

BRUXAS DE CASCAES: PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL DE UM LIVRO ILUSTRADO

Bárbara Martins Santos¹

Vanessa Wendhausen Lima²

Resumo: O presente trabalho trata-se de uma adaptação editorial de um dos contos de Franklin Cascaes para uma narrativa gráfica visando utilizar do imagético para retratar a cultura catarinense de base açoriana de forma mais atrativa ao público infantojuvenil. De forma que o objetivo geral foi desenvolver um projeto gráfico-editorial e os específicos foram descrever o que design editorial pode agregar para a literatura; contextualizar como a cultura popular influenciou a literatura infantil; analisar qual conto do Franklin Cascaes se adapta à narrativa contemporânea de uma literatura infantojuvenil; e por fim, traduzir o conto para uma linguagem não verbal em um projeto gráfico-editorial para o público infantojuvenil. Para isso, desenvolveu-se um levantamento bibliográfico sobre a relevância do design editorial e seus elementos gráficos dentro da literatura, bem como um levantamento histórico apresentando o surgimento da literatura infantojuvenil e a influência que os contos populares e folclore tiveram sobre ela. Com isso, utilizando os métodos de Löbach (2001) e Lins (2004) adaptados em quatro etapas intituladas: preparação; concepção; geração; e elaboração; escolheu-se o conto Orquestra Selenita Bruxólica (1970) para ser adaptado e então empregou-se o uso de ferramentas como painéis semânticos e *storyboard* para auxiliar o desenvolvimento das ilustrações e da editoração do livro ilustrado. Deste modo, com o projeto finalizado, atingiram-se os objetivos propostos com sucesso, tendo a pergunta problema sendo respondida com o próprio livro final, trazendo as ilustrações como complemento ao texto, auxiliando o entendimento e visualização do conto, a fim de incentivar a leitura para o público infantojuvenil, bem como valorizar alguns elementos da cultura local catarinense.

Palavras-chave: Design editorial. Literatura infantojuvenil. Folclore. Franklin Cascaes.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata-se de uma adaptação dos contos de Franklin Cascaes para uma narrativa editorial gráfica. A escolha por tal temática partiu-se de três interesses distintos da autora, sendo estes o folclore, a ilustração e a literatura. Temas que convergem em livros infantojuvenis, nos quais as ilustrações atraem o

¹ Graduanda em Design, da Unisatc. E-mail: barbara.martins555@gmail.com

² Doutora, orientadora e professora do curso de Design da Unisatc. E-mail: vanessa.wendhausen@satc.edu.br



olhar dos leitores, aderindo um valor estético ao enredo, além de incentivar e desenvolver a imaginação infantil com suas histórias cheias de magia, fantasia e aventuras, provenientes do imaginário popular.

Dessa forma, optou-se por abordar uma das obras do autor e artista Franklin Joaquim Cascaes, nascido em 16 de outubro de 1908, que, segundo Furlan (2015) focava-se em conscientizar, conservar e divulgar o patrimônio histórico e cultural da população dos antigos moradores da região da Ilha de Santa Catarina, relatando e ilustrando histórias com seres fantásticos, como assombrações, boitatás e bruxas, advindos dos medos e mitos da época.

Para isso, ele fazia incursões no meio social de pequenas comunidades tradicionais açorianas locais a fim de, não somente, colher informações, como também participar de suas rotinas. Liz (2016, p. 78) também afirma que “após este período de incursão é que [Cascaes] transformava as informações em arte, de forma que as ilustrações que fazia eram um complemento para a parte escrita de sua obra”.

Como objeto de estudo, então, analisou-se o livro *O fantástico na Ilha de Santa Catarina* (2015), uma coletânea de 24 narrativas escritas e coletadas entre 1946 e 1975 por Franklin Cascaes, nas quais ele reproduz traços do inconsciente popular com relatos e diálogos travados entre falantes analfabetos ou semialfabetizados do século XX.

Sendo assim, o presente trabalho utiliza de uma adaptação deste resgate da tradição oral para uma linguagem mais contemporânea e lúdica em busca de instigar a leitura do folclore catarinense para as novas gerações. Do qual também será de interesse do mercado editorial de livros infantis, pelo fato de trazer informações sobre a composição e diagramação desses conteúdos a fim de resultar em um interesse dos jovens sobre a cultura local, estimulando-as visualmente com ilustrações sobre o tema no decorrer da leitura.

Como pergunta problema para o artigo, então, definiu-se: como o design editorial e a ilustração podem retratar as lendas catarinenses com base açoriana para o público infantojuvenil?

De forma que o objetivo geral é desenvolver um projeto gráfico-editorial destinado ao público infantojuvenil a partir de um conto de Franklin Cascaes. E os



específicos são: descrever o que design editorial pode agregar para a literatura; contextualizar como a cultura popular influenciou a literatura infantil; analisar qual conto do Franklin Cascaes se adapta à narrativa contemporânea de uma literatura infantojuvenil; e por fim, traduzir o conto para uma linguagem não verbal em um projeto gráfico-editorial para o público infantojuvenil.

Para tanto, seguiu-se o método de pesquisa que utiliza da abordagem qualitativa, já que segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 70), “os dados coletados nessas pesquisas são descritivos, retratando o maior número possível de elementos existentes na realidade estudada”. Da mesma forma, em relação a sua natureza, a pesquisa classifica-se como aplicada, a qual “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos”, como explicam Prodanov e Freitas (2013, p. 51). Do ponto de vista de seus objetivos, a pesquisa é exploratória por proporcionar mais informações sobre o assunto a ser abordado por meio de um levantamento bibliográfico e experimental, permitindo, portanto, realizar-se a conexão entre o conhecimento adquirido e o projeto gráfico-editorial a ser produzido (PRODANOV; FREITAS, 2013).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 DESIGN EDITORIAL

O Design Editorial é uma das especialidades do design gráfico que corresponde à concepção, desenho e composição de um livro, jornal ou revista. Moraes (2008), cita que são as escolhas referentes ao projeto gráfico do livro, as quais abrangem sua forma, tamanho, cor, entre outras características que compõem como ele se apresenta para o leitor e para seus sentidos.

Desta forma, essa produção gráfica editorial também pode ser definida como uma série de etapas para criar um produto impresso que, segundo Lassala (2018), devem seguir uma estrutura de criação, pré-impressão, impressão e pós-impressão, com o objetivo de desenvolver um visual diferenciado para destacar o produto, além de comunicar de modo objetivo e eficiente seu conteúdo.



Historicamente, as primeiras formas deste processo de apresentação de conteúdo já existiam durante a concepção dos primeiros livros, quer eles fossem redigidos em argila, pedra, madeira ou papiro. Entretanto, segundo Haluch (2013), foi apenas a partir da metade do século XVIII, na Revolução Industrial, que funções como o editor, publicador e o impressor se separam, já que então começaram a surgir avanços tecnológicos na área editorial.

Um exemplo é a litografia, que Lassala (2018) explica como um processo que consiste em uma “impressão química”, baseada na repulsão da água com a gordura e inventada por Alois Senefelder, em 1796, que teve sua importância em “contribuir para a sofisticação gráfica de embalagens comerciais, anúncios e cartazes, devido à facilidade em imprimir várias cores e obter imagens com mais qualidade” (LASSALA, 2018, I. 290).

Da mesma forma, neste período também houve progressos nas pesquisas de tipografias, reproduções de ilustrações e, mais tarde, na inserção da fotografia. Elementos estes que auxiliaram a difundir os impressos, que passaram de uma elite intelectual para serem produzidos e distribuídos para um público mais amplo, contribuindo para que “os impressores e editores se empenham em melhorar a apresentação dos livros e buscar aperfeiçoamentos técnicos para produzir com maior rapidez e atender a uma demanda crescente” (BRAGANÇA, 2005, p. 231).

A demanda de uma população urbana com poder aquisitivo crescente incentivou a tecnologia, que por sua vez fomentou a produção em massa, abaixou os custos e aumentou a oferta. O design assumiu o importante papel de tornar os bens materiais desejáveis. Além disso, Samara (2007) afirma que a revolução francesa e a americana promoveram o avanço da igualdade social, do ensino público e da alfabetização, e ajudaram a ampliar o acesso a materiais impressos.

Já com o surgimento das tecnologias digitais, tais como a introdução de novos softwares e hardwares, ampliaram-se as possibilidades de articulação dos elementos gráficos, dando mais autonomia para os designers desempenharem suas funções dentro de um projeto editorial, além de possibilitar também o surgimento da leitura digital por meio dos *e-books* em seus diversos formatos.

Dadico (2011, p. 14), contudo, afirma que no Brasil, os meios impressos, em específico o livro, permanecem os veículos mais utilizados como suporte para



leitura, tendo em vista que “grande parte dos números³ relacionados à leitura no país começam e *terminam* no livro didático”.

Mesmo assim, ainda conforme Dadico (2011), o livro impresso enquanto objeto se torna importante para a experiência de leitura por gerar sensações táteis, olfativas, visuais e auditivas que servem como facilitadores, ajudando a criar um ambiente propício e atrativo para a leitura. Da mesma forma, Haslam (2007, p. 12) acrescenta que “o livro impresso tem sido um dos meios mais poderosos para a disseminação de ideias e mudou o curso do desenvolvimento intelectual, cultural e econômico da humanidade”.

2.2 ELEMENTOS GRÁFICOS

Segundo Haslam (2007), dentro deste processo de produção gráfica, a execução do layout de um livro envolve a tomada de decisões a respeito do posicionamento exato de todos os elementos por parte do designer. Dessa forma, os elementos que definem a forma da composição do livro, tais como a escolha do seu formato, a grade que determina suas divisões internas, as imagens e tipografia adequadas ao teor da obra, são considerados elementos gráficos e serão abordados neste tópico.

2.2.1 A estrutura do livro

Primeiramente, para a definição das proporções externas da página, os livros são geralmente projetados em três formatos que, como cita Haslam (2007, p.30), são: “retrato, formato cuja altura da página é maior que a largura; paisagem, formato cuja altura da página é menor que a largura; e quadrado”. Assim, as medidas específicas podem variar para que o formato projetado seja conveniente à leitura e manuseio, além de economicamente viável.

Já o grid, ou malha, possui papel importante no design editorial, já que segundo Haslam (2007), são linhas-guias que funcionam como um artifício para organizar a relação entre imagem e texto, proporcionando consistência ao livro,

³ Dados obtidos através da pesquisa Retratos da leitura no Brasil, realizada periodicamente pelo Instituto Pró-Livro.

tornando coerente toda a sua forma, de modo a atrair a atenção do leitor e facilitar a legibilidade do conteúdo.

Samara (2007) acrescenta também que há várias vantagens de trabalhar com um grid, como clareza, eficiência e identidade, além de que:

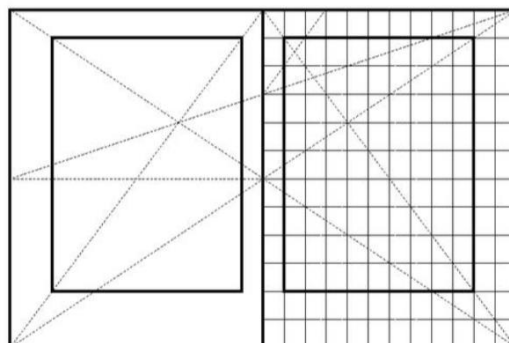
Cada problema de design é diferente e requer uma estrutura de grid que trate de suas especificidades. Existem vários tipos básicos de grid, e cada qual se destina, em princípio, a resolver determinados tipos de problemas. (SAMARA, 2007, p. 24).

Com isso, o primeiro passo para utilizá-los é avaliar qual tipo de estrutura será capaz de atender às necessidades específicas do projeto, já que, além das guias, os grids também podem possuir margens, colunas, módulos e zonas espaciais.

Desta forma, as margens configuram os espaços negativos, ou em branco, na página que cercam os textos e imagens, a fim de orientar o foco ou descansar os olhos. Samara (2007) também explica que as colunas são formadas por módulos individuais espaçados e alinhados verticalmente para criar divisões horizontais entre as margens; já as zonas espaciais são grupos de módulos que, juntos, formam campos distintos que podem receber uma função específica, como apresentar uma imagem.

De acordo com Peruyera (2019), um exemplo interessante de grid para livros de texto é o diagrama de Villard de Honnecourt (Fig. 1), o qual apresenta as margens internas menores que as externas, e as inferiores, maiores que as superiores, proporcionando uma continuidade visual para o texto sem que ele desapareça na espinha e dando espaço para que os dedos que seguram o livro não cubram o conteúdo.

Figura 1: Diagrama de Villard de Honnecourt



Fonte: Peruyera (2019), com base em Tschichold (1928).

Outro exemplo de grid para projetos que exigem um maior controle de ordem nos elementos gráficos seria o grid modular (Fig. 2) que, segundo Samara (2007, p. 28), “é, essencialmente, um grid de coluna com muitas guias horizontais que subdividem as colunas em faixas horizontais, criando uma matriz de células chamadas módulos” que, como mencionado anteriormente, definem campos de informação chamados de zonas espaciais.

Figura 2: Grid modular



Fonte: Samara (2007, p. 28)

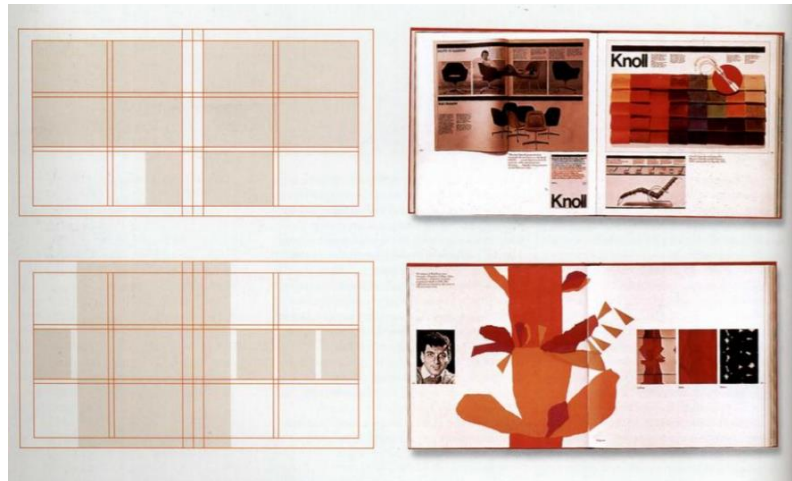
Embora seja uma estrutura regular, Samara (2007) contrapõe que é importante entender que o grid nunca pode prevalecer sobre a informação pois, as vezes, o conteúdo tem uma estrutura interna própria que nem sempre o grid consegue esclarecer; e que sua função é oferecer uma unidade geral para manter a atenção do leitor e evitar o cansaço visual, possibilitando, assim, que o mesmo seja adaptado para as particularidades de cada projeto de modo a facilitar o trabalho para o designer, e não o limitar.

Fotografias e ilustrações, por exemplo, são produzidas em muitos formatos diferentes e nem todos podem ser acomodados aos campos das grades. Haslam (2007, p. 69) acrescenta que, nesses casos, “uma vez que o formato e o tamanho do livro tenham sido decididos, as imagens serão desenhadas ou pintadas na proporção da página e o ilustrador ou designer trabalhará na composição dos elementos”.

Dessa forma, além de organizar as informações em sua estrutura, o grid funciona melhor se também criar um senso de unidade entre as páginas em uma

narrativa visual dinâmica, capaz de manter o interesse visual que enriquece a experiência de ler, conforme evidencia a Fig. 3, a seguir.

Figura 3: Variação do grid modular



Fonte: Samara (2007, p. 30).

Para isso, Samara (2007, p. 30) afirma que um esboço inicial que simule páginas duplas “[...] pode ajudar a ver onde está cada conteúdo, e qual conteúdo ou imagem ainda precisa ser trabalhado, e como cada página se comporta ao lado das outras”. Nesta etapa o designer pode testar variações de layout no grid e ver o que se adequa melhor ao ritmo do projeto.

2.2.1 Tipografia

Conforme Justo (2017, l.140), “tipografia é o nome dado ao ofício de organizar visualmente a linguagem escrita”, envolvendo a escolha dos tipos que serão utilizados, de acordo com as características que compõem a família tipográfica e a composição das letras de um texto.

Como já mencionado, desde o princípio, a escrita tem papel primordial na divulgação de informações. Por essa razão, o texto continua sendo de extrema importância para os projetos de diagramação. Assim, é fundamental que a tipografia escolhida para o texto seja considerada de acordo com sua funcionalidade e legibilidade, dependendo sempre do teor da obra e do leitor.

Portanto, com o layout do projeto definido, o tamanho do tipo na mancha, ou seja, na área ocupada por blocos de texto, é de extrema importância. Samara



(2007, p. 26) também afirma que “a escolha do tamanho do tipo e seu espaçamento permite que o designer aumente o interesse visual, tratando o conteúdo secundário de maneira a criar um contraste, ainda que sutil”.

Dessa forma, as considerações de como dispor a tipografia na página dentro de uma estrutura de grid fazem o designer a examinar como o texto será alinhado e de que maneira os espaços verticais e horizontais serão usados. Samara (2007) acrescenta que pequenas alterações no peso, na ênfase ou no alinhamento criam enormes diferenças na hierarquia geral da página.

Conforme Haluch (2013), na parte textual o designer deve estabelecer um padrão único que se mantenha durante toda a extensão do que se denomina corpo de texto. Este corpo de texto pode ser dividido em volumes, partes ou livros, e em pequenas seções – os capítulos e subcapítulos.

Para isso, Justo (2017) afirma que o desenho de cada letra dentro de um alfabeto deve possuir semelhanças para que juntas possam ter uma mesma identidade visual, mas que ainda sejam distintas entre si para evitar confusão. Deste modo, a legibilidade da narrativa se torna melhor, podendo ser auxiliada ainda por parágrafos regulares, margens suficientes e espaços entre as linhas e as letras.

Ou seja, a legibilidade está relacionada à facilidade de leitura e já a leiturabilidade está associada ao conforto que se experimenta durante a leitura. Neste caso, uma tipografia pode ser legível, mas ainda ter sua leitura cansativa, portanto é dever do designer considerar estes dois pontos ao elaborar um projeto.

O livro infantil, entretanto, requer mais cuidados para ser elaborado que os demais, já que os primeiros contatos entre a escrita e a criança devem ser feitos em boas circunstâncias, objetivando instigar o gosto pela leitura e aprendizagem infantil.

Neste contexto, Gonçalves (2009) menciona que se opta, na maior parte dos casos, por fontes em corpos grandes para que os caracteres sejam fáceis de reconhecer porque, frequentemente, o volume de texto a compor é reduzido, permitindo a distribuição do texto espaçadamente ao longo das páginas, intercalando ou acompanhando as imagens, respeitando o contexto semântico de cada bloco.



Em relação à tipografia voltada para as crianças, Lourenço (2011, p. 91) explica que “é importante ressaltar que existem caracteres especiais, criados especialmente para melhorar a legibilidade dos textos infantis, e que são chamados de caracteres infantis”.

Estes caracteres, de acordo com Walker (2005), são utilizados para descrever as letras projetadas de acordo com as necessidades percebidas nas crianças. Algumas vezes as letras são redesenhadas para parecer com o manuscrito, e outras são especificamente desenhadas para ser distinguidas das letras similares, como é o caso do a, g e o.

Em relação ao comprimento da linha, Willberg e Forssman (2007) recomendam que ela deva ser percebida em um único olhar, com cerca de 50 toques por linha, e que a quebra de linha deve ocorrer de acordo com o sentido das frases ou a cada acontecimento.

Para que as palavras sejam captadas sem equívocos pelas crianças, Willberg e Forssman (2007), também sugerem que as palavras devem estar bem espaçadas, sendo assim, os espaços entre as palavras devem ser maiores do que na tipografia normal. Já o espaço entre as linhas, também conforme os autores (2007), deve ser maior que o espaço entre as palavras, grande o suficiente para haver uma diferenciação de uma linha a outra.

A preocupação do designer deve ir além da parte estética, ou seja, deve também se preocupar com a funcionalidade do texto, neste caso, tanto a relação subjetiva (psicológica) do texto quanto à parte da legibilidade. É importante destacar que por mais belo que a página final esteja é necessário que haja uma compreensão pela criança do que está escrito.

2.2.2 Ilustrações

Outro elemento gráfico utilizado nas produções editoriais é a ilustração, que pode ter a função de narrar e descrever, criar questionamentos ou até de ornar o livro. Gili (2014) ainda complementa que além de explicar ou decorar um texto escrito, a ilustração atua também de modo a sintetizar, acrescentar, explicar,



interpretar ou complementar o conteúdo desse texto, sendo essencial para a construção da narrativa, de acordo com sua montagem nas páginas do livro.

Para Nikolajeva e Scott (2011), palavras e ilustrações atuam de maneira distinta na linguagem e em nossa percepção, porém se unem em suas potencialidades no espaço do livro. Segundo as autoras (2011), palavras são simbólicas e sua função é, principalmente, narrar, já as ilustrações agem de forma contrária porque são icônicas e servem para descrever ou representar. Quando combinadas em uma narrativa, as palavras impulsionam o leitor a avançar enquanto as ilustrações representam detalhes do texto e seus significados que demandam uma leitura mais lenta.

Semelhantemente, Linden (2011) acrescenta que:

Considerar que o livro ilustrado consiste, antes de mais nada, em uma combinação de textos e imagens não basta, contudo, para caracterizá-lo. [...] O livro ilustrado não é apenas texto e imagem, é texto e imagem no espaço desse estranho objeto que é o livro. A disposição das mensagens no suporte, o encadeamento do texto e das imagens, sua diagramação, sua localização também fazem sentido (LINDEN, 2011, p. 86).

Ou seja, o ilustrador de livros trabalha com a criação de imagens que possam ser compreendidas juntamente com a narrativa. Texto e ilustração podem se opor ou se complementar diante da escolha de diagramação do designer, de forma captar a atenção para o conteúdo e provocar a curiosidade do leitor, além de apenas desempenhar sua função de anunciar o conteúdo.

Desta forma, são os chamados livros ilustrados aqueles cuja especificidade “reside, principalmente, na relação muito próxima estabelecida entre texto e imagem” (RAMOS, 2010, p. 29). Para esse tipo de livro, aumenta a necessidade de maior cuidado do designer ao fazer a imagem acompanhar o texto para que a mensagem visual reforce a mensagem verbal.

Ademais, Farbiarz (2008), comenta que é preciso que o escritor, designer e ilustrador do livro ilustrado tenham em mente a sensibilidade de seu público, além do contexto em que se insere a obra literária, já que esta pertence a determinado espaço geográfico, cultura e época.

Em relação ao papel do ilustrador, Lins (2002) aponta que há alguns anos, o ilustrador brasileiro era contratado apenas para a elaboração das ilustrações, e que com a profissionalização do mercado, ele passou a ocupar duas



funções: ilustrador e projetista gráfico; conseguindo um controle maior no resultado, no qual os elementos visuais devem trabalhar em conjunto, a favor do livro.

Outro fator que pode ser encontrado no design da ilustração dos livros ilustrados contemporâneos são os diferentes usos de técnicas de produção de imagem. Para Paiva (2010, p. 80) é importante ressaltar “como o processo de trabalho do ilustrador hibridiza-se com ferramentas manuais e digitais”.

Esse conjunto de técnicas e estilos leva a resultados distintos, que, além de aumentar a variedade de livros presentes no mercado, oferece ao ilustrador um leque de opções para trabalhar, como afirma Lins (2003). “O resultado é uma mistura de técnicas que acrescentam dinamismo à produção e que vai dando uma cara bastante peculiar ao livro infanto-juvenil” (LINS, 2003, p. 51).

Deste modo, para expressar-se visualmente é preciso não apenas conhecimentos dos elementos do design, mas também domínio sobre as ferramentas de trabalho, seja o desenho, colagem, fotografia, gravura ou a computação gráfica. Cada uma dessas técnicas irá, de seu modo, compor a imagem ilustrativa. Dependendo da finalidade e do estilo gráfico da ilustração, por exemplo, a cor pode ser um elemento atrativo, comunicativo e que desperta a emoção por meio da combinação entre os tons, contraste e mistura de cores.

Paiva (2012) também acrescenta que essa demanda de mais atenção aos detalhes visuais irá refletir no projeto gráfico, o que faz ainda mais necessário o uso de uma metodologia para que todos os envolvidos se organizem. Semelhantemente, Lins (2002, p. 11) complementa que “o livro infantojuvenil, como qualquer produto industrial, necessita de pesquisa, levantamento de dados, conhecimento técnico, projeto, metodologia e marketing”.

2.3 LITERATURA INFANTOJUVENIL

Para Cunha (1989), a história da Literatura Infantil começa no início do século XVIII, quando a criança passa a ser vista como um ser diferenciado do adulto, demandando uma educação voltada para sua faixa etária. Este período, pós-Revolução Industrial, foi fundamental para a configuração do livro ilustrado mais próximo do que conhecemos hoje, já que o surgimento dessa categoria sinalizou a



importante mudança social na “visão tradicional da criança como um adulto pequeno” para a compreensão desta como indivíduo “possuidor de particularidades e necessidades inerentes à sua fase de vida” (OLIVEIRA, 2008, p. 15).

Nesse momento, buscou-se uma literatura adequada à infância e à juventude, o que determinou a necessidade da adaptação de clássicos, do folclore e das histórias antes contadas a adultos e crianças sem distinção.

Com isso, grandes escritores deste gênero foram o francês Charles Perrault, que editou as narrativas folclóricas contadas pelos camponeses nos primeiros contos de fada e, posteriormente, a partir do século XIX na Alemanha, os irmãos Grimm, que entraram para a história como folcloristas e por suas coletâneas de contos infantis.

Antes desse período, não se escrevia uma literatura para crianças, justamente porque não havia um conceito de infância. Todos esses escritores recolheram histórias com o intuito de registrar e preservar a memória cultural dos seus países e foi assim que essas histórias de natureza oral, que sobrevivem e se disseminam por meio da memória coletiva, passaram a ser consideradas constituintes de uma Literatura Infantil e Juvenil.

Além disso, Gonçalves (2009) também acrescenta que durante o século XIX, em que a escola pública acontece, as primeiras edições de literatura pedagógica para crianças também começam a surgir. Desde os manuais escolares à literatura infantojuvenil, o projeto editorial dos livros encontra um novo mercado e adapta-se a este público, utilizando das ilustrações nos livros como representação gráfica para atrair mais atenção.

Com esse aumento no número de produções e exportações da literatura infantil na Europa, as obras traduzidas começam a chegar no Brasil e é somente no século XX é que surge no Brasil uma literatura infantil que pode ser denominada de brasileira.

No entanto, a população brasileira da época, em sua maioria, não dominava a escrita, o que favoreceu a circulação em massa de uma literatura oral, principalmente, entre as crianças. Deste modo, universo popular, sobretudo, os contos populares sobreviveram ao longo dos séculos pela divulgação de boca a ouvido, transmitidos, principalmente, por menestréis e contadores de histórias.



Souza e Silva (2017) citam que essa literatura, que visava a transmissão das crenças e da cultura transmitida de geração em geração por meio de narrativas orais, foi motivo de alguns escritores começarem a pesquisar caminhos menos dependentes da literatura de tradição europeia e passaram a privilegiar, também, o que estava enraizado em nossa história.

Nos dias atuais, a literatura para crianças abrange diferentes tipos de contos, entre os tradicionais (como os conto de fadas) que adquirem dimensões imaginárias e simbólicas e os contos modernos (narrativas originais), cujos autores são contemporâneos e abordam situações do cotidiano, bem como temas sociais, éticos e religiosos (FARIA, 2006).

Assim, a oferta de bons livros em conformidade com a faixa etária do leitor é fundamental para que a obra atinja seu objetivo formativo, além de provocar a emoção, o entretenimento, a fantasia, a identificação e o interesse do público jovem. Para Dadico (2011, p. 28), “além do seu uso informativo ou como entretenimento, o livro mantém-se como instrumento fundamental para a formação do sujeito que lê”.

Similarmente, Corso (2006, p. 21) comenta que “a paixão pela fantasia começa muito cedo, não existe infância sem ela, e a fantasia se alimenta da ficção, portanto não existe infância sem ficção”. Para uma criança, esse mundo imaginário vai gerando uma necessidade de ler mais à medida que se envolve com as emoções provocadas pelos enredos. Assim, de forma prazerosa, a criança vai ampliando o seu vocabulário e desenvolvendo o senso crítico.

Além disso, o livro literário se trata de um fator importante para a criatividade, socialização e expressão das ideias pelas crianças conforme elas crescem. Lins (2002) sugere que se pode dividir em categorias o estilo do livro infantil: para as crianças pequenas que, em geral, têm muitas cores, são maiores, com muitas ilustrações e pouca massa de texto; e para quando são mais velhas, onde aumenta-se a quantidade de texto e diminuem-se as ilustrações, se assemelhando, cada vez mais, aos livros para adultos com formato retangular vertical.

Portanto, o design destes projetos editoriais tem um aspecto fundamental para sua seleção pelo leitor, especialmente direcionados ao público estudantil e ao



infantojuvenil, já que podem ter repercussão direta no gosto pelos livros e pela leitura no âmbito escolar.

2.3 CULTURA POPULAR E FOLCLORE

Os conceitos de cultura e folclore são amplamente discutidos em diversas áreas e possuem definições complexas e diferentes entre si. A expressão *cultura popular*, no entanto, segundo Ayala e Ayala (2008, p. 9), “sinônimo de *cultura do povo*, permite visualizar mais facilmente um aspecto que nos interessa ressaltar: o de ser uma prática própria dos grupos subalternos da sociedade”.

Já quanto ao folclore, Azevedo (2001, p. 1) define como “um conjunto de crenças coletivas sem doutrinas e de práticas coletivas sem teoria” que buscam também “interpretar e domar as forças da natureza, mas o faz a partir, principalmente, da visão analógica e intuitiva, da aproximação afetiva, corporal e subjetiva da realidade”.

Dessa forma, um exemplo seriam as narrativas orais, que eram muito transformadas quando contadas em diferentes lugares da Europa, de forma que se modificavam incorporando características, interesses e crenças de cada país. Isso permitiu que fossem criadas inúmeras versões de uma mesma história, ganhando elementos de acordo com aspectos sociais e culturais das regiões onde eram contadas, de modo a se tornarem interessantes para públicos específicos.

Esses contos populares, reforça Azevedo (2007), são provindos de culturas orais que não contavam com recursos para fixar informações e que, por conta disto, de narrador em narrador através dos séculos, sofreram vários tipos de modificações.

Azevedo (2007, p. 5) ainda cita que “mesmo em versões contemporâneas feitas por escrito, o conto popular continua marcado pela narrativa oral, pois tende a manter certas características do discurso falado” e que:

Os contos populares, independentemente de rótulos como “cultura popular”, “folclore” e outros, podem ser considerados uma excelente introdução à literatura pois nada mais fazem do que trazer ao leitor, de forma acessível e compartilhável, enredos, imagens e temas recorrentes na ficção e na poesia (AZEVEDO, 2007, p. 8).



Ou seja, esses contos escritos com um linguajar mais simples, abordando vivências cotidianas e seres fantasiosos, se tornam ótimas opções para primeiras leituras. Zilberman (2014, p. 40), ainda acrescenta que “[o] folclore foi, desde o começo da literatura infantil brasileira, um dos tesouros de que os escritores se socorreram, quando queriam produzir textos capazes de atrair o novo público”.

Com o desenvolvimento da produção editorial voltada para a infância, autores nacionais também se interessaram por desenvolverem seus textos pela perspectiva folclórica, adotando personagens similares, como as bruxas e outros seres mágicos, para discutir temas da contemporaneidade (ZILBERMAN, 2014).

Um destes autores bem conhecido, por exemplo, foi Monteiro Lobato (1882-1948) que se utilizava do folclore para construir textos que valorizassem as diferentes modalidades de representações literárias populares.

Além dele, em um teor regional catarinense, outro grande nome foi Franklin Cascaes (1908-1983) que, conforme Liz (2016, p. 80), “transformava as maldades e singularidades de seu cotidiano em objetos, seres e histórias fantasiosas”.

Entre os contos que escrevia, os mais frequentes eram aqueles que provocavam comoções e arrepios. Estes, também segundo Liz (2016, p. 99), eram “consequência da falta de explicações para acontecimentos do cotidiano, como falta de sorte no mar, as doenças, assombrações”. Vieira (2020, l. 18) explica que isso se deu porque “as crenças, os mitos, os misticismos trazidos pelos açorianos [...] estimularam a imaginação popular, despertando medos e receios, enfrentados com orações e muita fé”.

Dessa forma, parte da motivação de Cascaes vinha da vontade de guardar e registrar essas manifestações culturais que, em sua visão, estavam se perdendo em detrimento da modernização de Santa Catarina (LIZ, 2016).

Para isso, Furlan (2015, p. 9) cita que “por sete décadas, ele observou e registrou os traços culturais (sociais, linguísticos, religiosos, fantasmagóricos, míticos...) da sociedade do seu ambiente social”.

Com suas pesquisas nas localidades do interior da ilha de Santa Catarina, em bairros tradicionais de colonização açoriana, ele participava do cotidiano dessas



comunidades e transformava os relatos em suas obras, esculturas, textos e desenhos, representando a cultura local e as pessoas que ali viviam.

Após a finalização de suas obras, outro fator importante para Cascaes era sempre retornar a essas localidades para fazer suas primeiras exposições junto às comunidades que contribuíram para dar um *feedback* sobre as entrevistas concedidas e essa troca de informações que recebia.

Em suas palavras, Cascaes explica sobre a importância de seu trabalho:

Acho meu trabalho muito importante porque é preciso conhecer para amar. E uma nação que não conhece a raiz de sua história, está muito aquém daquilo que ela devia ter como sua cultura. Meu trabalho é tudo isso: a cultura dos povoadores do litoral de Santa Catarina e dos nossos antepassados (CASCAES, 1981, p.28-29).

Assim, percebe-se como as memórias e os contos populares ainda inspiram e são motivos para novas pesquisas e criações ficcionais, principalmente, quando dirigidas ao público mais jovem, que, à medida que os autores e leitores vão compartilhando desse folclore, ele vai se renovando e se reafirmando como instrumento cultural.

3 PROJETUAÇÃO

Um ponto importante para o desenvolvimento de um livro infantil, segundo Lins (2002), é a realização de uma pesquisa para levantar dados e ter conhecimento técnico, assim como seguir um método que envolve planejamento, coleta de dados, análise e síntese, de forma a organizar as informações e criar etapas que ajudarão o designer em seu processo projetual, enquanto auxiliam o pensamento criativo.

À vista disso, para o desenvolvimento desse projeto foi utilizado como base o método de Löbach (LÖBACH, 2001), e como complemento, o método de Guto Lins para o projeto gráfico do livro infantil, proposto em 'Livro infantil?' (LINS, 2002).

O método de Löbach (2001) apresenta um conjunto de processos de design que pretendem se encaixar na resolução dos mais diversos projetos de produto, apresentando etapas contínuas necessárias à solução de um problema. Por essa característica generalista, focada no desenvolvimento de um produto, é uma

metodologia adequada para o desenvolvimento deste trabalho, pois permite adaptações para atender às necessidades específicas do projeto.

Dessa forma, como define Löbach (2001), esse método pode ser dividido em quatro fases: preparação, geração, avaliação e realização, apresentadas na fig. 4 abaixo, nas quais ele dá igual importância ao produto conceitual, tal como o criativo e o final, deixando margem para um 'conserto' antes da finalização.

Figura 4: Etapas do método de Löbach

<i>Processo Criativo</i>	<i>Processo de solução do problema</i>
1. FASE DE PREPARAÇÃO	Análise do problema; Conhecimento do problema; Coleta de informações; Análise das informações; Definição do problema.
2. FASE DE GERAÇÃO	Alternativas do problema; Escolha dos métodos de solucionar problemas; Produção de ideias; Geração de alternativas.
3. FASE DE AVALIAÇÃO	Avaliação das alternativas do problema; Exame das alternativas; Processo de seleção; Processo de avaliação.
4. FASE DE REALIZAÇÃO	Realização da solução do problema; Configuração de detalhes; Desenvolvimento de modelos; Documentação; Nova avaliação da solução.

Fonte: Adaptado de Lobach (2001, p. 142)

Já o método proposto por Lins (2002) foi analisado por Panizza (2004, p.145), em sua dissertação de mestrado, sendo considerado bastante direto, claro e profissional, focado especificamente em editoração de livros infantis. Em síntese, a autora esquematizou as etapas propostas por Lins como um método de cinco etapas: leitura descompromissada, leitura direcionada, planificação do livro, modelo e pré-impressão/ impressão (Fig. 5).

Deste modo, Lins (2002) afirma que, independente do texto trabalhado, a maneira de proceder é basicamente a mesma, buscando sempre tornar os livros mais atraentes aos olhos das crianças.

Figura 5: Etapas do método de Lins

<i>Processo Criativo</i>	<i>Processo de solução do problema</i>
1. LEITURA DESCOMPROMISSADA	Ler o texto de forma subjetiva; Conceituação objetiva da imagem do livro.
2. LEITURA DIRECIONADA	Análise do texto; Relação com possíveis imagens.
3. PLANIFICAÇÃO	Disposição dos textos e ilustrações de acordo com os elementos técnicos do livro.
4. MODELO	Refinamento de alterações; Desenvolvimento do projeto .
5. PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO	Fechamento de documentos; Envio para impressão.

Fonte: Adaptado de Panizza (2004 p. 146)

Para atender aos objetivos específicos do projeto, ambos métodos foram combinados e adaptados a 4 etapas (Fig. 6): I. Preparação, II. Concepção, III. Geração e IV. Elaboração, a serem descritos juntamente com o desenvolvimento do projeto a seguir.

Figura 6: Etapas do método adaptado

<i>Processo Criativo</i>	<i>Processo de solução do problema</i>
1. FASE DE PREPARAÇÃO	Leitura subjetiva; Coleta de informações; Levantamento bibliográfico.
2. FASE DE CONCEPÇÃO	Leitura direcionada; Análise dos dados; Definição dos elementos estéticos.
3. FASE DE GERAÇÃO	Produção de alternativas; Storyboard; Desenvolvimento de esboços; definição de elementos textuais.
4. FASE DE ELABORAÇÃO	Desenvolvimento das ilustrações; Realização da editoração; Configuração de detalhes; Finalização.

Fonte: da autora (2021)



I. Preparação: esta primeira etapa corresponde à fase de Preparação, de Löbach, e Leitura Descompromissada, de Lins. Neste momento, a leitura do texto deve ser encarada de maneira subjetiva de forma a assimilar as características gerais da narrativa, para que estas informações colaborem com o direcionamento da coleta de informações.

Posteriormente, através de um levantamento de dados, deve-se compreender o universo em que o problema se encontra e como seus componentes se inserem, bem como o público-alvo do projeto.

Para esta pesquisa, o objeto de estudo foi o livro *O fantástico na Ilha de Santa Catarina* (2015), que constitui uma coletânea de 24 narrativas escritas pelo pesquisador, folclorista, escritor e gravurista catarinense Franklin Joaquim Cascaes (1908-1983), nas quais ele reproduz traços do inconsciente popular “relatando casos dramáticos de crenças em boitatás, lobisomens, negrinho do pastoreio e saci-pererê, mas sobretudo em bruxas, a cujos malefícios os grupos sociais incultos de muitas gerações debitaram a agressividade de fenômenos naturais” (FURLAN, 2005, p. 10).

Segundo Furlan (2005), as narrativas abordadas na coletânea mostram que Cascaes foi um observador cuidadoso com a cultura popular local, tratando-a com criatividade em textos portadores de traços sociológicos, linguísticos e literários capazes de cativar o leitor, sendo assim um pioneiro nesse gênero, alcançando sucesso, como evidencia o significativo número de edições de suas obras.

Dessa forma, com a primeira leitura descompromissada dos contos, procurou-se um que possuísse referências visuais descritas que poderiam ser adaptadas e ilustradas na proposta de um projeto gráfico-editorial para o público infanto-juvenil. Já a escolha deste público se deu pelo cunho mais “assustador” que algumas narrativas possuem, sendo originalmente contadas por adultos e, também, pela complexidade e quantidade média de texto que poderia cansar um leitor iniciante.

Por isso, a narrativa que será utilizada no desenvolvimento do projeto é a ‘Orquestra Selenita Bruxólica’ (1970), que apresenta elementos e personagens distintos e conta a história de um pescador ilhéu, conhecido como Geraldo sem Medo, e o que ele viveu e assistiu em uma noite na Praia da Joaquina, localizada em Florianópolis.



Neste conto nota-se a perspectiva do personagem açoriano-catarinense da época em relação ao rápido desenvolvimento da tecnologia (que Cascaes também criticava, ao temer perder as manifestações culturais populares), neste caso com o foco nas viagens espaciais, que até então eram atribuídas como eventos mágicos vividos apenas por deuses mitológicos e seres fantásticos.

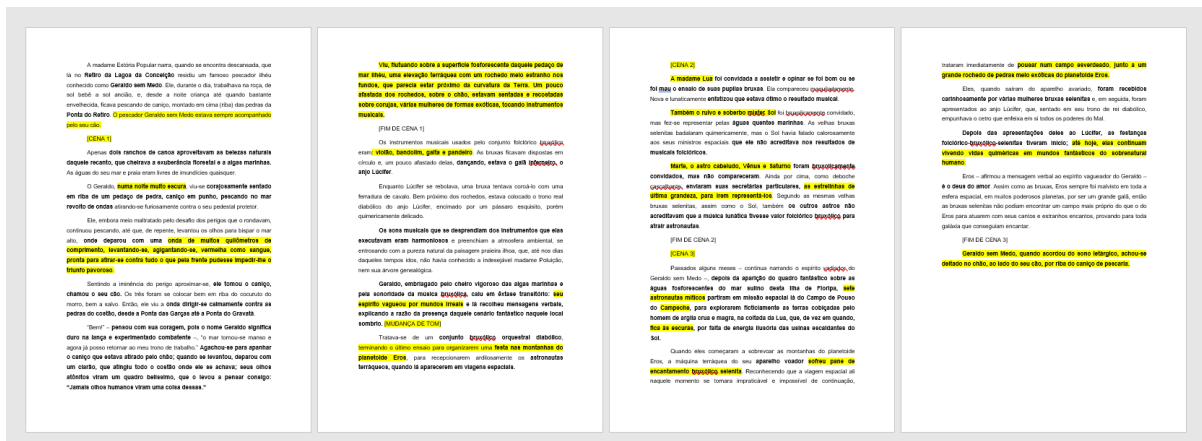
Embora Cascaes (2015, p. 90) mencione na introdução do conto que a história se passa “em anos bem afastados das excursões e viagens aeroespaciais humanas”, historicamente tem-se que o primeiro pouso do homem na lua foi no ano anterior a publicação da narrativa, em 1969, com a nave Apollo 11, o que serve de base para entender uma possível inspiração do autor para esta obra.

Posteriormente à escolha do conto, para a compreensão dos elementos a serem abordados no projeto, realizou-se um levantamento bibliográfico sobre a história do mercado editorial, das estruturas que compõe um livro, da história dos livros infanto-juvenis, bem como a influência dos contos populares para o folclore, como já mencionado no capítulo de fundamentação teórica.

Em sequência, realizou-se a segunda etapa do método: **II. Concepção.**

Nesta etapa, baseada na leitura direcionada de Lins, é feita a análise de dados das informações coletadas na etapa anterior, na qual é ponderado o conceito que guiará as próximas etapas do projeto. Além disso, é realizada uma leitura mais atenta ao texto do livro, na qual é feito “o recorte” das informações importantes da narrativa e identificados os trechos que podem ser convertidos em ilustrações, como mostra a Fig. 7 abaixo.

Figura 7: Leitura direcionada do texto

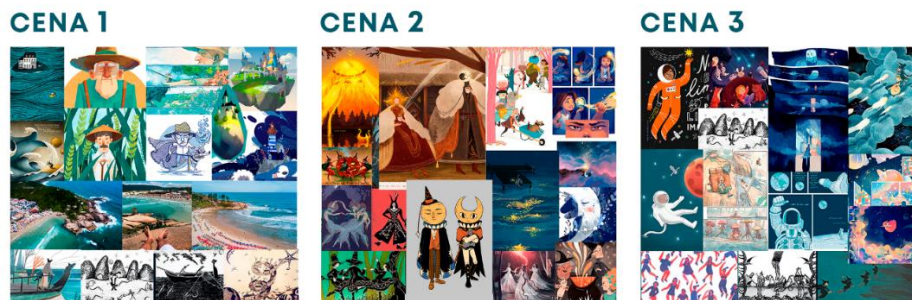


Fonte: da autora (2021)

Após esta análise, para o desenvolvimento das ilustrações, é fundamental realizar estudos de referências, podendo-se utilizar de diferentes ferramentas como um painel semântico, que pode ser utilizado como apoio na geração de ideias e pode ser composto de imagens, amostra de cores, formas, texturas ou qualquer material visual que esteja relacionado com o projeto.

Nesse caso, a partir das frases grifadas na leitura direcionada, elaborou-se três painéis visuais distintos, conforme Fig. 8, com imagens que se relacionavam a cada cena principal da narrativa, de forma a facilitar a visualização para o desenvolvimento dos desenhos posteriormente. Nelas, apresentam-se os personagens, locais e emoções descritas no texto.

Figura 8: Painéis semânticos



Fonte: da autora (2021)

A partir dos painéis elaborados, utilizando o site Adobe Colors, extraiu-se uma paleta de cores (Fig. 9) compostas de tons de azul, característico em cenas que se passam a noite, como é o caso do conto abordado; e tons de vermelho e amarelo que servem como cores complementares, criando mais contraste e harmonia para os demais elementos.

Figura 9: Paleta de cores gerada



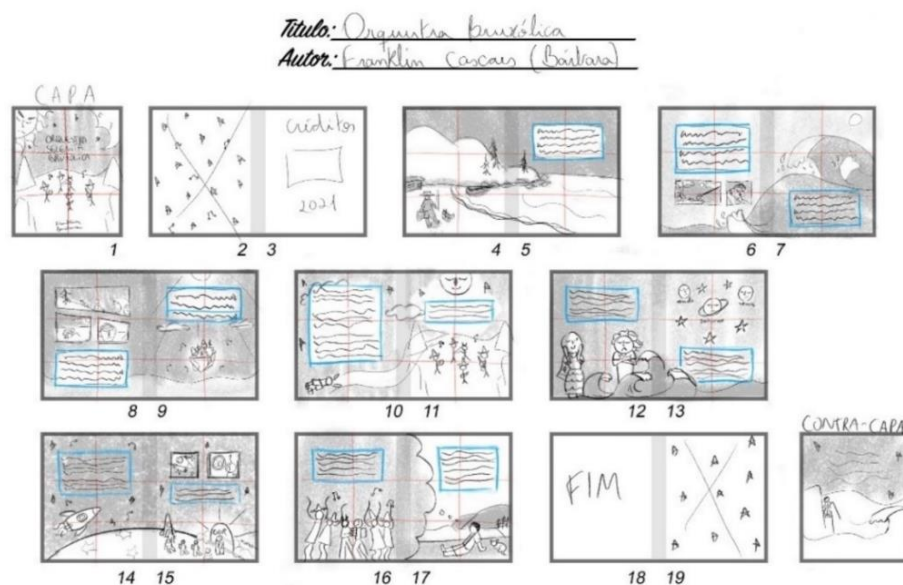
Fonte: da autora (2021)

Em sequência, com essas informações definidas, partiu-se para a terceira fase do método: **III. Geração**. Nesta etapa, uniu-se as fases de Planificação, de Lins (2002), e Geração, de Löbach (2001), na qual se produz as alternativas de protótipos com mais detalhes para o projeto editorial-gráfico, além da definição de características do texto e de uma linguagem visual condizente com o público-alvo.

Para isso, conforme cita Panizza (2004, p. 145), “de posse de dados técnicos do livro como número de páginas, formato, cores etc., o designer gráfico monta um *storyboard* já posicionando as páginas-duplas na ordem de leitura”. Ou seja, é neste momento que se realiza o planejamento visual do projeto em uma sequência de desenhos, quadro a quadro, com o esboço das cenas já encaixadas com os parágrafos de texto para definir o que merecem destaque.

Para o conto, portanto, elaborou-se um *storyboard*, representado na figura 10, simulando a localização do texto e das imagens nas páginas, destacando os pontos mais importantes da história que já haviam sido definidos na etapa de leitura anterior.

Figura 10: *Storyboard*



Fonte: da autora (2021)

Neste momento, procurou-se utilizar de composições mais dinâmicas, em uma estrutura assimétrica, alternando a ordem das caixas de texto e dos elementos ilustrados a cada página-dupla, buscando facilitar a leitura criando mais espaço em branco onde os olhos podem descansar e tornando o conteúdo mais atrativo.

A fim disso, já na base das páginas foram marcados os seis módulos do grid, divididos em duas colunas, já que “aqui o designer pode testar variações de layout no grid e ver o resultado em termos de cadência - o ritmo do projeto” (SAMARA, 2007, p. 30). Com essa flexibilidade de variação, o grid modular permite acomodar os diferentes elementos e ainda manter as margens que conferem unidade à informação.

Similarmente, Samara (2007, p. 26) acrescenta que “deve-se criar conforto, estímulo e interesse visual para manter a atenção do leitor e evitar o cansaço visual numa longa sessão de leitura”. Uma maneira de fazer isso, ainda conforme a autora, é ajustar as proporções da margem, sendo que em páginas duplas, a margem interna do livro precisa de uma largura suficiente para impedir que o desapareça na espinha.

Com os esboços das páginas definidos, partiu-se para a construção dos principais personagens retratados no conto, sendo eles o pescador Geraldo, a Lua, o Sol, as estrelinhas, Marte, Vênus, Saturno, as bruxas e por fim, o anjo Lúcifer.

Para a caracterização dos personagens, usou-se de referências visuais das vestimentas de esculturas de cerâmica produzidas por Cascaes, como ilustra a figura abaixo, além da personalidade de cada um descritas na narrativa. Para o sol e a lua, por terem mais importância na narrativa, se optou por roupas mais formais e que transmitissem nobreza; já para o pescador, se optou por roupas que remetesse mais ao pescador comum catarinense.

Figura 11: Sketch dos personagens



Fonte: da autora (2021)

Ainda nessa etapa, definiu-se também a tipografia a ser utilizada. Como comentado no levantamento bibliográfico, as crianças apresentam necessidades específicas que devem ser levadas em consideração nessa escolha. Walker (2005) aponta o uso dos caracteres infantis, já que estes são mais fáceis de ler, ou seja, apresentam uma melhor legibilidade nos textos.

Portanto, embora o público-alvo seja infanto-juvenil, foram consideradas tipografias com caracteres mais infantis e caligráficos por serem mais agradáveis para leitura, com diferenciação entre o O, A e G minúsculos, para não gerar confusão entre as letras, como também sugere Walker (2005).

Deste modo, a fonte escolhida é de Sassoon e Williams (2000), que buscaram avaliar a percepção de crianças em relação a desenhos tipográficos e espaçamentos diferentes, em seu estudo de 1993. A partir dos resultados de sua pesquisa, desenvolveram uma família tipográfica própria para esse grupo de leitores, chamada de Sassoon Primary, ilustrada na Fig. 12 a seguir.

Figura 12: Fonte escolhida — Sassoon Primary



Fonte Site dos desenvolvedores⁴ (2021)

Por fim, após a definição das características a serem utilizadas no projeto, a última etapa é a: **IV. Elaboração**. Nesta etapa uniu-se as fases de Modelo, do método de Lins (2002) e de Realização, do método de Löbach (2001). Este momento consiste na montagem da arte final, na qual se desenvolve as ilustrações que então são finalizadas e inseridas no projeto editorial juntamente com o texto do conto.

Para isso, inicialmente utilizou-se do programa Adobe Photoshop e dos esboços do *storyboard* e dos personagens para o desenvolvimento das ilustrações, as quais foram feitas com pincéis texturizados para remeter o processo de desenho

⁴ Disponível em: <<http://www.sassoonfont.co.uk/fonts/sample.html>> Acesso em: 07 de out. de 2021

manual de Cascaes, porém com características mais infantis referenciadas no painel de imagens e na paleta de cores escolhida, como observa-se na figura a seguir.

Figura 13: Ilustrações das páginas duplas



Fonte: da autora (2021)

Para criar uma narrativa visual mais atrativa e condizente com o conto abordado, o uso das cores se deu de forma gradativa. Começando com tons mais azulados, que compõem a praia e a noite, ao decorrer da história, conforme os elementos e eventos mágicos vão sendo descritos, a paleta de cores fica mais colorida, terminando novamente com azul em um fundo mais limpo quando o personagem acorda, voltando para a realidade.

Já para o design editorial da montagem do livro utilizou-se do programa Adobe InDesign, onde foram configurados o formato e tamanho das páginas, bem como os elementos como sangria, margem e grid, também de acordo com o que fora definido nas etapas anteriores.

Figura 14: Montagem no InDesign



Fonte: da autora (2021)

A fonte foi definida em tamanho 16pt, com entrelinhas de 19pt, sendo grandes o suficiente para leitores infanto-juvenis, que já são mais acostumados à leitura, para conseguirem compreender o texto. Também relacionado à legibilidade, procurou-se deixar as caixas de texto em fundos mais limpos e contrastantes às cores da tipografia.

Por fim, após a finalização de todas as páginas (Fig.15), preparou-se o arquivo do projeto para ser exportado e impresso. Além disso, para fins de melhor visualização, imagens do livro com o conto completo foram então publicadas no site Behance⁵.

Figura 15: Livro Final



Fonte: da autora (2021)

⁵ Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/132227047/BRUXAS-DE-CASCAES-PROJETO-GRAFICO-EDITORIAL>>



4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa foram levantados alguns fatores sobre o livro de literatura infantojuvenil, como seu surgimento, importância, e composição dentro do design editorial. Como abordado, este levantamento prévio ao início do projeto foi de fundamental importância para criar um embasamento teórico relacionado à leitura deste público. Deste modo, pôde-se perceber o quão é importante o livro no cotidiano da criança e como este auxilia no seu crescimento intelectual e social, podendo propiciar vários aspectos positivos para o seu desenvolvimento tanto dentro da escola quanto fora dela.

Além disso, no decorrer do levantamento bibliográfico, percebeu-se a necessidade da valorização da imagem como veículo de linguagem não verbal, que pode transmitir significados tanto quanto palavras e auxiliar o entendimento do texto, assim como a necessidade da valorização dos contos populares, já que além de serem boas introduções à literatura, ajudam destacar alguns elementos da cultura local catarinense.

Com isso, já foram abordados os objetivos específicos propostos para a pesquisa de descrever o que design editorial pode agregar para a literatura e contextualizar como a cultura popular influenciou a literatura infantil.

Assim, este projeto assumiu como pergunta: como o design editorial e a ilustração podem retratar as lendas catarinenses com base açoriana para o público infantojuvenil? Sendo respondida com a produção de um livro ilustrado, abordando o texto de forma adaptada com palavras menos rebuscadas para melhor compreensão dos leitores, alcançando assim o objetivo geral de desenvolver um projeto gráfico-editorial a partir de um conto de Franklin Cascaes.

Ademais, para o objetivo de analisar qual conto do Franklin Cascaes se adaptaria a este projeto, leu-se a coletânea de 24 narrativas do livro *O fantástico na Ilha de Santa Catarina* (2015), na qual houve certa dificuldade em encontrar um texto com tema mais atual que poderia ser de interesse do público-alvo, sem parecer muito assustador, já que geralmente as histórias eram narradas por adultos de comunidades pequenas que atribuíam às bruxas, dentre outras lendas, todo mal que acontecia com eles.



Desta forma, o conto escolhido satisfaz a necessidade da pesquisa por ter um tema mais fantasioso, no qual as bruxas, ainda que associadas ao anjo Lúcifer, são vistas apenas tocando instrumentos para atrair humanos astronautas. Outro ponto positivo foi ter também outros personagens como planetas, astros e estrelas, que também já são abordados em outros tipos de livros infantis, fazendo o jovem leitor não estranhar o contexto da história.

Em relação ao design editorial, esta pesquisa procurou auxiliar os possíveis designers gráficos que queiram abordar o livro ilustrado infantojuvenil, trazendo levantamentos bibliográficos de diagramação e tipografia, além do método adaptado que foi utilizado, considerando-se que houve uma certa dificuldade em encontrar um método único que auxiliasse e abordasse as especificidades deste projeto, podendo ser essa uma sugestão para novas pesquisas.

Por fim, acredita-se que este projeto foi cumprido com sucesso e o material criado nessa pesquisa poderá servir de auxílio na editoração de livros literários infantis e infantojuvenis, sendo importante ressaltar que não existem regras fixas para compor um bom projeto gráfico. Composições variam de acordo com as necessidades encontradas e de acordo com o público-alvo do livro em questão.

REFERÊNCIAS

AYALA, Marcos; AYALA, Maria Ignez Novais. **Cultura popular no Brasil**. 3ª ed. – São Paulo: Ática, 2008.

AZEVEDO, Ricardo. **Conto popular, literatura e formação de leitores**. 2007. Disponível em: <<http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Contos-populares.pdf>> Acesso em: 01 de set. 2021.

AZEVEDO, Ricardo. Elos entre a cultura popular e a literatura. Disponível em: <<http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Elos-entre-cultura-popular-e-literatura.pdf>> Acesso em: 01 de set. 2021.

BRAGANÇA, Anibal. **Sobre o editor: Notas para sua história**. Porto Alegre: Em Questão. 2005 Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/119/77>> Acesso em: 17 de maio de 2021.



CASCAES, Franklin. *Vida e arte e a colonização açoriana*. Entrevistas concedidas e textos organizados por Raimundo C. Caruso. Florianópolis: Editora da UFSC, 1981.

CASCAES, Franklin. **O fantástico na Ilha de Santa Catarina**. Vol 2. Florianópolis: Ed. UFSC, 2015.

CORSO, Diana; CORSO, Mário. **Fadas no Divã**, psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura infantil: teoria e práticas**. 9ª ed. São Paulo: Ática, 1989.

DADICO, Luciana. **Constelações do livro: fisiognomia e experiências de leitura**. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: < https://teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-05102011-103724/publico/dadico_do.pdf > Acesso em: 09 de set. de 2021.

FARBIARZ, Alexandre; et. al. Agentes mediadores da leitura e interação. In: FARBIARZ, Jackline Lima (orgs.). **Os lugares do design na leitura**. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2008.

FARIA, Maria Alice. **Como usar a leitura infantil na sala de aula**. 3ª ed. – São Paulo: Contexto, 2006.

FURLAN, Oswaldo Antônio. **Franklin Cascaes: O Fantástico na Ilha de Santa Catarina**. – Florianópolis: Ed. da UFSC, 2015.

GILI, Silvana. **Livros ilustrados: Textos e Imagens**. Dissertação (Pós-Graduação em Literatura) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 102 f., 2014. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/30405049.pdf>> Acesso em: 13 de maio de 2021.

HASLAM, Andrew. **O livro e o Designer II: Como criar e produzir livros**. Rosari, 2007.

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos**. Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.

JUSTO, Thiago Cesar Teixeira. **Diagramação: Fundamentos e técnicas**. São Paulo: SENAI-SP, 2017. E-book Kindle.



LASSALA, Gustavo. **Introdução à produção gráfica: conceitos fundamentais.** São Paulo: Editora Mackenzie, 2018. E-book Kindle.

LIZ, Pamella Amorim. **O homem das bruxas: memórias e apropriações de Franklin Cascaes.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. Niterói, 2016.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado.** Tradução Dorothee de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINS, Guto. **Livro Infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade.** São Paulo: Edições Rosari, 2002.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: Base para a configuração dos produtos industriais – 1. ed. –** São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers.** Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

MENEGAZZI, Douglas Luiz. **Design de Hotspots: Diretrizes para o design de interação de livros infantis para dispositivos de interação móvel.** Curitiba. 2020

MORAES, Odilon. **O projeto gráfico do livro infantil e juvenil.** In: OLIVEIRA, Ieda de (org). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador.** – São Paulo: DCL, 2008.

NIKOLAJEVA, Maria e SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: palavras e imagens.** Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

OLIVEIRA, Ieda. (Org). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador.** São Paulo: DCL, 2008.

OLIVEIRA, Rui de. **A Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens no Brasil.** The Art of Book Illustration for Children and Young People in Brazil. Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil. Serra, Elizabeth. Org. Rio de Janeiro: fnlij, 2013.



PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

PAIVA, Jorge. **O design da ilustração no livro ilustrado brasileiro contemporâneo**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2012.

PANIZZA, J. F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Dissertação (Mestrado em Relações Públicas, Propaganda e Turismo) — São Paulo: Universidade de São Paulo, 19 mar. 2004. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27148/tde-04082006-120606/publico/metodo-criatividade.pdf>> Acesso em: 19 de set. de 2021.

PERUYERA, Matias. **A estrutura do livro: processos de diagramação e editoração** [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes, 2019.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, Ana Margarida. **Literatura para a infância e ilustração: leituras em diálogo**. Porto: Tropelias & Companhia, 2010.

SAMARA, Timothy. **Grid - Construção e Desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SERRA, Elizabeth. **A Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens no Brasil**. The Art of Book Illustration for Children and Young People in Brazil. Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil. Org. Rio de Janeiro: fnlij, 2013.

SOUZA, Irany André Lima de; SILVA Ana Paula Serafim Marques da. **Diálogos entre cultura popular e literatura infantil contemporânea brasileira**. Paraíba: Editora Realize, 2017.

VIEIRA, Telmo Pedro. **Devoções e Crenças Luso-Açorianas**. [livro eletrônico]. Editora Appris, 2020.



WALKER, Sue. **The songs the letters sing**: typography and children's reading. Typographic design for children. National Centre for Language The University of Reading, 2005.

WILLBERG, Hans Peter. FORSSMAN, Friedrich. **Qual é o seu tipo**: Primeiros socorros em tipografia. Tradução: Hans Dürrich. São Paulo: Editora Rosary, 2007.