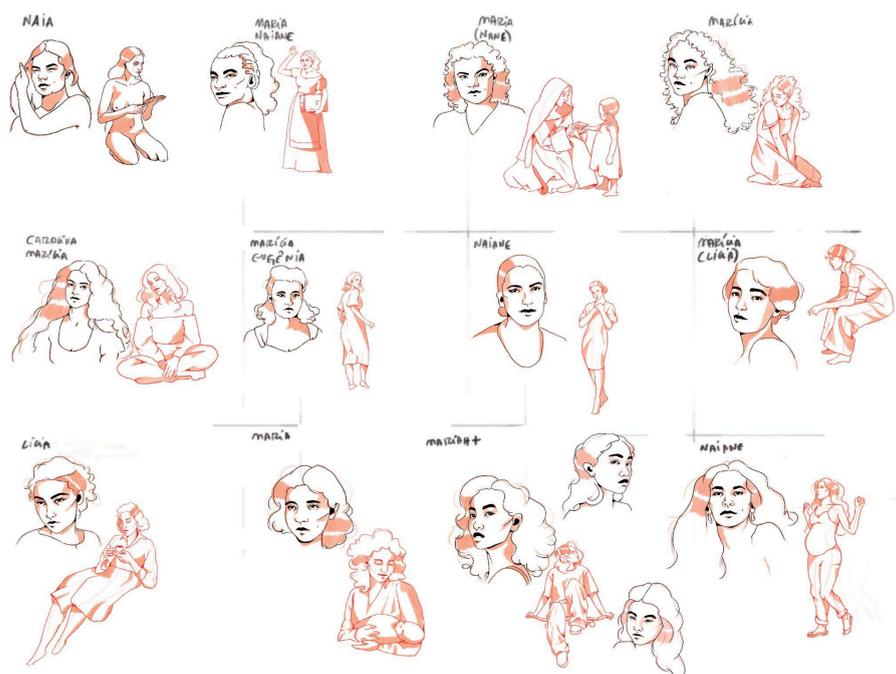


Figura 106: Ilustrações das personagens

Fonte: Autora, 2024.

Em seguida, foram encaminhadas as ilustrações para cada capítulo, seguindo bases referenciais de cada período artístico, os estudos descritos acima e a história que deve ser contada na ilustração, para que, desse modo, se consiga desenvolver tanto a estrutura da imagem quanto o conteúdo. A geração das ilustrações foi realizada conforme a ordem dos movimentos artísticos e seguiu as ideias expostas no espelho rascunho das páginas de ilustração, a partir de agora cada imagem será apresentada seguida de uma breve explicação sobre sua criação.

1. Arte Indígena.

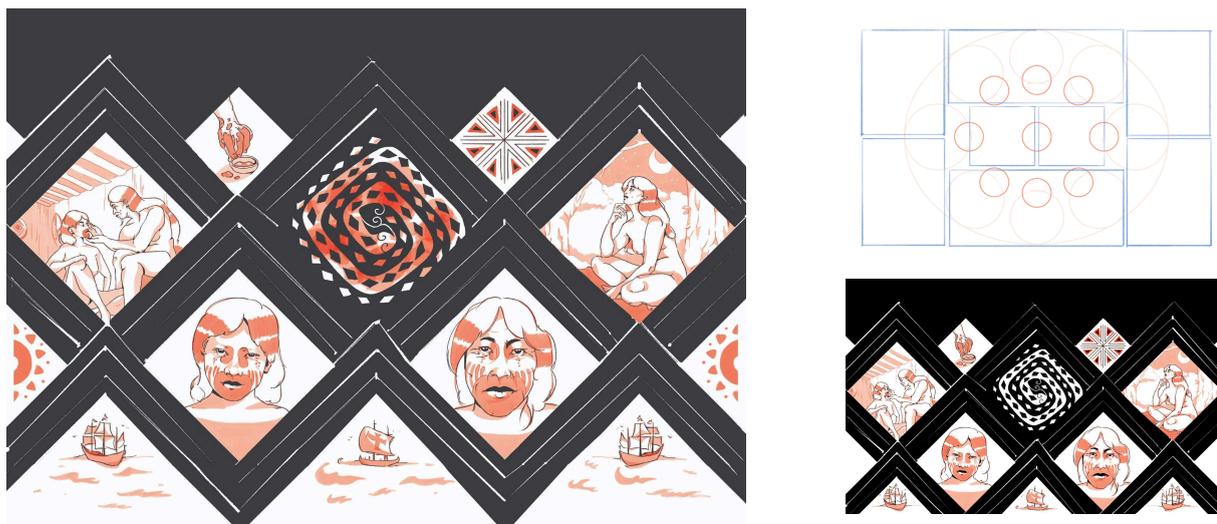


Figura 107, 108 e 109: Spread: ilustração do capítulo 1, Rascunho do cap 1 e Processo da ilustração do capítulo 1

Fonte: Autora, 2024.

Primeiro foi realizada a imagem do período indígena, é interessante ressaltar que a primeira ideia era totalmente diferente, portanto o rascunho visto no espelho mudou drasticamente quando esta ilustração começou a ser feita. Como estrutura de separação foi realizado um padrão que remete aos da arte indígena, e cada bloco em branco conta um pouco da história do capítulo. A leitura segue o padrão ocidental da esquerda para a direita, com o olhar que começa na linha de cima e vai descendo, por isso os elementos de infância e passado estão na parte superior esquerda e os elementos atuais da história estão na direita.

As cobras que se encontram no centro da página conduzem o olhar do leitor a retomar e completar os ciclos ilustrados, seguindo o olhar das personagens e descobrindo novas possibilidades, além de também servir como um elemento que não será prejudicado por estar no centro da página, pouco detalhado e grande.

Outras mudanças importantes feitas ao longo do caminho foram o aumento da ilustração, ocupando toda a página e aumentando seu impacto visual, a troca do tom de preto chapado por um azul escuro acinzentado, escolha tomada ao final da criação de todas as ilustrações, momento em que, para cada ilustração houve a troca de preto por um tom de azul, e por fim respingos de vermelho na ilustração central da páginas, trazendo mais coesão para o spread.

2. Arte Colonial.

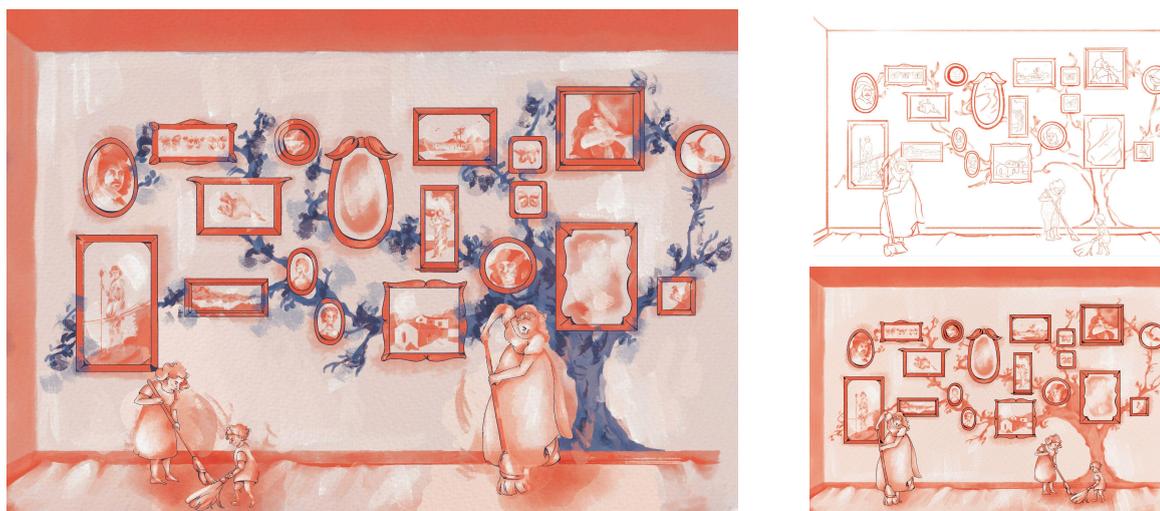


Figura 110, 111 e 112: Spread: ilustração do capítulo 2, Rascunho do capítulo 2 e Processo da ilustração do capítulo 2

Fonte: Autora, 2024.

Como o período colonial no Brasil foi muito extenso este foi um dos movimentos mais difíceis de adaptar para o projeto, a ideia inicial era mostrar a partir da ilustração as várias gerações e as mudanças que foram acontecendo na família da história neste longo período de tempo, assim como é narrado no texto pré ilustração. O meio para ilustrar esta passagem de tempo seria criar um spread com diversos quadros na parede da família se modificando, porém depois de primeiros sketches a ideia se modificou, afinal o conceito de ter imagens de novos integrantes da família ou de reuniões familiares é algo que tomou força com o

advento da fotografia, e neste período o que existia era a pintura, logo somente famílias muito ricas poderiam ter pinturas de cada familiar.

Por isso o conceito da ilustração mudou, as molduras continuaram na parede porém foram tomadas por paisagens, objetos, espelhos ou inspirações de obras da época, como as de Albert Eckhout. Além disso, a ligação entre as gerações familiares foi feita através da árvore na parede, que vai conectando os quadros, e da trabalhadora com seus filhos varrendo o chão da casa.

As alterações finais que tornaram o desenho mais coeso, foi a adição do azul na árvore e na lineart, a troca de lado dos personagens, em que a mãe fica como tronco da árvore, como base, e os filhos como galhos, futuras possibilidades.

3. Arte Barroca.

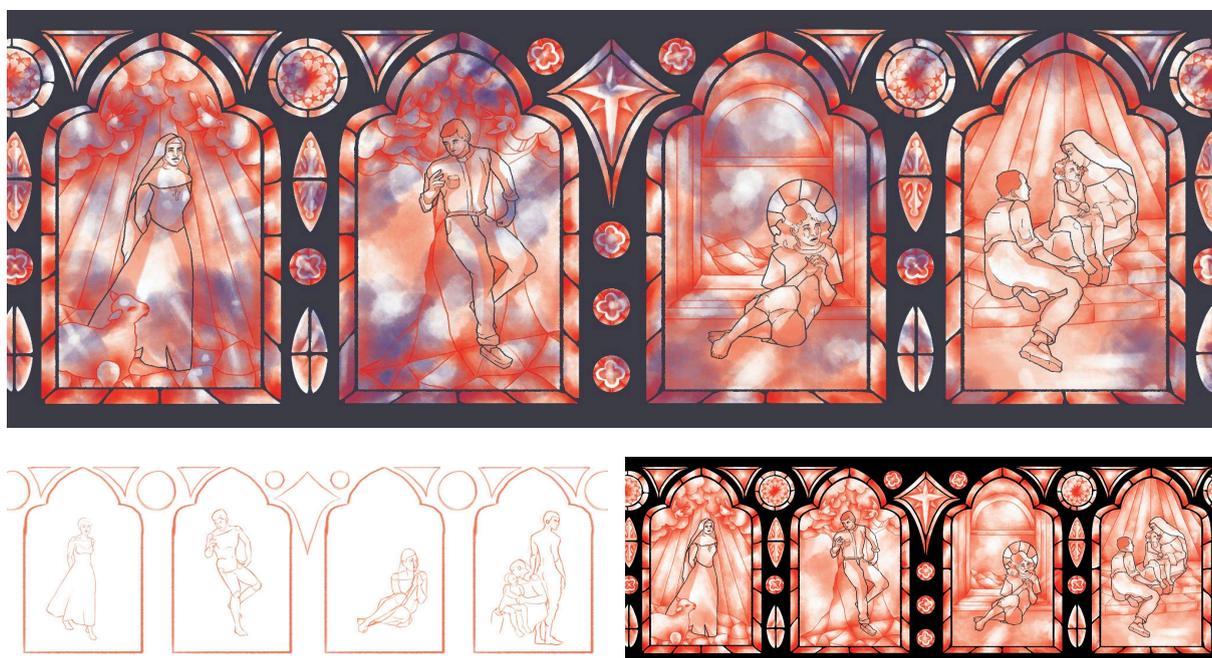


Figura 113, 114 e 115: Spread: ilustração do capítulo 3, Rascunho do capítulo 3 e Processo da ilustração do capítulo 3

Fonte: Autora, 2024.

Para o período barroco foi necessário algo que causasse impacto, focando nos exageros do movimento, por isso além de ilustração foi necessário algum mecanismo que se destacasse, desse modo, esta foi a primeira página ilustrada com interação, o spread é o dobro do normal, pois as páginas devem ser abertas para revelar a ilustração interna.

Além do exagero, o foco da ilustração foi a religiosidade, então o símbolo do vitral das igrejas serviu como estrutura para a ilustração, mesmo que igrejas barrocas não fossem tipicamente adornadas com vitrais. A narrativa foi dividida em 2 momentos, da esquerda para a direita como o sentido de leitura, o primeiro momento é o encontro romântico, dividido em duas partes, a da personagem principal feminina e a do homem que acaba de chegar, já o segundo momento é o de conflito, também dividido em duas partes, a primeira

de solidão em que o conflito se estabelece e o segundo de resolução, como um final feliz a história.

Para adornar o vitral foram utilizadas referências religiosas, como o carneiro, as aves, a auréola e as luzes do céu, e para referenciar o barroco as expressões faciais foram exageradas.

Como finalização, o preto se tornou azul escuro e tons de azul foram espalhados como reflexos pelo mural.

4. Arte Neoclássica.

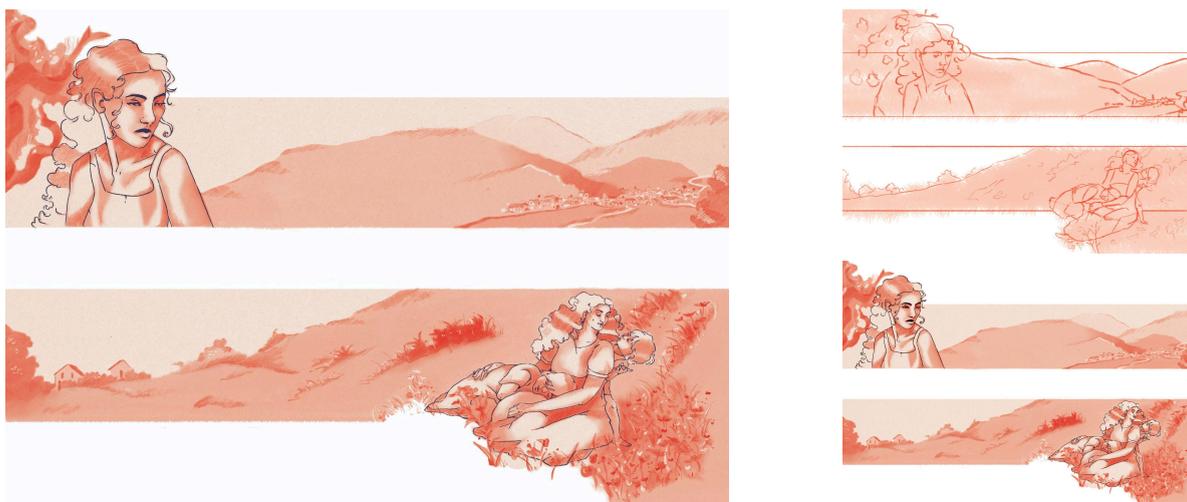


Figura 116, 117 e 118: Spread: ilustração do capítulo 4, Rascunho do capítulo 4 e Processo da ilustração do capítulo 4

Fonte: Autora, 2024.

Com o intuito de conectar a história imagética entre a arte neoclássica, e romântica e a realista, que na história escrita são parentes muito próximas, foi feita uma rima visual entre os três períodos, se iniciando no neoclássico e finalizando no realista. A rima visual se baseia na quantidade de quadros de cada página, o primeiro movimento, por ser mais sucinto, menos pessoal e preferir amplos campos de vista, foi dividido em somente 2 quadros. O primeiro aborda o abandono familiar da personagem principal em busca de algo melhor, focando ao lado esquerdo na personagem e o lado direito a cidade afastada, e o segundo aborda esta realidade melhorada com uma nova família, com foco nas personagens à direita, enquanto a casa de campo fica desfocada à esquerda. Os traços de fineart neste caso também estavam em preto, porém foram mudados para azul, o que diminui o peso das linhas.

5. Arte Romântica.

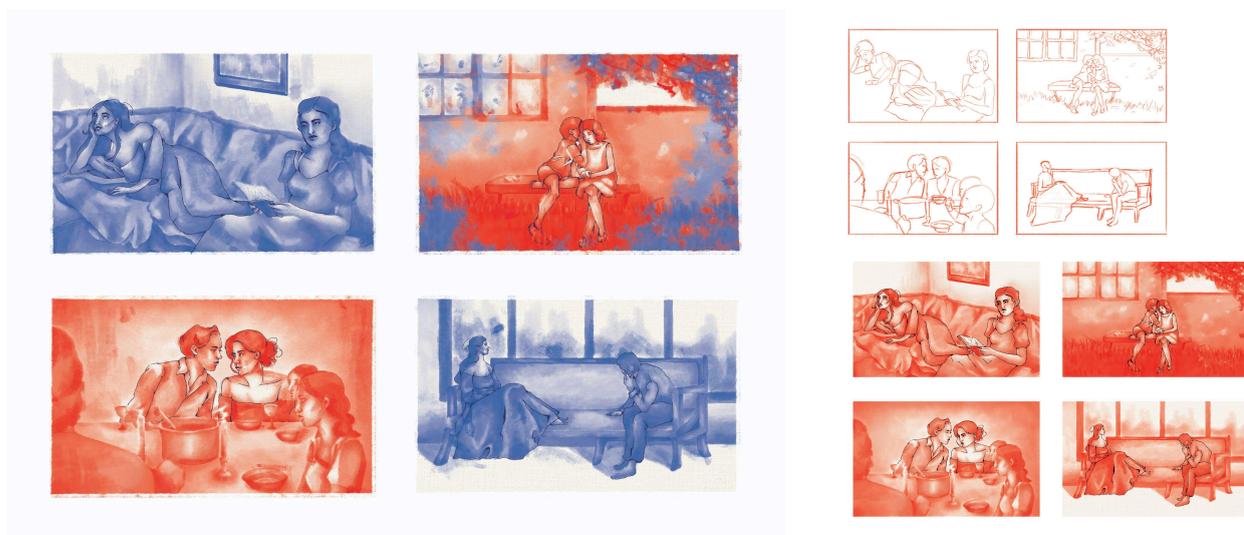


Figura 119, 120 e 121: Spread: ilustração do capítulo 5, Rascunho do capítulo 5 e Processo da ilustração do capítulo 5

Fonte: Autora, 2024.

Seguindo a rima visual abordada antes, os quadros do período neoclássico se dividem e se tornam 4 cenas no movimento romântico, com cenas já mais pessoais e sentimentais.

Primeiro foi pensado o que cada quadro deveria representar, escolha difícil, pois o texto deste período era o mais extenso, logo foi decidido que a primeira cena representaria o começo do conto, assim como a última e quarta cena representaria o final do conto, criando uma ligação entre as duas que expressam sentimentos parecidos na história, então foi decidido que a segunda cena seria a memória narrada no conto e a terceira seria o momento que rememora a lembrança, também trazendo certa relação entre os quadros.

Para atenuar as relações entre as cenas, no momento de finalização e troca de preto por azul, foi adicionada a tonalidade nos momentos de tédio, em que as cenas foram tonalizadas pelo azul triste e frio, enquanto a lembrança foi pincelada por uma aura azul que invade a cena.

6. Arte Realista.



Figura 122, 123 e 124: Spread: ilustração do capítulo 6, Rascunho do capítulo 6 e Processo da ilustração do capítulo 6

Fonte: Autora, 2024.

Para finalizar a rima visual entre as histórias próximas, os quadros do romantismo se dividem e se tornam oito cenas no período realista, o segundo maior texto do livro. As imagens representam na ordem da esquerda para a direita a carta que dá início a jornada da personagem, a viagem, a chegada da personagem, sua nova rotina, seu encontro romântico, sua confissão, a traição e o fim da vida da personagem, ordem que pode ser observada nas observações do rascunho.

Antes de adicionar mais tons de azul aos desenhos, havia a ideia de adicionar uma escala de cinza em alguns momentos, o que casaria melhor com a lineart preta, porém esta ideia deu lugar aos tons azulados, que neste caso surgem nos momentos de tristeza ou perturbação da personagem até tomarem o quadro todo, ao final da história.

7. Arte Modernista I



Figura 125 e 126: Folder capítulo 7 e Spread: ilustração do capítulo 7

Fonte: Autora, 2024.

O período modernista neste livro é o primeiro de quebra extrema com as normas artísticas tradicionais, por isso foi importante trazer um mecanismo de interatividade que destacasse o

movimento, ou seja, assim como no período barroco, este movimento possui um spread interativo, porém não é a página inteira que se move, somente um dos lados.

Como o conto do período é em forma de carta, algo íntimo do ser, o traço e a estrutura do desenho procuraram mais liberdade, como desenhos no sketchbook ou diário, com mais linhas e menos finalização, as linhas marcadas e geométricas também se inspiraram no movimento modernista.

Já o desenho de perfil remete ao academicismo clássico, fora as linhas e formas que o cortam, isso porque este retrato estará na página que cobre o desenho geométrico, representando o passado, a personagem no momento que escreve a carta e que olha para o futuro perfeito, uma vida feliz com seus filhos, cobrindo a realidade triste do momento.

8. Arte Modernista II



Figura 127 e 128: Spread: ilustração do capítulo 8 e Folder capítulo 8

Fonte: Autora, 2024.

A fim de conectar as gerações modernistas, que na história são irmãs, o mesmo mecanismo de interatividade foi empregado, porém neste segundo caso a página que se abre é a direita, desse modo quando fechadas as páginas interativas, as irmãs estão se encarando.

Assim como na primeira geração modernista, as linhas e a forma do desenho se inspiram no próprio movimento modernista e em outras vanguardas, como o cubismo, porém só estão aparentes depois de abrir a página ilustrada por um retrato mais figurativo.

As linhas fortes azuis nesta ilustração também estavam pintadas em preto em um primeiro momento.

9. Arte Abstrata

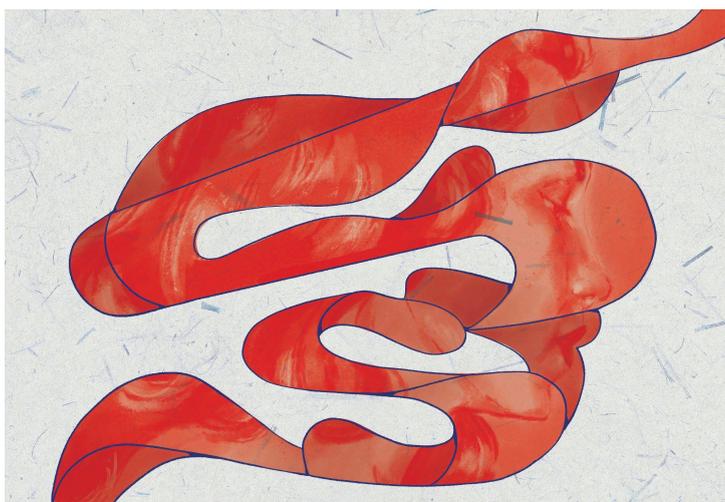


Figura 129: Spread: ilustração do capítulo 9

Fonte: Autora, 2024.

A ilustração do período abstrato se inspirou nas obras de Tomie Ohtake, mais especificamente, a escultura feita para o centenário da imigração japonesa, e representa a viagem sentimental enfrentada pela personagem principal, enquanto passa por uma jornada física, deixando o leito familiar, fato abordado no texto do livro.

Primeiro houve a ideia de utilizar cada divisão da estrutura como quadro para diferentes cenas, representando as viagens literais da personagem, como de barco, trem, etc, porém, seguindo uma linha mais abstrata, o foco voltou para a mente da personagem, suas ideias e seus sentimentos, com seu rosto dividido entre várias seções.

10. Arte Construtivista

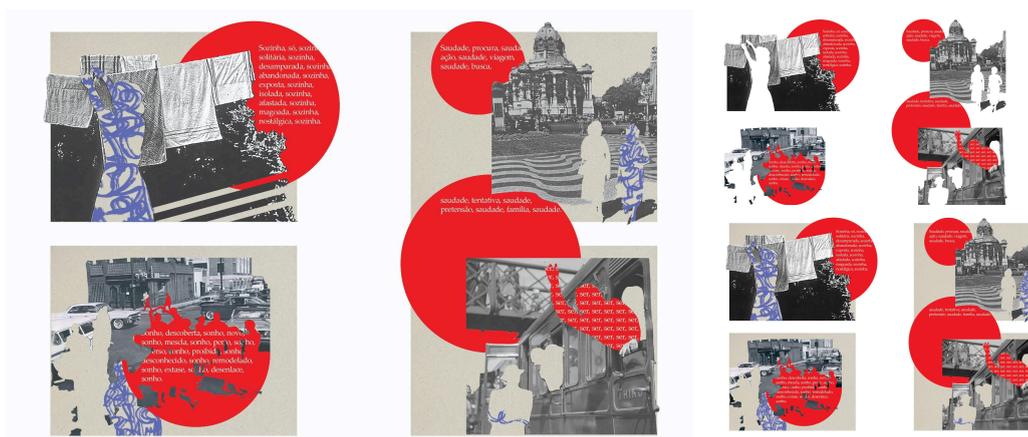


Figura 130 131 e 132: Spread: ilustração do capítulo 10, Processo da ilustração do capítulo 10 e Processo da ilustração do capítulo 10.

Fonte: Autora, 2024.

A colagem foi o método utilizado para o movimento construtivista, método muito aproveitado no período, assim como formas geométricas, linhas diagonais e a cor vermelha, todos elementos encontrados na página.

O círculo vermelho serviu de elemento para destacar e integrar o poema concreto na montagem, além de constituir a individualidade da personagem ao final da história, enquanto o azul, que vêm na forma de linhas embaraçadas, representa confusão da personagem, sua falta de ser e sua tristeza, que a abandona no último quadro, mas se torna uma parte da história de outra pessoa.

11. Arte Urbana

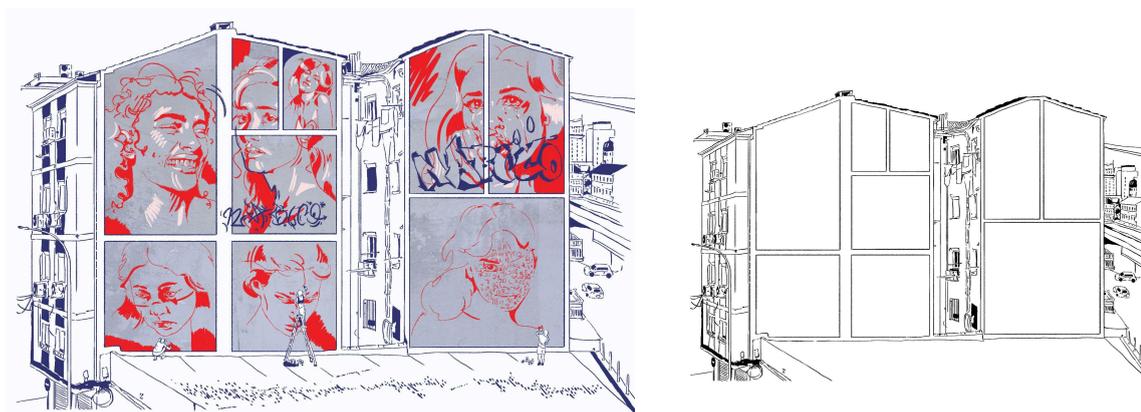


Figura 133 e 134: Spread: ilustração do capítulo 11 e Rascunho do capítulo 11

Fonte: Autora, 2024.

Para representar arte de rua foi criada uma ilustração que se inspirasse no grafite e nos quadrinhos modernos, que muitas vezes retratam cidades com pichações e manifestações urbanas.

O desenho mostra as três irmãs pintando as paredes de um prédio, que se dividem em quadros com retratos femininos, a intenção dos retratos era relembrar as mulheres da família que foram abordadas durante as histórias do livro, relembrar a própria história familiar das irmãs que estão pintando e os sentimentos conflitantes que fizeram parte dos contos. Ao final, também foram adicionadas tags do sobrenome da família Nabuco, algo muito particular da cultura da arte de rua.

12. Arte Contemporânea



Figura 135: Spread: ilustração do capítulo 12

Fonte: Autora, 2024.

O último movimento se inspira nas obras do artista brasileiro Ayrson Heraclito chamados de “Desenhos da liberdade”, em que são criadas gravuras acima de cartas de alforria. No caso da ilustração aqui observada, foram criadas ilustrações espelhadas que conversam com a certidão de nascimento e a de óbito, propondo a ideia de que algo antigo morre ao mesmo tempo que algo novo nasce, ou mais literalmente na história contada através dos documentos, uma mulher grávida morre, mas seu feto consegue viver.

Por fim, também foi criada uma ilustração para poster A3 que fará parte da edição, esta ilustração representa a árvore genealógica da família interligada com os movimentos artísticos. As cores utilizadas foram azul, vermelho e branco, inspiradas nas obras do artista Henrik Simonsen, e a fonte utilizada foi escrita pela própria autora.

Outro detalhe foi o amuleto contido no interior da árvore, representando um Muiraquitã, um artefato indígena da Amazônia, talhado em pedra verde, que representa animais como sapos, tartarugas ou serpentes e que em algumas culturas representa a feminilidade.



Figura 137: Marca Páginas

Fonte: Autora, 2024.

O outro elemento interativo já foi citado na área de ilustrações, sendo então, o poster, um objeto simples, mas que consegue integrar o leitor mais profundamente com a arte do projeto. Para além do poster, páginas interativas também vão compor a interatividade nas ilustrações, ou seja, algumas páginas ilustradas vão abrir conforme o leitor interage e mostrar novas imagens, antes escondidas.

Por fim, o objeto interativo de Zine foi criado, seguindo a formatação de uma espécie de livreto que pode abrir e se transformar em um poster de A4 no verso das imagens do Zine. As inspirações para a criação do livreto foram os livros que inspiraram os contos do livro, todos nacionais e todos importantes para a criação artística de cada período, o objetivo deste Zine é incentivar a leitura de outros livros caso o usuário se interesse.



Figura 138: Zine

Fonte: Autora, 2024.

2.10.8 Capa

Para criar a capa foram consideradas diversas ideias com foco em diferentes conceitos, poderia ser uma pintura famosa de alguma das artistas citadas durante o projeto, poderia ser uma ilustração feita pela própria autora, como as ilustrações de cada capítulo, poderia

seguir um caminho tradicional, minimalista, inspirado por livros ou edições clássicas e antigas.

Embora diversas ideias tenham sido analisadas a coerência por um projeto completo foi o ponto mais levado em consideração, optando por um poucos elementos que se repetem ao longo do livro.

Como base foi utilizada a cor vermelha e uma foto em preto e branco de uma parenta da família da autora, que inspirou a ideia do livro, o elemento de união da cor vibrante no fundo com a foto foi o azulejo ilustrado pela autora, e elementos do mesmo repetido, assim como foi feito nos detalhes do zine, para trazer mais forma a foto em preto e branco.

Depois com o efeito “Clipping Mask” do Photoshop, as partes da foto que estavam por trás do azulejo se tornaram ele, criando um padrão que completa a fotografia mesmo com os vazios da cor vermelha.



Figura 139: Capa

Fonte: Autora, 2024.

Para completar a capa foi elaborada uma luva na cor azul, contrastando com o vermelho da capa, com vazados em forma de estrela, o que remete a bandeira brasileira e ao primeiro conto do livro, e na forma de arabescos, assim como na capa.



Figura 140: Luva aberta

Fonte: Autora, 2024.

O intuito de trazer uma luva ao projeto é conceitualizar a imagem das raízes, algo que está por debaixo, que o leitor deve descobrir, usar a fisicalidade para observar a capa do livro,

que por sua vez também remete a ideia de sobreposição. Além da cor azul remeter ao céu, que fica acima da terra, assim como a luva está para a capa do livro, com o título que diz literalmente a palavra terra.

2.10.9 Teste de impressão inicial

Este teste de impressão tem a função de, através da fisicalidade, demonstrar o que pode estar funcionando no projeto gráfico e o que pode não estar funcionando, a fonte do texto, por exemplo, é um dos elementos que mais deve ser testado fisicamente quando um projeto editorial é elaborado, pois somente lendo o material como ele deve ser consumido o autor consegue entender qual tamanho melhor se encaixa.

Como base para este teste, foram impressas páginas específicas que tem sua estrutura repetida pelo livro e páginas de abertura com caráter mais artístico. Estas foram: a Epígrafe, o Sumário, o Prefácio, a Página de Capítulo com o numeral e com a ilustração, a Página de Conto, a Página Ilustrativa, e a Página Informativa.

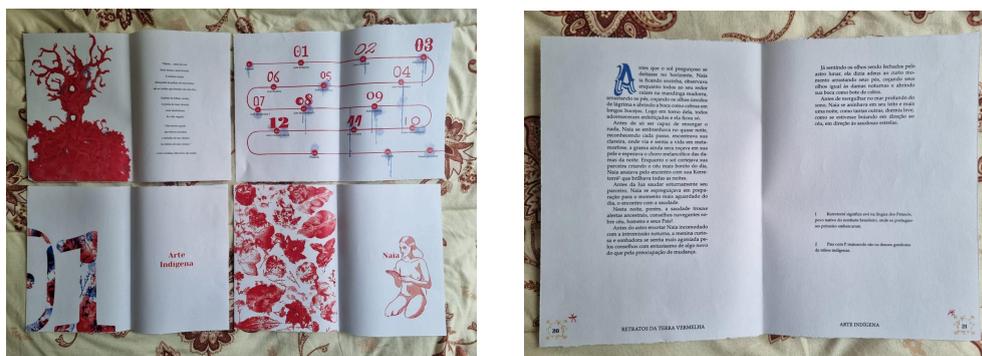


Figura 141 e 142: Testes de impressão 1 e Testes de impressão 2

Fonte: Autora, 2024.

Uma dúvida que seria observada neste teste de impressão seria em relação ao numeral nas páginas capitulares, pois sua legibilidade é comprometida pelos vazados criados na utilização dos carimbos. Para solucionar essa questão algumas ideias foram testadas, se fosse adicionada uma cor no numeral atrás dos carimbos, ou se fosse adicionada uma cor na própria página criando o fechamento do numeral. Porém, depois de ponderações a autora fez a escolha estética de manter os numerais como estavam, trazendo uma sensação maior de carimbos naturais, conectando as duas páginas capitulares que possuem a estampa e propondo que o leitor complete e entenda o numeral através da ordem dos capítulos. Após analisar os testes algumas conclusões foram feitas, a fonte de texto está com boa legibilidade, porém os primeiros parágrafos estavam com erros na parte de alinhamento, não estando justificados. As caixas que imitam azulejos nos numerais das páginas não traziam coesão para o projeto, a fim de trazer leveza a autora trouxe essas caixas em um tom amarelado, que só aparecia nesses pontos do projeto, porém este destaque causou o efeito contrário ao desejado, puxando a atenção por se destacar. Além da cor, o formato quadrado também se mostrou indesejado, por isso, foi optado pelo uso de uma parte deste azulejo que

deve se conectar a faixa observada no canto direito da página com o texto informativo do período.

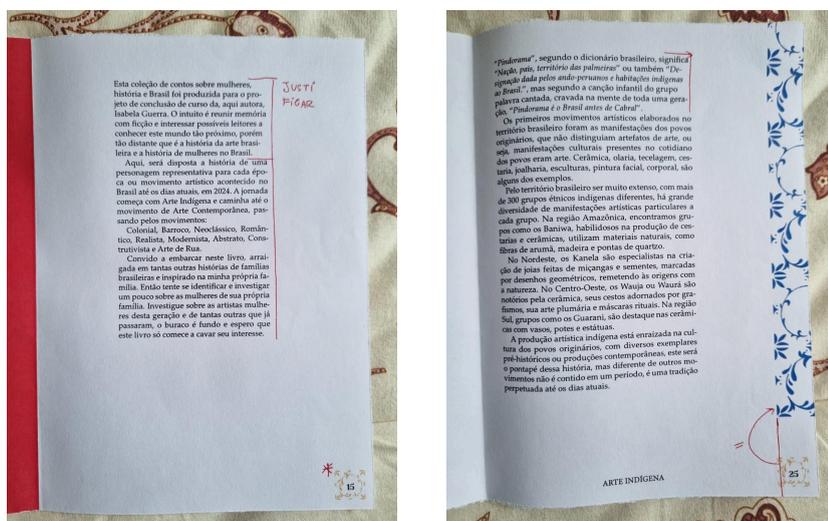


Figura 143 e 144: Testes de impressão 3 e Testes de impressão 4

Fonte: Autora, 2024.

Outro ponto observado, foi a página ilustrativa, que deve unir visualmente em um spread a parte ficcional do conto com a parte informativo sobre o período artístico, para que essa união aconteça da melhor maneira a ilustração deve ser o ponto focal e principal da página, por isso, a autora optou por retirar o numeral e a vinheta de seção com o nome do livro e do capítulo, desse modo, a ilustração pode ocupar o tamanho total da página, tendo mais impacto na leitura do projeto.



Figura 145: Testes de impressão 5

Fonte: Autora, 2024.

Além de imprimir como teste os spreads citados anteriormente, os elementos interativos também foram escolhidos para teste, o que trouxe melhor entendimento dos tamanhos e proporções tanto dos cartões postais, quanto dos selos nos marca páginas.

2.10.10 Aspectos físicos

2.10.10.1 Capa

A capa dura é constituída por dois quadrados de 14,8 cm x 20,74 cm de papelão revestido por papel mistral prem white 250g da Fedrigoni, colados nas folhas de guarda.

2.10.10.2 Miolo

O miolo do livro foi composto por 166 páginas no papel pólen 90 g, as medidas do spread são de 29,6 cm x 20,74 cm, em formato fechado de 14,8 cm x 20,74 cm. As medidas dos folders, ou páginas que se expandem são de: 1º folder de 29,6 cm x 20,74 cm, 2º e 3º folder de 44,4 cm x 20,74 cm.

2.10.10.3 Luva e encadernação

A luva em formato de caixa com dedeira foi composta por papel mistral prem white 250g da Fedrigoni com as medidas de 31,6 cm por 24,74 antes da montagem. Para a luva também foi feita uma faca de corte com as mesmas medidas, indicando os cortes na parte da capa e o tamanho das dedeiras. O orçamento final do livro com a luva foi de 120 reais.

2.10.10.4 Elementos interativos

O poster com a mesma ilustração das folhas de guarda foi feito no formato A3 padrão no papel couchê 170 g, o zine foi feita no formato A4 padrão no papel couchê 170 g, os 12 marca páginas foram feitos no papel couchê 300 g com as dimensões de 10 cm x 15 cm, e os 2 marca páginas foram feito no papel couchê 300 g com as dimensões de 3,05 cm x 16,41 cm. O orçamento final destes objetos foi de 68 reais.

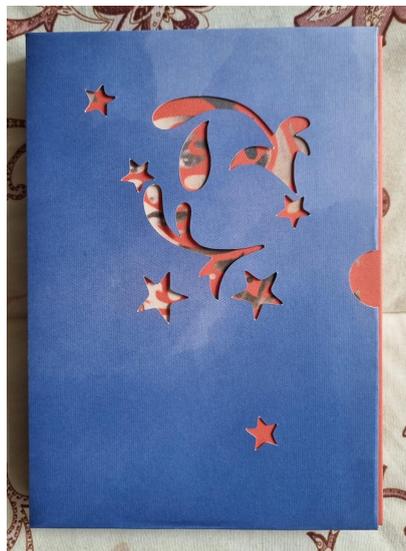
Além das impressões feitas diretamente com gráfica, foram feitas algumas intervenções manuais para completar o projeto, a primeira foi a dobra e corte do zine, que antes estava como folha A4 impressa frente verso, o corte em zigue e zague dos marca páginas com uma tesoura específica, remetendo a forma dos selos e a criação de um envelope de carta pintado e dobrado a mão.

2.10.10.5 Fechamento de arquivos

A sangria foi projetada na distância de 5 mm, o padrão para uma margem de segurança. As ilustrações foram incorporadas como JPG no arquivo do InDesign em resolução de 300dpi e configuração de cor CMYK. O arquivo para impressão foi exportado em formato PDF/X-1a.

2.11 SOLUÇÃO

Nesta etapa, são apresentados os resultados do processo descrito, ou seja, a materialização física do projeto narrado. Aqui estão as fotografias tiradas do modelo final, tanto do livro quanto dos objetos interativos, e para demonstrar todos os detalhes do projeto, foi criado um vídeo e um flipbook digital que podem ser acessados pelos links: [vídeo](#) e [flipbook](#)





Figuras 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154 e 155: Capa com Luva, Capa e luva, Encadernação, Spread Aberto, Poster, Zine, Cartões Postais Frente, Cartões Postais Verso, Marca páginas e Envelope.

Fonte: Autora, 2024.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme análise do resultado final do projeto editorial, o livro “Retratos da Terra Vermelha”, fica esclarecido que o objetivo principal traçado foi cumprido, foi possível criar um objeto editorial ilustrado sobre história da arte e de mulheres brasileiras, voltado ao público jovem adulto através de um formato diferente.

Além do objetivo principal, acredita-se que os objetivos específicos também foram atingidos, sendo estudadas diferentes composição de projetos literários, observando as necessidades ainda não supridas do público alvo. Explorados livros, quadrinhos, livros objetos e ilustrados com a temática arte para o público infantil juvenil. Entendidos os focos do público leitor é criada uma narrativa fictícia com textos e ilustrações por meio de um livro ilustrado.

Assim como os objetivos, foi constatado que os requisitos de projeto também foram desempenhados, foi possível distribuir as imagens com os textos de forma equilibrada, a interatividade foi incentivada, foram utilizados textos curtos e cativantes, e as ilustrações conversam com cada movimento apresentado. Além disso os requisitos desejáveis também foram cumpridos, sendo possível criar elementos interativos com foco na artistas brasileiras e em outros tipos de manifestação cultural.

Os conceitos que guiaram o projeto se tornam aparentes com a finalização do livro, sendo observado o conceito Temporalidade com os cartões postais, selos, papel amarelado e ilustrações que seguem cada período. O conceito Brasilidade é visto através das referências ao cordel no Zine, os álbuns de MPB nos marca página, as capitulares, os livros citados e as ilustrações inspiradas em artistas brasileiras. O terceiro conceito, Feminilidade, se apresenta na encadernação de costura manual, as folhas digitalizadas, os carimbos e referências nas ilustrações.

Mesmo com as declarações que os objetivos, requisitos e conceitos traçados foram alcançados é necessário observar que outras possibilidades poderiam ser tomadas, em relação ao livro interativo, diversos outros caminhos poderiam ter sido tomados, com mais objetos interativos e outras páginas especiais durante a leitura do livro. Além desta possível mudança, as ilustrações foram um fator levado em consideração e que poderiam ser guiadas em muitos outros caminhos, inclusive com mais técnicas diferentes sendo utilizadas e maiores estilizações de acordo com cada período.

A metodologia de Bruno Munari se mostrou fundamental para a criação do projeto e foi extremamente esclarecedora para a criação do livro, através da pesquisa bibliográfica, leitura e observação de similares, levantamento sobre público alvo e a geração nos processos criativos foi possível criar um projeto editorial que cumprisse tudo que foi prometido. Em suma, com a conclusão deste projeto, a intenção é que mais pessoas conheçam o livro e se interessem ou se inspirem pelas ideias deste relatório.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Júlia Parreira Zuza. **O papel da ilustração no livro ilustrado: uma discussão sobre autonomia da imagem.** In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS (SILEL), 2013, Uberlândia. Anais [...]. Uberlândia: ILEEL/UFU, 2013. Disponível em: <https://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2013/759.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- AMERICAN ANTIQUARIAN SOCIETY. **The history of picture books.** Disponível em: <https://collections.americanantiquarian.org/radiantwithcolor/exhibits/show/exhibits/historyofpicturebooks#:~:text=The%20first%20illustrated%20book%20for,English%20in%20London%20in%201658>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- ARMAZÉM DE CULTURA. **#TodoDiaÉDiaDaMulher:** Entrevista com Bilquis Evely - Na íntegra. 16 mar. 2017. Disponível em: <https://armazemdecultura.wordpress.com/2017/03/16/tododiaediadamulher-entrevista-com-bilquis-evely-na-integra/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- ART BUSINESS NEWS. **The power of art: Does art really change the world we live in?** 2023. Disponível em: <https://artbusinessnews.com/2023/02/the-power-of-art-does-art-really-change-the-world-we-live-in/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- BERDICE, Ana. **Me and art history - The contribution of art history studies to students' identity work.** International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, v. 18, p. 36-59, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332541165_Me_and_Art_History_-_The_Contribution_of_Art_History_Studies_to_Students%27_Identity_Work_International_Journal_of_Learning_Teaching_and_Educational_Research_ch_183_36-59. Acesso em: 20 nov. 2024.
- BOUNDLESS THEATRE. **The origin of the teenager.** Disponível em: <https://boundlesstheatre.org.uk/we-are-boundless/the-origin-of-the-teenager/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- BLOOM, Harold. **How "Little Women" got big.** The New Yorker, 27 ago. 2018. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2018/08/27/how-little-women-got-big>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- CASTRO, Luciano Patrício Souza de; PERASSI, Richard. **Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento.** 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- COSTA, Maria Clara. **Os desafios das mulheres para ter direito aos caminhos da arte.** Jornal da USP, 2020. Disponível em: <https://jornal.usp.br/cultura/os-desafios-das-mulheres-para-ter-direito-aos-caminhos-da-arte/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- CONSUMIDOR MODERNO. **Mercado literário: livros físicos e e-books.** 22 jan. 2024. Disponível em: <https://consumidormoderno.com.br/mercado-literario-fisicos-e-books/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- EBIOGRAFIA. **Mafalda.** Disponível em: <https://www.ebiografia.com/mafalda/>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- ELPUS, Kenneth. **Arts education and positive youth development: Cognitive, behavioral, and social outcomes of adolescents who study the arts.** 2013. Disponível em: <https://www.arts.gov/sites/default/files/Research-Art-Works-Maryland.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2024.

EMÍLIA, Instituto. **Espaços de experiências das crianças**. Disponível em:

<https://emilia.org.br/espacos-de-experiencias-das-criancas/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

HALLEWELL, Laurence. **O livro no Brasil: sua história**. Tradução de Maria da Penha Villalobos, Léo Lourenço de Oliveira e Geraldo Gerson de Souza. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: EDUSP, 2005. Inclui bibliografia e índice. ISBN 85-314-0757-6.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar produzir livros**. Trad. Juliana A. Saad e Sergio Rossi Filho. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

LIMA, Ana Cláudia de Oliveira. **A construção da identidade no contexto da literatura infantojuvenil: o caso de “O Pequeno Príncipe”**. Contexto - Revista de Letras, v. 27, n. 2, p. 69-84, 2014. Disponível em:

<https://periodicos.ufes.br/contexto/article/view/8690/6101>. Acesso em: 20 nov. 2024.

LEE, Morgan. **Adolescent minorities in popular YA literature: A content analysis**. SLIS Connecting, v. 9, n. 1, p. 1-20, 2019. The University of Southern Mississippi. Disponível em:

<https://aquila.usm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1160&context=slisconnecting>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MEURER, Mary Vonni. **Seleção tipográfica: critérios e etapas para a escolha de fontes**. Florianópolis: Insular, 2022. Disponível em:

<https://www.travessa.com.br/selecao-tipografica-criterios-e-etapas-para-a-escolha-de-fontes/artigo/f1409020-6f32-4c99-b5cf-d92d969e2827>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MILLER, Maria Popova. **A brief history of children's picture books and the art of visual storytelling**. The Atlantic, 17 fev. 2012. Disponível em:

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/02/a-brief-history-of-childrens-picture-books-and-the-art-of-visual-storytelling/253570/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

OLIVEIRA, João Carlos de. ***Cultura, Civilização e Mal-estar: as possibilidades spenglerianas de Macunaíma e do Retrato do Brasil**. 2015. Disponível em:

https://www.academia.edu/17388351/Cultura_Civiliza%C3%A7%C3%A3o_e_Mal_estar_as_possibilidades_spenglerianas_de_Macuna%C3%ADma_e_do_Retrato_do_Brasil. Acesso em: 20 nov. 2024.

OLIVEIRA, Valnikson Viana; PINHEIRO, Vanessa Riambau. **Reflexos do romance de formação em Hibisco Roxo, de Chimamanda Ngozi Adichie**. 12 p. Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Acesso em: 20 nov. 2024. BARBOSA, Ana Mae. **Mulheres: arte, artesanato, design**. Finalização da Trama, 2016. p. 1-17.

PEW RESEARCH CENTER. **Younger Americans and library services**. 25 jun. 2013. Disponível em:

<https://www.pewresearch.org/internet/2013/06/25/younger-americans-library-services/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

PETERMAN, Nora; SKRLA LO, Rachel. **Female protagonists in popular YA dystopia: a new type of role model or just business as usual?. Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies**, v. 43, p. 1-27, 2021. DOI:

<https://doi.org/10.1080/10714413.2021.1898254>. Acesso em: 20 nov. 2024.

PEREIRA, Fábio. **A educação de jovens e adultos no Brasil: um estudo sobre as políticas públicas e as práticas educacionais**. Educação e Pesquisa, v. 46, n. 1, p. 123-141, 2020. Disponível

em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/MfrX93nMtc8pPgg5ZV3dSyH/>. Acesso em: 20 nov. 2024

SAVAGE, J. **Young adult books and their impact**. 2021. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=FtTFEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=young+adult+book&ots=D2fRE2W-gK&sig=OBJV2-QO15fMSIouX8y0KTDX_0o#v=onepage&q=young%20adult%20book&f=false. Acesso em: 20 nov. 2024.

SEPTEMBER, Kathy. **Embracing diversity in YA lit**. *School Library Journal*, 13 mar. 2020. Disponível em: <https://www.slj.com/story/embracing-diversity-in-ya-lit>. Acesso em: 20 nov. 2024.

THOMSON, Megan. **Pedagogic, not didactic: Michael Cart on young adult fiction**. *Los Angeles Review of Books*, 23 out. 2017. Disponível em: <https://lareviewofbooks.org/article/pedagogic-not-didactic-michael-cart-on-young-adult-fiction/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

IMAGENS

A AULA DE MARJANE SATRAPI EM "PERSÉPOLIS". **Blog Da Letrinhas**. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/blogDaLetrinhas/Post/4501/a-aula-de-marjane-satrapi-em-persepolis>. Acesso em: 20 nov. 2024.

A ESPANTOSA VIDA DE OCTAVIAN NOTHING: TRAIADOR DA NAÇÃO. **Estante Virtual**. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/m-t-anderson/a-espantosa-vida-de-octavian-nothing-traidor-da-nacao/819376295>. Acesso em: 20 nov. 2024.

ANA TERRA (FILME). **Wikipedia**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ana_Terra_%28filme%29. Acesso em: 20 nov. 2024.

BLACK DOG. **Comic Boom**. Disponível em: <https://comicboom.com.br/produto/black-dog/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

BLACK DOG: OS SONHOS DE PAUL. **Collectors Room**. Disponível em: https://www.collectorsroom.com.br/2018/08/quadrinhos-black-dog-os-sonhos-de-paul.html#google_vignette. Acesso em: 20 nov. 2024.

COMENIUS: ORBIS SENSUALIUM. **Alamy**. Disponível em: <https://www.alamy.com/stock-photo-comenius-orbis-sensualium-nthe-first-lesson-page-of-an-early-edition-95482191.html>. Acesso em: 20 nov. 2024.

CAIXA DE TEMPO E VENTO. **Amazon Brasil**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Caixa-tempo-vento-Erico-Verissimo/dp/853591585>. Acesso em: 20 nov. 2024.

DUMPLIN'. **Amazon Brasil**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Dumplin-Julie-Murphy/dp/0062327186>. Acesso em: 20 nov. 2024.

DUMPLIN' (MOVIE TIE-IN). **Amazon Brasil**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Dumplin-Movie-Tie-Julie-Murphy/dp/0062934678>. Acesso em: 20 nov. 2024.

FRIGHTENING READS FOR FEAR STREET FANS. **Chicago Public Library**. Disponível em: <https://www.chipublib.org/blogs/post/frightening-reads-for-fear-street-fans/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

GORILAS FEMINISTAS DA ARTE DEFENDEM RIDICULARIZAR VALORES TRADICIONAIS. **UOL**

Entretenimento, 26 set. 2017. Disponível em:

<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2017/09/26/gorilas-feministas-da-arte-defendem-ridicularizar-valores-tradicionais.htm>. Acesso em: 20 nov. 2024.

GROSS DOMESTIC PRODUCT, 2019. **Banksy Explained**. Disponível em:

<https://banksyexplained.com/gross-domestic-product-2019/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

GROSS DOMESTIC PRODUCT. **Gross Domestic Product Shop**. Disponível em:

<https://shop.grossdomesticproduct.com/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

HEIMAT: LEJOS HOGAR HEIMAT. **Amazon**. Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Heimat-Lejos-hogar-Heimat-German/dp/8416131546>. Acesso em: 20 nov. 2024.

HODGE, Susie. Breve história das artistas mulheres. **Editora Olhares**. Disponível em:

<https://www.editoraolhares.com.br/produto/breve-historia-das-artistas-mulheres-susie-hodge>. Acesso em: 20 nov. 2024.

IRMA BOOM GOES UNDER COVER AT SLEWE GALLERY. **Wallpaper**. Disponível em:

<https://www.wallpaper.com/art/irma-boom-goes-under-cover-at-slewe-gallery>. Acesso em: 20 nov. 2024.

ILLUSTRATED LITTLE WOMEN: FIRST COVER. **Amazon Brasil**. Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Illustrated-Little-Women-First-Cover/dp/1956221476>. Acesso em: 20 nov. 2024.

LEITOR DOS SONHOS. Resenha: Cem Anos de Solidão, Gabriel García Márquez. Disponível em:

<https://leitordossonhos.com/2022/12/26/resenha-cem-anos-de-solidao-gabriel-/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

LITTLE WOMEN MOVIES AND ADAPTATIONS, RANKED FROM WORST TO BEST. **Screen Rant**. Disponível em:

<https://screenrant.com/little-women-movies-adaptations-ranked-worst-best/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MACUNAÍMA EM QUADRINHOS. **Editora Peiropolis**. Disponível em:

<https://www.editorapeiropolis.com.br/pnld2018/macunaimaemquadrinhos/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MACUNAÍMA EM QUADRINHOS (PNLD 2018). **Editora Peiropolis**. Disponível em:

https://www.editorapeiropolis.com.br/wp-content/uploads/2018/09/MACUNAINA_estudante_PNLD_2018_20.pdf. Acesso em: 20 nov. 2024.

MACUNAÍMA EM QUADRINHOS. **Editora Peiropolis**. Disponível em:

<https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/macunaima-em-quadrinhos/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MACUNAÍMA. **Antofágica**. Disponível em: <https://www.antofagica.com.br/produto/macunaima/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MARIA MARTINS. **MASP - Museu de Arte de São Paulo**. Disponível em:

<https://masp.org.br/exposicoes/maria-martins>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MAU EXEMPLO DE CAMERON POST. **Amazon Brasil**. Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/mau-exemplo-Cameron-Post-ebook/dp/B0781595XL>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MISEDUCATION OF CAMERON POST (MOVIE TIE-IN). **Amazon Brasil**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Miseducation-Cameron-Post-Movie-Tie/dp/0062884492>. Acesso em: 20 nov. 2024.

MOVABLE BOOKS. **The Newberry**. Disponível em: <https://www.newberry.org/collection/research-guide/movable-books>. Acesso em: 20 nov. 2024.

NORA KRUG: BELONGING. **Nora Krug**. Disponível em: <https://nora-krug.com/belonging-heimat>. Acesso em: 20 nov. 2024.

PERSÉPOLIS - COMPLETO. **Amazon Brasil**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Pers%C3%A9polis-Completo-Marjane-Satrapa/dp/8535911626>. Acesso em: 20 nov. 2024.

PIN: 16466354861256905. **Pinterest**. Disponível em: <https://www.pinterest.co.uk/pin/16466354861256905/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

PICASSO, Pablo. **Guernica**. 1937. Disponível em: <https://www.wikiart.org/pt/pablo-picasso/guernica-1937>. Acesso em: 20 nov. 2024.

RANDOLPH CALDECOTT. **Britannica Kids**. Disponível em: <https://kids.britannica.com/students/article/Randolph-Caldecott/273452>. Acesso em: 20 nov. 2024.

SEM REGRAS: POR QUE IRMA BOOM INSISTE NO CONTROLE CRIATIVO TOTAL. **Magenta**. Disponível em: <https://br.magenta.as/sem-regras-por-que-irma-boom-insiste-no-controle-criativo-total-e47e21be430c>. Acesso em: 20 nov. 2024.

TORSO RITMO. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra1373/torso-ritmo>. Acesso em: 20 nov. 2024.

THE WOMEN WHO CHANGED ART FOREVER. **Laurence King Publishing**. Disponível em: <https://www.laurenceking.com/products/the-women-who-changed-art-forever>. Acesso em: 20 nov. 2024.

THE OUTSIDERS: VIDAS SEM RUM. **Intrínseca**. Disponível em: <https://intrinseca.com.br/livro/the-outsiders-vidas-sem-rum/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

THE TWILIGHT SAGA: COMPLETE COLLECTION 2. **Kobo**. Disponível em: <https://www.kobo.com/br/pt/ebook/the-twilight-saga-complete-collection-2>. Acesso em: 20 nov. 2024.

WEETZIE BAT. **Amazon Brasil**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Weetzie-Bat-Francesca-Lia-Block/dp/0060205342>. Acesso em: 20 nov. 2024.

WONDER GIRL #1 CVR B EVELY CARDSTOCK VAR. **Comic Odyssey**. Disponível em: <https://www.comic-odyssey.com/product/wonder-girl-1-cvr-b-evely-cardstock-var>. Acesso em: 20 nov. 2024.

5 PROGRAMAS PARA CURTIR OS 50 ANOS DA MAFALDA. **O Viajante**. Disponível em: <https://www.oviajante.com/5-programas-para-curtir-os-50-anos-da-mafalda/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

50 ANOS DE CEM ANOS DE SOLIDÃO. **Biblioteca Sergio de Souza Pinto**. Disponível em: <https://bsp.org.br/noticia/50-anos-de- cem-anos-de-solido>. Acesso em: 20 nov. 2024.