

MEMORIAL DE PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO



a **Voz** *do* **Vento**

ESTUDANTE

MATEUS BARBOSA GOMES

ORIENTAÇÃO *Douglas Menegazzi e Caroline Machado*

SEMESTRE 2025.2

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.
Dados inseridos pelo próprio autor.

Gomes, Mateus Barbosa

A Voz do Vento : livro ilustrado inspirado na vida e obra de Lô Borges / Mateus Barbosa Gomes ; orientador, Douglas Luiz Menegazzi, coorientadora, Caroline Machado, 2025.

75 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Ilustração. 4. livro ilustrado.
I. Menegazzi, Douglas Luiz . II. Machado, Caroline. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

Mateus Barbosa Gomes

A Voz do Vento

*livro ilustrado inspirado na vida
e obra de Lô Borges.*

Banca Examinadora

Cristina Nunes (UFSC)
Mary Meürer (UFSC)
Douglas Menegazzi (UFSC)

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

Florianópolis, 25 de novembro de 2025.

*Prof^ª. Marilia Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC*

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

Agradecimentos

Gostaria de dedicar este momento para, em primeiro lugar, agradecer a minha família, por sempre apoiar e acreditarem em mim, mesmo quando não entendiam o significado dos meus rabiscos. Vocês são fundamentais. Agradeço também aos meus amigos, em especial aos que perduram por mais de década, com os quais nutro uma relação que espero durar por muitos e muitos anos. Estendo esse agradecimento para aqueles que entraram na minha vida durante esses 6 anos de graduação, os quais hoje fazem parte da minha vida e não consigo me imaginar sem. Por fim, mas não menos importante, quero agradecer aos meus orientadores, Douglas e Caroline, os quais depositaram confiança e construíram ao meu lado, um projeto do qual me orgulho muito. Muito Obrigado!

Sumário

Apresentação da Proposta de Projeto

<i>1.1 Questão de Projeto</i>	<i>7</i>
<i>1.2 Resumo</i>	<i>7</i>
<i>1.3 Objetivo de Projeto</i>	<i>7</i>
<i>1.4 Contextualização e Relevância cultural</i>	<i>7</i>
<i>1.5 Justificativa</i>	<i>8</i>
<i>1.6 Delimitação do Projeto</i>	<i>9</i>

Apresentação do Método de Design

<i>2.1 Metodologia</i>	<i>11</i>
------------------------	-----------

Processos e Decisões de Design

<i>Pré-produção</i>	<i>14</i>	<i>3.2.2 Geração de ideias (páginas paratextuais)</i>	<i>40</i>
<i>3.1.1 Briefing</i>	<i>14</i>	<i>3.2.3 Páginas textuais</i>	<i>43</i>
<i>3.1.2 Texto</i>	<i>15</i>	<i>3.2.4 Páginas pré e pós-textuais</i>	<i>45</i>
<i>3.1.3 Palavras-Conceito</i>	<i>16</i>	<i>3.2.5 Capa</i>	<i>48</i>
<i>3.1.4 Análise de Similares</i>	<i>16</i>	<i>3.2.6 Luva</i>	<i>51</i>
<i>3.1.5 Estratégia de Design: Os elementos do Livro Ilustrado</i>	<i>20</i>	<i>3.2.7 Encarte</i>	<i>54</i>
<i>3.1.6 Conceito dos Personagens</i>	<i>25</i>		
<i>3.1.7 Estruturação do Projeto Gráfico</i>	<i>33</i>		
<i>Produção</i>	<i>38</i>		
<i>3.2.1 Produção</i>	<i>38</i>		

Resultados

<i>4.1 Ilustrações finais</i>	<i>58</i>
<i>4.2 Considerações finais</i>	<i>74</i>
<i>Referências</i>	<i>74</i>

A decorative border in a golden-brown color frames the page. It features a central horizontal line with a starburst at the top and bottom. Vertical lines on the left and right sides are adorned with musical notes, treble clefs, and floral motifs. The background is a dark, textured brown.

1

Apresentação da Proposta de Projeto

Apresentação da Proposta de Projeto

1.1 Questão de Projeto

Como o design gráfico editorial pode contribuir na preservação e divulgação da vida e obra de um artista musical brasileiro na forma de um livro ilustrado?

1.2 Resumo

Este memorial relata a produção de um livro ilustrado sobre a vida e obra do artista musical Lô Borges, desde a sua concepção até a materialização. A metodologia adotada para a realização do projeto foi a Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016), e a sua escolha se deve por conseguir relacionar temas diferentes, que neste caso era música, design e ilustração. Além disso, também foram utilizadas outras ferramentas que auxiliam no projeto de design do livro ilustrado (Menegazzi e Debus, 2020), e construção das ilustrações, nas escolhas tipográficas (Meürer, 2017) e na diagramação do material (Castro e Perassi, 2018).

Com a definição da questão do projeto, iniciou-se uma pesquisa detalhada sobre o cenário literário no Brasil, assim como a relação da música, com ilustração e livros. A biografia e trabalhos de Lô Borges também foram pauta de estudos, uma vez que ele é o expoente deste trabalho. Em paralelo, a história do livro foi sendo escrita, tendo como base três músicas de autoria do músico, sendo elas: “Paisagem da janela” (1972), “Rainha de Maio” (1979) e “Nuvem Cigana” (1999). Uma pesquisa sobre livros ilustrados similares também foi realizada, na intenção de identificar aspectos que poderiam nortear escolhas no desenvolvimento deste projeto gráfico-editorial relatado neste memorial.

Após a realização da pesquisa, inicia a produção do projeto, o qual teve como pontapé inicial o desenvolvimento dos personagens da história. Com o auxílio de nuvens de palavras e painéis semânticos, foi possível criar *concepts* que seriam fundamentais para a criação das artes finais do livro. Na sequência, foi realizado um color script, ferramenta que ajudou na definição das paletas de cores

das ilustrações. Aliado a isso, outras decisões foram sendo tomadas, como a escolha tipográfica e a definição do modelo de diagramação que seria adotado. Nessa etapa foram realizadas muitas reuniões, testes de impressão, esboços e rascunhos, visando sempre melhorar e aprimorar a confecção do projeto.

A materialização do livro também fez parte do processo, sendo este o resultado de todas as pesquisas e etapas de produção que o antecederam. Ao final deste desenvolvimento, temos a construção de um livro ilustrado que atende com sucesso os requisitos do projeto e que visa homenagear e reverberar a história de um artista brasileiro, por meio de um material lúdico com narrativa e ilustrações que reinterpretam as canções.

1.3 Objetivo de Projeto

O objetivo desse projeto é criar um livro ilustrado inspirado nas músicas do cantor e compositor Lô Borges.

Para isso, o autor deste projeto utiliza de ilustrações e recursos visuais para traduzir sua interpretação das músicas em imagens e materialidade gráfica. As ilustrações foram feitas digitalmente, por escolha técnica do próprio autor, mas visando emular a pintura tradicional como estratégia visual de representação do ritmo musical do artista. A intenção é evidenciar e propagar para uma nova geração a vida e obra do artista Lô Borges, por meio de um projeto editorial e documentar este processo para demonstrar os conhecimentos teóricos, técnicos e decisões criativas empregadas no escopo do Design.

1.4 Contextualização e Relevância cultural

A experiência literária vai muito além das histórias contadas. Ela provoca emoções, estimula questionamentos, abre a possibilidade de enxergar diferentes realidades, nos faz ter senso crítico, além de gerar entretenimento e encantamento aos leitores. Porém, para transmitir todas essas sensações e experiências, é preciso complementar a narrativa com elementos que vão além das



palavras. O livro ilustrado é um desses elementos, sendo capaz de relacionar texto, imagem e recursos gráficos a fim de contar uma história. Sendo elaborados a partir de um projeto de design, os livros ilustrados correspondem a materialização de uma linguagem literária, respaldada a partir de uma série de escolhas, que passam desde a escolha tipográfica até as os acabamentos gráficos, buscando apresentar um material de fácil manuseio e atrativo, facilitando o acesso do leitor pouco familiarizado com obras escrita (MENEGAZZI; DEBUS, 2018).

A relação dos brasileiros com a literatura enfrenta diversos desafios, como exemplificado na sexta edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2024), na qual é possível identificar uma diminuição na porcentagem de cidadãos leitores, apresentando uma diminuição de qualquer tipo de leitura se comparado com a mesma pesquisa realizada em 2019, caindo de 52% para 47%. Por sua vez, aumentou o número de não leitores, representando a maior porcentagem dessa categoria desde de 2007. A pesquisa ainda apresenta que mesmo dentre os entrevistados ditos leitores, houve uma diminuição no número de livros lidos, em torno de 5% menor se comparado com o levantamento anterior.

São muitos os obstáculos que contribuem para essa amostragem, como a precarização e sucateamento do ensino público. O escritor Jeferson Tenório (2024) quando questionado sobre literatura no Brasil, cita a música como fator importante na formação educacional do país, evidenciando as produções musicais brasileiras como uma das principais fontes de disseminação da nossa cultura literária. Aliado a isso, segundo os dados das pesquisa Retratos da leitura no Brasil (2024), letras de músicas são fatores que provocam a origem do interesse na leitura, reforçando a conexão entre a literatura e as composições musicais e o potencial dessa união resultar na formação de novos leitores.

O crítico literário Antonio Candido (2011), afirma que a literatura é uma necessidade, capaz de moldar nossos sentimentos e pensamentos, dando cara à nossa imaginação que, a qualquer estímulo, transborda. A intermedialidade entre literatura e design já é amplamente explorada, especialmente quando se trata de livros ilustrados, em especial nas produções mais contemporâneas, que

abordam diferentes temas, a partir de ilustrações e peças gráficas. Porém, como citado no artigo Entre música e literatura: uma abordagem intermediária (Uida, 2016), o cruzamento de barreiras das músicas e literatura gera um maior diálogo entre artes de campos distintos, mas tão semelhantes ao mesmo tempo. Essa Intersecção aparece de diversas maneiras, como o romance “Leite Derramado”, do Chico Buarque (2009), inspirado na letra da música “O velho Francisco”, de Caetano Veloso (1987), ou no caso de uma música que origina um texto narrativo. Sob essa ótica, o design atua como um meio capaz de organizar e transmitir essas novas formas de criação, elaborando uma maneira prazerosa e eficaz para sintetizar esse material.

A partir da compreensão dos problemas relacionados com a leitura no Brasil e da relação que a literatura nutre com música, este projeto surge com o intuito de valorizar canções da música brasileira através do design gráfico, elaborando uma narrativa ilustrada a partir de músicas do cantor e compositor Lô Borges. Para a concretização desse projeto, é necessário um estudo aprofundado sobre design editorial, ilustração e a vida e obra do cantor e compositor Lô Borges, a fim de criar uma narrativa ilustrada capaz de valorizar as músicas deste artista.

1.5 Justificativa

A principal motivação para a realização desse projeto de conclusão de curso é criar um livro ilustrado cuja narrativa e ilustrações tenham como fonte de inspiração as músicas do artista Lô Borges, visando evidenciar a história e contribuições de um compositor e musicista tão importante no cenário musical brasileiro. O primeiro contato com essa ideia surgiu a partir de uma pesquisa realizada em torno de livros ilustrados que tivessem como temática principal a biografia de músicos ou inspirados em canções.

A partir disso, foi possível identificar um grande volume de produções editoriais sobre canções e artistas de fora do país, enquanto que no cenário brasileiro, a oferta de materiais semelhantes era bem menor. E, quando ocorrem, os livros nacionais costumam estar focados no texto da própria letra ou em apenas uma música, como no caso do livro “A nave vai” (2020), escrito por Jorge du Peixe e ilustrado por Rodrigo Visca. Alguns misturavam texto narra-

tivo com as letras das canções, como no caso do “Os Saltimbancos” (2017), livro de Chico Buarque, escrito por Sergio Bardotti, Ilustrado por Ziraldo e tendo como inspiração as canções de Luis Enriquez Bacalov, compositor e diretor de musical argentino.

Durante o decorrer do projeto, outros títulos serão citados e analisados como similares, que apresentam características de conteúdo ou forma semelhantes ao que será produzido neste trabalho. Livros como “O Baiacu que Adorava Fantasias” (2024) e o já citado “A Nave Vai” (2020), que compartilham o formato e a narrativa inspirados em música, enquanto que obras como “Mikrocosmos” (2014) e “Ave de Rapina” (2023), seguem como referência de forma, por conta de seus visuais abstratos e arrojados.

Dessa maneira, o autor deste projeto, ao não identificar um livro ilustrado nacional, o qual apresenta uma narrativa baseada na vida e obra de um músico brasileiro, por meio de um texto inédito, que procura representar a sua trajetória e revisitar algumas de suas canções, buscou realizar esta pesquisa e desenvolver um material gráfico que atendesse essas diretrizes. Utilizando-se de recursos do design para criar uma material capaz de valorizar a vida e obra do músico Lô Borges, possibilitando que suas criações alcancem diferentes gerações, por meio de um livro, o qual integra literatura e música de diferentes maneiras, sendo por meio do texto, inspirado nas canções do Lô, mas também nos elementos gráficos e ilustrações.

1.6 Delimitação do Projeto

Este projeto propõe a criação de um livro ilustrado o qual tem seu texto e ilustrações inspiradas por músicas do cantor Lô Borges. Este é um projeto de cunho pessoal, no qual o texto verbal foi previamente criado pelo autor deste projeto, e no tocante a este relatório dá continuidade como responsável por todas as etapas de desenvolvimento do livro, como ilustrações, até a diagramação e fechamento do arquivo final.

A decorative border in a golden-brown color frames the page. It features a central horizontal line with a four-pointed star at its midpoint. From this line, vertical lines extend to the corners, each ending in a bird-like flourish. Along these vertical lines, there are musical staves with notes and floral motifs. The background is a dark, textured brown.

2

Apresentação do Método de Design

Apresentação do Método de Design

2.1 Metodologia

Para o desenvolvimento deste projeto será utilizado uma combinação de método e três diferentes ferramentas projetuais, tendo em vista que três frentes são abordadas: o design, a música e a ilustração.

Para realizar a tradução das canções escolhidas em uma narrativa e subsequentemente em ilustrações, foi escolhido utilizar a Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016). Essa metodologia foi desenvolvida com base em outros métodos do design gráfico, sendo eles: Chaves (1994), Munari (1998), Löbach (2000), Peón (2001), Chamma e Pastorello (2007), Ali (2011), Mestriner (2012) e Healey (2012). Aliada a essa convergência de métodos, temos também os três tipos de tradução propostos por Plaza (2010), Icônico, Indicial e simbólico.

A tradução Intersemiótica tem a função de estabelecer etapas para adaptar a linguagem verbal para a não-verbal, ou, como no caso desse projeto, as músicas em ilustrações. Esse modelo já é bastante utilizado na indústria cinematográfica por exemplo, ao adaptar um livro para um filme ou vice e versa. Porém existem exemplos próximos ao do escopo deste projeto, nos quais músicas foram transformadas em filmes, como no caso do filme “Faroeste Caboclo” (2013), inspirado na música de mesmo nome, ou no caso da banda “Belle and Sebastian” a qual possui alguns livros inspirados nas letras de suas músicas.

Para auxiliar na construção do projeto editorial e das ilustrações, outros quatro métodos serão utilizados: O método de análise de similares apresentado na pesquisa “O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo” (MENEZAZZI; DEBUS, 2018), O “Modelo de Apoio a Seleção Tipográfica” (2017), a “Estruturação de Projetos Gráficos” (2018) e a teoria criada por Kandinsky presente no livro “Do Espiritual na Arte e na Pintura em particular” (1911), a qual auxilia na transcrição de músicas em ilustrações. O primeiro serve como uma ferramenta para

análise de projetos gráficos similares, criando painéis semânticos e tabelas para organizar e distinguir as particularidades de cada exemplar. Os outros dois métodos foram escolhidos para respaldar a seleção tipográfica e a organização das manchas gráficas do projeto, respectivamente. Dessa forma, é possível garantir a qualidade do projeto editorial na sua integridade.

A relação arte e música é vasta e não está contida simplesmente em cores e formas, mas sim na experiência ao escutar um som e senti-lo com a alma (KANDINSKY, Wassily, 1911). Em outras palavras, a tradução de uma música ou mesmo de uma simples nota musical, se vale das sensações que essa melodia te causa. Kandinsky utiliza as cores como ponto de referência para explicar de que modo ele entendia que uma música poderia ser traduzida em uma pintura, correlacionando as sensações que cor e som causam no espectador. Não é uma questão apenas de olhar e entender os padrões ou a falta deles, é se conectar de maneira mais profunda, de modo a sentir as emoções que esses “acordes visuais” proporcionam.

Aliado a isso, o autor ainda cita o “meio de caminho” ideal para um artista que busca ilustrar a partir de uma música, sendo este o equilíbrio entre a abstração total e completa e o realismo extremo. É importante navegar por entre as duas vertentes, não se limitando à forma, mas não a abandonando por completo, por mais que, ao simbolizar um sentimento tal qual o de ouvir um som, o mais importante é o impacto que sua obra carrega. As cores têm papel importante na construção desse simbolismo, pois quando ao observarmos uma cor tirada de seu contexto, misturada com outros tons, formando outras tonalidades, conseguimos experienciar algo novo, que é lido não pelo cérebro, mas pela “alma”. Os estudos de Kandinsky atuam neste projeto como uma ferramenta de apoio, atribuindo uma teoria para a representação de músicas por meio de pinturas e ilustrações.

Com a delimitação das metodologias, é elaborado um método dividido em seis eixos. Na primeira fase, o objetivo é analisar o briefing do projeto e os similares, para assim desenvolver uma



estratégia de design. Nas etapas seguintes, o desenvolvimento do projeto se dá a partir do estudo do conceito e elementos paratextuais, a geração de alternativas e soluções com o auxílio de painéis semânticos. Por fim, temos as duas últimas fases, na qual teremos as produções das ilustrações, bem como do boneco do projeto.

Metodologia

Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico

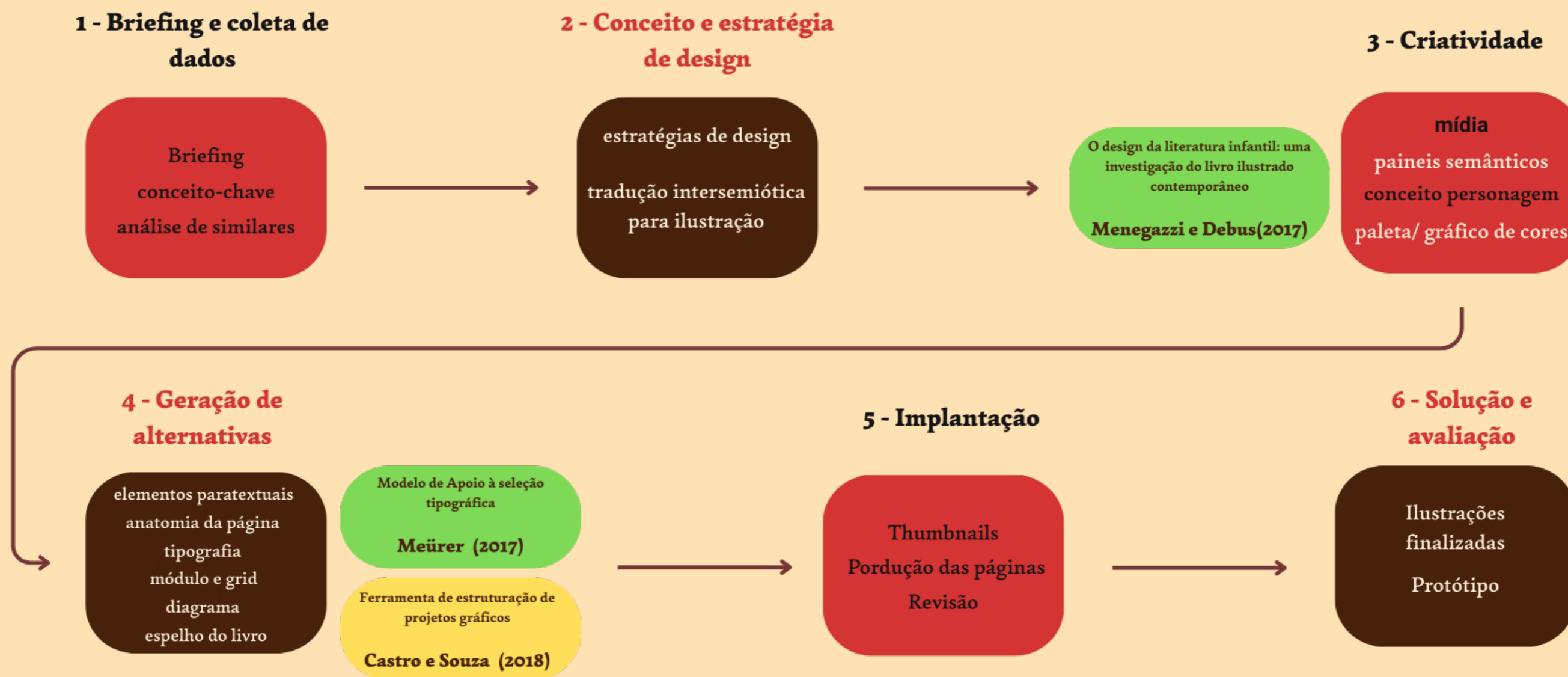


Figura 1: Painel com as delimitações das fases da metodologia do projeto. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A decorative border in a golden-brown color frames the page. It features a central horizontal line with a four-pointed star at its midpoint. From the ends of this line, vertical lines extend to the corners, each ending in a stylized floral or bird-like motif. Along these vertical lines, there are musical notes and stems. The background is a dark, textured brown.

3

Processos e Decisões de Design

Processos e Decisões de Design

3.1.1 Briefing

A partir da definição do objetivo do projeto, inicia a coleta de informações para a elaboração das primeiras etapas da metodologia. Sendo assim, foi realizada uma pesquisa com foco na vida e obra do artista musical Lô Borges, o qual será homenageado no projeto.

O primeiro passo foi entender quem é Salomão Borges Filho, compositor, cantor e guitarrista mineiro, nascido em Belo Horizonte no ano de 1952, por meio de relatos, entrevistas e matérias que traziam a sua figura, a fim de descobrir quem ele é, como começou e o seu impacto para o cenário artístico. Vindo de uma família de artistas, Lô teve seu caminho cruzado pela música cedo, muito influenciado por seus irmãos e, principalmente, por um encontro inesperado. Aos dez anos, ao sair de casa para ir a padaria, o jovem se depara com Milton Nascimento que, junto de seu violão, cantava ao pé de uma escada, produzindo um som absurdamente fantástico, assim descrito pelo próprio Lô, em uma entrevista no programa “Conversa com Bial” (2022).

O livro “De tudo se faz canção” (2022) ilustra bem em seu título o entusiasmo do Lô em compor. Em inúmeras oportunidades, o artista escancara o prazer pela composição, fazendo canções a partir do ordinário, das vistas das janelas e das paisagens de Minas Gerais. Prova disso são os seis álbuns lançados desde 2020, período pandêmico, o qual ele usou para mergulhar nas composições. No total, até o momento da confecção deste projeto, foram vinte álbuns lançados e muitas músicas marcantes como “Trem Azul” e “Para Lennon e McCartney” (1972). Suas músicas também foram interpretadas por outras estrelas do cenário musical, como Elis Regina e Tom Jobim.

É possível entender os acordes e palavras de suas músicas como uma narrativa em construção, sem necessariamente um começo, meio e fim, porém, como um retrato de um momento. As músicas retratam a imensidão de Minas Gerais, seus campos, suas

montanhas, seus ribeirões e seus ventos. Falam sobre sentimentos e vivências do próprio artista, que as expressa de maneira poética, dando margem para a interpretação dos ouvintes, que por sua vez, dão novo significado ao que é cantado. Em uma das muitas vezes que o autor desse projeto escutou o álbum “A Via-láctea” (1979) surgiu a percepção de elementos que se repetem, ecoavam de música em música sem uma explicação ou motivo aparente. O “vento” talvez seja o personagem mais referenciado pelo Lô, elemento que ele mais cantou durante seus mais de 70 anos. Está sempre presente, ora como coadjuvante, ora como personagem principal, sendo citado de diferentes maneiras, por vezes uma brisa, um vento calmo que entra pela janela, já em outros casos, é ventania, tempestade.

Por mais que o artista adore falar sobre suas composições, não existe uma explicação para a repetição deste elemento, abrindo a possibilidade da reinterpretação do mesmo, fazendo com que o ouvinte use a sua imaginação e construa essa narrativa junto do Lô. A partir disso, para uma melhor delimitação do projeto, foi realizada a escolha de três músicas do cantor, para a criação da história do livro ilustrado, visando composições que trazem esses elementos congruentes. As músicas escolhidas foram: “Paisagem da janela” (1972), “Rainha de Maio” (1979) e “Nuvem Cigana” (1999). As três canções citam o vento, sob perspectivas diferentes, além de apresentarem personagens e ambientes únicos, capazes de gerar uma narrativa lúdica.

A primeira referência às paisagens de Minas, descrevendo-a de forma fantasiosa, citando sua geografia e um cavaleiro negro, que viveu muitos mistérios. A canção “Rainha de Maio” apresenta uma personagem de mesmo nome, que por vezes aparece e faz chover. Tudo isso embalado sob uma melodia recheada de muitos instrumentos e a participação da Solange Borges para cantar alguns versos. Por fim, em “Nuvem Cigana” somos apresentados por uma música que mais parece uma passagem, assim como um ventania, uma música que relata um encontro, uma dança e, assim como surge, desaparece. Dessa forma, delimitamos o material de estudo



deste projeto, definindo as canções a serem transformadas em uma narrativa ilustrada, com a finalidade de reverenciar o trabalho e a história desse artista brasileiro.

A partir da delimitação das músicas, o autor deste projeto criou um texto, o qual tinha como objetivo unir as três canções e criar uma narrativa para a história. O foco principal foi encaixar personagens e elementos marcantes das músicas em prol de realizar uma reinterpretação do que é cantado pelo cantor. Dessa forma, não só as ilustrações atuam como instrumento de tradução entre duas áreas artísticas, mas o texto também cumpriria esse papel como mais uma forma de realizar essa sinestesia.

3.1.2 Texto

“ Eu apenas era...
Cavaleiro negro que viveu mistérios”

Sob o chão batido daquela terra,
o Cavaleiro corria

Por entre árvores e ribeirões,
ele seguia.
Perseguia o vento

Em sua mente,
revivia um encontro memorável

Ao ouvir um encanto de canção,
sentiu o peito preencher

O Cavaleiro virou música.

Desde então,
sua jornada é buscar por um sopro qualquer.
Até escutar o som de sua alma.

O vento,

percorre o seu caminho,
se dissipa
e desaparece no vazio.

O Cavaleiro desolado olha para o céu,
como quem clama por um milagre

queria ter o vento sempre consigo.
o silêncio não era bom companheiro.

Ao menor sinal,
um risco de fogo passa sob a sua cabeça

Uma estrela cadente.

Rasgando o céu,
ela cai no pico de uma montanha

Sem pensar duas vezes,
o Cavaleiro corre até o monte,
com seu pedido em mente.

Guiado pelo seu brilho,
Ele alcança a estrela.

Do astro só restava pó
E no seu lugar,
se encontrava uma figura enfurecida...

A Rainha de Maio.

A majestade tinha chegado pouco antes
e feito seu pedido.
O mesmo,
não havia sido atendido.

Sem entender o porque daquilo,

a Rainha se preenche em raiva

Gritos e trovões tomaram conta do reino,
ventos de raio empurravam tudo a sua volta

O Cavaleiro tenta se esconder em vão
É atingido!
Seu instinto é de se proteger
Quando de repente...

A ventania para.

raios e trovões dão lugar a uma melodia de encanto

A rainha,
não esconde sua surpresa
ao ouvir o som que ecoava do Cavaleiro

Seu pedido se realizava,
ouvir a canção forjada em flor e brasa novamente

Ao perceber que seus ventos
desabrocham em música,
A Majestade se transforma...

Rara Flor do Vento.

Ela pede para seguir viagem com o Cavaleiro.
sob a promessa de indicar a direção dos ventos
em troca de seu cântico.

os dois desejos se realizam!

em sua bainha,
o Cavaleiro carregava uma flor
partindo em busca do que lhe preenchia.

3.1.3 Palavras-Conceito

Nessa fase ocorre a definição dos principais conceitos do livro, que vão auxiliar na confecção do mesmo. Para tal, foi criada um mapa mental com os principais temas abordados na história e que serão traduzidos nas ilustrações e no elementos gráficos do livro.

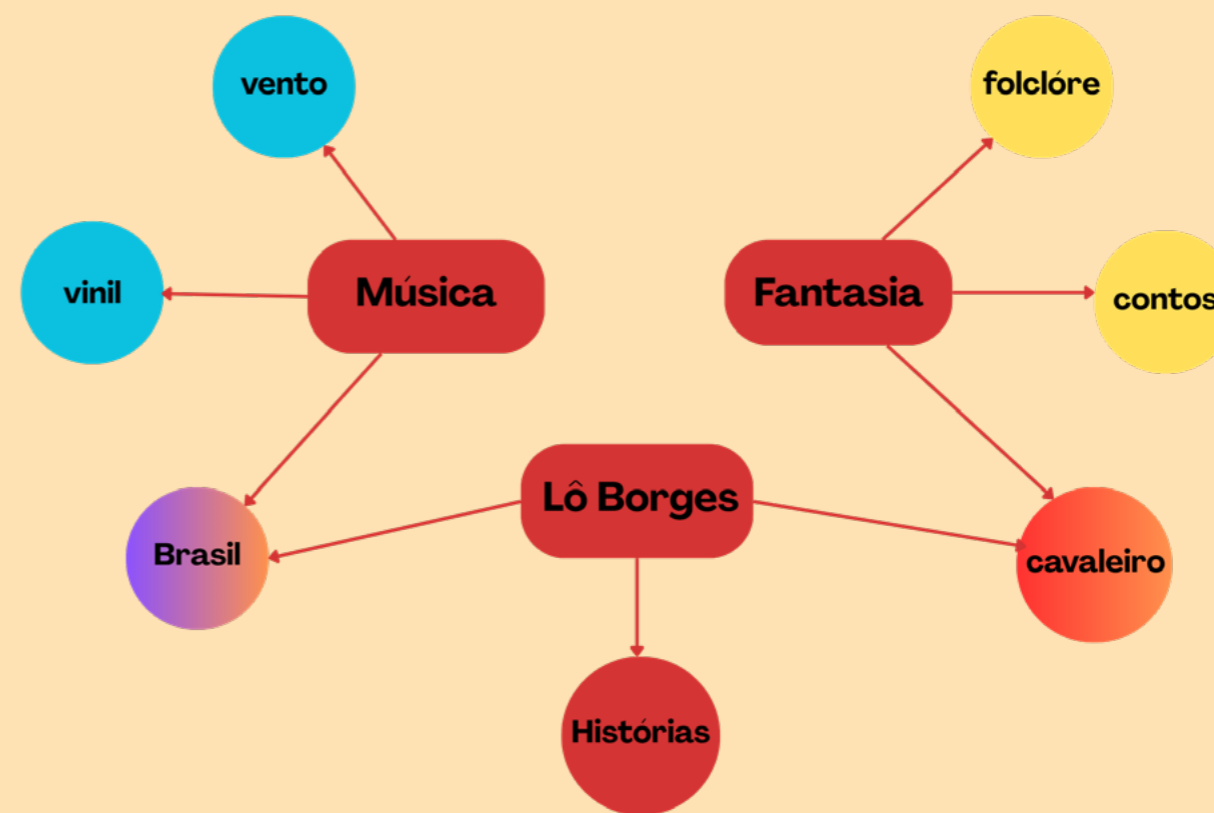


Figura 2: Mapa mental com as palavras-conceito do projeto. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.1.4 Análise de Similares

Os livros analisados a seguir contém características específicas quanto a ilustração, diagramação, acabamento, escolha tipografia, materialidade e tema similares aos que serão aplicados neste projeto. A pesquisa realizada por Menegazzi e Debus (2018), também auxilia na escolha dos principais pontos de análise em cada uma das obras, tornando esse estudo mais certo.

A Nave Vai - Jorge Du Peixe & Rodrigo Visca

Jorge Du Peixe é um cantor e compositor brasileiro com uma longa trajetória na música. Em 1997 assumiu como vocalista da Banda “Nação Zumbi” e dessa forma consolidando a sua carreira e

se posicionando no cenário musical brasileiro. Após esse período, deu início a sua carreira solo, apresentando trabalhos em ritmos variados, mostrando sua versatilidade. Porém, não foi apenas na música que Du Peixe se aventurou, uma vez que em 2020 lançou ao lado de Rodrigo Visca o livro “A Nave Vai” (2020), inspirado na música de mesmo nome a qual ele mesmo compôs.

O livro conta com uma narrativa que basicamente é formada pela letra da música e as ilustrações marcantes e psicodélicas de Rodrigo Visca. Neste sentido, o objeto de estudo deste livro é a integração da letra com as ilustrações e como Visca conseguiu traduzir e, por vezes, ressignificar a canção por meio de sua representação artística, imprimindo cores e formas para as palavras de Jorge. As ilustrações parecem fazer parte de uma viagem, a qual a nave vai a cada página virada, misturando a utilização de cores saturadas e composições arrojadas.

Outro ponto de interesse é a parte gráfica do livro, que é acompanhado por um disco de papel encartado, remetendo a um disco de vinil, o qual apresenta um QR Code com a narração do livro. Além disso, o material também é envolto em uma luva colorida, escondendo a verdadeira capa. Essas adições fazem com o que o livro fisicamente se assemelhe a um disco de de vinil de verdade, fortalecendo ainda mais a conversa entre música e literatura, por meio do design gráfico.

O Baiacu que Adorava Fantasias - Banda Fera Neném & Rômolo D’Hipólito

A banda Fera Neném, formada por quatro amigos, é um grupo musical disposto a fazer música para todos, crianças e adultos, contando histórias ricas em criatividade. Inspirado na música harmônica da banda, este livro-canção apresenta a história de um baiacu que quer se fantasiar de outros animais, assim como os integrantes fazem durante as performances, na qual cada um deles se fantasia de alguma bicho.

Pelas ilustrações de Rômolo D’Hipólito, o livro ganha profundidade, uma vez que na confecção das artes são utilizadas técnicas que remetem a uma colagem, mesclando com uma pintura cheia de texturas e cores. O aspecto físico e psicodélico dão o tom das ilustrações, o que por sua vez, está alinhado com a identidade visual da própria banda, que segue esta mesma proposta. A fantasia do baiacu é explorada não somente no significado da palavra, pois o personagem aquático vive a sua própria fantasia durante a história, enquanto se disfarça entre as páginas, com suas pinturas rabiscadas, com formas ousadas e cores vibrantes.

É interessante notar aqui, que a ilustração tem papel importante, não somente na tradução da canção em um aspecto visual, mas também em ampliar os conceitos da letra da música em pró de contar uma história que, visualmente, é interessante e torna a leitura mais prazerosa. Além disso, o livro ainda conta com uma área dedicada a contar curiosidades dos baiacus, juntamente da letra da música, os acordes musicais da mesma e um QR code para o leitor ouvir a canção.



Figura 3: Painel com as imagens do livro *A Nave Vai*. Fonte: Jorge Du Peixe e Rodrigo Visca(2020).



Figura 4: Painel com as imagens do livro *O Baiacu que Adorava Fantasias*. Fonte: Banda Fera Neném e Rômulo D’Hipólito(2024).

Mikrokosmos - Thiago Souto

Designer, ilustrador e quadrinista, Thiago Souto é um artista brasileiro formado em publicidade, mas que se aprofundou nas artes após sua formação. Tendo uma especialização em animação, Thiago consegue atribuir em seus trabalhos movimentos, sequências de imagens envolventes, que contribuem ao contar uma história. Além de ilustrador, também escreve histórias, como no caso deste livro que será analisado.

Em seu acervo é possível perceber que Souto explora bastante temas musicais, como não só no caso de “Mikrokosmos” (2014), seu primeiro livro em quadrinho, mas também em “O Teatro Fantasma” (2024). No livro de 2014, o artista utiliza de um traço rápido, ríspido e rabiscado para as ilustrações, além de organizar os quadros de forma solta na página, sem delimitações. Isso ocorre também no com os balões de fala, que se misturam com as ilustrações e as partituras, presentes por toda obra. Thiago consegue, de uma forma gráfica representar a música em cada página, apresentando notas musicais que por vezes estão organizadas, como em uma partitura, enquanto

que por vezes estão soltas, riscadas sob a página, representando a emoção dos personagens durante a história.

É interessante notar também as escolhas de cor desse projeto, tendo uma paleta bem comedida com tons de cinza, os quais são complementados por um tom de rosa forte, chamativo, sendo utilizado em notas musicais e alguns detalhes durante o livro. Essa escolha proporciona o direcionamento do olhar, além de conseguir representar graficamente um som. Em relação ao design, o quadrinho é bem simples, apresentando um projeto editorial comum, com divisões de capítulos bem definidos. O que chama a atenção são as pequenas ilustrações que ajudam a compor essas páginas, dando um toque de cuidado a mais para essa produção.



Figura 5: Painel com as imagens do livro *Mikrokosmos*. Fonte: Thiago Souto(2017).

Ave de Rapina - Dave McKean

Dave McKean é um ilustrador, quadrinista, cineasta e músico britânico. Dono de um estilo único, Dave mistura pintura, desenho, fotografia e colagem para criar uma identidade visual marcante e fantasiosa. Ganhou notoriedade ao criar as capas do quadrinho “Sandman” (1988) e do livro ilustrado “Coraline” (2012).McKean

também dirigiu alguns filmes como “Luna” (2014), além de apresentar produções musicais, evidenciando a sua amplitude artística.

“Ave de Rapina” (2023) é mais uma exploração do artista no mundo dos quadrinhos, por mais que este livro por vezes pareça mais um livro ilustrado do que qualquer outra coisa. Assim como o seu antecessor “Black Dog” (2018), o livro de 2013 apresenta uma linguagem visual surrealista, combinando diferentes elementos para o desenvolvimento das ilustrações. Ambos os livros apresentam uma estética parecida, porém única, rica em detalhes e com artes que se transformam a cada página. A exploração de estilos neste quadro é muito rica, partindo de ilustrações mais realista até imagens mais subjetivas, feitas a partir de diferentes técnicas.

Toda essa exploração casa bem com o tema do livro, que aborda a vida de um escritor de luto pela morte da esposa e de uma ave que caça criaturas sobrenaturais. De certo modo as duas histórias se conectam, e a ilustração tem forte influência nisso, provocando o leitor a duvidar do que está lendo e, logo, vendo. A apresentação gráfica da obra segue o mesmo padrão surrealista, com diferentes técnicas apresentando ao leitor as páginas pré e pós-textuais. O livro ainda acompanha posters, realizados pelo artista, como forma de expandir o material.



Figura 6: Painel com as imagens do livro Ave de Rapina. Fonte: Dave McKean(2023).

OBRA	DESIGN GRÁFICO	ESTILO DE ILUSTRAÇÃO	USO DAS CORES
A Nave Vai Jorge Du Peixe	Artístico e bem incorporado com as ilustrações do livro. Utilização de material de apoio que remete a um disco de vinil.	Uma mistura de desenho com elementos gráficos. Pinceladas e traços se misturam com texturas e cores marcantes.	Cores fortes e marcantes. Por vezes cores chapadas, por outras uma mescla de cores, semelhante a pintura tradicional.
O Baiacu que Adorava Fantasias Banda Fera Neném	Simples e muito bem integrado com as ilustrações. Utilização de recursos que apresentam informações sobre baiacus e sobre a música para o leitor.	Uma mistura de colagem com ilustrações. Elementos ilustrados sobrepostos, criando a ilusão de colagem de figuras.	Paleta de cores ampla, com tons claros e escuros se mesclando.
Mikrokosmos Thiago Souto	Valorização do espaço negativo, separando as ilustrações em quadros.	Estilo bem rabiscado, parecendo rascunho. Ilustrações bem expressivas, que se utiliza das cores e das formas para representar as diferentes emoções do personagem.	Paleta com poucas cores, tendo um tom de rosa como cor destaque, em cima de tons cinzentos.
Ave de Rapina Dave McKean	Toda página tem uma diagramação diferente, casando com o estilo gráfico do livro, que é bem diversa.	As ilustrações mudam a cada página, incorporando diversos estilos. Traços, pinceladas e texturas são amplamente utilizados.	Uma paleta de cores mais terrosa, complementada com algumas cores mais vivas e chamativas. Muita utilização de tons escuros e sombras bem marcadas.

Figura 7: Tabela com análise dos principais pontos dos concorrentes a serem considerados para o andamento do projeto. Fonte:

Após a pesquisa de similares, é elaborada uma tabela que busca condensar os principais aspectos de cada obra, visando elementos que possam servir de guia para a confecção do livro ilustrado. Nos quadrantes em laranja, estão direções tomadas pelos autores e artistas que, de certa forma, podem ser utilizadas na confecção deste projeto. Decisões de design como a integração de informações sobre as músicas, *QR codes* que tocam as canções e formatações que remetem a um disco musical estão entre as principais características listadas. Uso de formas e cores que auxiliem em traduzir os principais aspectos das canções ou da narrativa também estão listadas como pontos de interesse.

3.1.5 Estratégia de Design: Os elementos do Livro Ilustrado

Livro ilustrado é uma dos principais formatos contemporâneos quando falamos sobre livros infantis, por meio da junção de imagens e textos na tentativa de criar uma leitura dinâmica e atrativa (Linden, 2011). Para tratar sobre as estratégias de design que serão utilizadas neste projeto, será utilizado como base o artigo “O design da literatura infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo”, de Menegazzi e Debus (2018), visando planejar as etapas referentes aos elementos fundamentais para a confecção do livro ilustrado. O artigo estabelece 7 critérios que podem auxiliar no desenvolvimento do projeto, os quais serão descritos na sequência.

Materialidade

O planejamento gráfico do livro é fundamental para estabelecer uma boa experiência do leitor com a obra. Refere-se a estruturação do formato gráfico e a relação das páginas duplas com as dobras, as dimensões e formato do livro, etc. A materialidade deve contribuir para o desenvolvimento da história, sem deixar de lado a parte ergonômica, facilitando e possibilitando o melhor manuseio do material ao leitor.

O livro deve conter ilustrações dispostas em spreads, ou seja em páginas duplas, sendo assim, é fundamental analisar as dimensões e formatos para gerar as melhores opções.

Diagramação

O layout da página, assim como a materialidade, contribuem no ato de contar a história da obra. O posicionamento da mancha gráfica, as delimitações de margens, compreensão de aspectos socioculturais e de público-alvo são aspectos que ditam uma boa organização dos elementos de uma página. A diagramação está ligada diretamente a uma boa leitura, pois é nessa etapa que se planeja a estrutura que suporta as imagens e o texto, fundamentais para este projeto, estabelecendo padrões que facilitam a leitura da peça de uma maneira geral. Nesse contexto, podemos dividir a diagramação em dois estilos, dissociativa e associativa.

Na primeira, temos uma diagramação que apresenta a ilustração em uma página e o texto em outra, possibilitando a uma leitura pausada, permitindo que o leitor tenha uma organização visual definida. Na associativa, as ilustrações e o texto compartilham a mesma página, possibilitando uma conversa mais fluida entre texto e imagens. A escolha entre esses dois caminhos interfere na forma em que o leitor vai abordar o texto, a partir da organização dos parágrafos, do fôlego textual, da distribuição das ilustrações e elementos gráficos que compõem a página.

Ainda sobre este tópico, a ergonomia no design gráfico-editorial é foco de estudo ao pensar em uma obra que visa aprimorar o projeto, tendo em vista o conforto e a legibilidade. A exploração feita em torno de caracteres, tamanho da tipografia e disposição das fontes, como demonstrado por Cyril Burt (1959), demonstram elementos cognitivos que auxiliam no entendimento da narrativa, possibilitando uma maior fluidez na identificação e leitura dos caracteres.

Para este projeto, é interessante analisar materiais musicais como referências, pois com eles é possível agregar aspectos a diagramação. Partituras, materiais de ópera e até cards de cds podem contribuir com a construção dos grids, posicionamento das manchas de texto e delimitações da página.

Tipografia

A escolha de uma tipografia deve ser baseada nos conceitos de legibilidade e leiturabilidade (Lupton, 2013), respeitando os valores de entrelinhas, o espaçamento entre letras e as os espaços em branco entre palavras. Independente da diagramação escolhida, é preciso tomar conta de fatores que permitam facilitar a leitura, trazendo assim uma fluidez ao texto.

Qualidades estilísticas do texto

A viabilidade da tipografia é baseada em alguns fatores que asseguram uma leitura eficaz. A escolha entre uma fonte com ou sem serifa, por exemplo, é determinante para a construção de um projeto editorial impresso, a partir do momento que fontes serifadas auxiliam na leitura, por conta da sensação de continuidade que as letras apresentam.

A escolha de fonte display, com uma estilização maior, sendo indicada para títulos e subtítulos, tendo em vista a conversação do texto e dos outros elementos textuais. O tamanho do texto e seus caracteres também são pontos importantes, que auxiliam na compreensão da narrativa, Tamanhos diferentes são utilizados dependendo do público-alvo, sendo maior ou menor dependendo da idade dos leitores, ou conforme muda a narrativa.

O acervo musical do Lô Borges pode auxiliar na escolha de possíveis fontes, uma vez que em seus trabalhos é possível notar uma variedade de estilos e designs. A escolha de uma fonte que remeta a algum de seus trabalhos ou algum elemento de suas canções podem aumentar a conversa entre as áreas de estudo deste projeto.

Qualidades estilísticas da ilustração

A variação de estéticas das ilustrações varia conforme o estilo escolhido pelo artista, assim como o tema da obra que ele irá produzir. Em muitos casos, a estilização deve ser colada em segundo plano em prol de seguir parâmetros de público alvo e questões sócio-culturais. Ao tratar de um livro produzido para o público infantojuvenil, é importante entender o papel que a ilustração tem ao que diz respeito ao entendimento do conteúdo, uma vez que essas

imagens devem ser de fácil assimilação, facilitando a leitura. Sendo assim, as ilustrações deste projeto devem complementar a história escrita, com produções artísticas mas de fácil assimilação, evidenciando paisagens e elementos da cultura brasileira.

A partir dos estudos de Wassily Kandinsky (1911), é possível utilizar formas e cores de forma a evocar as emoções provocadas por uma música, utilizando-se do equilíbrio entre realismo e abstração para alcançar este objetivo. Sendo assim, as conclusões apontadas por Kandinsky devem ser levadas em consideração para a criação e das ilustrações deste livro ilustrado.

Durante a seleção das imagens deste painel, a busca teve como norte as diferentes formas de representações artísticas, selecionando artes mais realistas, abstratas e aquelas que misturam os dois estilos, além de procurar por uma exploração cromática ampla.

Acabamentos gráficos

Mesmo sendo uma das últimas etapas, os acabamentos gráficos devem ser planejados desde o início do desenvolvimento (MENEZZI; DEBUS, 2018), pois adicionam um toque de cuidado à obra. Os livros ilustrados contam com uma gama de opções quanto a acabamentos, referentes a diferentes tipos de encadernação, escolha entre capa dura ou não, aplicação de texturas, laminação, recorte especial, etc. O acabamento pode tornar o projeto editorial ainda mais atrativo, contribuindo na narrativa e chamando a atenção do leitor, porém fatores como custo e viabilidade devem ser estudados para a tomada de decisão.

Durante a análise de similares é possível identificar acabamentos gráficos que aproximam o livro de um material musical, tal qual o vinil ou o cd. Essa estética deve ser replicada neste livro ilustrado, visando a aproximar mais o leitor das canções e criando uma interação lúdica entre música e design.

Elementos paratextuais e peritextuais.

Esses elementos dizem respeito a capa e contracapa, guardas, lombadas, orelhas, luvas, etc. Estão presentes além do texto, ampliando a experiência do leitor, visando qualificar ainda mais a leitura a partir de detalhes e escolhas gráficas que instiguem o leitor,

enquanto conversam com o conteúdo do livro.

A capa acaba por ser um dos principais elementos paratextuais, pois representa o primeiro contato do público com a obra, precisando passar a ideia do livro ao mesmo tempo que provoca o leitor a abri-lo. Sendo assim, utilizar elementos comuns no mundo da música podem auxiliar na fixação do público no material, além de indicar o tema que está sendo trabalhado, fazendo com que o leitor se sinta imerso na obra antes mesmo de abri-la.

Nesta etapa, serão apresentados painéis visuais dos conceitos, apresentando imagens, referências e anotações dos principais pontos a serem considerados na produção deste projeto.

Painel: Materialidade

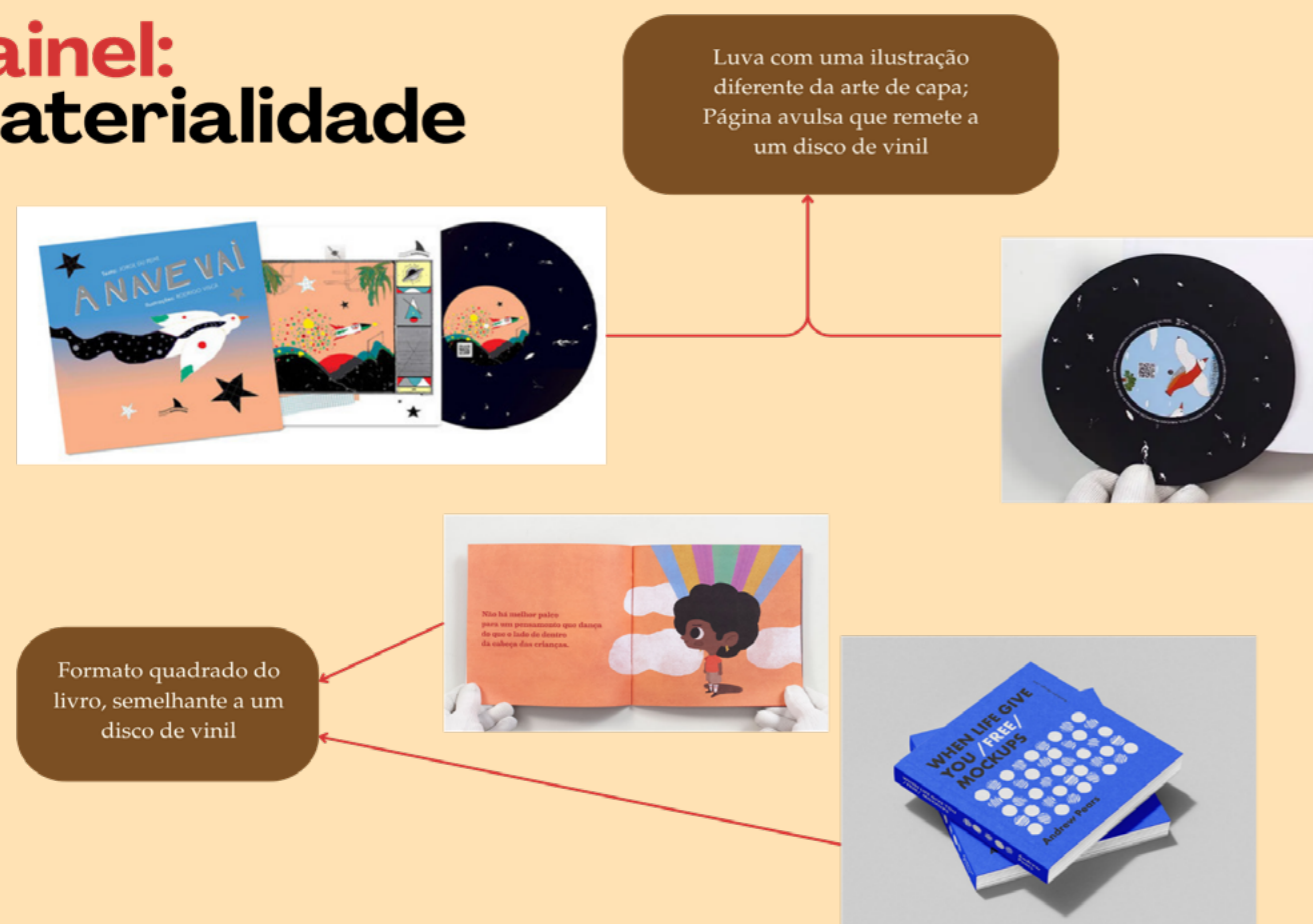


Figura 8: Painel de materialidade para apresentar algumas ideias de interação que possam atrair mais o leitor e tornar a leitura mais agradável e lúdica. Fontes: **“A nave vai”** (2020), Jorge Du peixe (autor) e Rodrigo Visca (ilustrador); **“Amoras”** (2018), Emicida (autor) e Aldo Fabrini (ilustrador); “Free mockup”, encontrado no site “Creativetacos”.

Painel: Diagramação



Figura 9: Painel com foco em modelos de diagramação de outros livros ilustrados. Fontes: **“O Baiacu que Adorava Fantasias”** (2024), Banda Fera Neném (autor) e Rômolo D’Hipólito; **“Gnomos”** (2023), Wil Huygen (autor) e Rien Poortvliet (ilustrador); **“Knight Owl and Early Bird: 2”** (2024), Christopher Denise (autor).

Painel: Tipografia



Figura 10: Painel tipográfico com exemplos de fontes para corpo de texto, displays e capitulares. Fontes: “Gnomos” (2023), Wil Huygen (autor) e Rien Poortvliet (ilustrador); “Drawn Onward” (2024), Daniel Nayeri (autor) e Matt Rockefeller (ilustrador); “O Baiacu que Adorava Fantásias” (2024), Banda Fera Neném (autor) e Rômolo D’Hipólito; “Amoras” (2018), Emicida (autor) e Aldo Fabrini (ilustrador). “Ave de Rapina” (2023), Dave McKean (autor e ilustrador).

Painel: Ilustração



Figura 11: Painel com diferentes abordagens de ilustração, procurando apresentar soluções variadas para diferentes tipos de cenas. Fontes: “Ave de Rapina” (2023), Dave McKean (autor e ilustrador); Ilustrações de personagens em papercut por Florence Guittard; “Alamat” (2020), Kenny Leoncito (ilustrador), “A saga Wingfeather” (2021), Andrew Peterson (autor) e Nicholas Kole (ilustrador); “Les P’tits Garous” (2021), Dankerleroux Studios.

Painel: Acabamentos

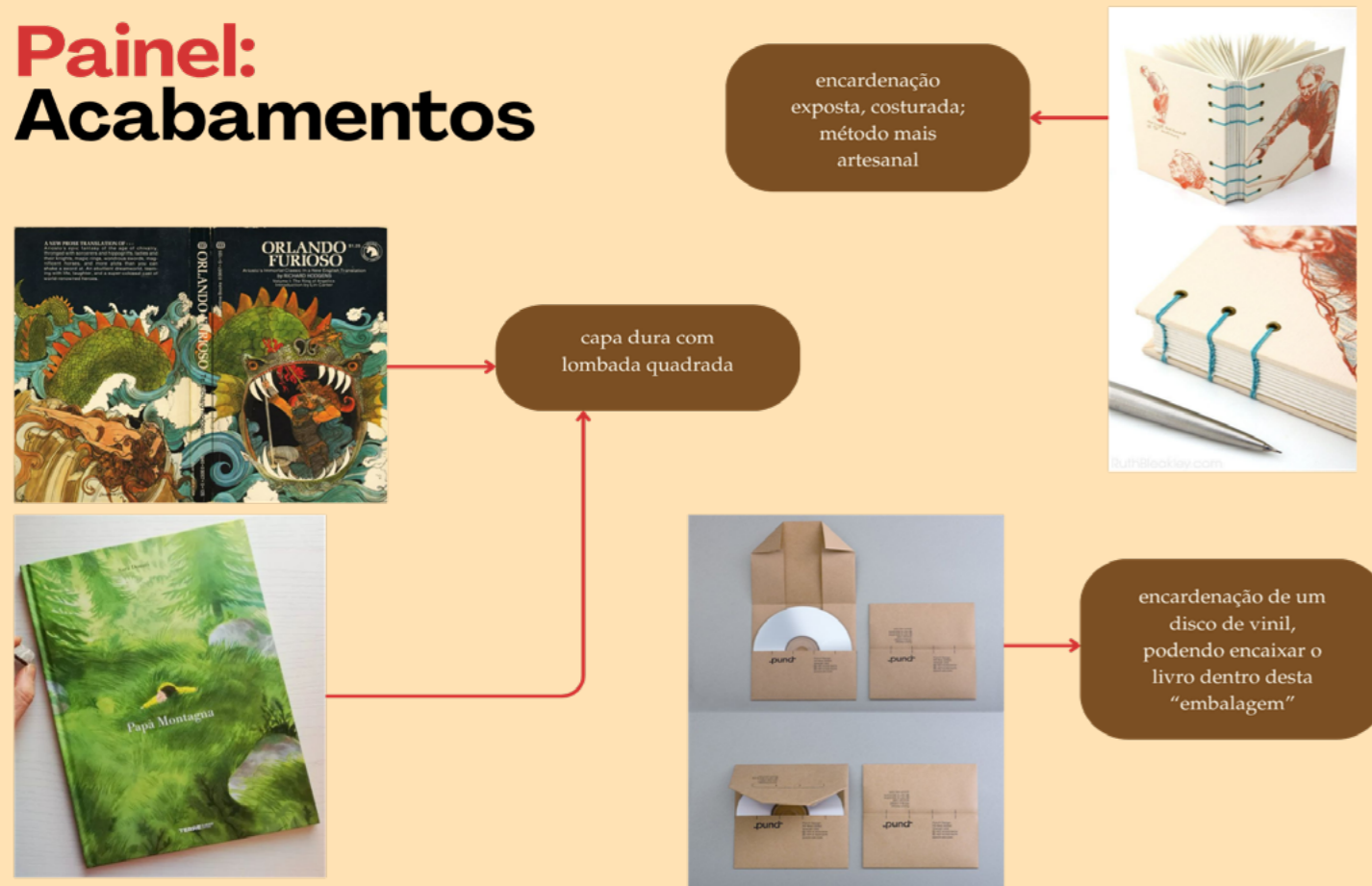


Figura 12: Painel com acabamentos gráficos que serviram de inspiração na construção deste projeto. Fontes: **"Orlando Furioso"** (1973), Richard Hodgens (autor); Encadernamento de cd, criado pela **"Punch"**.

Painel: Elementos paratextuais

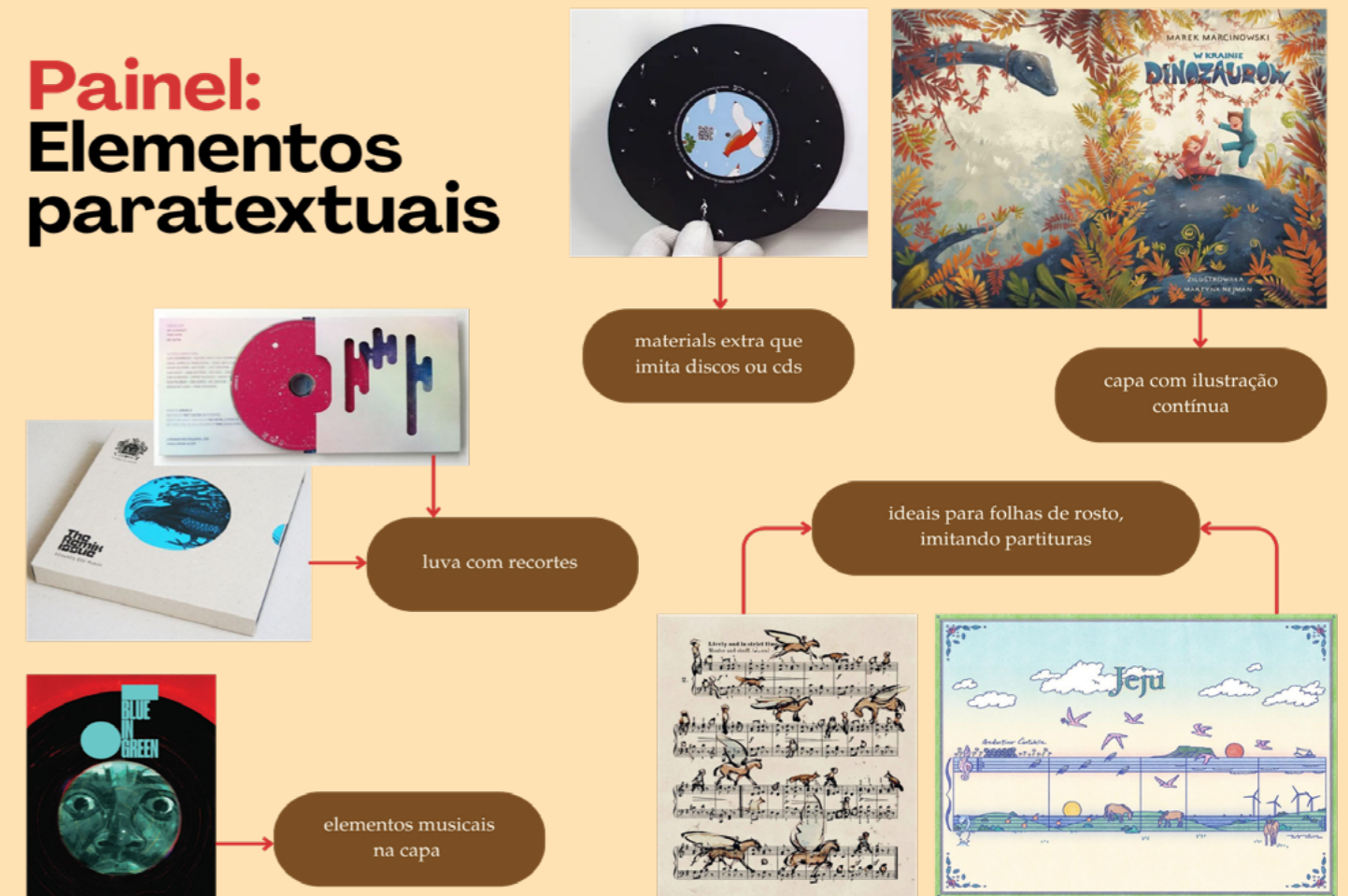


Figura 13: Painel com exemplos de folhas de rosto, materiais interativos e detalhes de luvas e capas. Fontes: **"A nave vai"** (2020), Jorge Du peixe (autor) e Rodrigo Visca (ilustrador); **"Dinosauro"** (2023), Marcinowski Marek (autor); **"Blue in green"** (2023), Ram V (autor), Anand RK (ilustrador) e John J. Pearson (ilustrador); **"Issue no.9/Remix"** (2010), A5 Magazine (não possível encontrar os autores do material para além de quem publicou); **"The boy, the Mole, the Fox and the Horse"** (2019), Charlie Mackesy (autor); **"Jeju"** (2022), Daeun Jung.

Tradução intersemiótica para ilustração

Após a delimitação do projeto detalhada no briefing e as pesquisas necessárias, segue a etapa que começa a aplicação da metodologia. A partir deste módulo, serão geradas as explorações dos conceitos, reproduções visuais, geração de alternativas, testes de cores e a definição de uma solução a ser trabalhada.

Mídia

Livros ilustrados apresentam uma grande gama de formatos a serem explorados (LINDEN, 2011), cabe ao designer e ao ilustrador definir quais são os mais adequados para as necessidades do projeto em questão. Essas definições dizem respeito a orientações das páginas, as proporções do livro, o usuário final da obra, etc. Questões como essas influenciam de forma direta o planejamento gráfico das ilustrações do projeto, pois a partir disso é que será possível definir de que forma elas serão inseridas nas páginas, de forma a colaborar com a estruturação de toda a obra. Portanto, para um maior sucesso do projeto, será produzido thumbnails para identificar se as propostas de ilustrações estão funcionando, além de testar a composição das cenas.

3.1.6 Conceito dos Personagens

Para o processo de criação dos personagens do livro, será levado em consideração não somente o texto narrativo criado pelo autor deste projeto, mas também as músicas de Lô Borges e algumas ferramentas que auxiliam na elaboração dos mesmos. Como ferramenta auxiliar nesse processo, será utilizado como base o método de desenvolvimento de personagens do artista Nicholas Kole (2023), que divide essa etapa em partes, focando em extrair os conceitos principais e, a partir disso, desenvolver de fato as ilustrações.

De forma simplificada, a criação dos personagens a partir do processo do Nicholas Koles, é dividida em três partes:

1 - O primeiro passo é criar uma **nuvem de palavras com base em um conceito principal**, o qual vai sendo ampliado durante essa etapa.

2 - Depois, é criado um **painel semântico com imagens que remontam visualmente a ideia do personagem** em questão, utilizando os conceitos como base para esse painel. É recomendado, pelo próprio artista, a utilização de poucas ou nenhuma ilustrações nesses painéis, pois o objetivo é criar um personagem sem necessariamente estar preso a um estilo ou referência muito específica.

3 - Por fim, temos a etapa de **concept**, a qual consiste em esboçar algumas ideias buscando definir como será visualmente esse personagem, levando em conta os resultados das etapas anteriores.

Importante salientar que esse processo, por mais que tenha etapas bem definidas, não é linear, pois o processo criativo sofre mudanças durante o percurso que muitas vezes abrem novas e interessantes possibilidades. Sendo assim, foi preciso revisitar alguma das etapas anteriores para a concretização dos personagens, visando sempre um resultado mais coeso e coerente com o texto e as músicas de Lô Borges.

Cavaleiro Negro

Tendo sua aparição na canção “Paisagem da janela” (1972) de Lô Borges e Milton Nascimento, o Cavaleiro negro é o personagem que guia a história por ter vivido muitos mistérios, como é citado na música, buscando o vento que lhe faz virar música. Além disso, essa figura irá representar o próprio Lô, uma vez que a história intercala fantasia com passagens da vida do artista. Sendo assim, o processo de criação do cavaleiro começou com a elaboração da nuvem de palavras, para definir os conceitos principais do personagem.

Além das palavras, adicionei algumas pequenas ilustrações com o objetivo de esboçar alguns dos conceitos e ideias. A partir disso, foi realizado o painel semântico com imagens que auxiliam na criação visual do personagem.



Gostaria de salientar a presença de uma ilustração neste painel semântico, a qual faz referência a uma criatura folclórica chamada *Uakti*, pertencente à mitologia indígena *Tukano*. Esse ser é descrito como uma criatura grande com vários buracos pelo corpo que, ao serem atravessados pelo vento, geram sons. Conforme a lenda, *Uakti* vivia pelas margens do Rio Negro, no Amazonas, encantando homens e mulheres com suas melodias. por ser um ser mitológico, apenas encontrei algumas ilustrações que o representasse e tendo em vista os conceitos do personagem e do projeto como um todo, achei relevante adicioná-lo ao painel.

Após o painel, o próximo passo é iniciar os esboços do personagem, explorando os conceitos previamente estabelecidos e as imagens de referência.

Figura 14: Nuvem de palavras conceituais do Cavaleiro Negro. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Cavaleiro Negro



Figura 16: Primeira exploração do Cavaleiro. Alguns esboços e ideias soltas. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

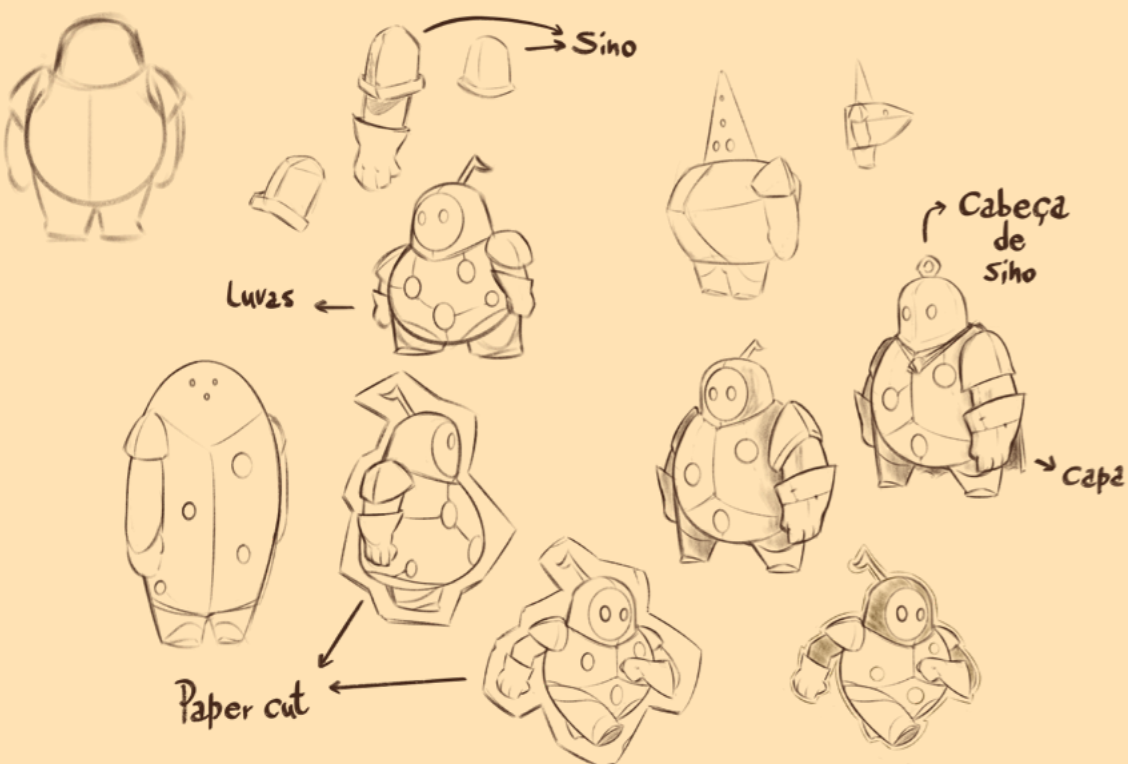


Figura 17: Primeira exploração do Cavaleiro. Alguns esboços e ideias soltas.
 Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Nessas primeiras abordagens, é possível ver que o Cavaleiro tinha um traço mais caricato/cartunizado, tendo o seu corpo mais arredondado e suas formas desproporcionais, exageradas, como as pernas e os braços mais curtos, numa tentativa de fazer um personagem compacto e composto de formas geométricas circulares. Porém, essa estilização de certa forma o tornou muito simplista e exagerado, o que, por fim, não combinou com a sutileza e cadência do texto verbal. Sendo assim, precisa ser mudado. Contudo, a ideia dele ter uma armadura com buracos, pelos quais o vento percorre e se transforma em música foi levada para frente nos novos esboços, mas incorporando vestes mais leves a partir do conceito de parangolé¹.

Dessa forma foi feito um novo painel visual com o intuito de representar melhor essas ideias e contribuir para a criação de novos esboços.

Cavaleiro Negro

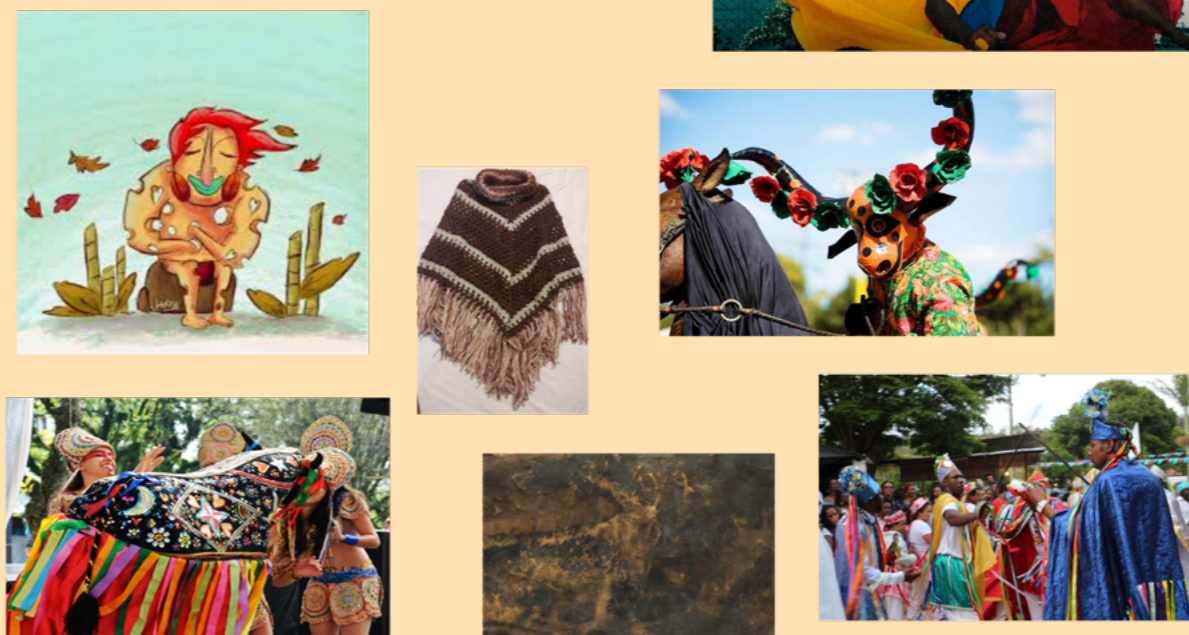
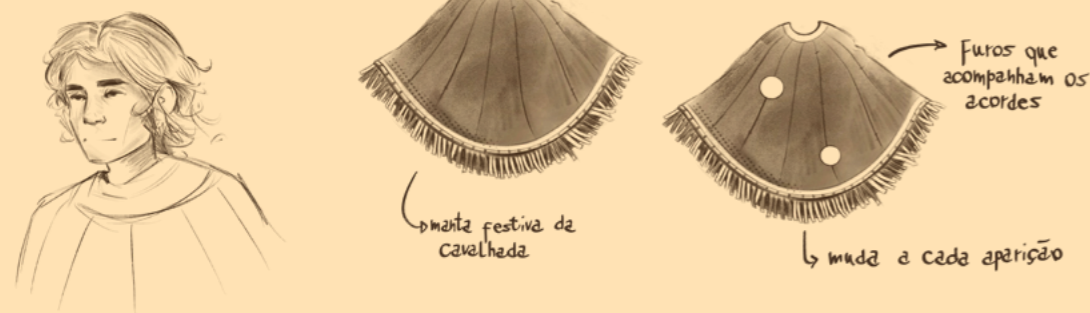


Figura 18: Novo Painel semântico com imagens que remetem a nova abordagem do Cavaleiro Negro. Fonte: imagens encontradas no Google Imagens, sem autoria definida



Parangolé, criado pelo artista Hélio Oiticica na década de 60, consiste basicamente de um conjunto de obras artísticas baseadas na liberdade de expressão, sendo constituída de capas, recortes de panos, fitas e adereços coloridos. (MAM, 2025).



Figuras 19 e 20: Versões finais do Cavaleiro após a nova abordagem de proposta. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Dessa vez a tentativa foi também criar um personagem aparentemente mais parecido com Lô Borges, enquanto utiliza aspectos físicos de festas e tradições brasileiras em mistura com o parangolé. Portanto, a armadura tradicional europeia foi substituída por um conjunto de vestimentas cheias de panos e adereços. Além disso, surgiu a ideia de inserir os furos da armadura como rasgos nos panos, de forma que formam os acordes das músicas do artista, fazendo uma ligação direta entre a música e o personagem.

Nesta nova versão é possível visualizar a influência de elementos tradicionais da cultura mineira, assim como da cultura brasileira. A construção da capa, elemento chave do personagem tem, além da influência do movimento artístico parangolé, inspiração na *Festa do Rosário*², evento que ocorre em território mineiro e que contém vestimentas e adereços feitos de pano e fitas coloridas, as quais vão percorrendo a cidade. Essa festa também será utilizada como referência no desenvolvimento da Rainha de Maio, outra personagem que aparece no decorrer da história.

Após a definição dos conceitos e explorações visuais do Cavaleiro, as etapas anteriormente descritas serão replicadas para os personagens restantes.

Rainha de Maio

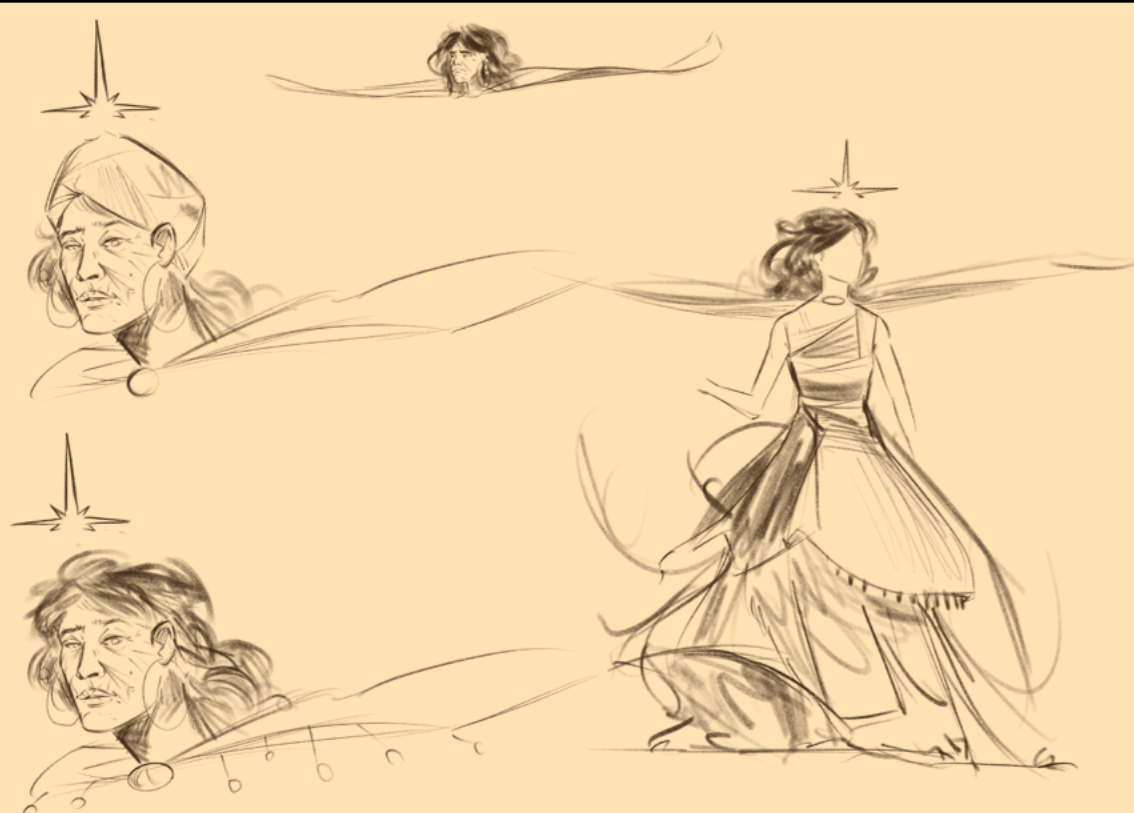
Essa personagem é citada na música “Vento de Maio” (1979) e não tem nenhuma atribuição quanto a características, além do fato de por vezes ser denominada rainha de raios e em outros, de raios de sol. Assim como ocorreu com o Cavaleiro, o processo de criação dela iniciou-se com a nuvem de palavras conceituais.



Figura 21: Nuvem de palavras conceituais da Rainha de Maio. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Nesse painel, é possível observar algumas palavras em azul, que basicamente são trechos retirados das músicas do Lô, como forma de relacionar o texto narrativo, que por sua vez é inspirado nas canções do artista, da personagem. Após isso foi feito o painel semântico com imagens que remetem aos conceitos relacionados.

²“A Festa do Rosário é uma celebração trazida pela corte de Portugal ao Brasil, e se transformou em uma importante tradição afro-brasileira. Ela combina os elementos do catolicismo e religiões africanas, sendo marcada pela devoção a Nossa Senhora do Rosário e como forma de resistência para comunidade afrodescendente no Brasil” (Itaú Cultural, 2025).



Figuras 25 e 26: Desenhos daquela que seria a versão final da Rainha.
Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Durante o processo de desenvolvimento das ilustrações, foi possível notar que esse estilo casava mais com o texto do livro, além de permitir diferentes explorações quanto a texturas e composições, tornando as páginas mais dinâmicas e com abordagens únicas. Apesar disso, alguns conceitos trabalhados na primeira versão continuam presentes, como a capa que faz chover, os pássaros que a acompanham, a vestimenta de panos e os chocalhos.

Esses elementos ajudam a agregar mais complexidade à Rainha, como no caso das vestimentas de pano, como as vestimentas da Rainha da *Festa do Rosário*, repleta de chocalhos que imitam o som do trovão. A capa representa a dualidade presente nos versos da música, apresentando a chuva na parte de baixo e o céu limpo na parte de cima. Os pássaros representam aqueles que seguem a Rainha, moradores do céu e fieis companheiros da realeza. A coroa não tem mais o mesmo design clássico, sendo reimaginada como uma estrela, reforçando a ligação da personagem com os céus, além de acrescentar um pouco mais de fantasia à mesma

Bituca

Esse personagem em especial, não aparece em uma música em específico, mas é figura influente para o Cavaleiro, dentro dessa

história, e para o Lô Borges, durante a sua vida. Bituca é uma caracterização de Milton Nascimento, musicista brasileiro que colaborou com Lô em diversos trabalhos musicais, como fora citado anteriormente neste relatório. Além disso, ambos são amigos e nutrem essa amizade há muitos anos. No livro, Bituca é quase que um ser folclórico, por deixar sinais de sua presença, mesmo sem ninguém conseguir enxergar de fato. Importante citar que esse nome é também o apelido o qual, amigos e pessoas próximas, se referem quando falam de Milton, criando assim uma relação entre a narrativa e a vida real.

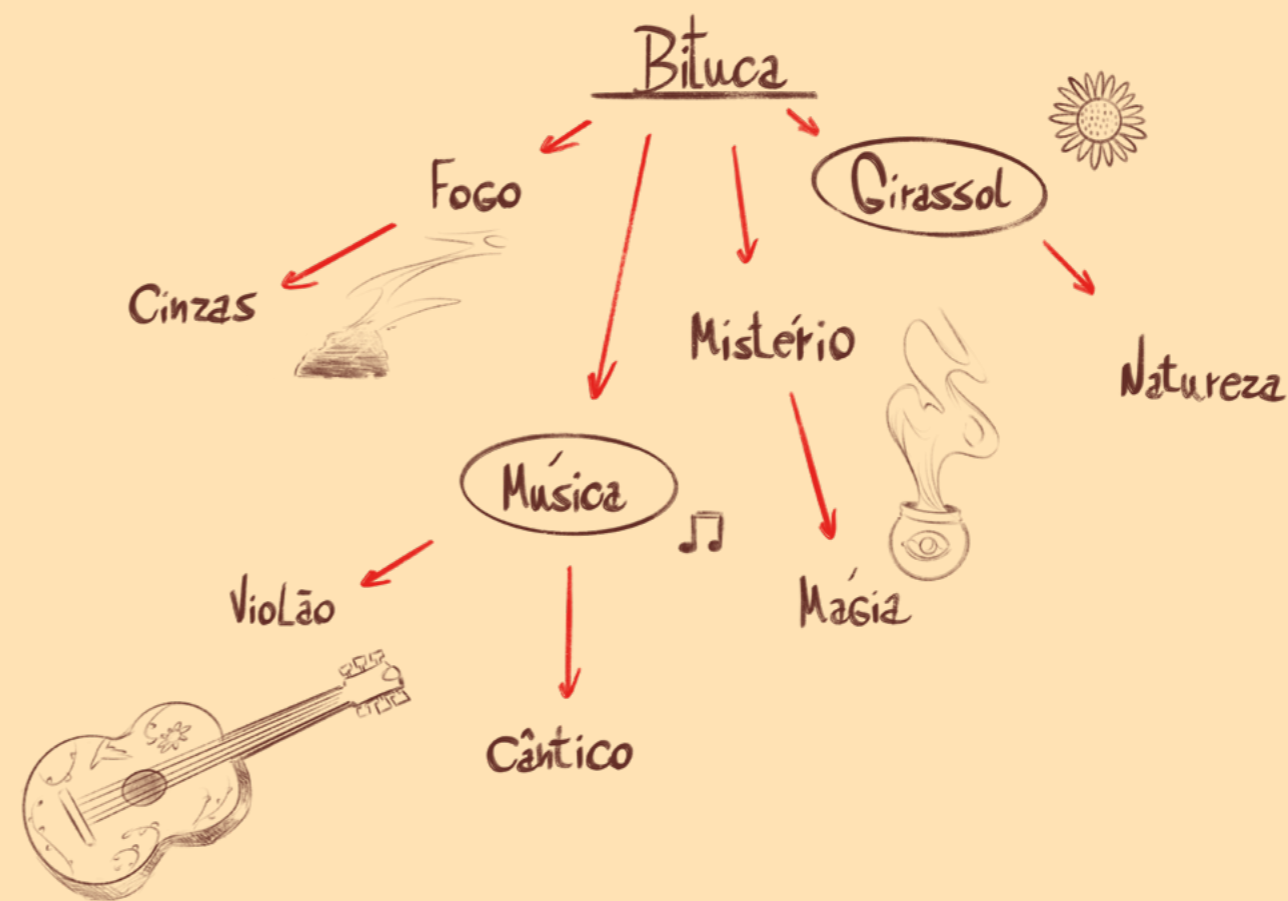


Figura 27: Nuvem de palavras conceituais do Bituca. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Durante a nuvem de palavras, foi buscado dar novo significado para o personagem, além de adicionar o girassol, símbolo que aparece nas músicas de Milton Nascimento.

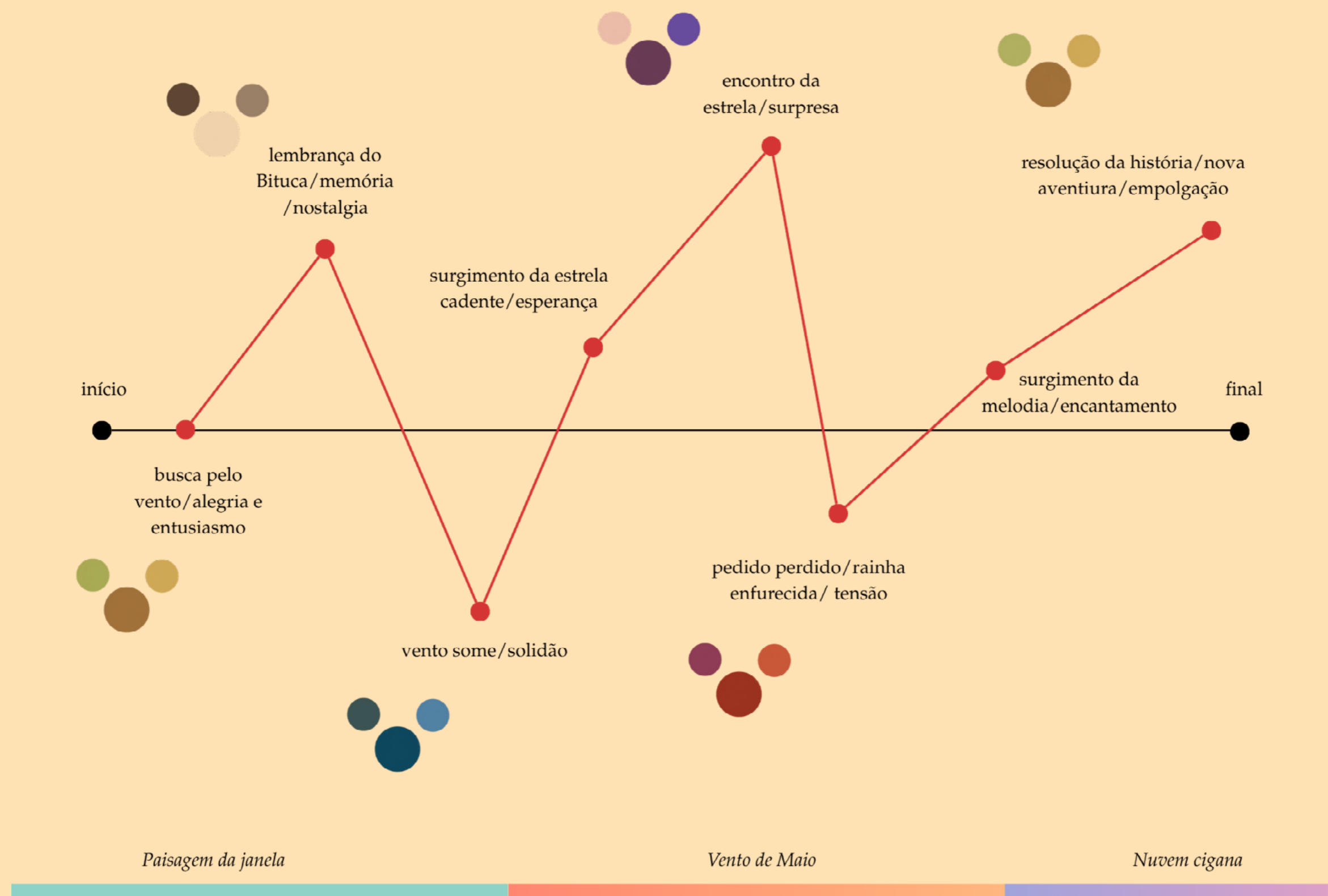


Figura 29: Color script para definição das cores das ilustrações. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

O gráfico evidencia os momentos mais importantes da obra e as cores principais dessas cenas. Os momentos de destaque que não apresentam tons cromáticos servem como transição, atuando como uma ponte entre um período e outro. Sendo assim, nesses pontos a proposta é realizar uma transição tonal, semelhante com uma progressão suave de notas em uma canção. Na parte inferior do gráfico, é possível encontrar a identificação das músicas que estão atreladas aos momentos da história, começando por “Paisagem da janela”, “Vento de Maio” e “Nuvem cigana”.

3.1.7 Estruturação do Projeto Gráfico

Para estruturar o projeto gráfico tomou-se como base a “Estruturação de Projetos Gráficos” (2018), do professor Luciano de Castro, na qual a definição de *grid*, módulo e anatomia da página é feita a partir da definição do formato da página e a escolha tipográfica. Para tal, será utilizado o “Modelo de Apoio a Seleção Tipográfica” (2017), da professora Mary Meürer, o qual é dividido em etapas que buscam primeiro entender qual é o contexto do problema, quais os critérios de avaliação e, por fim, a ponderação de diferentes fontes com o objetivo de escolher a que melhor se encaixa no projeto.

Seleção Tipográfica

O modelo desenvolvido por Meürer (2017) define como pontapé inicial o estudo do briefing, para identificar a situação problema juntamente da definição dos 8 critérios que dizem respeito aos fatores conceituais, técnicos, formais, legais e econômicos da fonte. Dessa forma, o processo de escolha tipográfica se torna objetivo e com embasamento teórico. No *briefing* é identificadas informações quanto a proposta do projeto e público-leitor, além de quaisquer outros pontos que possam contribuir para o encaminhamento da fonte. A partir disso, são definidos os critérios de forma hierárquica, estabelecendo quais destes fatores são mais importantes para o projeto, e por fim, a escolha das famílias tipográficas que serão aplicadas na matriz de seleção para realização de teste.

1 - Contextualização do problema

A primeira etapa é recorrer ao *briefing* do projeto a fim de identificar as necessidades e principais características do mesmo.

Conteúdo: O projeto trata de um livro ilustrado inspirado em músicas de um artista brasileiro, logo sua fonte precisa se adequar a este material. Precisar ter formas mais orgânicas, com curvas e movimento, mas sem prejudicar a legibilidade ou competir com a ilustração. A definição de uma família tipográfica brasileira também é um fator importante, tendo em vista que o projeto visa homenagear um artista brasileiro.

Suporte: A dimensão do livro é 20x20 cm, para simular um vinil pequeno, e a ser escolhido o papel couché fosco 150g, sem qualquer tipo de acabamento extra, como laminação e afins. O texto estará disposto em pequenos trechos durante a página, em conjunto à ilustração.

Público-leitor: Este livro tende a atender tanto o público infantojuvenil como crianças e adolescentes, quanto o público adulto, podendo ser por meio de educadores ou pais que queiram ler por interesse próprio ou para crianças. Sendo assim, a fonte deve ter formas não muito rebuscadas, se mantendo legível.

2 - Critérios de seleção

Neste projeto, os critérios escolhidos são os mesmos recomendados pela professora Meürer, os quais dão mais atenção a quesitos referentes com a legibilidade, recurso e variações e suporte. Contudo, o investimento na fonte terá uma maior atenção, pois existe a possibilidade de não se encontrar um tipo desejado de maneira gratuita e que atenda todas as especificações. A matriz de avaliação tem como objetivo encontrar a melhor fonte para corpo de texto, uma vez que o título será ilustrado feito pelo autor da obra.

A busca pelas famílias tipográficas foi feita a partir de uma pesquisa para identificar designers e estúdios brasileiros que produzem tipos, uma vez que esse era um dos requisitos para a escolha tipográfica do livro. Dessa forma, plataformas como *Google Fonts*³, *Font Brief*⁴ e *My Fonts*⁵ foram utilizadas, sendo a última utilizada

Google. *Google Fonts* ©. **Fontes disponíveis para download e testes.** Disponível em: <https://fonts.google.com/>. Acesso em: 20 jul. 2025.

FontBrief. *Font Brief* ©. **Artigos e fontes disponíveis para download, testes e compra.** Disponível em: <https://www.fontbrief.com/fontbrief>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Monotype. *My Font, Monotype* ©. **Fontes disponíveis para download, testes e compra.** Disponível em: <https://www.myfonts.com/pt>. Acesso em: 20 jul. 2025.

para identificar possíveis estúdios brasileiros especializados em tipos. A partir disso, foram selecionadas fontes que esteticamente combinavam com a proposta do projeto, além de serem brasileiras. Alguns possuíam exemplos de aplicação em seus sites, além da possibilidade de testes gratuitos limitados, para uma melhor avaliação.

3 - Avaliação

Como citado anteriormente, apenas uma tabela foi feita para a definição da família tipográfica do corpo de texto do livro, contendo 3 diferentes fontes que atendiam os requisitos previamente definidos. As fontes selecionadas foram a “Tenez” por Rodrigo Saiani, “Garibaldi” por Henrique Beier e Singolare por Sofia Mohr.

Tenez

Singolare
03 STYLES | 15 FONTS | 09 WEIGHTS

Garibaldi

Figura 30: Fonte Tenez, Singolare e Garibaldi respectivamente. Fontes: “Tenez”, Rodrigo Saiani (Plau); “Singolare”, Sofia Mohr (LatinoType); “Garibaldi”, Henrique Beier (Harbor Type).

	Fatores formais e funcionais		Fatores conceituais		Fatores técnicos		Fatores legais e financeiros		
Fontes	Legibilidade	Variações e recursos	Históricos & culturais	Expressão	Qualidade	Suporte	Licenciamento	Investimento	Soma
Tenez	5	3	4	4	3	2	1	4	110
Garibaldi	4	4	5	5	5	5	5	4	118
Singolare	3	5	5	5	5	4	5	1	102

Figura 31: Tabela de avaliação para determinar a família tipográfica do projeto. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A escolha dessa fonte teve, além da utilização do quadro de avaliação, recorreu a uma pesquisa extensa. Determinar como ponto fundamental a escolha de uma fonte brasileira para o projeto criou algumas limitações quanto a custos e variedade de fontes. A Garibaldi, apresentou os melhores resultados dentre as fontes avaliadas, pois ela se adequou bem à proposta do projeto, por conta do seu corpo mais desenhado e estilizado, tendo uma boa relação com a proposta de ilustração, além da oferta de uma família extensa e da opção em negrito que ela apresenta.

A versão itálica dá uma sensação de que as palavras estão sendo levadas pelo vento, criando um efeito visual interessante. As versões mais pesadas da fonte também apresentam este mesmo efeito. Isso pode ser considerado até mesmo para a produção do título ou alguma citação importante do livro, sendo elemento que participa da história.

A voz do vento

Regular

A voz do vento

Bold

A voz do vento

Itálico

A voz do vento

Bold itálico

A voz do vento

Médio

A voz do vento

Black

A voz do vento

Médio itálico

A voz do vento

Black itálico

Figura 32: Família tipográfica Garibaldi, desenhada por Henrique Beier. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Módulo e grid

Na Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos de Castro e Perassi (2018), a definição do módulo é feita a partir do valor da entrelinha. Com isso, foram realizados testes com a fonte Garibaldi em diferentes tamanhos para entender qual seria a melhor opção para o corpo de texto. Após as experimentações, foi escolhido a fonte no formato regular com 16 pt, a qual continha uma entrelinha no valor de 19,2 pt. Para encontrar o valor do módulo, é preciso converter esse valor para milímetros, que neste caso é 6,7728 mm (1pt = 0,35275).

Para poder determinar o grid, ou malha, da página sem alterar a dimensão do documento é preciso dividir a largura e altura da página pelo valor do módulo, para, dessa forma, encontrar a quantidade de módulos que cabem naquela página. Para garantir que não tenha erro, é preciso arredondar alguns valores. Com isso feito, o documento passou a medir 203,184 mm.

Diagrama

Após a definição do módulo e do grid da página, é possível definir também a largura das colunas e margens do documento.

Para tal, será necessário descobrir o tamanho do alfabeto na fonte escolhida, que, no meu caso, era 188 pt. Bringhurst (CASTRO, PERASSI, 2018) sugere uma média de cerca de 65 caracteres por linha para que o texto ofereça boa leitura. O autor também possui uma tabela, a qual facilita a determinação de caracteres máximos e mínimos que a coluna de texto poderá ter.

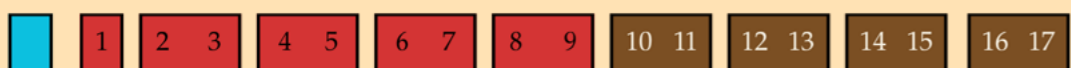
Por não ter um tamanho de texto expressivo, a definição da coluna não tinha uma importância tão grande além de indicar onde as frases seriam inseridas. Desse modo, realizei a definição das margens como indicado na Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos de Castro e Perassi (2018), sendo esta feita a partir de um cálculo que multiplica os módulos até fechar um quadrante. Este processo me possibilitou definir em quais locais da página seria possível inserir o texto, para que, durante a produção das ilustrações, eu já reservasse uma área para tal.

		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA																
		10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
LARGURA DA COLUNA (palcas)	80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	
	85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151	
	90	36	43	50	57	64	72	79	86	93	100	107	115	122	129	136	143	
	95	34	41	48	55	62	69	75	82	89	96	103	110	117	123	130	137	
	100	33	40	46	53	59	66	73	79	86	92	99	106	112	119	125	132	
	105	32	38	44	51	57	63	70	76	82	89	95	101	108	114	120	127	
	110	30	37	43	49	55	61	67	73	79	85	92	98	104	110	116	122	
	115	29	35	41	47	53	59	64	70	76	82	88	94	100	105	111	117	
	120	28	34	39	45	50	56	62	67	73	78	84	90	95	101	106	112	
	125	27	32	38	43	48	54	59	65	70	75	81	86	91	97	102	108	
	130	26	31	36	41	47	52	57	62	67	73	78	83	88	93	98	104	
	135	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
	140	24	29	34	39	44	48	53	58	63	68	73	77	82	87	92	97	
	145	23	28	33	37	42	47	51	56	61	66	70	75	80	84	89	94	
	150	23	28	32	37	41	46	51	55	60	64	69	74	78	83	87	92	
	155	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90	
	160	22	26	30	35	39	43	48	52	56	61	65	69	74	78	82	87	
	165	21	25	30	34	38	42	46	51	55	59	63	68	72	76	80	84	
	170	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	62	66	70	74	78	82	
	175	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	
180	20	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	62	66	70	74	78		
185	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76		
190	19	22	26	30	33	37	41	44	48	52	56	59	63	67	70	74		
195	18	22	25	29	32	36	40	43	47	50	54	58	61	65	68	72		
200	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70		
210	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67		
220	16	19	22	25	29	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64		
230	15	18	21	24	27	30	33	36	40	43	46	49	52	55	58	61		
240	15	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	46	49	52	55	58		
250	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56		
260	14	16	19	22	24	27	30	32	35	38	41	43	46	49	51	54		
270	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52		
280	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50		
290	12	15	17	20	22	24	27	29	32	34	37	39	41	44	46	49		
300	12	14	17	19	21	24	26	28	31	33	35	38	40	42	45	47		
320	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45		
340	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42		
360	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		

Figura 33: Tabela de composição Fonte: Bringhurst (CASTRO, PERASSI, 2018).

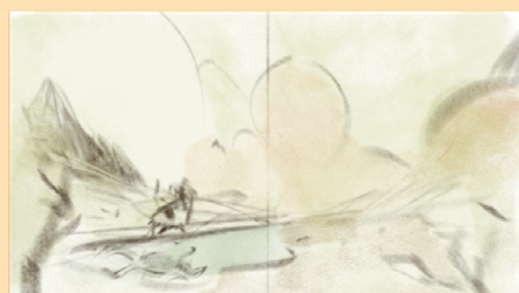
Espelho do livro

O espelho do livro foi feito em duas partes, sendo a primeira apenas uma definição de número de páginas, dividindo-as em pré-textuais, textuais e pós-textuais. na segunda, já foram feitos esboços das páginas, com *sketches* das ilustrações e a divisão do texto, com intuito de separar o conteúdo de cada *spread*. Além disso, as cores estabelecidas no *color script* também foram aplicadas para visualizar se as transições funcionavam. O espelho está dividido em pré-textuais (1-9 pg), textuais (10-43 pg) e pós-textuais (44-47 pg), além das páginas de contracapa, que iniciam e finalizam o espelho.



- capa/contra capa ● conteúdo
- pré textuais ● pós textuais

Figura 34: Espelho da publicação. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



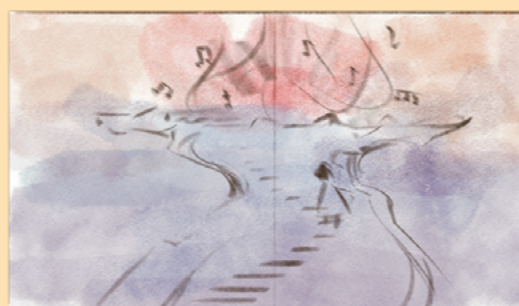
Sob o chão batido daquela terra,
o Cavaleiro corria.
Por entre árvores e ribeirões, ele seguia.
Perseguia o vento.



O cavaleiro virou música.



O cavaleiro desolado olha para o céu,
como quem clama por um milagre
queria ter o vento sempre consigo. o
silêncio, não era bom companheiro.



Sem pensar duas vezes, o Cavaleiro corre
até o monte, com seu pedido em mente.
Guiado pelo seu brilho,
Ele alcança a estrela.



Em sua mente,
revivia um encontro memorável
Ao ouvir a mais bela das canções,
sentiu o peito preencher.



Desde então, sua jornada é buscar por um
sopro qualquer. Até escutar o som de sua
alma. o vento, percorre o seu caminho, se
dissipa e desaparece no vazio.



Ao menor sinal,
um risco de fogo passa sob a sua cabeça
Uma estrela cadente. Rasgando o céu, ela
cai no pico de uma montanha



Do astro só restava pó
E no seu lugar,
se encontrava uma figura enfurecida.
A Rainha de Maio.



A majestade tinha chegado pouco antes
e feito seu pedido.
O mesmo, não havia sido atendido.
Sem entender o porque daquilo, a Rainha se
preenche em raiva



Gritos e trovões tomaram conta do reino,
ventos de raio empurravam tudo a sua
volta. O Cavaleiro tenta se esconder em vão
É atingido. Seu instinto é de se proteger
Quando de repente...



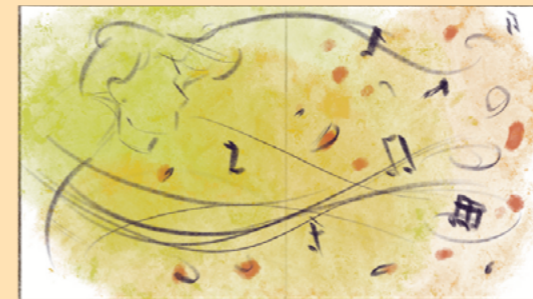
A ventania para. Raios e trovões dão lugar a
uma melodia de encanto
A rainha, não esconde sua surpresa
ao ouvir o som que ecoava do Cavaleiro



Seu pedido se realizava,
ouvir a canção forjada em flor e brasa
novamente. Ao perceber que seus ventos
desabrocham em música, A Majestade se
transforma na rara Flor do Vento.



Ela pede para seguir viagem com o
Cavaleiro. sob a promessa de indicar a
direção dos ventos em troca de seu cântico.
os dois desejos se realizaram.



em sua bainha,
o Cavaleiro carregava uma flor
partindo em busca do que lhe preenchia.

Figuras 35, 36, 37 e 38: Espelho da publicação com foco na visualização da ilustração e separação do texto. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.2.1 Produção

Com a definição dos processos anteriores, é iniciada a etapa de produção, que neste projeto consiste na geração de ideias por meio de *thumbnails*, esboços e rascunhos das ilustrações das páginas textuais e paratextuais. O próximo passo é o desenvolvimento e finalização das imagens, após revisões e acabamentos. Nessa parte ocorre a confecção das ilustrações, aplicação no *indesign* para conferência e alguns testes de impressão para corrigir ou alterar alguns elementos.

Durante esta etapa foram utilizados os *softwares Indesign e Procreate*, sendo o primeiro focado na diagramação do livro e geração dos arquivos para impressão, e o segundo destinado a confecção das ilustrações digitais do projeto. Todos os processos e artes finalizadas a seguir, assim como os anteriormente apresentados foram realizados pelo autor deste projeto, sem a utilização de ferramentas de inteligência artificial. Ao final do memorial será disponibilizado uma pasta com todos os vídeos de processo das artes desenvolvidas para o livro, uma vez que o programa *Procreate* contém uma ferramenta que permite a captação de todo o desenvolvimento das ilustrações.

Thumbnail

Após definir todos os elementos da pré-produção, partimos para o início da produção que, neste projeto, é definida pela criação de *thumbnails*, que consistem em miniaturas das ilustrações, servindo como primeiros testes de valores, composição e estilo das ilustrações, tendo como referência o espelho com os esboços das páginas. Nessa etapa, o objetivo é encontrar um estilo de ilustração que esteja de acordo com as diretrizes definidas e que possa ser desenvolvida em um curto prazo. Além disso, a *thumbnail* ajuda a testar a composição da cena, equilibrar os espaços vazios da página e a relação ilustração/texto. Neste momento, não é necessário apresentar uma ilustração muito refinada, mas sim explorar as possibilidades e testar estilos e traços.

Para exemplificar esse processo, será apresentado a *thumb* de uma das primeiras páginas a serem feitas, pois ela apresenta uma

composição complexa, com mais de um personagem e uma relação de tempo que precisava ser explorada.

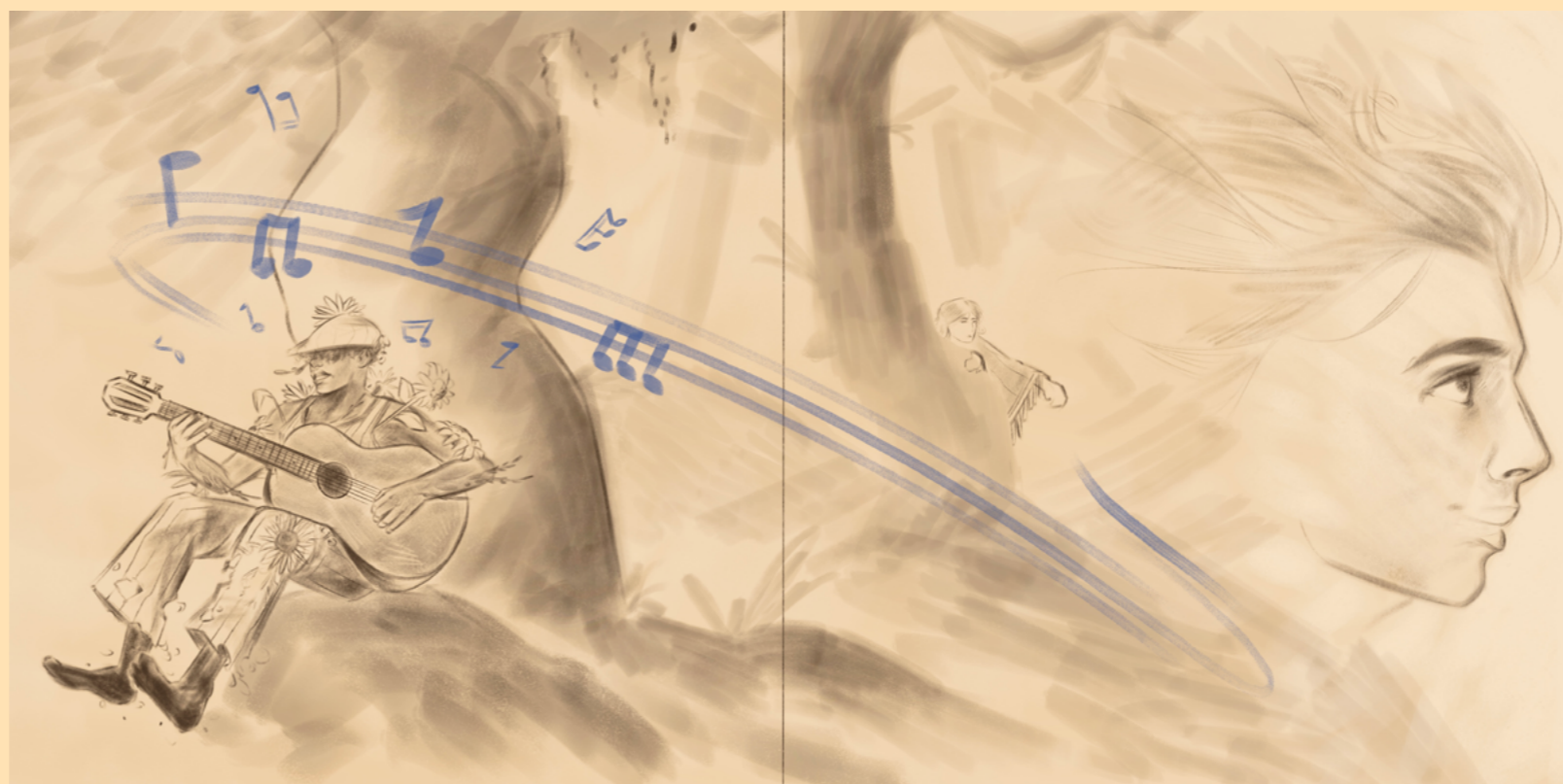


Figura 39: Thumb de uma das páginas do livro *Nesta* imagem temos o cavaleiro relembrando o momento em que ouviu uma canção que o marcou. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Essa foi a primeira abordagem para essa ilustração, com uma composição horizontal e uma tentativa de criar pinceladas mais soltas, para remeter a uma lembrança. Não ter uma *lineart* ajuda na sensação de que o desenho está perdido no espaço, frágil como uma lembrança. Por outro lado, os personagens estão bem marcados, para destacar do resto da imagem, sendo os pontos focais da página. As notas musicais estão ali para tentar dar o ritmo da página, direcionando o olhar do leitor do bituca até o cavaleiro.

Após analisar esse esboço, já foi identificado a falta de espaço para inserir o texto, pois toda a extensão da página está ilustrada. Outro ponto que foi analisado, foi o tamanho dos elementos da página, pois tanto o Cavaleiro quanto o Bituca, ambos tem quase o mesmo tamanho, deixando elementos diferentes com o mesmo destaque, o que não é o ideal. A partir dessa avaliação, partimos para novas *thumbs*, tentando resolver os problemas encontrados e explorar novas soluções.

Nesta segunda exploração, tentei criar uma composição que tivesse mais espaços vazios, numa tentativa de fazer com que os personagens se encaixem em furos, fazendo uma alusão ao manto do Cavaleiro, porém não deu muito certo. Os personagens ainda tinham um tamanho semelhante e a ideia de que este era o manto não fazia sentido, não estava claro o que estava acontecendo na cena. Mas nem tudo foi descartado, pois essas faixas de partitura no rosto do Cavaleiro e a textura aplicada em amarelo na página foram duas soluções reaproveitadas para próximas tentativas.

Na terceira abordagem, já temos uma versão que se aproxima do resultado final da página, sendo definido um estilo para a ilustração e as texturas e técnicas que seriam utilizadas na página. A composição mudou, tendo o Cavaleiro em destaque no canto superior direito e seu manto dando a direção do fluxo de leitura da página. Dessa forma foi possível abraçar a ideia de que o manto estaria mostrando a sua memória, o que é reforçado pelos tons amarelados desta parte.

Existe também um contraste entre *lineart* e manchas, criando dando importância a pontos específicos dessa passagem, como Bituca sentado tocando. Por outro lado, as manchas permitem ao leitor imaginar onde esse encontro ocorreu, por apenas sugerir o que está acontecendo. Nesta versão também foi possível manter espaços vazios para a inserção do texto, sem que a ilustração se sobressair. No mais, temos a permanência da partitura de fundo e do esquema apresentado na primeira *thumb*, com o rosto Cavaleiro em destaque além da presença do Bituca em sua memória.

De maneira geral, a etapa de *thumbnail* é constituída apenas dos primeiros esboços da ilustração, porém a título de exemplificar a importância dessa etapa, foi apresentado um pouco dos passos que procedem uma *thumb*, mostrando como ela é importante para a testar e organizar as ideias antes de começar de fato a produção. Nesse exemplo é possível observar como a página foi trabalhada, além de como e porque algumas decisões foram tomadas.

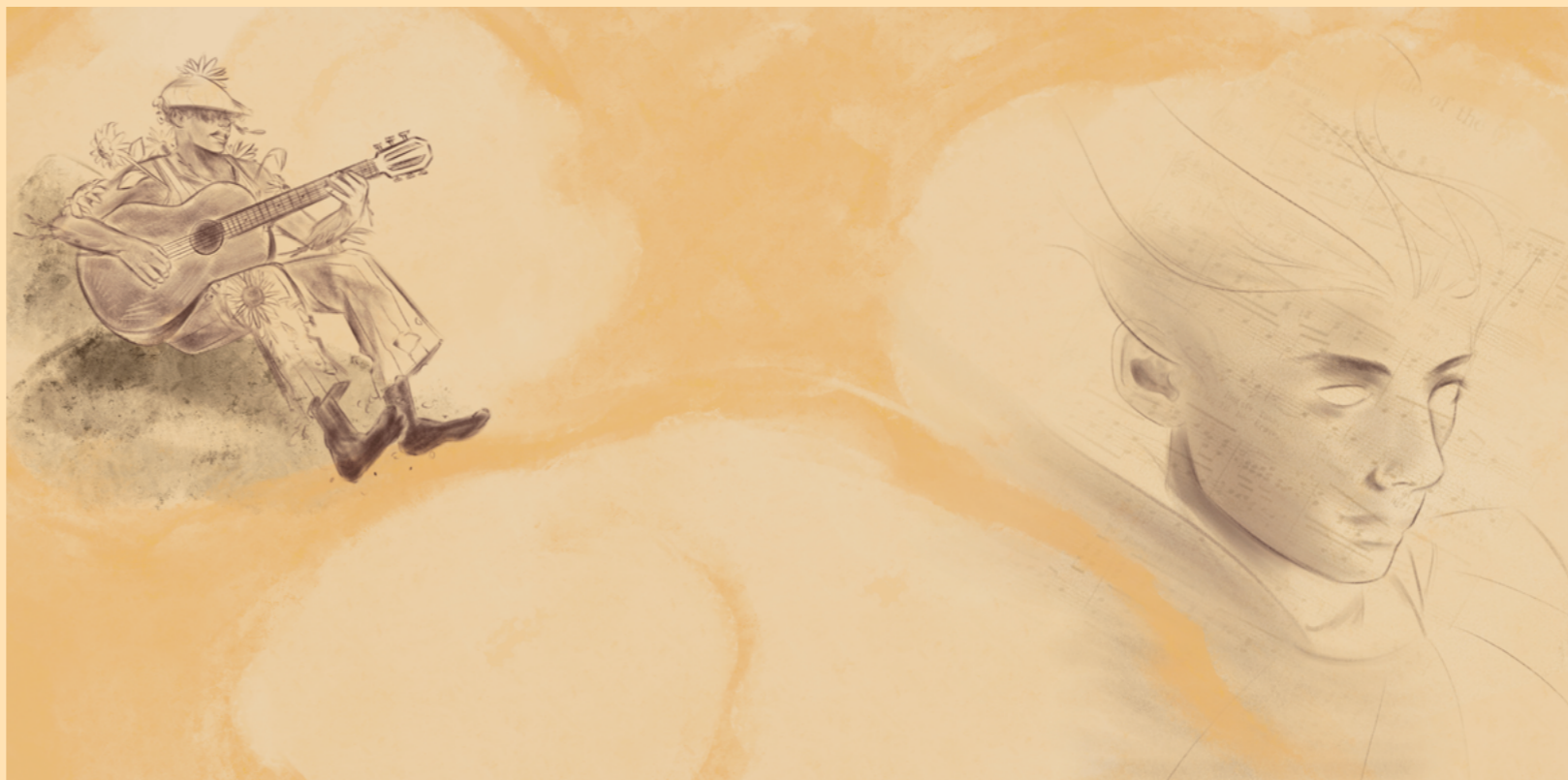


Figura 40: Segunda *thumb* feita para a mesma página, com exploração de textura e composição. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

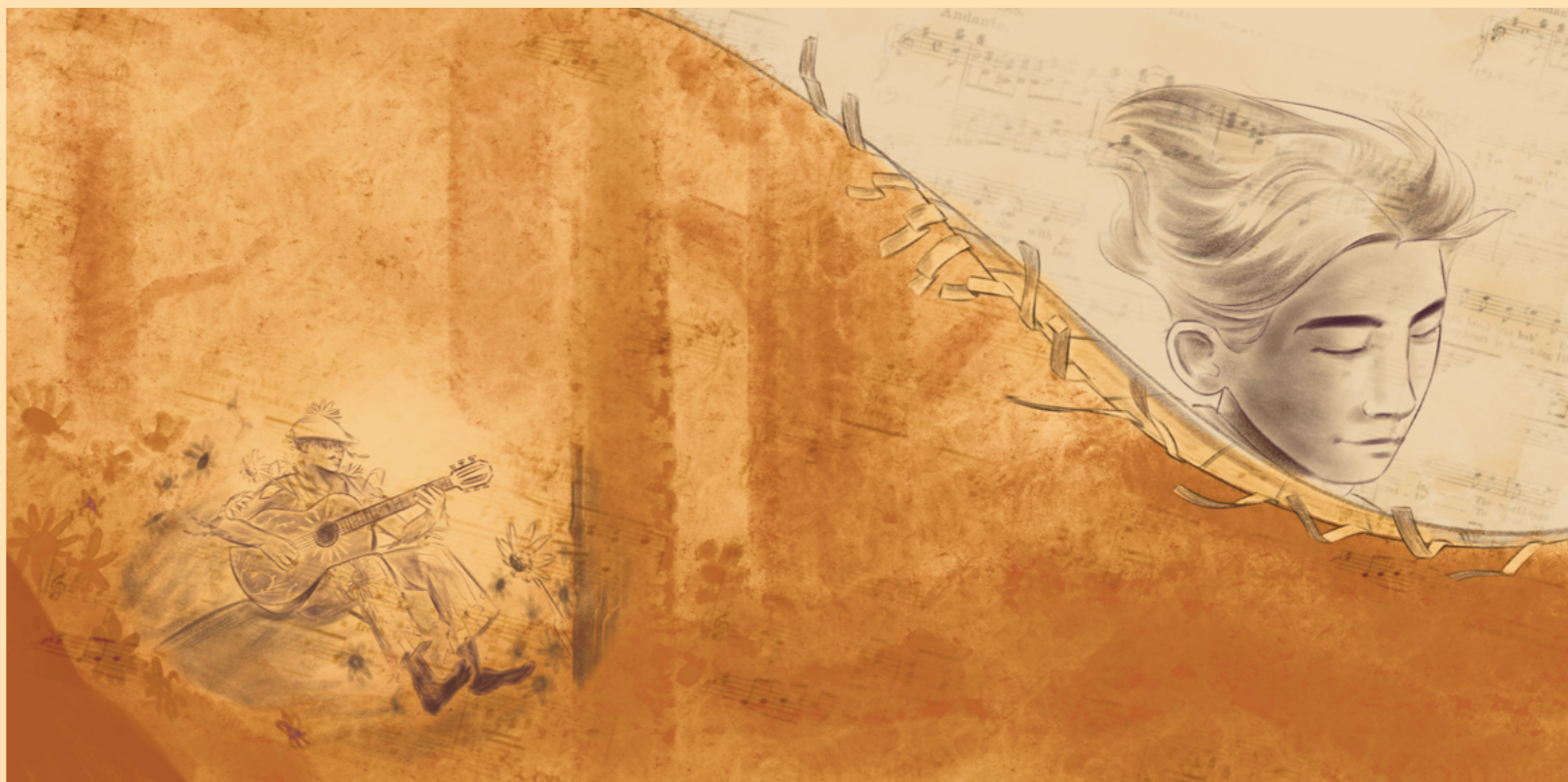


Figura 41: Uma versão mais finalizada da ilustração a partir das explorações anteriores. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.2.2 Geração de ideias (páginas paratextuais)

Aliado ao processo de criação de esboços das ilustrações das páginas, também foram elaborados alguns rascunhos de capa, páginas pré e pós textuais e folhas de rosto. De início, as primeiras páginas a serem testadas foram as de rosto e consequentemente, a contracapa, pois uma complementaria a outra. A premissa era testar algum elemento musical que pudesse inspirar a no design dessas páginas, e assim nasceu a ideia de adicionar as partituras das músicas do Lô Borges. Para isso, procurei não somente as partituras das músicas presentes no projeto, como algumas partituras ilustradas de outros artistas.

1



2

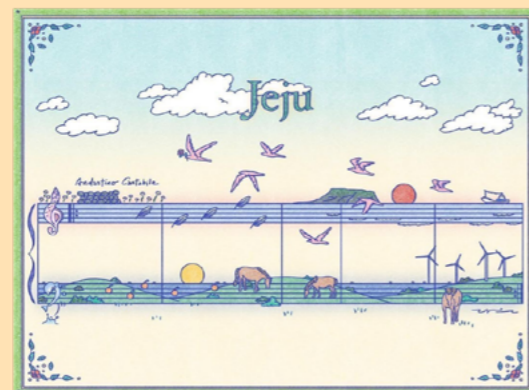


Figura 42: Partituras ilustradas. Fonte: A número 1 pertence e foi desenvolvida pelo Cartoon Network Studios, para a minissérie animada “Over the Garden Wall”, em 2014 (não foi possível identificar mais informações sobre o autor da ilustração). A número 2 foi desenvolvida pelo artista coreano Daeun Jung.

Tendo essas duas inspirações, iniciaram os esboços das páginas paratextuais, usando como base a partitura da música “Paisagem da Janela” (1972).

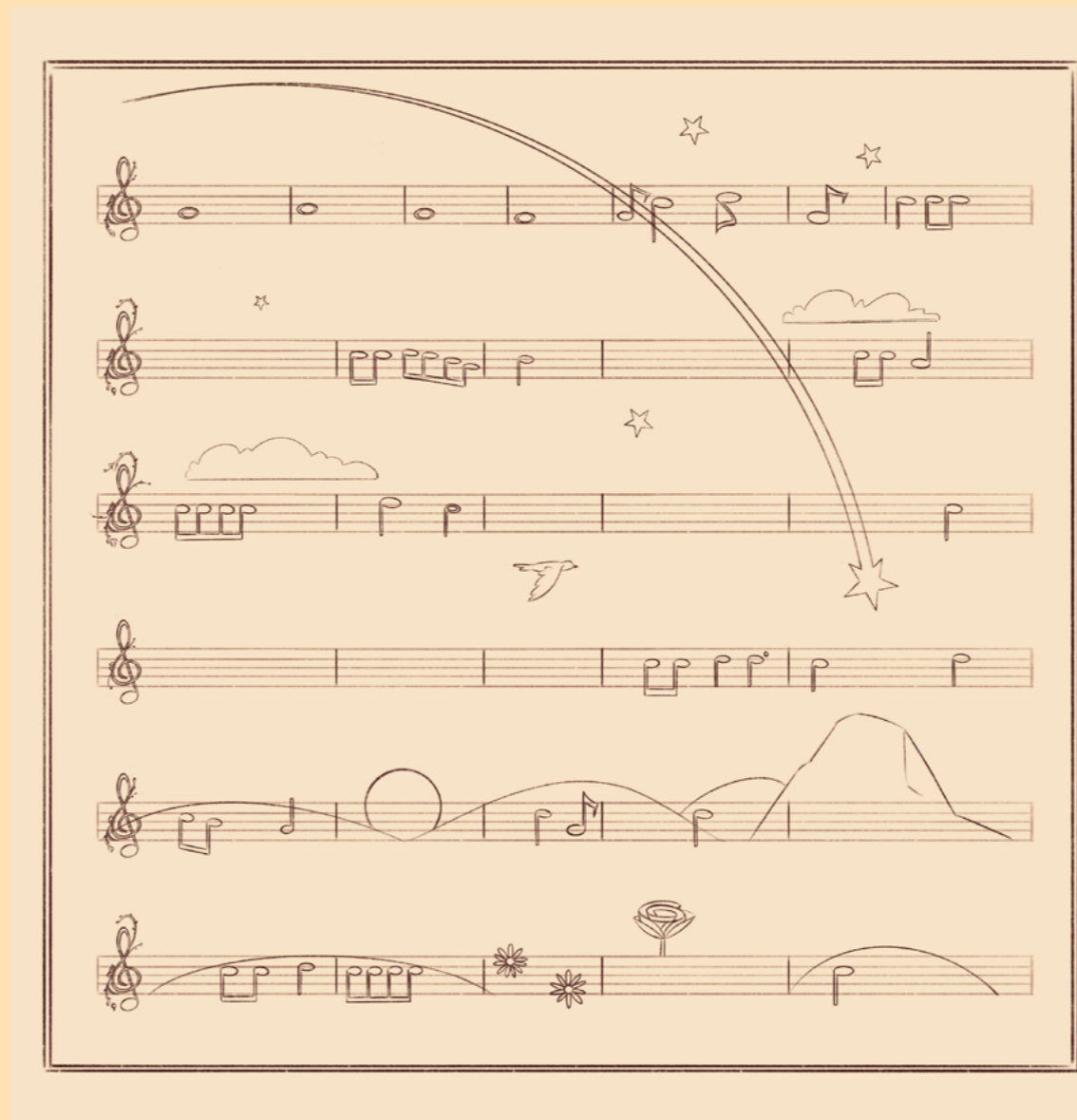


Figura 43: Primeira versão do que seria uma folha de rosto e contracapa. Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Nesta primeira versão houve a tentativa de explorar um pouco de *storytelling* e apresentar o que seria quase que um resumo da história que está sendo contada no livro. Com isso, nós temos entre as pautas, a disposição de cenários e elementos chave da narrativa, como a estrela cadente que cai, a montanha que é escalada pelo Cavaleiro, além dos girassóis e da flor do vento. Entre as ilustrações, também temos algumas notas musicais que fazem ligação com as notas presentes na partitura da canção. A ideia era repetir essa mesma ilustração dos dois lados e assim compor as páginas, contudo, ao discutir essa opção com o orientador do projeto, foi sugerido ilustrar outra partitura, criando assim outra ilustração que complementasse esta. E assim foi feito.



Figura 44: Segunda versão da ilustração que serviria de folha de rosto e contracapa. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A ideia aqui era criar um complemento para a página anterior, mas que ainda sim apresentasse elementos da história. Para tal, foi escolhida a partitura da música “Rainha de Maio” (1979) e também foi decidido utilizar ela como elemento chave para essa ilustração. Entre as pautas temos elementos que remetem a Rainha, como os pássaros, o raio, os sinos e a chuva. A intenção era fazer uma alusão ao momento em que a Rainha chegou na montanha em busca da estrela. A moldura que envolvia a ilustração foi retirada, pois ela não se via necessária.

Por fim, juntei as duas nas dimensões do livro e alterei a cor marrom para um vermelho queimado, aplicando alguns filtros. Dessa forma foi possível criar duas imagens que se complementam visualmente e que, ainda contribuem com a narrativa do livro.

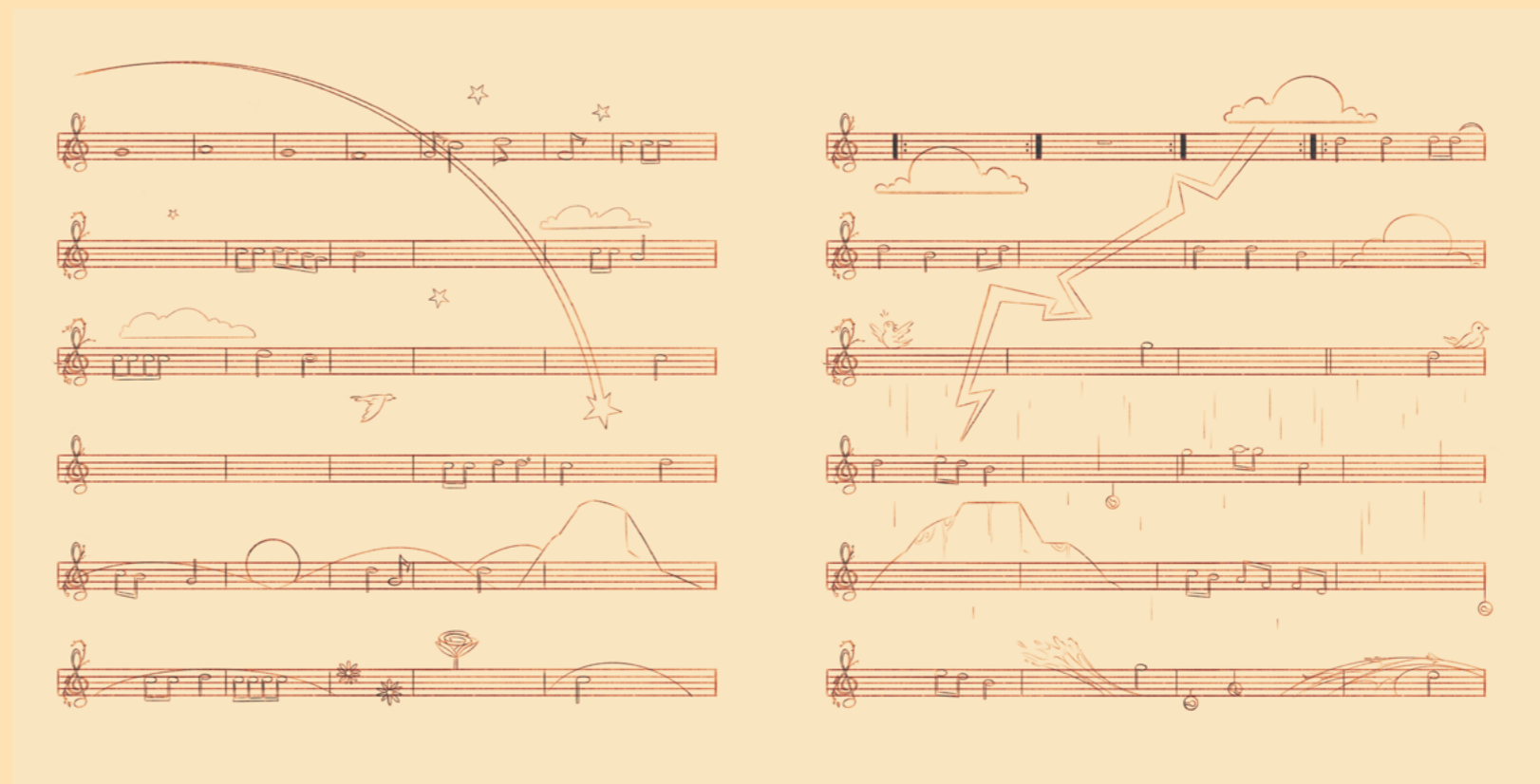
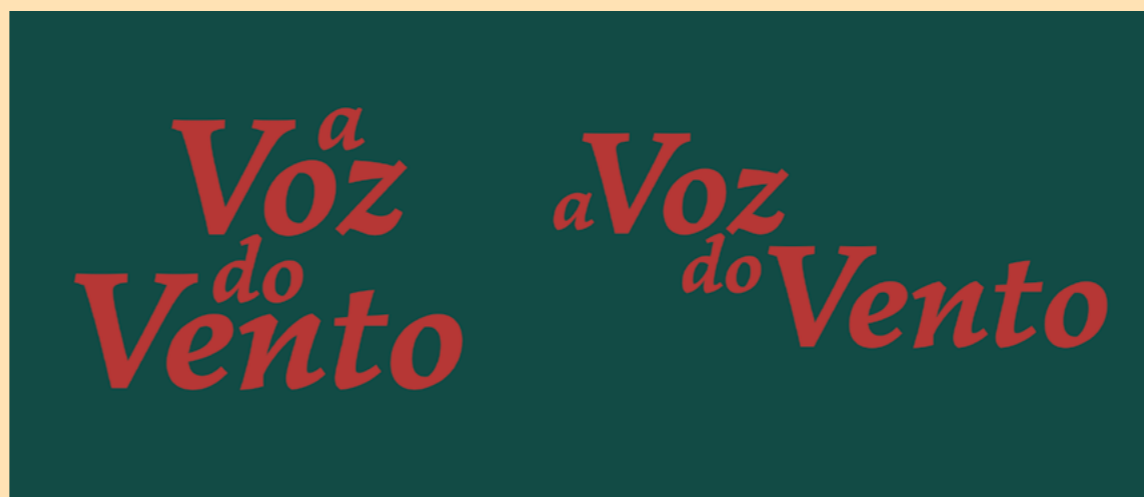


Figura 45: Terceira e última versão da ilustração que serviu como capa, contracapa e folha de rosto. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Capa

Normalmente em um projeto editorial, a capa é um dos últimos elementos a serem criados, e nesse projeto não foi diferente. Apesar disso, durante essa etapa de esboçar ideias, resolvi testar algumas alternativas de fonte desenhada artisticamente, *lettering*, para a capa pois, como citado na fase de seleção da tipografia do livro, a intenção era desenhar o título. Para isso, o primeiro passo foi gerar algumas opções utilizando a família tipográfica *Garibaldi* como base.



a VOZ
do Vento

a VOZ
do Vento

a voz
do vento

a voz
do vento

Figuras 46 e 47: Opções geradas para o título do livro, utilizando a fonte Garibaldi e suas variações como base. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Aqui temos algumas experimentações de possíveis versões do *lettering* do título do livro. Na sua maioria eu utilizei variações da família tipografia *Garibaldi* em itálico, pois isso agrega dinâmica na fonte, como se ela estivesse inclinada por conta dos ventos. Após analisar, duas ideias foram levadas em frente.

a
VOZ
do
Vento

a voz
do vento

Figura 48: Duas opções selecionadas. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Essas foram as duas opções selecionadas para a continuação desse processo por alguns motivos, os quais serão destrinchados a seguir. A primeira alternativa, no canto superior da imagem, tinha uma boa variação de peso entre as palavras, dando destaque para “voz” e “vento”, elementos importantes da história. Além disso, essa composição na diagonal contribui para o dinamismo do título, como se ele estivesse em movimento.

Na segunda opção, localizada no canto inferior da página, temos uma fonte também em itálico e, para reforçar esse movimento, temos a junção dos caracteres, em alguns momentos. Além disso, a forma da letra “z” foi alterada, na parte superior, para se assemelhar a uma nota musical, fazendo alusão ao elemento musical presente no livro. Por fim, essa versão contém uma *outline* envolvendo o título, sendo esse um teste para saber se este acabamento fazia sentido.

Após alguns testes, a primeira versão foi a selecionada, porém alguns elementos da segunda opção foram absorvidos, como a nova forma da letra “z” e a junção dos caracteres. É possível dizer que a junção das duas formaram a versão que seria escolhida para ser finalizada. A seguir, temos uma versão do *lettering* já com a aplicação de um *brush* a base de *gouache*.

a
VOZ
do
Vento

Figura 49: Versão escolhida para o *lettering* do título já redesenhado com um *brush* a base de *gouache*. Fonte: elaborado pelo autor (2025)

O *lettering* foi redesenhado com um pincel texturizado, já aplicando as mudanças previamente estabelecidas e adicionando algumas marcas de textura, para reforçar o desenho da fonte. Foi adicionado alguns ramos de plantas saindo do desenho, remetendo a elementos da história e amarrando o título. A cor, assim como nos outros testes, foi escolhida sem a pretensão de ser a utilizada na versão final, apenas servindo para separar o *lettering* do fundo. Durante a produção da capa, esse título será revisitado e uma versão final será desenvolvida, sem fugir muito do design aqui estabelecido.

Páginas pré e pós-textuais

Não havia nada muito concreto quanto a essas páginas, e o único desejo era que elas também tivessem ilustrações. Um livro utilizado como referência para essa parte foi o “O pato, a morte e a tulipa” (2023) do autor e ilustrador Wolf Erlbruch, por conta da inserção de algumas ilustrações entre as páginas que antecedem a história. Para além disso, nenhum esboço foi realizado, pois somente após a produção seria possível medir que tipo de ilustração caberia nessas páginas.

3.2.3 Páginas textuais

A partir dos esboços e *thumbs*, inicia-se a produção das ilustrações finais das páginas do livro. Elas seguem as diretrizes já estabelecidas, como as características dos personagens e a paleta de cores para cada segmento da história. O estilo artístico das ilustrações não é engessado, desse modo ele varia conforme a história vai evoluindo. Por exemplo, em momentos em que a narrativa está mais fervorosa, há preferência por utilizar linhas, traços e acabamentos mais acentuados, para justamente reforçar aquele trecho da história. Em ocasiões mais contemplativas ou serenas, o traço é mais solto e leve.

As ilustrações da história foram a primeira coisa a ser feita, pois demandam mais tempo e definiriam o estilo do livro. Todas elas foram feitas em *spread*, o que facilitou o processo, pois a cada duas páginas, era necessário apenas uma ilustração. Durante o processo, foi possível experimentar diferentes abordagens, tornando

assim a leitura mais dinâmica. Algumas páginas tem a estrutura de um quadrinho, tendo quadros que separam os acontecimentos, em outra é apresentado um *Efeito de Luca*⁶ e assim por diante.

Saliento que, assim como é apresentado nos estudos de Kandinsky (1911), essas ilustrações se transformam a cada página, pois o objetivo não é definir as músicas em um único estilo, e sim explorar a diferentes possibilidades de reinterpretar as canções.

A seguir, será mostrado o desenvolvimento da ilustração previamente apresentada nas figuras 39, 40 e 41. Dessa maneira será possível acompanhar a construção da página do início ao fim.

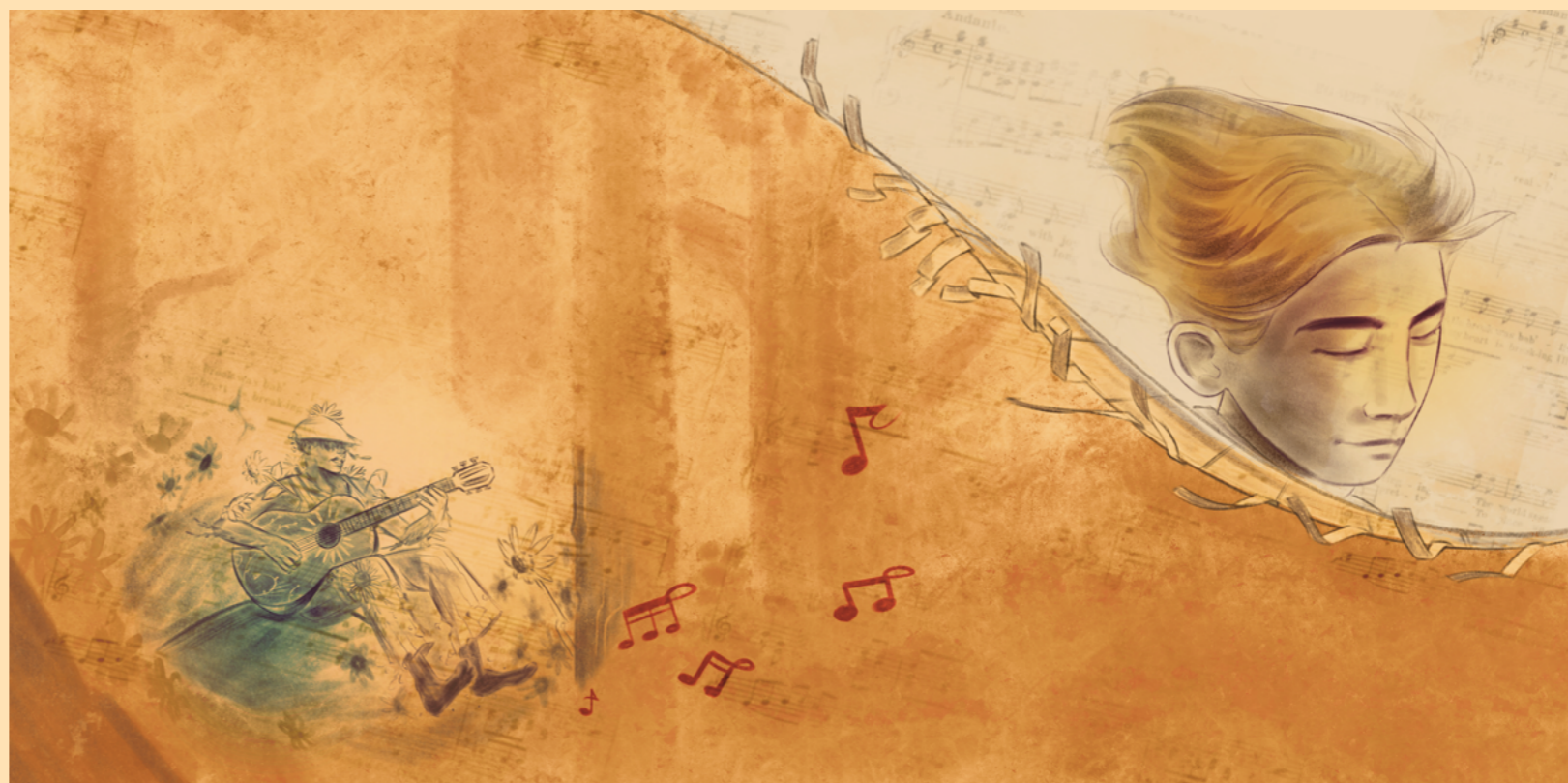


Figura 50: Adição de alguns detalhes como as notas musicais e pontos de luz no Bituca e no Cavaleiro. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Para prosseguir com a ilustração, foram testados alguns elementos que ainda faltavam, como as notas musicais e as cores dos personagens. Logo de cara já é possível perceber que as notas como estão dispostas, não dão a ideia de que o som está saindo do Bituca e indo até o cavaleiro, portanto precisam ser mudadas. As cores nos personagens, por outro lado, ajudam a destacá-los do restante da paisagem.

“Efeito de Luca é uma técnica desenvolvida por Gianni De Luca. A técnica consiste em criar dinamismo ao repetir os personagens inúmeras vezes em uma mesma página, evidenciado a passagem do tempo e as diferentes ações realizadas pelo mesmo. A primeira vez que foi utilizada foi em 1975, quando Gianni recebeu a tarefa de adaptar Hamlet, peça de Shakespeare, aos quadrinhos” (GRAVETT, 2025).

Nesta versão, figura 51, foi feito um teste com notas musicais em tom azulado, para conversar mais com a paleta do Bituca, além de um elemento gráfico que lembra as pautas de uma partitura para indicar o caminho que a música fez. As notas também invadem o momento presente, no qual o Cavaleiro lembra da primeira vez que ouviu essas melodias. A partir desse momento, as alterações são menores e pontuais, buscando somente elevar a pintura e aperfeiçoar os detalhes.

Por fim, temos a figura 52, na qual restaram alguns acabamentos a serem feitos e algumas mudanças pequenas. De mais notório, temos a adição de um tom verde no entorno do Cavaleiro, para fazer uma ligação entre esta, e a página anterior, que como previsto no espelho e no *color script*, tem o verde como cor principal.

A partir da finalização da ilustração, foi possível fazer os últimos ajustes e testar a fonte na página. Iniciando pelo primeiro item, foram feitos alguns testes para a definição do tamanho da fonte, pois vendo pelo computador, ela parecia muito pequena em tamanho 14pt. Sendo assim, foram realizados testes com outros dois tamanhos, sendo eles 16pt e 18pt. Para auxiliar na visualização, também foram feitos testes de impressão, como os diferentes tamanhos, mas também com diferentes pesos.

Com os testes, foi possível determinar que, quando impressa, a fonte preenchia mais a página e não parecia tão pequena quanto no digital. Foi mantido o formato regular, pois não queríamos deixar o texto com tanto peso em todo o momentos, e assim salvar essas variações para partes específicas da história. Além disso, também foi alterado o perfil cromático, que durante todo o processo era um perfil de cores do sistema CMYK genérico, pois dessa maneira seria possível ajustar as cores e efeitos de maneira mais simples. Após a finalização, foi utilizado o perfil de cores mais propício à impressão *offset* em gráficas brasileiras, *Coated Foagra39 (ISO)*, compatível com o Indesign e com o arquivo destinado à impressão. A mudança tonal é sutil, mas deixa a ilustração mais vibrante.

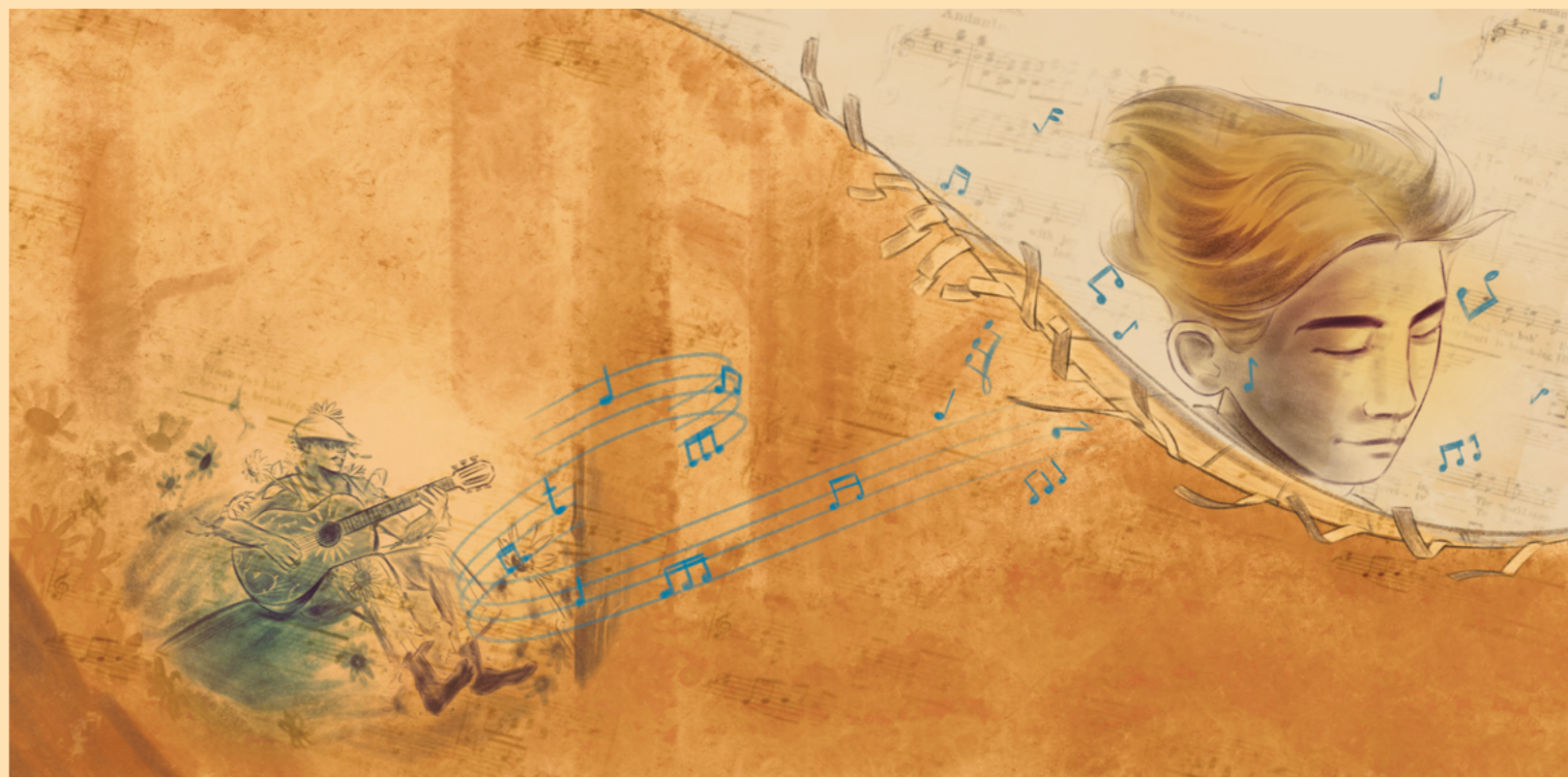


Figura 51: Teste com cores e notas musicais diferentes. Fonte: elaborado pelo autor (2025)

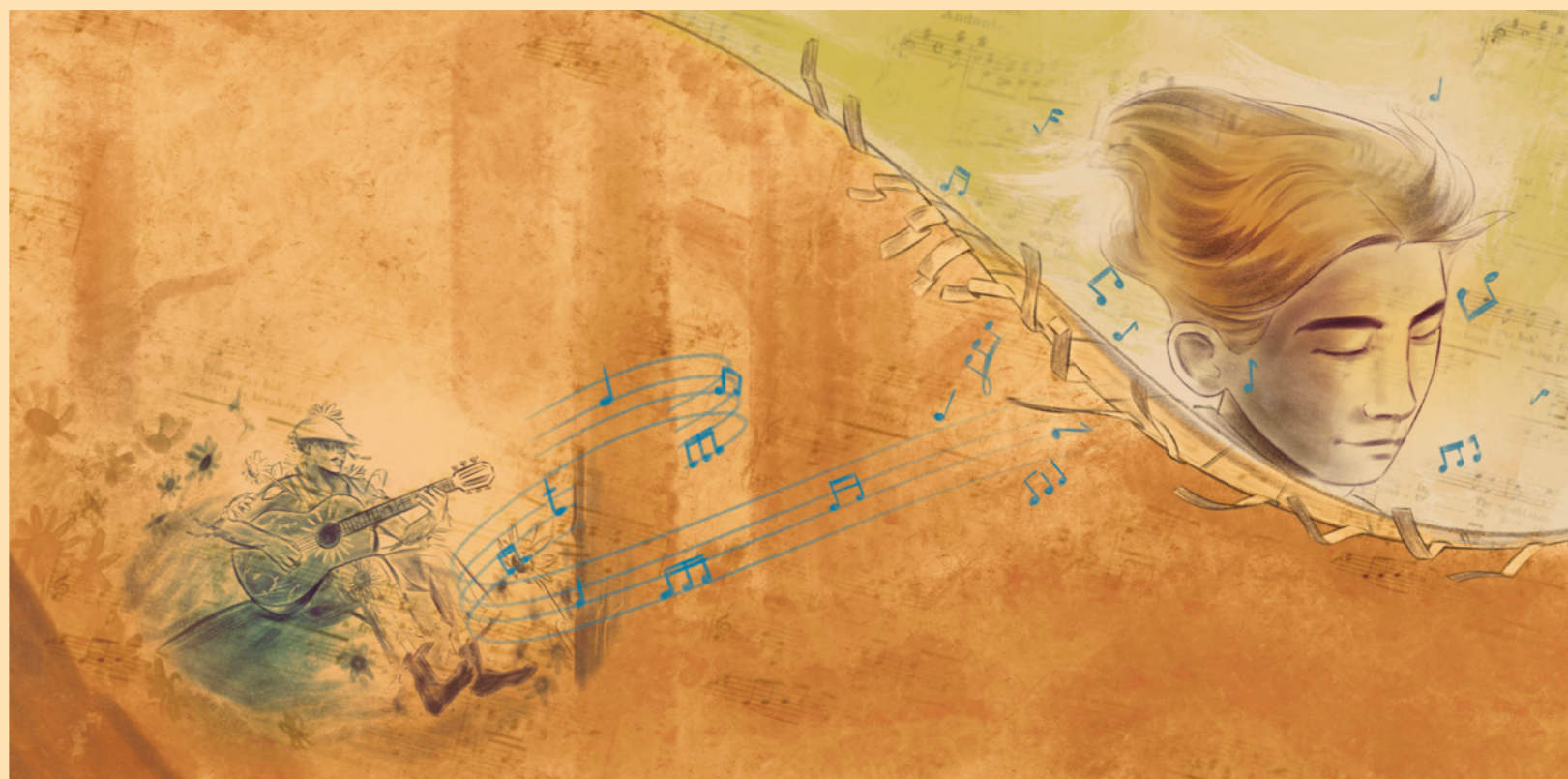


Figura 52: Finalização da ilustração. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Em sua mente,
revivia um momento memorável

Ao ouvir um encanto de canção,
sentiu o peito preencher

Figura 52: Arte finalizada. Mudança cromática e teste tipográfico. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.2.4 Páginas pré e pós-textuais

Seguindo a produção das ilustrações finais, restavam as artes das páginas pré e pós textuais, assim como a da capa, pois a da contracapa e folha de rosto já havia sido finalizada. Após observar as páginas textuais ilustradas, foi notado que essas ilustrações traziam muita informação, com muitos tons e acabamentos diferentes. Portanto seria interessante apresentar ilustrações mais simples e sem tantos elementos para justamente contrapor e segmentar o que era a história e o que vinha antes ou depois. E com isso em mente surgiram as ilustrações que preencheram essas páginas.

Seguindo a ideia de ter ilustrações sem tanto peso, a página que contém a ficha técnica foi desenvolvida com apenas um elemento musical na parte superior, para lembrar uma partitura e um esboço rápido, com pinceladas soltas do Cavaleiro.



Figura 53: Página com a ficha técnica. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Na página dedicada aos agradecimentos, figura 54, foi seguida a mesma ideia, porém dessa vez, apenas uma ilustração da rainha de maio foi desenvolvida, seguindo com as pinceladas mais soltas e um desenho mais simples.

Para a página que antecede o início da história, figura 55, a ideia era criar uma divisão entre a parte que iniciaria a história e o restante. A partir disso, foi criada essa moldura com desenhos de flores e notas musicais, numa tentativa de indicar essa separação citada. Há também nessa parte, uma representação da partitura da canção “Paisagem da janela” (1972), estilizada com algumas flores e ramos. Por fim, o trecho da música que deu origem a todo este projeto. No lado esquerdo, temos uma singela dedicatória ao Lô. Para abraçar tudo, fiz uma ilustração de um pássaro, pois a ave vive cantando, assim como o artista homenageado.

Para finalizar, temos as páginas de encerramento do livro, sendo essas compostas por duas ilustrações. A primeira é composta por pinceladas soltas que remetem ao vento, elemento chave na história, e um par de girassóis, para representar o encontro do Lô Borges e do Milton Nascimento no álbum “Clube da Esquina” (1972).

Na segunda temos a parte reservada para uma breve sinopse do autor e ilustrador deste projeto, acompanhada de uma ilustração do Bituca, tocando seu violão com suas flores presas ao corpo.

Essas páginas tiveram um desenvolvimento rápido e bastante direto, sem passar por etapas de esboço ou semelhantes. Muito disso se deve pelo fato das ilustrações em si serem mais simples e, de certa forma, serem um ensaio de personagens muitas vezes desenhados para a construção deste material. Contudo, a simplificação dessas ilustrações só foi possível porque durante muitas outras oportunidades, estes mesmos personagens foram redesenhados inúmeras vezes. Isso só reforça a importância de etapas de rascunho, testando ideias e explorando soluções, além de toda parte conceitual, que, quando bem feita, gera uma base sólida para o desenvolvimento de ilustrações satisfatórias.



Figura 54: Página dedicada aos agradecimentos. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

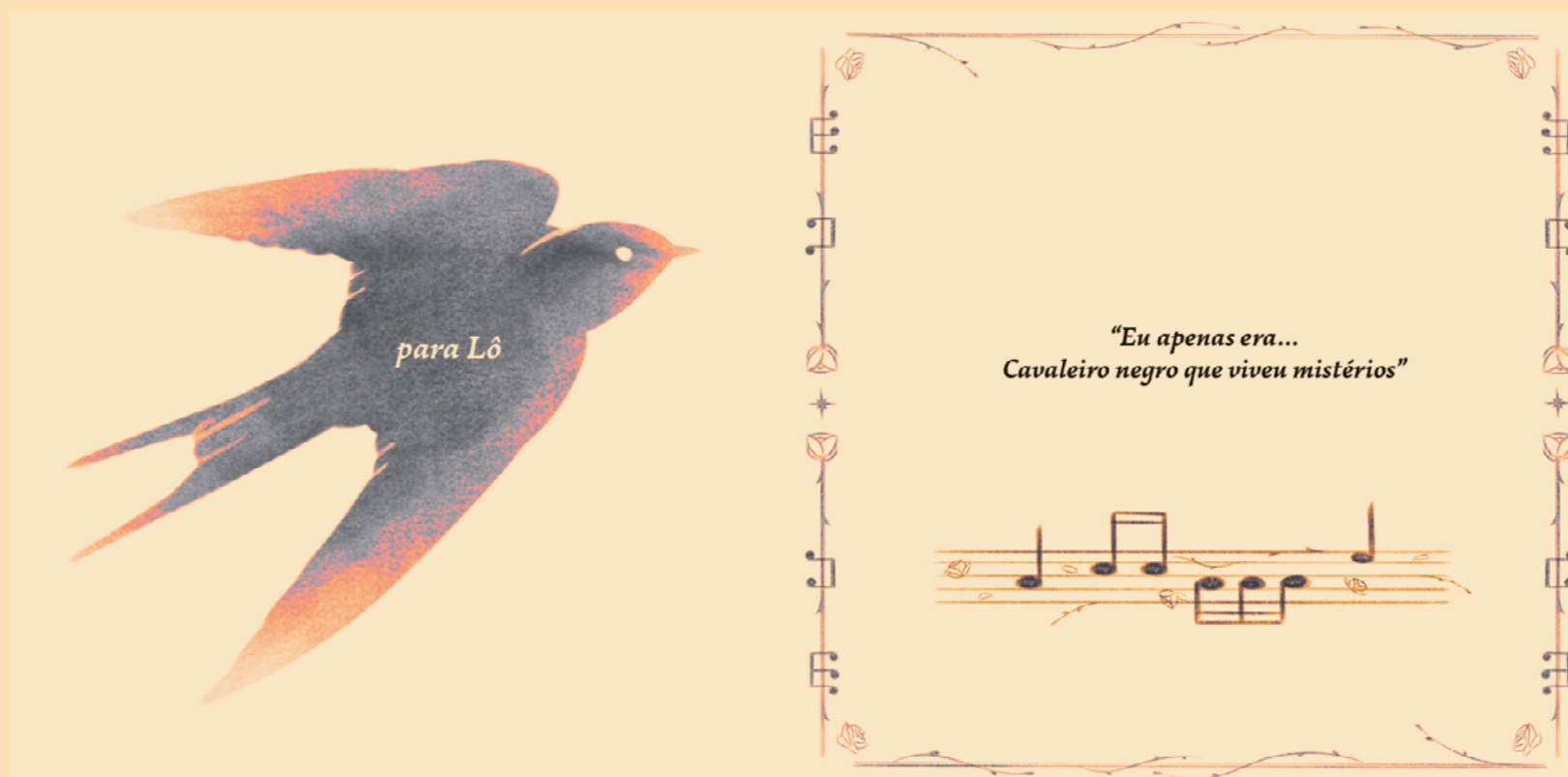


Figura 55: Página dedicada ao Lô e trecho da música, dando início a história. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 56: Página que fecha a história indicando o encontro do Cavaleiro (Lô) e do Bituca (Milton). Fonte: elaborado pelo autor (2025).

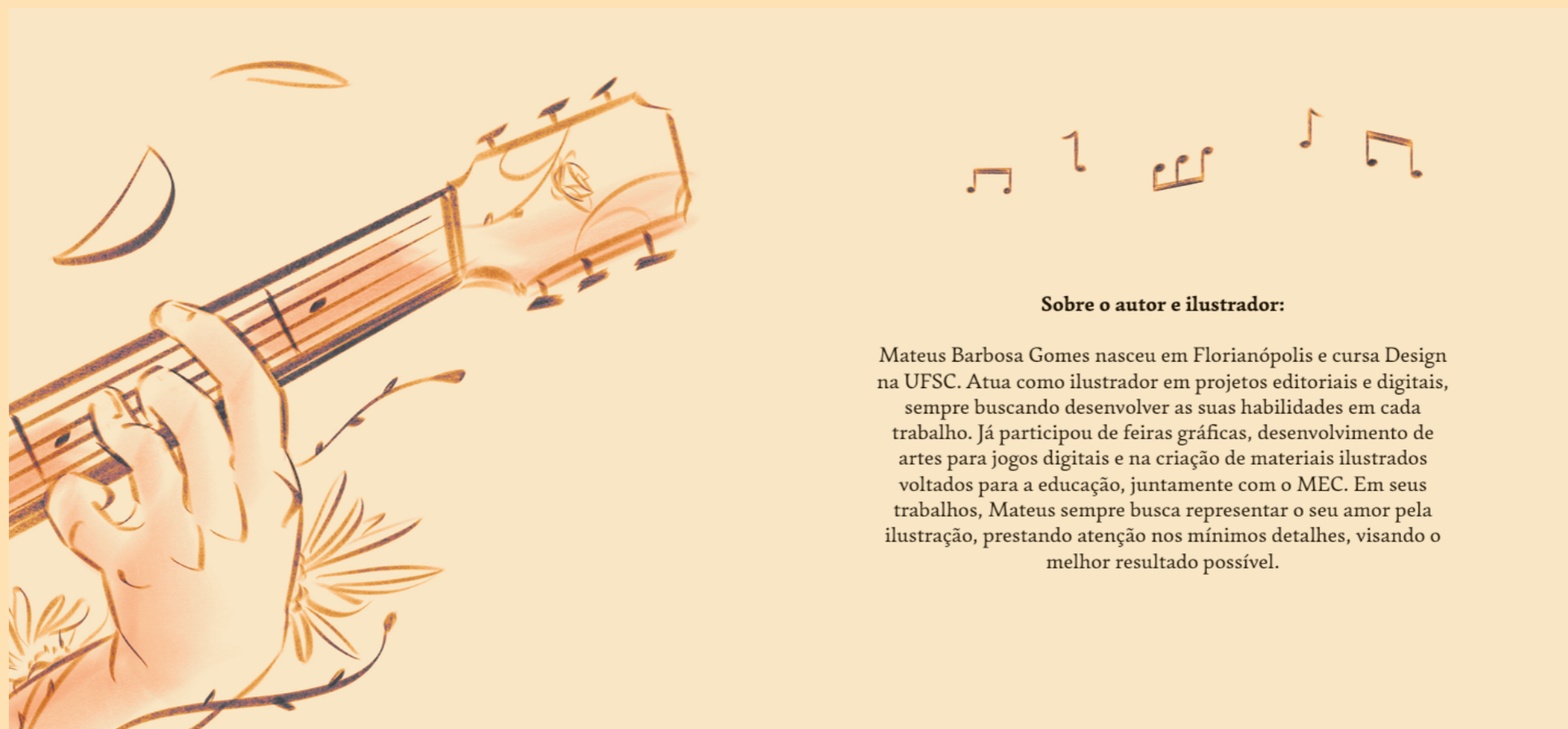


Figura 57: Página que apresenta o autor e ilustrador. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.2.5 Capa

A capa é a porta de entrada de um livro, sendo responsável por atrair o público, captando a atenção e a curiosidade do leitor. Com isso em mente, o desenvolvimento do da capa começou, buscando algo que mostrasse um pouco da arte contida no livro, de uma maneira poética. Relembrando que o *lettering* da casa já havia sido feito e passaria apenas por um refinamento, para ser aplicada ao design final.



Figura 58: Alternativa para o design final da capa (1). Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Nesta primeira abordagem, a ideia foi tentar utilizar somente o *lettering*, juntamente de alguma textura de fundo, elemento muito presente nas ilustrações do livro. A moldura que envolve o título também foi uma possibilidade, porém foi rapidamente descartada, pois não fazia muito sentido, sendo que o *lettering* já contém esses ramos que de certa maneira, amarram o título.



Figura 59: Alternativa para o design final da capa (2). Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A segunda alternativa foi utilizar uma das ilustrações já feitas para o livro. Com isso seria possível apresentar um pouco do conteúdo do livro na capa, dando o tom do conteúdo. Apesar de funcionar, as ilustrações da narrativa não foram idealizadas com o propósito de servirem a capa, o que de certa forma pode ocasionar em problemas para a composição e fluidez da capa.

Após os testes, foi decidido criar uma ilustração exclusiva para a capa, focando em uma imagem com movimento, para representar o vento, e que ilustrasse o Cavaleiro, personagem principal da história. Algumas ideias das versões anteriores foram mantidas e uma versão finalizada do *lettering* também já foi aplicada.

Para gerar a versão final do *lettering*, todo o design foi redesenhado, com o mesmo pincel que imita gouache, para criar essas manchas e "imperfeições" que agregam textura e acabamento à peça. A letra "z" perdeu o formato de nota musical pois esse elemento não era tão claro e poderia dificultar a leitura. Tendo em vista que já existe muita informação neste título, a decisão final foi retirar esse detalhe. Os ramos ficaram mais arredondados, agrupando mais os elementos e dando movimento ao *lettering*.

a
Voz
do
Vento

Figura 60: Versão final do lettering do título. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 61: Ilustração criada exclusivamente para a capa. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Na figura 61 temos a ilustração feita exclusivamente para a capa. Essa é uma arte não muito complexa, que apresenta o Cavaleiro em contato com o vento e a música. Junto está seu manto, esvoaçante, sendo representado por essa mancha texturizada que pode remeter também ao próprio vento. A ideia da composição surgiu a partir de uma ilustração já existente no livro, apresentada neste memorial na figura 48, na sua integridade. Essas pinceladas inclinadas, aliadas com as mechas do cabelo e as notas musicais, ajudam a criar o movimento buscado para esse design.

Além disso, também foi pensado continuar o movimento diagonal formado pelo *lettering* nos outros elementos da capa, como o próprio rosto do cavaleiro, posicionado no canto superior direito. Foram utilizados pincéis com bastante textura e com uma inclinação natural nesta imagem, para justamente trazer esse peso e esse movimento do manto e do vento. A versão aqui apresentada está em página dupla, mas como o livro terá costura exposta, a capa será dividida. A seguir, será mostrada a versão já nas dimensões corretas e com algumas correções.



Figuras 62 e 63: Capa finalizada. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

A finalização da capa passou por um ajuste de cores e adição dos demais elementos que compõem uma capa. Foi reparado que na versão anterior, as cores da ilustração estavam “lavados”, com uma aparência acinzentada e sem muita vida. Portanto, foi alterado o perfil vermelho da imagem, por ser a cor predominante, para deixá-la mais viva e intensa. O contraste também foi aumentado, justamente para reforçar os tons mais escuros da imagem, contribuindo para a percepção das texturas e do contraste cromático.

Essas mudanças tonais também tornaram a ilustração mais envelhecida, o que faz relação com as capas de vinis antigas. O nome do autor foi adicionado e posicionado de uma forma que continuasse o movimento diagonal do título da obra. Uma breve sinopse do livro foi adicionada na parte de trás, assim como a logo do Design Ufsc, ao centro da imagem.

3.2.6 Luva

Como havia sido estipulado no projeto, iria existir uma luva para comportar tanto o livro, quanto o encarte do mesmo. A ideia era criar um material que se assemelhe com um vinil pequeno, e para isso a luva faz todo o sentido. Para esse material, não foi idealizada nenhuma ilustração, pois o objetivo era que, ao tirar o livro da luva, o leitor tivesse a surpresa de ver a capa ilustrada, em contraste com uma luva mais sóbria. Com essa definição, foi realizado o primeiro teste.



Figura 64: Opção de composição da luva. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

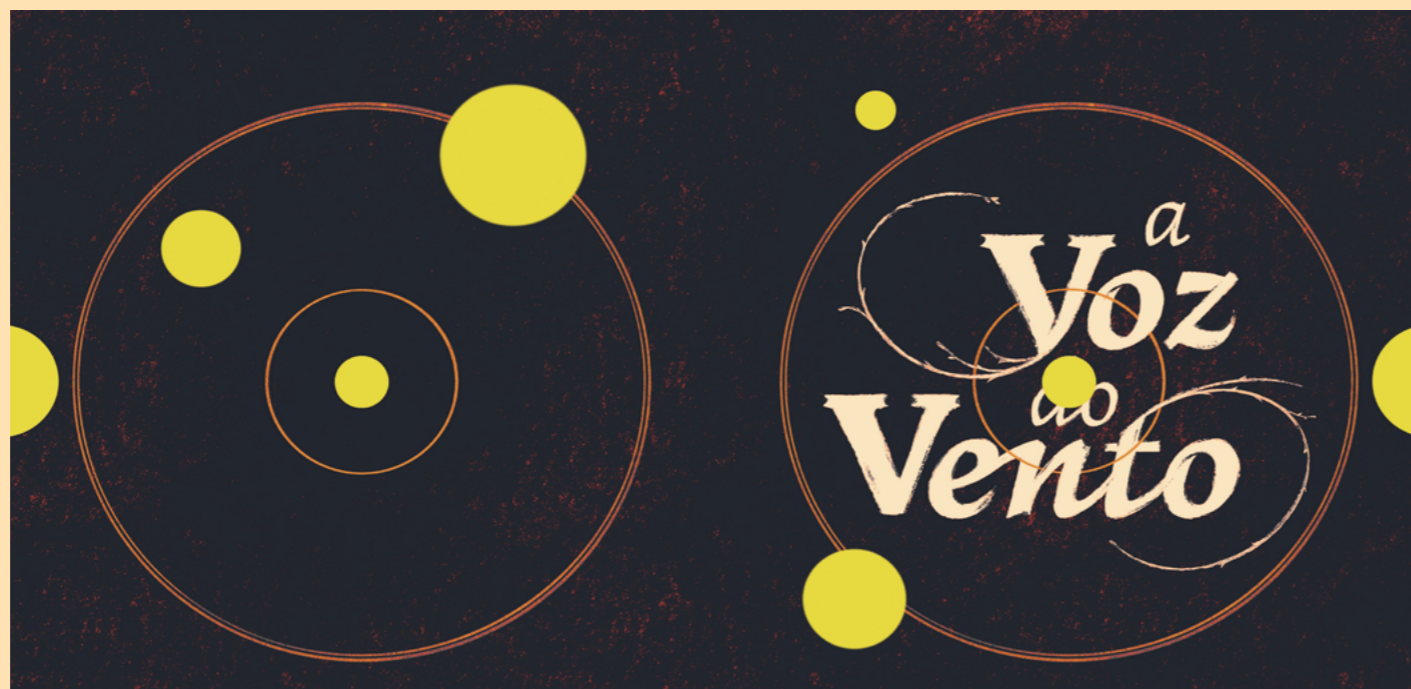
Esta primeira versão da luva é mais simples e direta, apresentando o título do livro grande e centralizado. De fundo existe uma textura discreta que transita de um tom mais fechado para um vermelho mais vivo. A intenção é que a luva fosse o manto do Cavaleiro e que, a partir de cortes especiais, existissem furos na luva para ajudar nessa associação. Por mais que essa versão conseguisse remeter

ao manto, ainda existia um problema, pois a luva não remetia um vinil, e sendo assim, uma das principais razões da criação da luva estava faltando.



Figura 65: Versão da arte da luva com alteração. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Para tentar resolver a associação da luva do livro com uma luva de vinil, foram criados esse elementos circulares em amarelo, remetendo ao formato dos discos. Além disso, a adição de um furo pequeno ao centro da luva, de ambos os lados, também irá contribuir na criação do material.



Figuras 66, 67 e 68: Versões da arte da luva com testes de posicionamento dos cortes especiais. As bolas verdes simbolizam os locais dos furos. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Esses testes foram realizados para observar se a ideia dos furos ainda fazia sentido. O dilema nesta parte era conseguir equilibrar os furos dos mantos e o furo central, que remetia a aparência de um disco. De maneira geral, a versão com apenas os furos centrais funcionam melhor, em questão de legibilidade, pois fica mais explícito que se trata de algo ao menos próximo de um disco.

A versão com mais furos tendia para uma interpretação diferente, podendo pender para algo até mesmo espacial, tendo em vista o fundo escuro em contraponto com os arcos amarelos. A utilização de furos maiores permitiria que mais elementos da capa vazasse por entre a luva, o que poderia gerar um excesso de informação. Ao optar por muitos furos pequenos, o problema poderia ser a não correlação entre a luva e um disco, por conta do furo central fazer parte de um padrão sem um sentido claro.

A partir desses testes, foi decidido seguir com a versão mais simples porém mais clara dos cortes, contendo apenas os furos centrais e laterais, por conta da legibilidade e da associação com da luva com um disco de vinil.

Para além dos testes dos cortes, também foi alterada a textura de fundo do material, tornando as manchas avermelhadas mais aparentes. Os arcos amarelos também foram diminuídos e também foi adicionado um jogo de sobreposição entre o lettering e um dos arcos. Ao centro da luva foi inserido o nome do livro e do autor, para visualização lateral.



Figura 69: Versão final da luva. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

3.2.7 Encarte

Assim como a luva, a possibilidade de fazer um encarte surgiu durante o desenvolvimento do projeto, em uma tentativa de aproximar o livro de um vinil. A ideia era que esse encarte apresentasse algumas ilustrações e as letras das músicas que foram base para a construção da história. Porém, em uma das reuniões com os orientadores, foi sugerido que o conteúdo do encarte fossem alguns dos esboços e processos da criação dos personagens, o que faz bastante sentido, pois assim seria possível mostrar ao leitor um pouco do processo de criação das ilustrações.

Originalmente, já havia a vontade de adicionar o processo criativo do projeto dentro do livro, nas páginas pós-textuais, porém a sugestão de adicionar no encarte fez mais sentido, servindo como um conteúdo extra que agrega valor ao produto. Dessa maneira, o livro ficou mais curto e teríamos uma área dedicada às artes conceituais. Seguindo essa alternativa, a intenção era criar um encarte sanfonado, como de alguns discos de vinil, para agrupar o maior número possível de processos possíveis, no entanto, a gráfica responsável pelo projeto não trabalha com folhas maiores que A3, o que impossibilita a criação desse material sanfonado. Por conta disso, foi dado andamento no material sendo ele do mesmo tamanho do livro quando aberto, 20x20cm.

Para o desenvolvimento do encarte, foi seguido o padrão de confecção das ilustrações, buscando criar uma textura com variações de pinceis, seguindo uma paleta mais amarelada. Para a capa desse material, foi utilizado o *lettering* do projeto, com uma variação tonal. Para a parte de trás, foi desenvolvida uma ilustração do Bituca de costas, tocando o seu violão. Essa ideia, na verdade, surgiu de uma versão descartada de uma das páginas do livro, que agora foi reutilizada para essa finalidade.

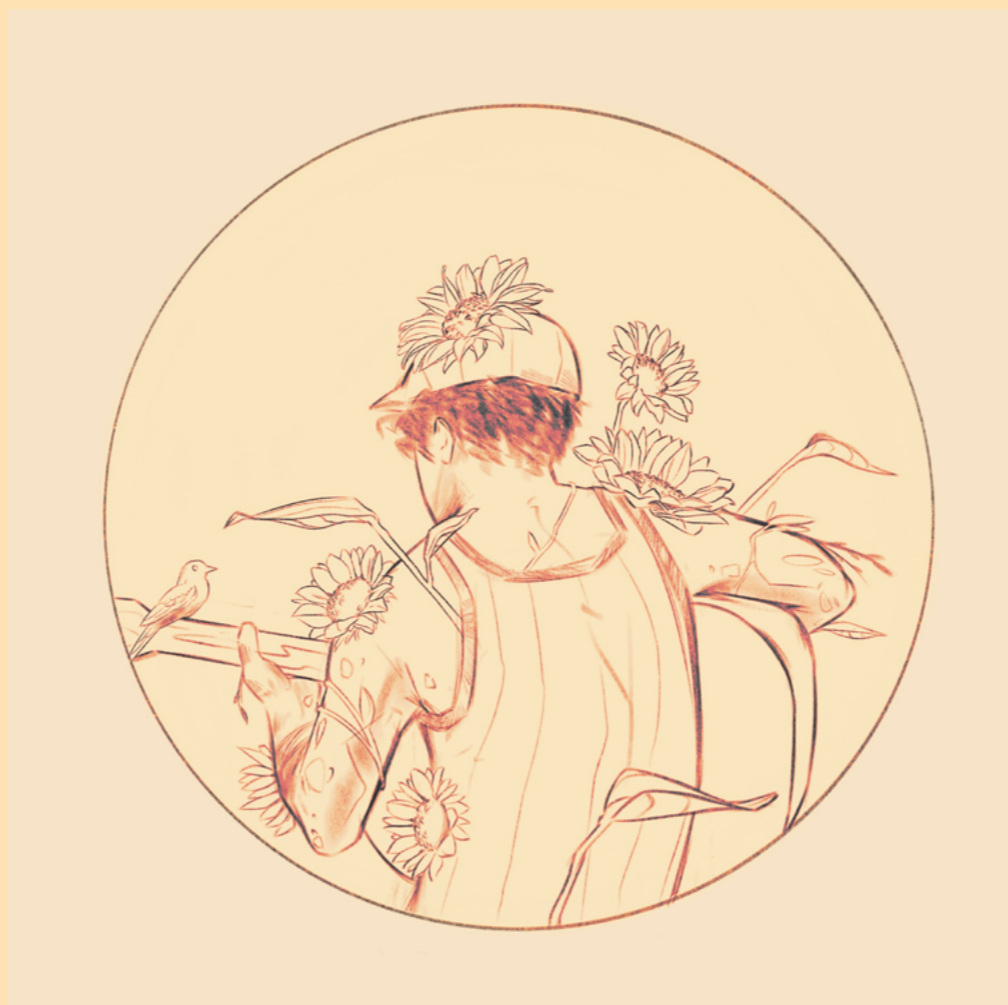


Figura 70: Esboço da ilustração do Bituca já no tamanho correto para o encarte. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 71: Frente do encarte. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

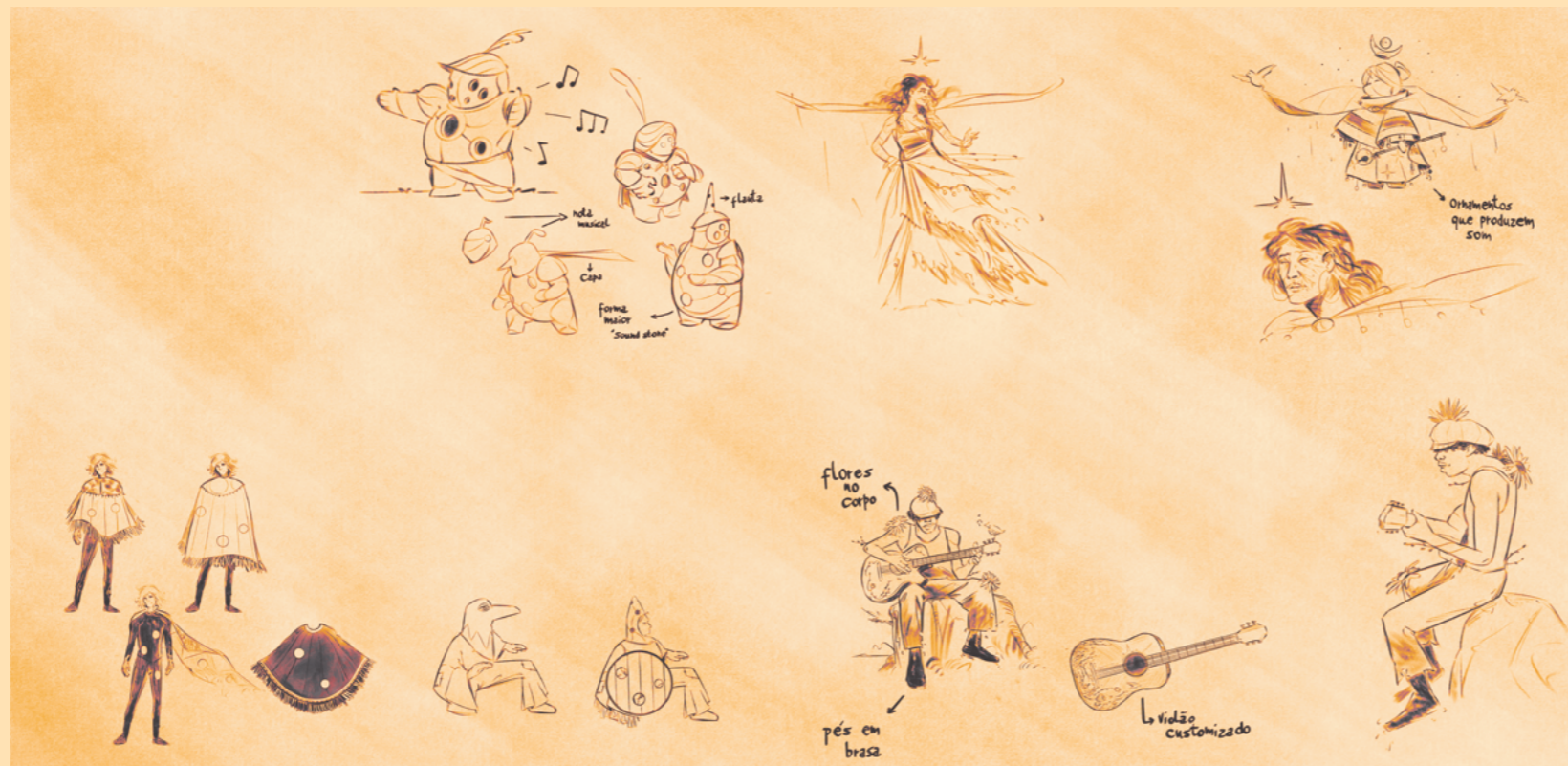


Figura 72: Verso do encarte. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Na figura 71, temos a versão final da frente do encarte, contendo o *lettering* do título e um subtítulo, indicando que este material contém o que precedeu a criação do livro. Ao lado, temos a ilustração do Bituca que ganhou cores e uma moldura, lembrando o formato de um vinil.

Já na figura 72, temos a versão final do verso, contendo alguns dos esboços que serviram de base para a criação das ilustrações do livro. Além disso, temos algumas anotações e o nome dos personagens ali ilustrados. De maneira geral, o encarte cumpre a função de apresentar as artes conceituais que, mesmo não utilizadas no livro, foram importantes para a construção e dar vida ao material final. Por conta da limitação de tamanho, as ilustrações tiveram que ficar espalhadas pela extensão do encarte, uma vez que se diminuísse muito os desenhos, alguma informação poderia se perder. Acredito que se houvesse a possibilidade de fazê-lo maior, poderiam existir sessões dedicadas aos personagens e até as *thumbnails*, mas por enquanto isso está registrado como uma alternativa para possíveis novas impressões.

3.2.4 Revisão e fechamento dos arquivos

A etapa de revisão é fundamental para garantir a integridade do material, especialmente quando o mesmo for impresso. É importante dedicar um tempo para averiguar todos os arquivos, buscando por erros gramaticais, frases mal aplicadas, ordem das páginas, ordem das páginas, formato das ilustrações, perfil de cor. São muitos elementos a serem revisados, portanto é importante buscar por auxílio de alguém que está de fora do projeto para ajudar nesta etapa, como amigos ou familiares.

Após a revisão e possíveis correções, é possível fechar os arquivos para impressão. Nessa hora é importante se certificar mais uma vez se as ilustrações estão no perfil decor correto, se as dimensões do livro estão condizentes, assegurar que as marcas de corte estão presentes, etc. Todo esse cuidado vai auxiliar na impressão de um material sem nenhuma ou com poucas falhas. Para o envio à gráfica, foram gerados arquivos próprios para a impressão, com todas as marcas de corte e imagens em *TIFF*.

TIFF é um ótimo formato para impressão por conta da alta qualidade e por não apresentar perdas significativas na compreensão. É ideal para fotografias, ilustrações e imagens de alta definição.



Figura 73: Exemplo de arquivo final encaminhado para impressão.
 Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Especificações do projeto

Capa: O livro terá capa dura. O revestimento da capa será impresso em papel *offset* 4x0 cores, 120g, com uma sangria de 1 cm para ambos os lados, para ser dobrada e fazer o acabamento interno. A lombada e a costura dos livretos serão expostas. As folhas de guarda mantêm as mesmas configurações da capa, sendo colada no lado interior. A capa tem a dimensão um pouco maior do que a do miolo, sendo 21 x 21 cm, para justamente abraçar o livro apesar da costura exposta.

Miolo: O miolo do livro foi impresso em papel *offset* 4x4 cores, 120g, com sangria de 0,5 cm para cada lado. O papel não tem revestimento de brilho, o que auxilia na leitura das páginas. O miolo do livro foi exportado separadamente, para que a gráfica possa separar as páginas nos livretos na ordem correta. São 48 páginas e 0,6 cm de miolo, numa dimensão 20 x 20 cm quando fechado e 40 x 20 cm quando aberto.

Encarte: O encarte será impresso em papel *offset*, 4x4 cores, 120g, com sangria de 0,5 cm para ambos os lados. Segue com a marcação de dobra ao centro do material. O encarte segue as dimensões

do miolo, sendo ele 20 x 20 cm quando fechado e 40 x 20 cm quando aberto.

Luva: A luva será impressa em papel Montval, 4x0 cores, 300g, com sangria de 1 cm para ambos os lados. A luva vai ser feita em um material mais resistente justamente para suportar os cortes especiais, sem que o papel rasgue ou dobre. A luva possui uma dimensão um pouco maior do que os restante do material, pois ela vai abraçar todos os elementos. 42 x 22,8 cm, em formato spread, tendo 1 cm de miolo.

Por fim, foi feito um orçamento com a Gráfica Caseira, localizada em Penha - SC, responsável por imprimir o livro. Ela foi a gráfica escolhida por conseguir atender todas as delimitações do projeto, realizando a costura exposta e confeccionando a luva.

- miolo offset 120g 48 páginas;
- costura exposta brochura lombada quadrada (2 a 3 livretos);
- encarte a parte;
- capa dura;
- Luva papel montval 300g;
- Valor total: R\$128,00.

A decorative border in a golden-brown color frames the page. It features a central horizontal line with a four-pointed star at its midpoint. From the ends of this line, vertical lines extend to the corners, each ending in a stylized floral or bird-like motif. Along these vertical lines, there are musical notes and stems. The background is a dark, textured brown.

4

Resultados

Resultados

4.1 Ilustrações finais

Após destrinchar todas as etapas e decisões tomadas durante o processo, serão apresentadas as ilustrações do livro, em ordem de aparição. Serão adicionadas desde a arte da luva até a ilustração do encarte, todas finalizadas, assim como foram para o livro.

É importante salientar que durante esse processo, muitas reuniões com os orientadores deste projeto foram realizadas na intenção de melhorar e indicar melhorias. Todas as trocas foram construtivas e desses encontros, sempre surgiam novas ideias e sugestões para agregar ao produto final. O autor deste projeto ressalta mais uma vez a colaboração de seus orientadores durante essa caminhada, sendo a participação deles imprescindível para a concretização do projeto.



Figura 74: Registro de uma das reuniões com a professora Caroline Machado, coorientadora, e o professor orientador, Douglas Menegazzi. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 75: Capa. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

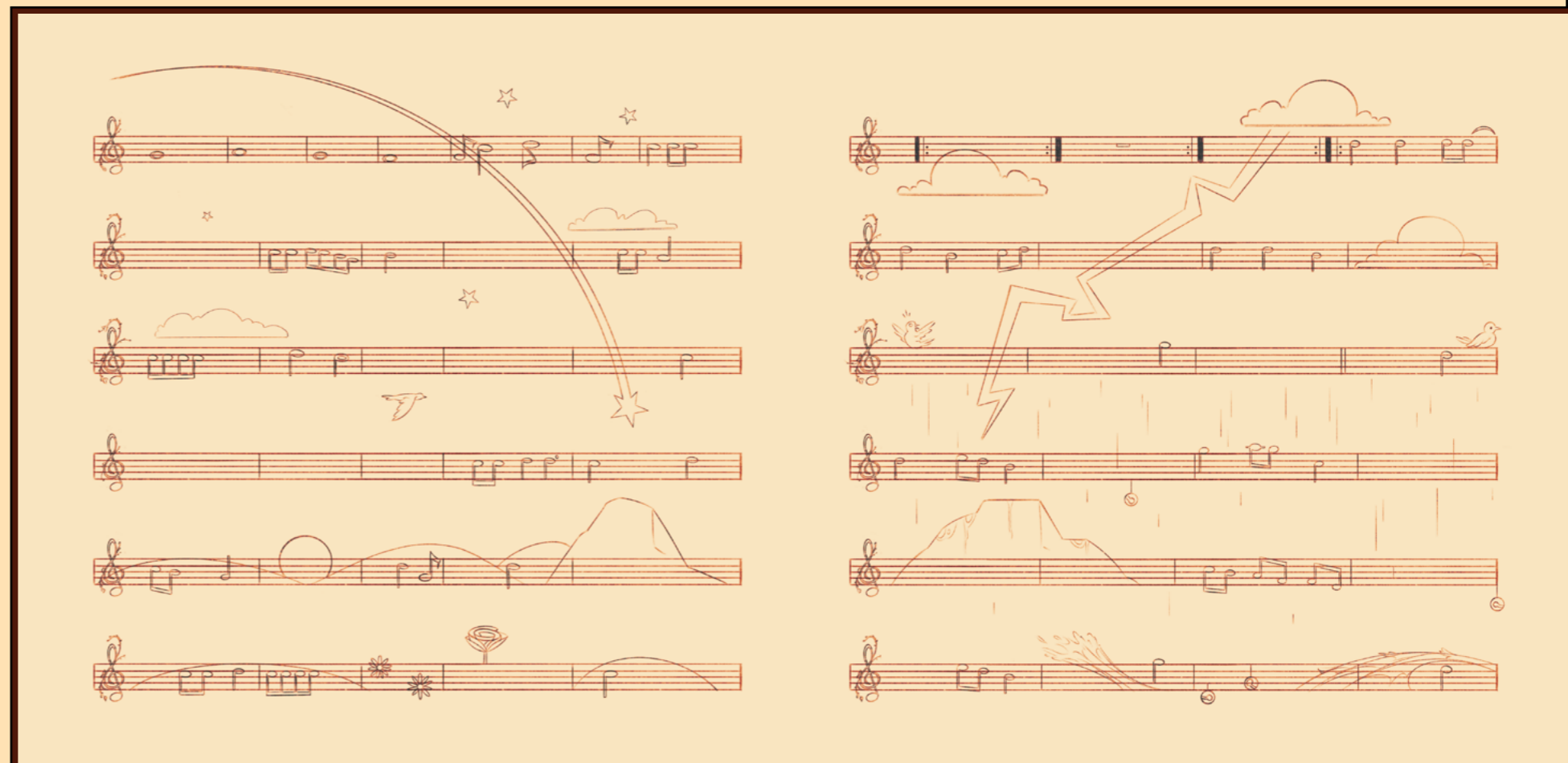


Figura 76: Contracapa e folha de rosto. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 77: Especificações técnicas. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 78: Agradecimentos. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

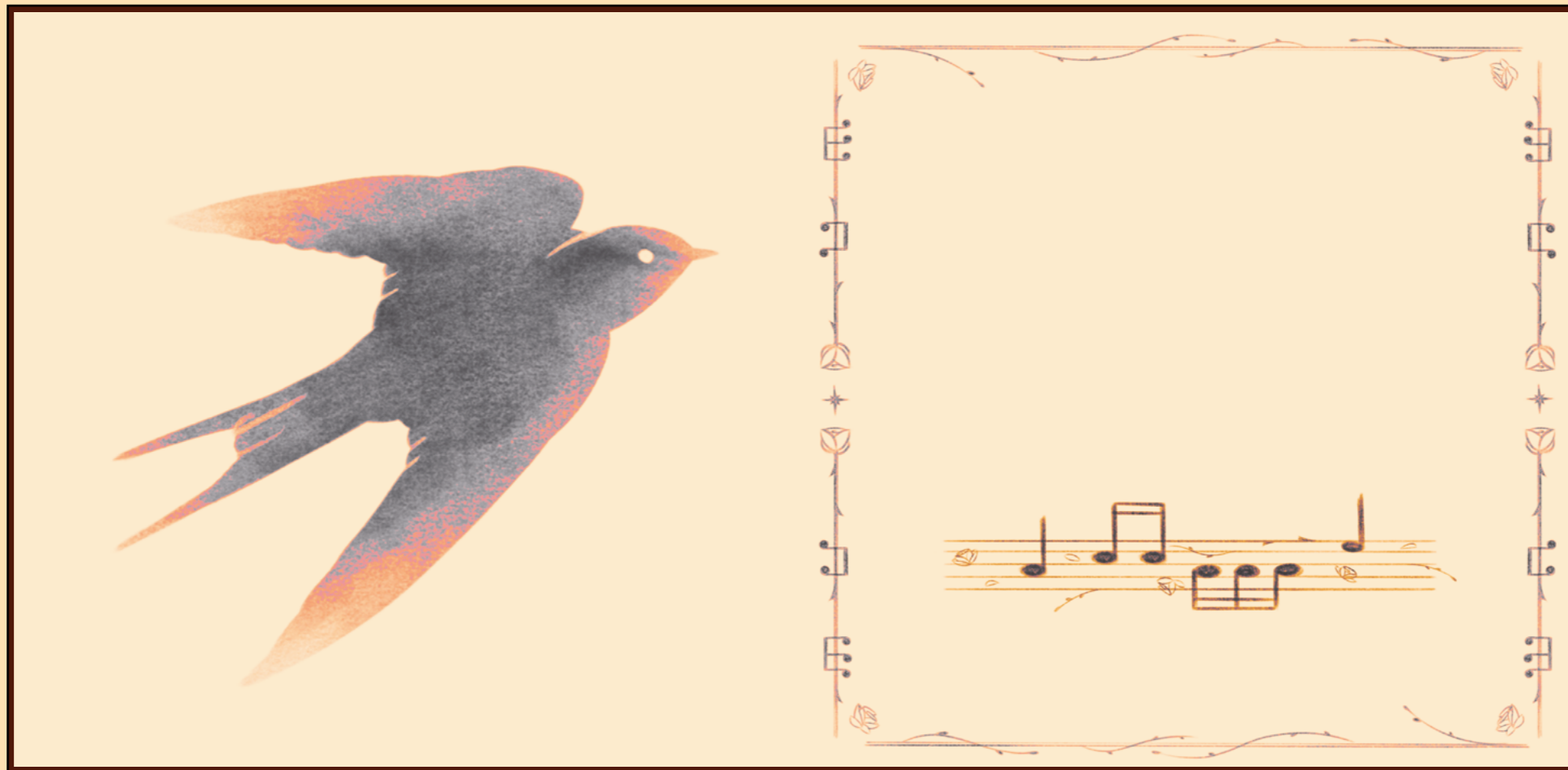


Figura 79: Dedicatória e início da história. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 80: Página textual 1. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

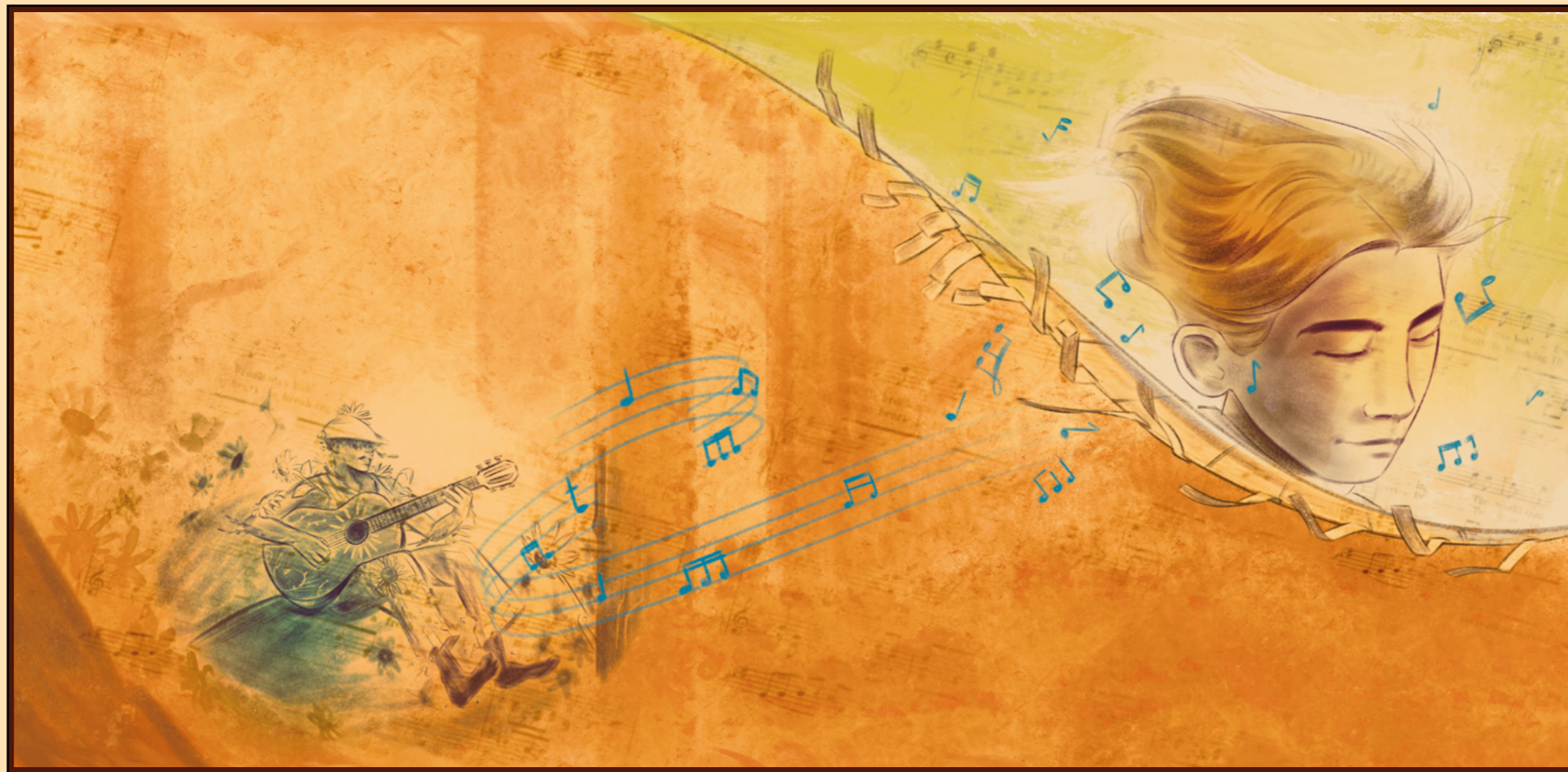


Figura 81: Página textual 2. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 82: Página textual 3. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

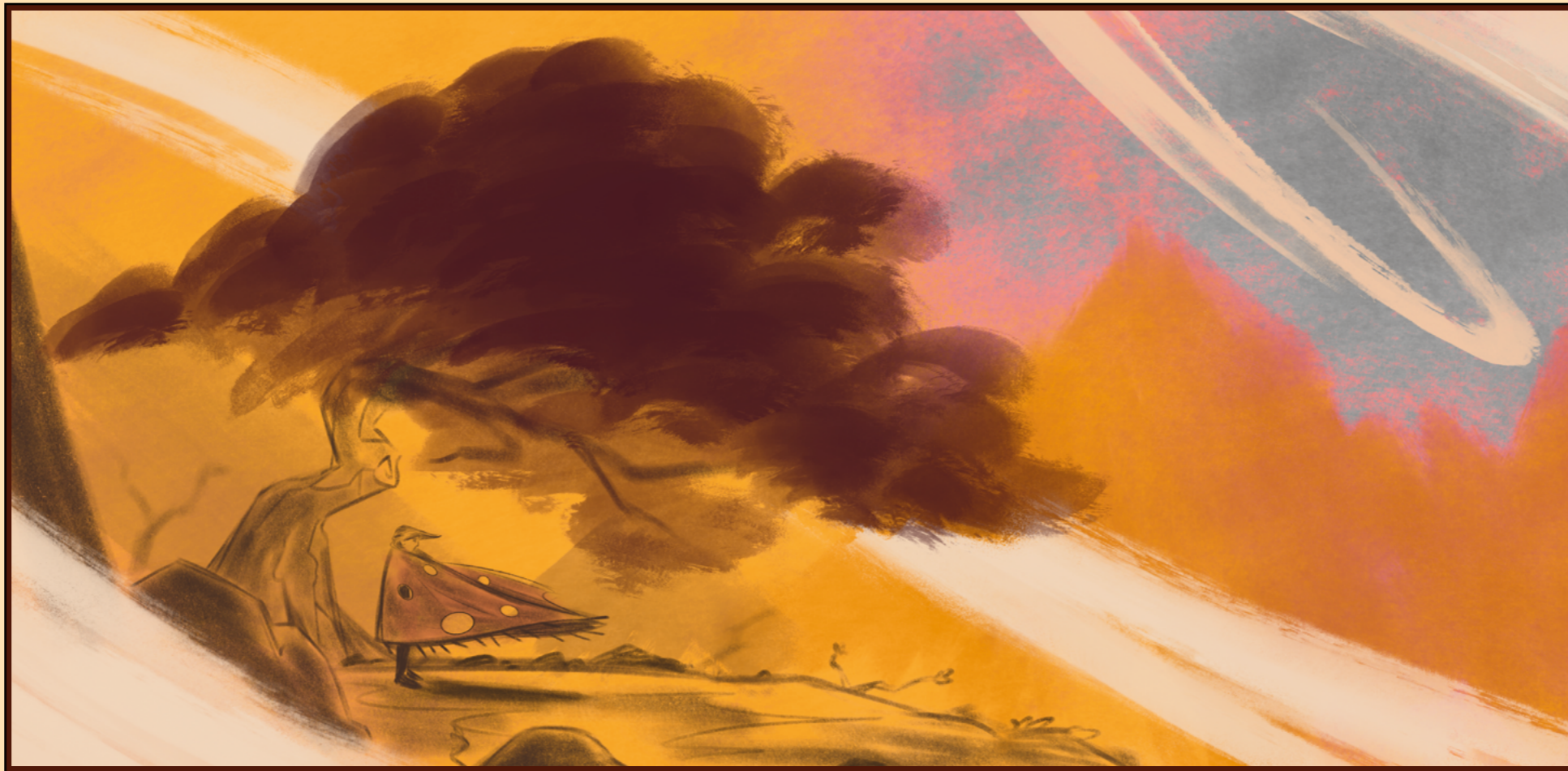


Figura 83: Página textual 4. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 84: Página textual 5. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

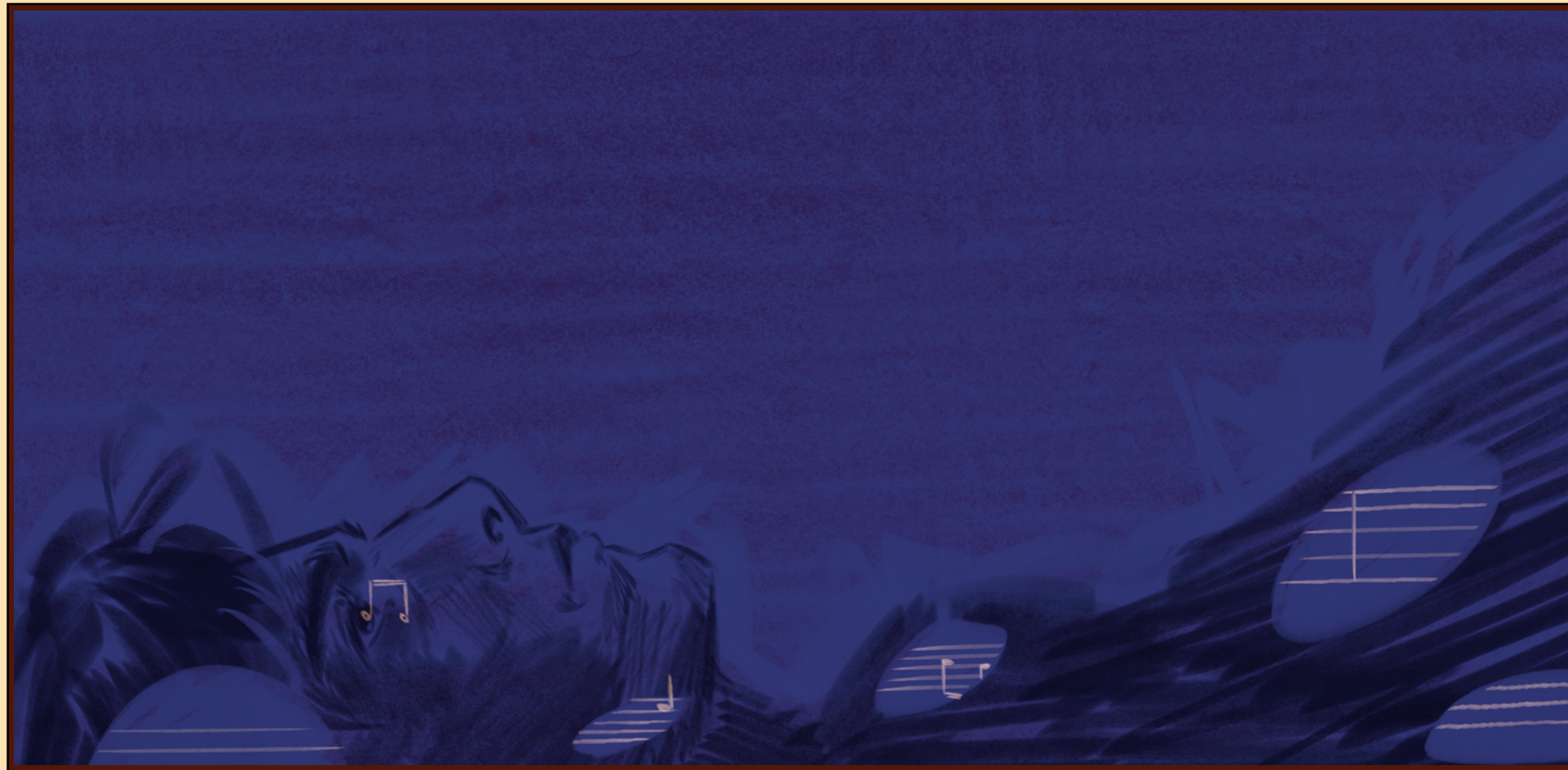


Figura 85: Página textual 6. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

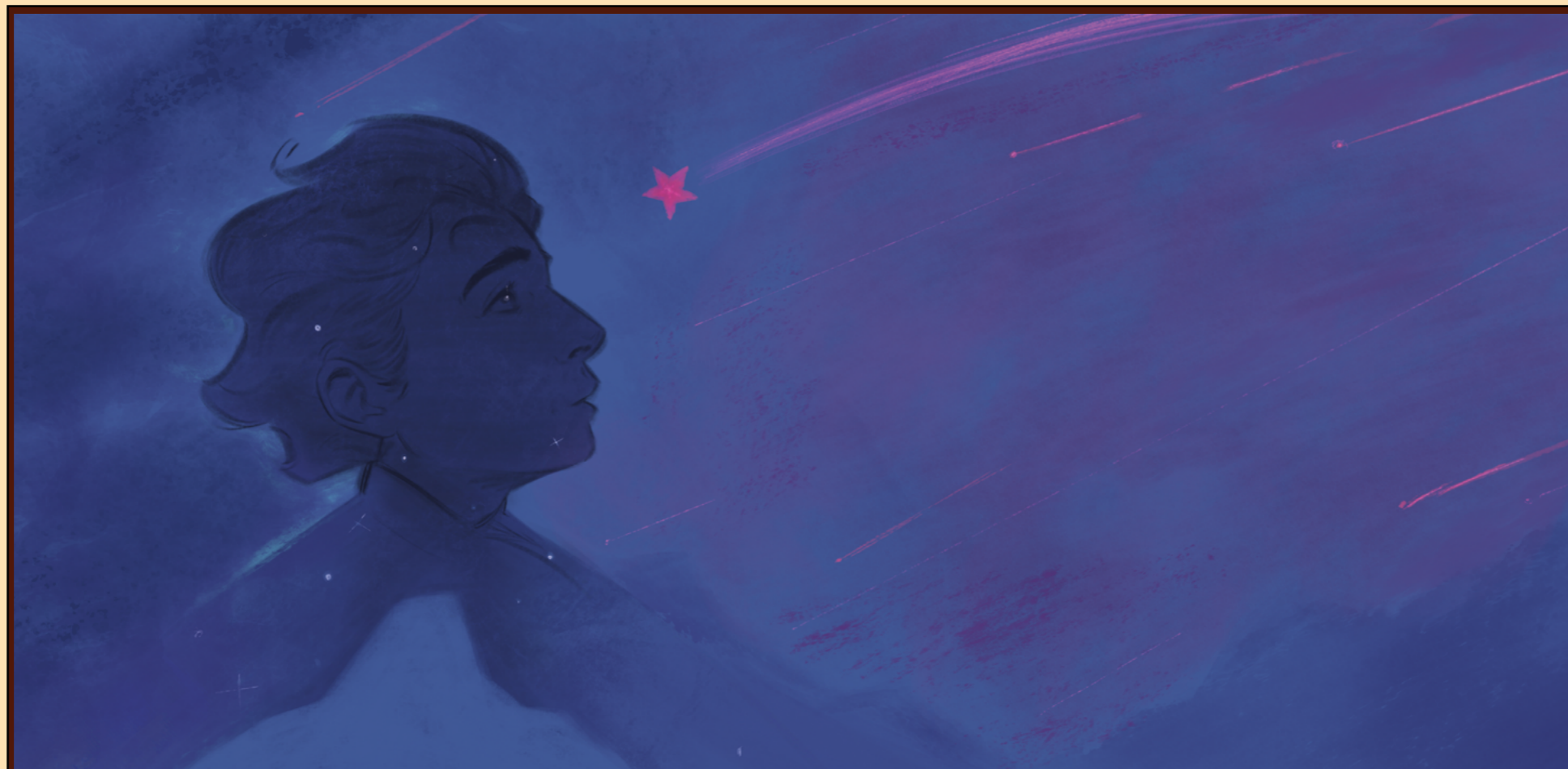


Figura 86: Página textual 7. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

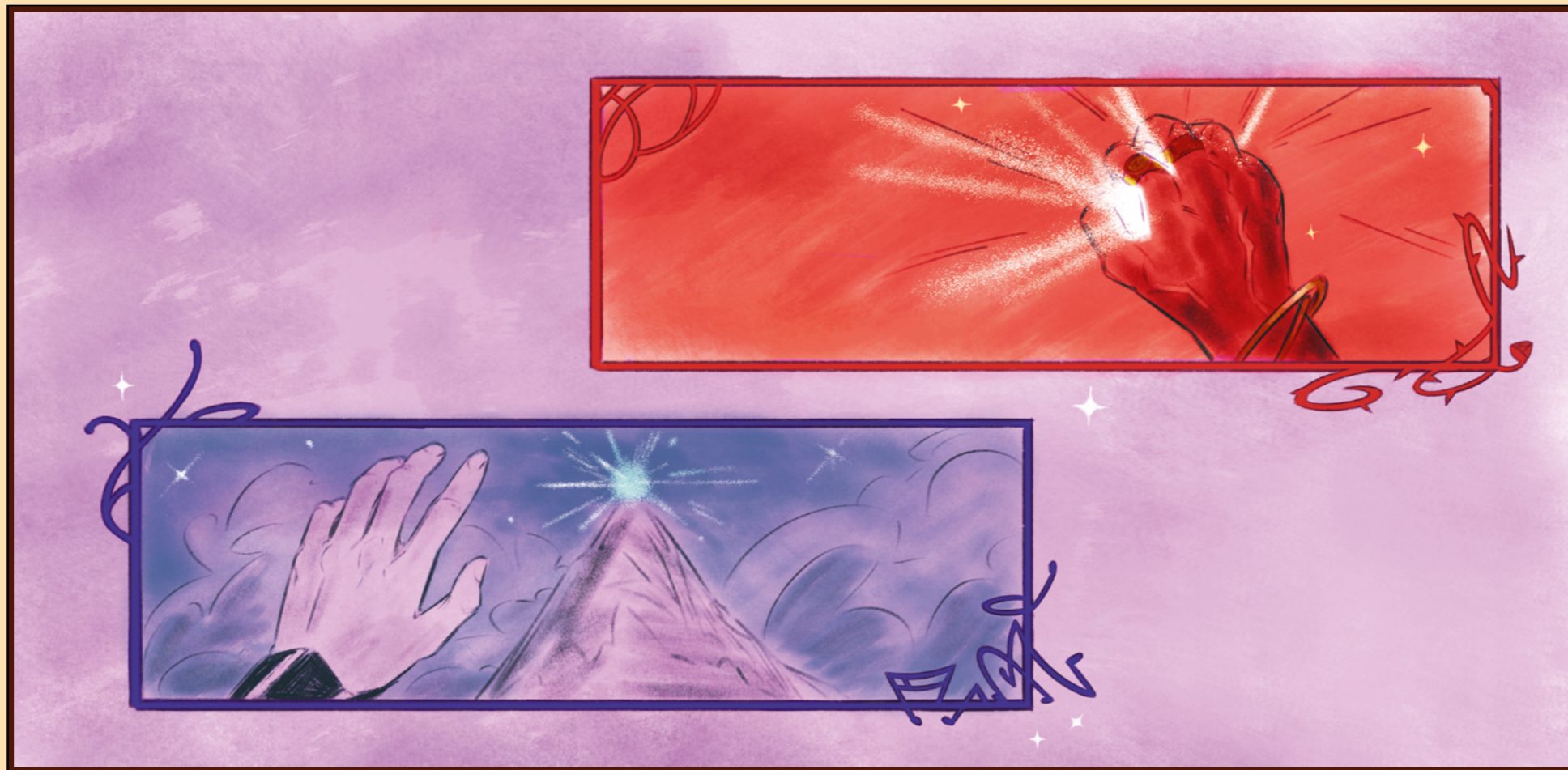


Figura 87: Página textual 8. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

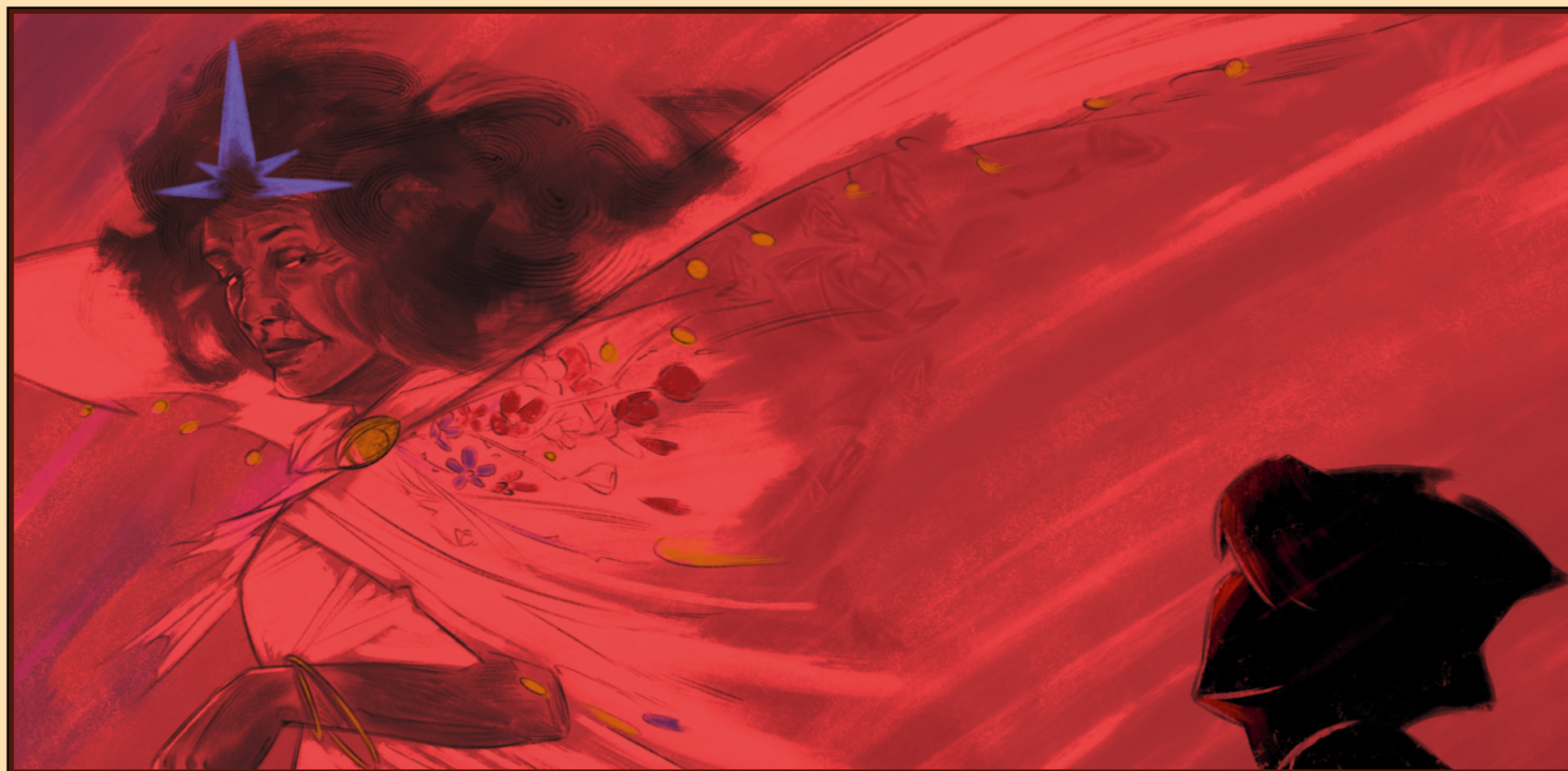


Figura 88: Página textual 9. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 89: Página textual 10. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

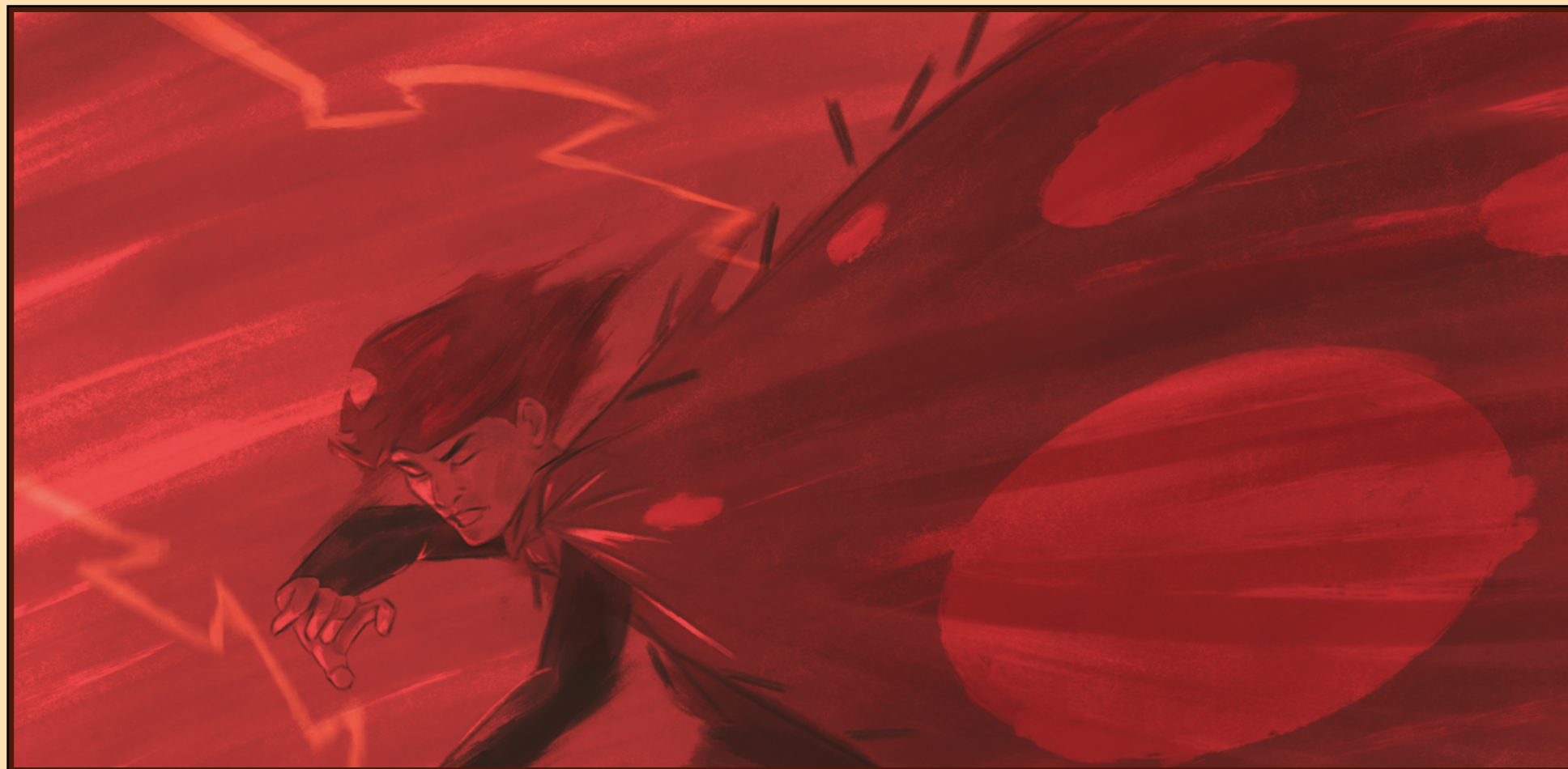


Figura 90: Página textual 11. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 91: Página textual 12. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 92: Página textual 13. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 93: Página textual 14. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

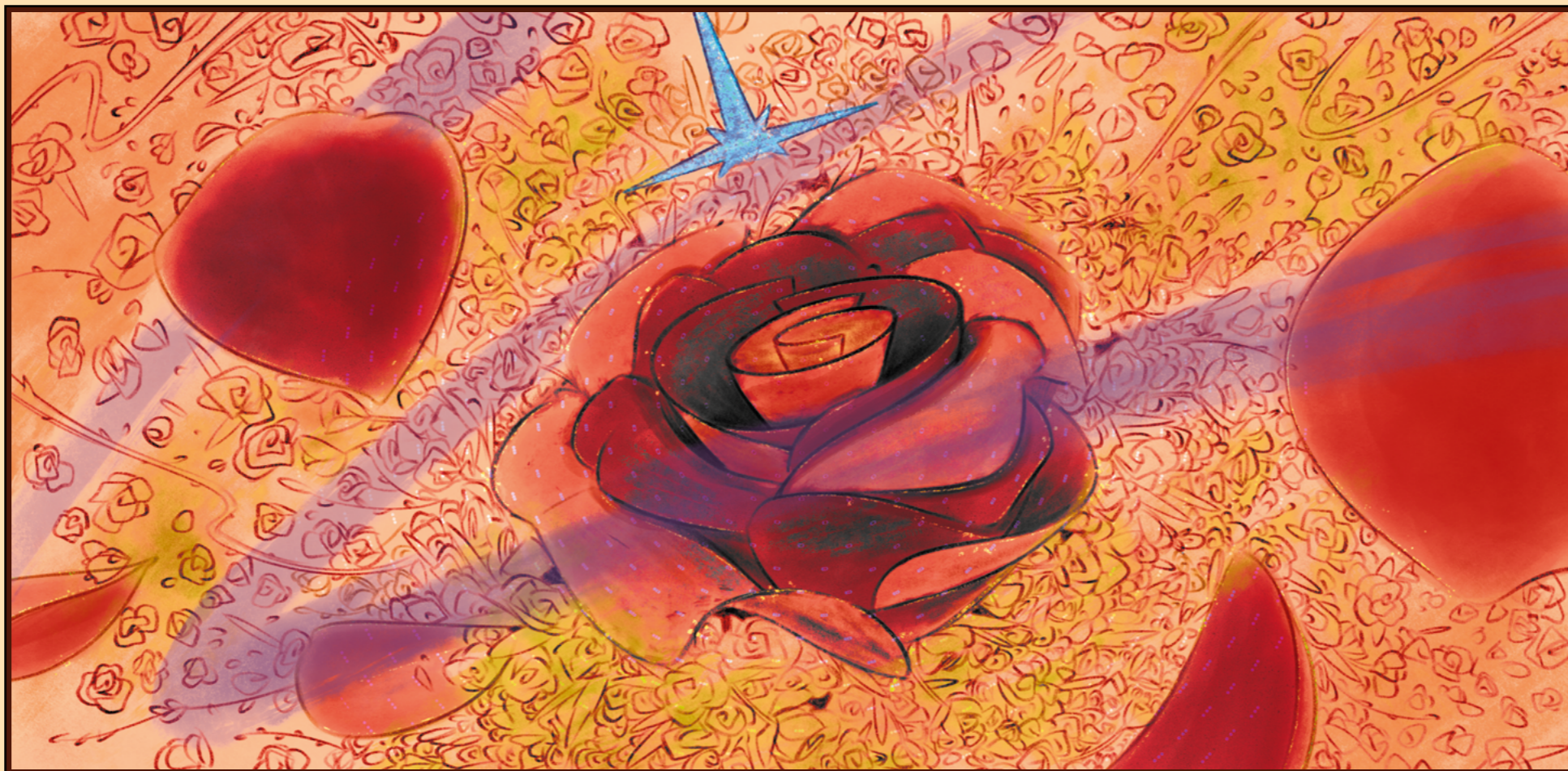


Figura 94: Página textual 15. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 95: Página textual 16. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 96: Página textual 17. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 97: Página de encerramento. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 98: Página sobre o autor e ilustrador. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 99: Encarte - frente. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

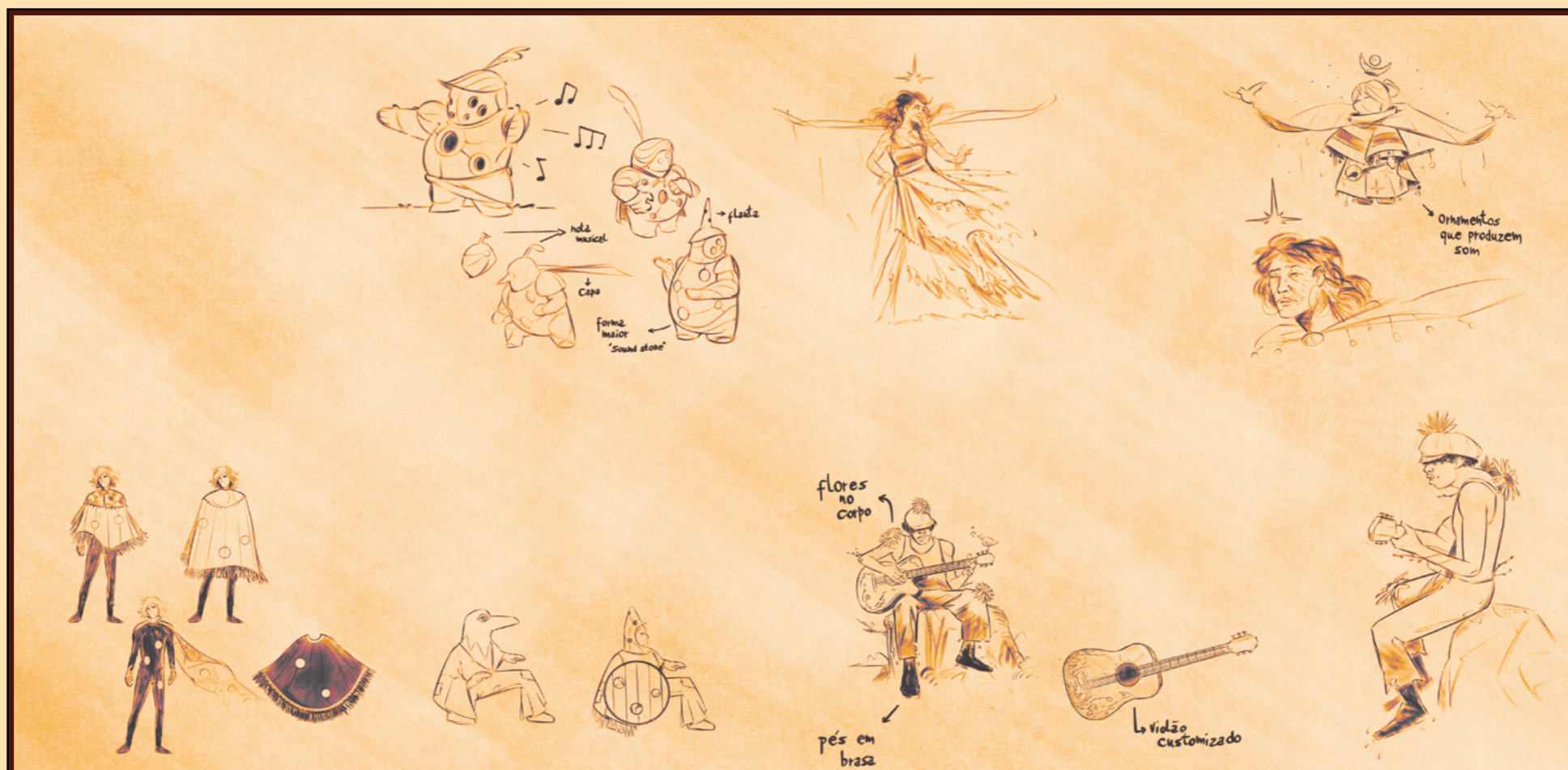


Figura 100: Encarte - verso. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

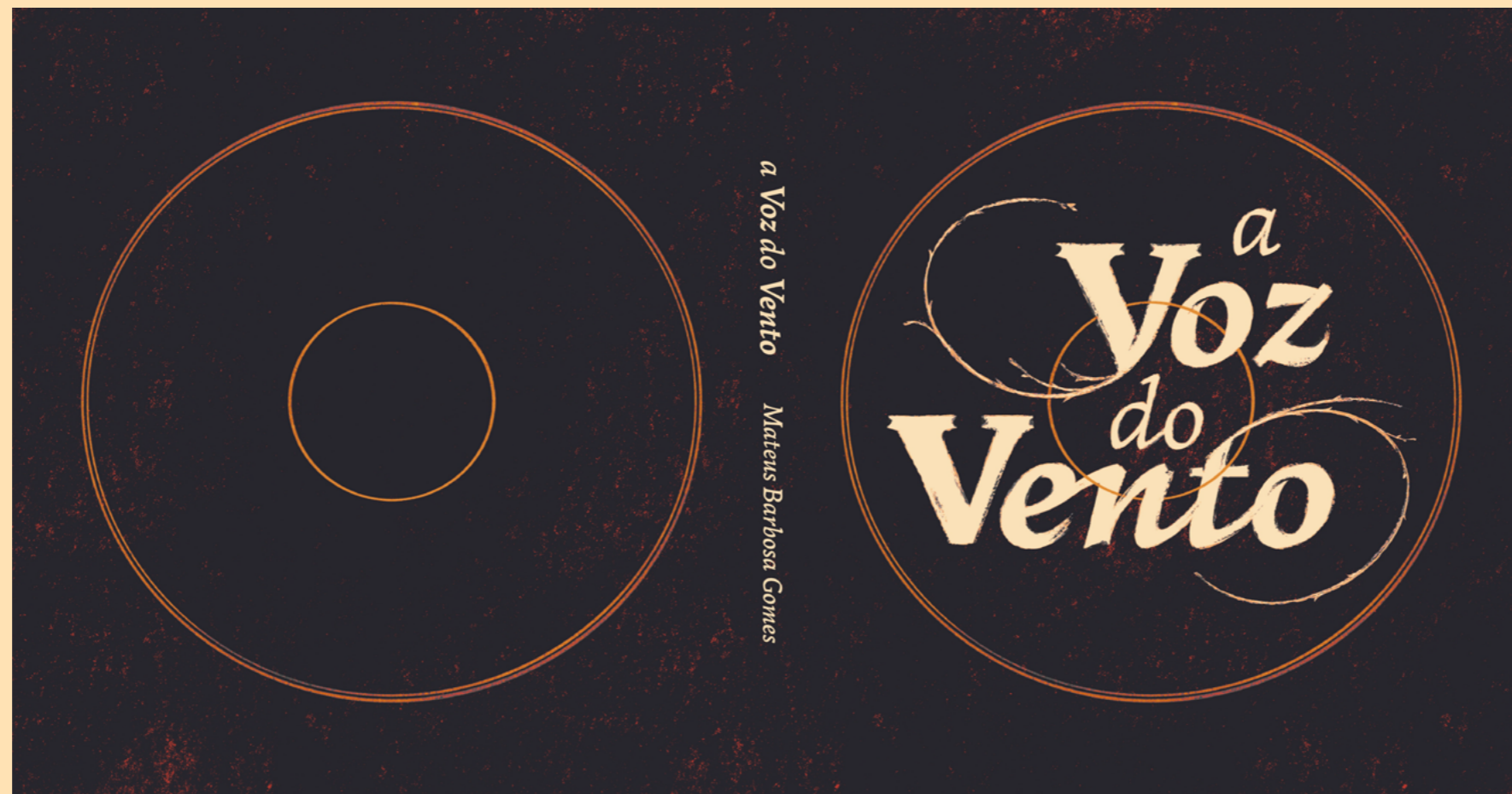


Figura 101: Luva. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 102: Título. Versão final. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Como prometido anteriormente, segue uma pasta do drive com todos os vídeos de processos das ilustrações. Os [vídeos](#) vão em formato acelerado pois algumas ilustrações tem quase 20h de produção, entre os esboços até a finalização, portanto a versão acelerada do desenvolvimento é a mais adequada. Na pasta também esta a versão do livro em PDF, para melhor visualização e leitura

Imagens do livro - Mockup

Para finalizar, seguem alguns *mockups* do livro, como forma de ilustrar o resultado final.



Figura 103: Mockup 1. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 105: Mockup 2. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

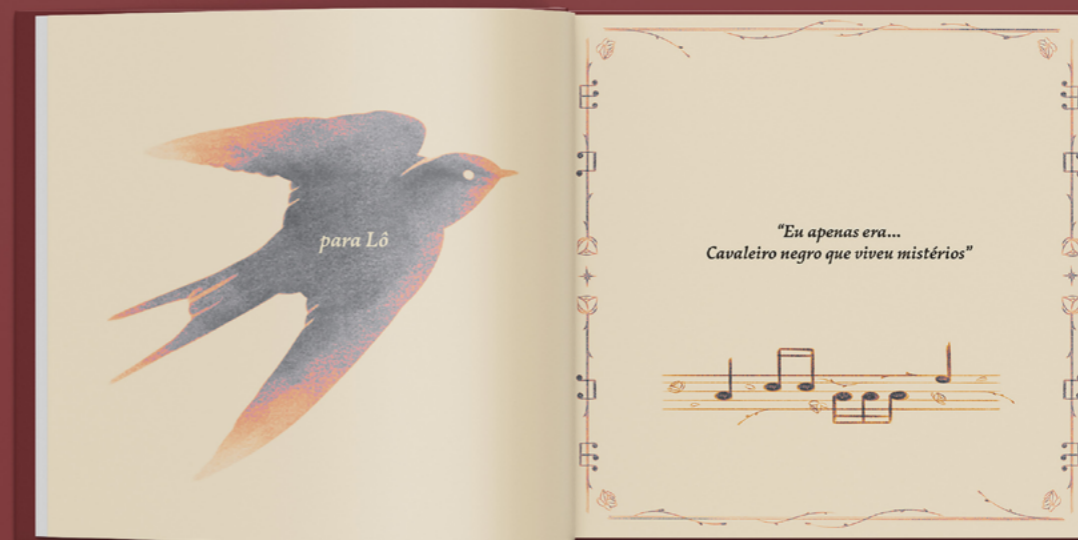


Figura 104: Mockup 3. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 106: Mockup 4. Fonte: elaborado pelo autor (2025).



Figura 107: Mockup 5. Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4.2 Considerações finais

Assim como na música, é preciso muito mais que inspiração para a confecção de uma obra, requer muita pesquisa, estudo e esforço. Todo o processo de realização deste projeto, destrinchado em inúmeras etapas, é a prova disso. Ao fim, o autor deste projeto admira muito toda a sua produção, desde a elaboração do texto, passando pela criação dos conceitos dos personagens até a confecção das ilustrações finais.

Todas as decisões tomadas tiveram um embasamento teórico que, como evidenciado na pesquisa “O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo” (MENEGAZZI; DEBUS, 2018), se faz de suma importância para a confecção de um material de qualidade. Durante essa jornada, muitas foram as dificuldades que evidenciam os desafios de criar um livro ilustrado. Muitas megalomaníacas tiveram que ser abandonadas, prazos apertados e bloqueios criativos, superados. Todos os percalços que antecedem o nascimento de uma obra. Essas intercorrências apenas evidenciam a importância de um bom planejamento e de uma metodologia projetual adequada. As ferramentas de design foram grandes aliadas na concretização de “A Voz do Vento”, contribuindo na tomada de decisões, análises, geração de alternativas e até mesmo na criação das artes que ilustram o livro.

Este memorial demonstra que, por meio do design, é possível criar um material multidisciplinar, sendo este o elo que permite abraçar campos como o da música e da literatura, contribuindo para a geração de ideias e materialização de um material lúdico e convidativo. Desde o princípio, a intenção desse projeto era, de certa forma, prestar uma homenagem ao Lô Borges, enaltecendo a sua obra e reverberando a sua música, por meio de uma narrativa e ilustrações. O autor deste memorial ressalta a sua satisfação em finalizar a sua trajetória como graduando em Design na UFSC, com um trabalho que lhe enche de orgulho.

Lista de Referências Teóricas

- KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. [S.l: s.n.], 1911.
- MENEGAZZI, Douglas; DEBUS, Eliane. O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo. **Calidoscópio**, 2018.
- GUIDA, Fernanda. **Entre música e literatura: uma abordagem intermediática**. Revista SOLETRAS, v. 0, n. 32, 1 Fev 2017.
- MEÜRER, M. **Seleção Tipográfica: Critérios e Etapas Para a Escolha de Fontes**. Florianópolis, SC: Editora Insular, 2022.
- CASTRO, Luciano de; PERASSI, Richard. **Estruturação de Projetos Gráficos: a tipografia como base do planejamento**. Curitiba: Appris, 2018.
- LINDEN, Sophie van Der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 184 p.
- BORGES, Márcio; FUSCALDO, Chris. **De Tudo Se Faz Canção: 50 Anos Do Clube Da Esquina**. [S.l: s.n.], 2022.
- MEDEIROS, Diego Piovesan; TEIXEIRA, Felipe; GONÇALVES, Marília Matos. Metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico. **Revista Vincci: Periódico Científico da Faculdade SATC**, [s. l], v. 1, n. 1, p. 23-38, jul. 2016. Disponível em: <http://revistavincci.satc.edu.br/ojs/index.php/RevistaVincci/article/view/48/6>. Acesso em: 20 mar. 2025.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico: versão 4.0**. São Paulo: Ubu Editora, 2018. 448 p.



Gianni de luca & hamlet. (n.d.). PAUL GRAVETT. Retrieved October 15, 2025, from https://www.paulgravett.com/articles/article/gianni_de_luca_hamlet?utm_source=foradoplastico.com.br&utm_medium=referral&utm_campaign=external_link

Google. Google Fonts ©. **Fontes disponíveis para download e testes. Disponível** em: <https://fonts.google.com/>. Acesso em: 20 jul. 2025

FontBrief. Font Brief ©. **Artigos e fontes disponíveis para download, testes e compra.** Disponível em: <https://www.fontbrief.com/fontbrief>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Monotype. My Font, Monotype ©. **Fontes disponíveis para download, testes e compra.** Disponível em: <https://www.myfonts.com/pt>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Domestika.Domestika © **Design de Personagens Fantásticos no Procreate.** Disponível em:<https://www.domestika.org/pt/courses/3952-design-de-personagens-fantasticos-no-procreate>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Buarque, C. (2009). **Leite derramado.** Editora Companhia das Letras.

PEIXE, Jorge Du; VISCA, Rodrigo. **A nave vai.** São Paulo: Edições Barbatana, 2020.

MCKEAN, Dave. **Ave de Rapina.** Darkside Books. 2023.

NENÉM, Banda Fera. **O baiacu que adorava fantasias.** Editora Brinque-Book, 2024.

SOUTO, Thiago. **Mikrokosmos.** Thiago Souto Pereira, 2017.

Emicida; FABRINI, Aldo. **Amoras.** Editora Companhia das Letras, 2018.

DENISE, Christopher. **Knight Owl and Early Bird.** Editora Christy Ottaviano Books-Little Brown and Hachette, 2024.

NAYERI, Daniel; ROCKFELLER, Matt. **Drawn Onward.** Editora Harperalley, 2024.

V, Ram; RK, Anand; PEARSON, John. **Blue in Green.** Editora QS Comics, 2023.

SOUTO, Thiago. **Teatro Fantasma.** Editora Conrad, 2024.

BUARQUE, Chico; BARDOTTI, Sergio; ZIRALDO. **Os Saltimbancos.** Editora Yellowfante, 2019.

Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/80306-festa-de-nossa-senhora-do-rosario>. acessado em 20 de agosto, 2025.

MAM. Disponível em :<https://mam.rio/obras-de-arte/parangoles-1964-1979/>. acessado em 20 de agosto, 2025.

