

**Faculdade de Artes Visuais - UFG**

CAIO JUNQUEIRA KONDO  
THIAGO AUGUSTO DE PAULA SOUZA

**MULTIVERSOS NARRATIVOS**

o design como contador de histórias

Goiânia

2017

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL – RI/UFG**

**Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso**

Autores: Caio Junqueira Kondo	
Thiago Augusto de Paula Souza	
E-mails: caio.jkondo@gmail.com	
psthiago28@gmail.com	
Os e-mails podem ser disponibilizados na página? <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
Título do trabalho: Multiversos Narrativos	
Palavras-chave: Design editorial; Narratologia; Tipografia	
Título em outra língua: Narrative Multiverses	
Palavras-chave em outra língua: Editorial design; Narratology; Typography	
Data da defesa: 30/11/2017	Curso: Bacharelado em Design Gráfico
Orientador: Wagner Bandeira da Silva	

**DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA**

O referido autor:

- a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.
- b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO**

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional - RI/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra?  Sim  Não

Permitir modificações em sua obra?


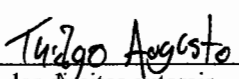
Sim

Sim, contando que outros compartilhem pela mesma licença.

Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Goiânia 06 de Dezembro de 2017.

   
Assinatura dos autores e/ou detentores dos direitos autorais

**Caio Junqueira Kondo**  
**Thiago Augusto de Paula Souza**

**MULTIVERSOS NARRATIVOS:  
o design como contador de histórias**

Trabalho de Conclusão de Curso, feito para o curso de Design Gráfico, na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira

Goiânia  
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do  
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

de Paula Souza, Thiago Augusto  
Multiversos Narrativos [manuscrito] : O design como contador de  
histórias / Thiago Augusto de Paula Souza, Caio Junqueira Kondo. -  
2017.  
72 f.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva; co-orientadora  
Dra. Rosane Costa Badan; co-orientador Dr. Wolney Fernandes de  
Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design  
Gráfico, Goiânia, 2017.

Bibliografia. Apêndice.  
Inclui lista de figuras.

1. Design Editorial. 2. Narratologia. 3. Tipografia. I. Junqueira  
Kondo, Caio . II. Bandeira da Silva, Wagner, orient. III. Costa Badan,  
Rosane, co-orient. IV. Título.

CDU 745/749

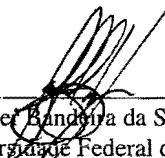
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
BACHARELADO EM DESIGN  
GRÁFICO**


**CAIO JUNQUEIRA KONDO  
THIAGO AUGUSTO DE PAULA  
SOUZA**

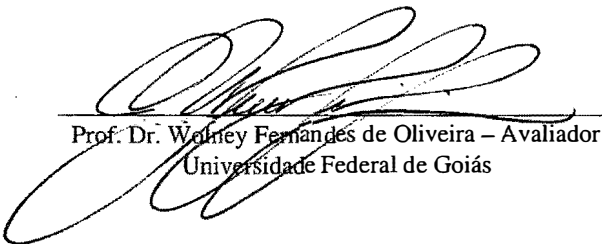
**MULTIVERSOS NARRATIVOS:  
o design como contador de histórias**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

**Defendido e aprovado publicamente em 30 de Novembro de 2017, pelos seguintes membros da banca:**

  
Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva – Orientador  
Universidade Federal de Goiás

  
Profa. Dr. Rosane Costa Badan – Avaliadora  
Universidade Federal de Goiás

  
Prof. Dr. Wolney Fernandes de Oliveira – Avaliador  
Universidade Federal de Goiás

GOIÂNIA 2017

## RESUMO

O design editorial de livros, propõe trazer soluções visuais, combinando estudos da tipografia, da imagem, de leiautes e de sua produção gráfica, ao gerar uma composição inteligente entre os diversos elementos da obra. Dessa forma, o modo em que é feito tal projeto, pode alterar a experiência do leitor com seu livro, já que o mesmo texto, pode ser apresentado de maneiras diferentes. Sendo assim, o design editorial, ao ser pensado juntamente à estória, pode determinar toda a narrativa, potencializando a experiência gráfica de um livro. A proposta do presente projeto é a de criar um objeto de design editorial gráfico, explorando ao máximo as características narrativas deste, onde todos os elementos criados (tipografia, imagens e leiautes), se harmonizem para transmitir com maior intensidade o enredo da estória, e que estes façam com que a descoberta do leitor seja mais participativa com a própria narrativa. Para isso, foi preciso estruturar uma ficção que possa se manifestar por diferentes meios gerando no final um livro analógico que conta sua a estória a partir de seu design editorial.

Palavras-chave: Design editorial; Narratologia; Tipografia;

## **ABSTRACT**

Editorial design of books is all about bringing visual solution combining typography, images, layouts and its graphic resources to create a clever composition between several pieces of the work. Thus, the way that is made an editorial design, can vary the experience of the reader with his book, since the same text, can be presented in different styles. Hence, if the editorial design is planned in the same time as the story, it can determinates all the narrative, improving its experience. In this way, the idea of this project is to create an editorial design object, exploring its narrative characteristics, when all the created elements (typography, images and layouts) harmonize between each other, to express with more intensity the script of the story, so the reader can take part in the narrative of the book. To create something like this, it was necessary to organize a fictional world that could be presented in different ways generating in the end a book that tells its story through the editorial design.

Keywords: Editorial design; Narratology; Typography;

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** Diário original de Samuel Pepys, revelando sua caligrafia solta e sua liberdade de escrever. P. 15
- Figura 2:** Acima: o livro “S” de J.J Abrams e sua infinidade de elementos narrativos; Abaixo: o simples, mas criativo livro de Ricardo Lísias. P. 17
- Figura 3:** Capa do livro de Walter Moers e uma das páginas ilustradas. P.21
- Figura 4:** Livro “Esposa do Veneziano” P. 30
- Figura 5:** Estudos de letras P. 33
- Figura 6:** A fonte começando a tomar forma P. 33
- Figura 7:** As principais letras da fonte P.34
- Figura 8:** Alfabeto completo P. 34
- Figura 9:** Tipografia finalizada. P. 35
- Figura 10:** Experimentos com o estilo da fonte P. 36
- Figura 11:** Estudos para a criação da Franz Pânico P. 36
- Figura 12:** Glifos alternativos P. 37
- Figura 13:** Franz Pânico P. 37
- Figura 14:** Primeiras tentativas da segunda variação da tipografia. P. 38
- Figura 15:** Título do livro com algumas das variações criadas. P. 38
- Figura 16:** Todos os 235 caracteres criados P. 39
- Figura 17:** Exemplo de *kerning* P. 40
- Figura 18:** Pangrama na língua portuguesa P. 40
- Figura 19:** Caracteres por linha P. 41
- Figura 20:** Exemplo da mancha gráfica gerada pela tipografia e da evolução da mancha de texto. P. 42
- Figura 21:** Os traços são combinados, originais. A letra E maiúscula (e grega) é para os grafólogos sinal evidente de cultura. P. 43
- Figura 22:** Alguns dos inúmeros rascunhos feitos para a criação do estilo caligráfico P. 44
- Figura 23:** Resultado final da escrita P. 45
- Figura 24:** Harmônica. Traço equilibrado, e os espaços integram-se. P. 46
- Figura 25:** Rascunhos P. 46
- Figura 26:** Escrita finalizada P. 47
- Figura 27:** As primeiras versões da escrita original foram pensadas em símbolos incompletos que com a chave formariam as letras. Depois de algumas tentativas, essa ideia foi refutada. P. 48
- Figura 28:** Rascunhos para a criação da língua original P. 49
- Figura 29:** Tipografia chave para desvendar a escrita original em sua versão final. P. 49
- Figura 30:** Escrita original finalizada e suas múltiplas expressões para cada tribo. De cima para baixo temos a escrita da tribo Penumbra, Muscarins, Alleppos, Lotus e Embaixador. P. 50
- Figura 31:** Escrita original e a chave P. 51
- Figura 32:** Exemplos das fotos analisadas em nossa pesquisa de inspiração P. 53

- Figura 33:** Alguns dos riffs que foram feitos para a criação das fotografias. P. 54
- Figura 34:** O livro “Como o diabo gosta” e seu formato P. 55
- Figura 35:** Ilustração do projeto de diagramação do livro. P. 56
- Figura 36:** Afundamento da coluna P. 57
- Figura 37:** Aumento gradativo da entrelinha P. 57
- Figura 38:** Exemplo de texto corrido P. 58
- Figura 39:** A identidade gráfica de Orenda e um exemplo de separação de capítulos no livro. P. 59
- Figura 40:** Rascunho do passaporte P. 59
- Figura 41:** Painel semântico P. 60
- Figura 42:** Carimbos pesquisados P. 61
- Figura 43:** Carimbo fictício P. 61
- Figura 44:** Carimbo alemão utilizado até 1935 P. 62
- Figura 45:** Representação do Franz P. 62
- Figura 46:** Composição final P. 63
- Figura 47:** Escrita original em página dupla, rotacionada e a última escrita P. 64
- Figura 48:** Exemplo de fotografia de página inteira e da fotografia junto ao texto. P. 64
- Figura 49:** Uma das tentativas para a escrita da carta de Klaus na máquina de escrever, este exemplo teve muitos erros e por isso não foi usado na versão final do livro. P. 66
- Figura 50:** Capa do jornal O Globo de 1930 mostrando a desordem política no Brasil nessa época. P. 66
- Figura 51:** Jaqueta preparada para impressão e corte. P. 67

## SUMÁRIO

1. Introdução - **10**
  - 1.1. Tema - **10**
  - 1.2. Contextualização - **11**
  - 1.3. Objetivos - **12**
    - 1.3.1. específicos - **12**
    - 1.3.2. gerais - **12**
  - 1.4. Metodologia - **13**
2. Pesquisas - **14**
  - 2.1. Pesquisas iniciais - **14**
  - 2.2. Criação das tribos - **17**
  - 2.3. Estruturação da narrativa - **18**
3. Embasamento teórico - **19**
  - 3.1. A imagem como equivalente do texto - **19**
  - 3.2. A tipografia como expressão - **23**
  - 3.3. Os mitos como metáforas dos sentimentos humanos - **24**
  - 3.4. A história da humanidade como cenário para a ficção - **27**
4. Produção - **28**
  - 4.1. Criação do texto - **29**
  - 4.2. Criação tipográfica - **30**
    - 4.2.1. Microestética - **32**
    - 4.2.2. Macroestética - **39**
      - 4.2.2.1. Movimento horizontal - **40**
      - 4.2.2.2. Movimento vertical - **41**
  - 4.3. Grafologia - **42**
    - 4.3.1. Escrita Klaus - **43**
    - 4.3.2. Escrita Franz - **45**
  - 4.4. Escrita Original - **47**
  - 4.5. Fotografias - **51**
    - 4.5.1. Acervo histórico - **52**
    - 4.5.2. Fotografia artística - **53**
  - 4.6. Editorial - **55**
    - 4.6.1. Formato - **55**
    - 4.6.2. Texto e diagramação - **56**
    - 4.6.3. Imagens - **59**
      - 4.6.3.1. Passaporte - **59**
      - 4.6.3.2. Escrita original - **63**
      - 4.6.3.3. Composição fotográfica - **64**
    - 4.6.4. Produção gráfica - **65**
      - 4.6.4.1. Conteúdos soltos - **65**
      - 4.6.4.2. O livro - **66**
5. Conclusão (o design editorial como narrador) - **67**
6. Referências - **70**
7. Apêndices - **73**
  - 7.1. Apêndice A - Fotografia artística
  - 7.2. Apêndice B - Mockup do livro

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Tema

O livro narrativo, é um objeto de experiências, que leva o leitor a experimentar uma estória. Muitas vezes essa experiência é dada exclusivamente no plano verbal, onde o encontro de quem lê com o que está escrito, promove uma sensação de vivência do que é narrado. Essa vivência, apesar de ser feita através de um universo criado, é de muita importância para que entendamos nosso próprio mundo. “(...) ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstituir o passado” (ECO, 2004, p.137). Esse universo, por mais fictício que seja, ainda deve estabelecer uma relação de verossimilhança, para que consiga oferecer uma experiência, já que esta só ocorrerá através da identificação do leitor com acontecimentos da realidade. Dessa forma, um texto bem escrito, consegue se adentrar profundamente no mundo da fantasia e, mesmo assim, causar leituras surpreendentes, sendo que o leitor passa a querer saber cada vez mais sobre esse universo inexistente. “(...) ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo. Alude a ele e pede ao leitor que preenche toda uma série de lacunas” (ECO, 2004, p.9).

É nesse momento em que o universo fictício demonstra suas habilidades transmidiáticas, onde vemos narrativas que, apresentadas primeiramente em livros, passam a exibir seu conteúdo em filmes, jogos, quadrinhos, ou até objetos de coleção. O universo narrado, então, se mostra como uma abstração que permite diversas formas de ser tornar tangível. Nesse contexto, ao observar com o olhar direcionado em design, vimos aqui uma oportunidade.

O design editorial gráfico estuda uma forma mais consistente de apresentar e tornar palpável tudo aquilo que o autor pretende narrar ou relatar. Geralmente este autor pensa apenas no aspecto textual de sua narrativa, não aproveitando as características transmidiáticas da ficção, relatada anteriormente. Decidimos, portanto, usar nossos conhecimentos na área do design editorial para impulsionar as tais características, apresentando o universo através da tipografia, das imagens, e dos aspectos gráficos do livro, criadas concomitantemente à ficção, fazendo assim uma relação com o verbal e o imagético utilizando como suporte o próprio objeto gráfico editorial.

## 1.2 Contextualização

Esse projeto se faz presente num ambiente que, apesar de ter passado algum tempo próximo da estabilidade, hoje se vê em constante transformação. As novas tecnologias que determinam a produção editorial, são os principais agentes dessa transformação. Por muito tempo, o livro se mostrou como um objeto gráfico e palpável, sendo que só poderia tomar forma em suportes analógicos. Sendo assim, ele passou a ser visto como um objeto onde a interação tátil é acentuada e não é mediada por nenhuma tecnologia digital, ou seja, o manuseio de um livro traz consigo um conjunto de experiências sensoriais únicas para o leitor. Os e-readers revisam essa construção, fazendo com que o livro continue sendo livro, só que no ambiente virtual. Esse ambiente media essa interação tátil e modifica a forma como se manuseia o livro, isto é, o leitor de um e-book depende muito mais da resposta de seu equipamento ao interagir com ele. Como dito pela cientista cognitiva Maryanne Wolf: “Existe fisicalidade no ato de leitura” (JABR, 2013. Tradução nossa.)

Mesmo assim, os livros digitais trazem algo de positivo para o mercado editorial. Eles proporcionam alguns recursos inovadores no processo de leitura, além de conseguirem oferecer uma certa personalização do livro comprado. Dessa forma, os livros impressos, se tornam obsoletos, se não apresentarem nenhum valor simbólico, como objeto para o usuário. Contudo, os livros que focam na riqueza da experiência tátil do leitor e da aura trazida por eles, fazem com que quem lê tenha sensações que não podem ser oferecidas no digital.

É nesse contexto que se situa nosso projeto. Num período onde o mercado editorial se transforma e se moderniza, tanto no âmbito virtual, oferecendo ótimos livros digitais, facilitando e expandindo seu acesso, quanto no âmbito gráfico, onde agora é necessário cuidar com mais veemência seus aspectos sensoriais e simbólicos através das tecnologias gráficas.

Por meio de percepções empíricas sobre as experiências oferecidas pelo livro narrativo quando o lemos, e a partir dos estudos de design feitos ao longo do curso de graduação, identificamos a eficiência de um objeto de design editorial quando este concorda plenamente com o seu conteúdo verbal, uma vez que este se torna algo magnífico, por oferecer a narrativa em outros meios que se não somente o texto. Percebemos também o contexto de mudança do mercado editorial com as novas tecnologias, assim como a lenta caminhada da indústria gráfica para a especialização de seus livros.

Baseando-se nisso, decidimos demonstrar a grande influência que o design têm nessa área. E investigar suas interdisciplinaridades, estudando os elementos físicos e táteis que surgem a partir de uma transformação causada por avanços tecnológicos. Assim como verificar o quanto o design pode oferecer e se confundir com a narrativa.

### **1.3 Objetivos**

Nossos objetivos pretendem direcionar o projeto e indicar a direção para seguirmos os estudos, assim como propor e estabelecer metas a serem alcançadas em sua produção. Para isso propusemos um objetivo geral e quatro objetivos específicos correlacionados a este, como se seguem:

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

Desenvolver o projeto de um livro impresso que articula os estudos de narrativa com a prática do design editorial, de modo que a solução gráfica não aconteça apenas como uma visualização da narrativa já criada, mas que ambas aconteçam em uma simbiose

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Traçar uma convergência entre os estudos da narrativa e do design editorial;
- Investigar as interdisciplinaridades possíveis na criação de um livro analógico, assim como suas características mais marcantes;
- Conceber um universo fictício a partir dos estudos multidisciplinares feitos;
- Criar recursos tipográficos, imagéticos e gráficos que condizem com o universo fictício concebido;

## 1.4 Metodologia

Nosso projeto tem a intenção de conceber o objeto gráfico editorial ao mesmo tempo em que se cria sua parte narrativa, sendo assim, precisamos de reunir algumas informações antes do desenvolvimento do objeto, para que estas consigam direcionar essa criação feita em conjunto.

O método utilizado, portanto, é dividido em três etapas, sendo que a primeira se trata das pesquisas iniciais. Esta começa a construir a ficção buscando fontes de inspiração e fazendo análise de similares, sendo que em seu final já se tem noção do universo fictício em seu estado inicial. A etapa seguinte, de embasamento teórico, se trata de estudar a fundo todas as múltiplas disciplinas que dizem respeito à esse universo, para assim permitir sua fundamentação e estrutura final. Até então, são criadas apenas elementos abstratos e imateriais, já que as duas primeiras fases são estudos e configuração de informações. Essas informações, então, se materializam em diferentes mídias na fase de produção.

Nessa fase de produção, as pesquisas continuam, sendo que desta vez são direcionadas para que possa nos ajudar no desenvolvimento prático do livro. Aqui, são feitos os estudos imagéticos, os estudos tipográficos e o estudo de materiais, que nos auxiliam a materializar nosso projeto.

## 2.PESQUISAS

Começamos nosso projeto realizando pesquisas para encaminhar o nosso embasamento teórico e por consequência a produção prática do objeto.

### 2.1 Pesquisas iniciais

Para criarmos nosso livro dentro da proposta do projeto de conceber o design gráfico editorial e seu conteúdo simultaneamente, primeiramente precisávamos de uma ficção para ser narrada. No começo, tínhamos uma ideia muito vaga sobre qual seria a história a ser retratada. Por isso, antes de criá-la, foi necessário uma pesquisa inicial, para torná-la condizente e fundamentada, além de nos oferecer inspiração sobre o que seria narrado. A primeira pesquisa teve foco no poder da história sobre quem a lê ou escuta, onde queríamos perceber as causas das narrativas nas pessoas.

Dos artigos mais marcantes encontrados na pesquisa está “Tell me a story” de Richard Hamilton (2013), que discorre sobre a tradição de contadores de histórias de Marrocos, sua importância na conservação da cultura do país e a batalha por sobrevivência dessa tradição, já que hoje quase não se encontra mais contadores de histórias em Marrocos (HAMILTON, 2013). O mais interessante desse artigo é a discussão que ele apresenta sobre as diferenças entre a história narrada e encenada por contadores de histórias, que dominam totalmente a sequência e a forma como será dito cada parte do conto, e as que são contadas através da escrita que tem o leitor participando do relato apenas no plano imaginativo e não presente fisicamente, como no outro caso. Além disso, também demonstra as diferenças entre a experiência do livro gráfico e do digital.

Outro artigo que merece reconhecimento é o “The power of Story” de Elizabeth Svoboda (2015). Este mostra através de estudos científicos o poder da história nas pessoas e reitera sua importância na trajetória da humanidade.

Essas pesquisas nos mostraram o quão intrigante são os diários, pela força de sua narrativa honesta, que consegue oferecer uma perspectiva clara sobre o que acontece em certos momentos, de uma maneira que documentos históricos não conseguem retratar, ou seja, faz com que o leitor entre no lugar mais profundo e íntimo do autor, sem mesmo conhecê-lo pessoalmente. Nossa segunda pesquisa, então, foi toda direcionada para o estudo de diários.

Dentre os diários pesquisados, está o diário de Samuel Pepys, uma pessoa comum vivendo no Reino Unido do século XVII, que se torna importante para os historiadores que pesquisam sobre a época, quando escreve livremente sobre sua vida, retratando com uma visão honesta, tudo o que acontecia em seu tempo. Está também o diário de Mirza Salih, que foi um estudante iraniano enviado à Londres em 1816, para aprender sobre todas as novidades que se passam ali e levá-las ao seu país de origem.

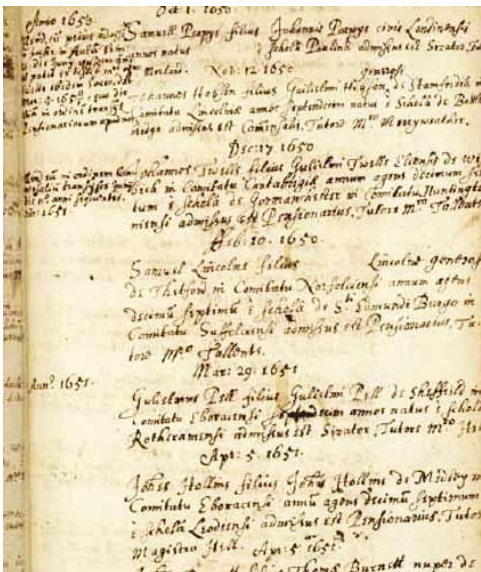


Figura 1: Diário original de Samuel Pepys, revelando sua caligrafia solta e sua liberdade de escrever.

O que mais nos inspirou porém, foi o diário de Bronislaw Malinowski, um famoso antropólogo polonês, que etnografou diversas tribos, registrando as experiências vivenciadas. Como não fora escrito com o pensamento de se tornar um livro, quando publicado após a sua morte, surpreendeu a todos que admiravam seus trabalhos e até mesmo os que o conheciam de perto, já que revelara a verdadeira identidade de Malinowski, que algumas vezes aparentava ser uma pessoa impaciente e preconceituosa com suas escritas.

Foi assim que decidimos os aspectos mais importantes de nossa história: nosso livro seria um diário pessoal de um personagem fictício e nosso personagem seria um antropólogo. Queríamos retratar sua visão sobre tribos fictícias. O que faltava então era contextualizar a narrativa num tempo e espaço ideal, que oferecesse à história uma verossimilhança adequada e tornasse o universo fictício mais crível. Sendo assim, precisávamos de uma pesquisa sobre a história do mundo para sabermos onde e quando colocaríamos nosso personagem.

Nessa pesquisa foram estudados diferentes lugares onde se poderia passar nossa história. Em um primeiro momento queríamos que nosso personagem fosse brasileiro, pois o

texto seria escrito em português, além de ser desejável retratar nossa cultura que tanto estimamos. Porém, percebemos que o Brasil não poderia servir de lugar para tribos fictícias distintas. Por isso então pesquisamos outro local para narrar os acontecimentos dessa ficção.

Encontramos as Ilhas Galápagos, que não tinham registros nenhum de tribos antigas presentes ali, e apresentavam lendas misteriosas sobre o lugar. A mais interessante delas é a que ocorre em meados dos anos 30, quando passa a ser ocupada por imigrantes europeus, dentre eles um casal de alemães, e se inicia uma onda de assassinatos sem nenhum suspeito aparente. O Brasil, nesse momento, passava por uma situação de inúmeras mudanças, com a Revolução de 1930 e suas consequentes crises políticas e sociais. A antropologia, por sua vez, se modernizava no Rio de Janeiro, quando passava-se a praticar etnografias no Museu Nacional daquela cidade.

Fechamos então o argumento da história como sendo de um antropólogo alemão, vivendo no Brasil nos anos 30, que ao receber a carta de seu tutor falando sobre as Ilhas Galápagos e suas tribos nunca antes conhecidas, decide visitar o local, para investigar a veracidade dos fatos. Ao chegar no local, se vê dentro de um mistério de assassinatos entre o habitantes do arquipélago ao mesmo tempo que descobre, ao etnografar as tais tribos, fatos enigmáticos sobre a maior procura da antropologia na época: a origem da humanidade.

## **2.2 Livros similares**

Depois das pesquisas feitas, já tínhamos uma noção melhor do que criaríamos como narrativa. Dessa forma resolvemos levantar alguns livros que ofereciam ao leitor uma experiência gráfica interessante, para que pudéssemos analisá-los e perceber os elementos positivos e negativos dessas obras, e então teríamos uma base melhor para criar nosso próprio livro.

Dos livros similares analisados, dois se destacaram devido a sua criatividade e suas soluções gráficas para a narrativa. São eles o misterioso livro de J.J Abrams e Doug Dorst chamado “S” e a produção brasileira do livro de Ricardo Lísias chamado “Inquérito policial família Tobias”.

O livro de J.J Abrams oferece uma experiência única, se utilizando da forma física do livro para construir uma narrativa que convida o leitor a fazer parte da resolução do mistério. Há uma verossimilhança muito forte, sendo que as páginas aparentam um certo

envelhecimento e as anotações dos personagens aparecem com letras manuscritas. Além disso, o livro traz páginas de jornais soltas e outros elementos narrativos como cartões-postais, como se os próprios personagens dos livros tivessem deixado lá.

Já o livro de Ricardo Lísias mostra sua unicidade ao trazer um livro metalinguístico que em sua totalidade se aparenta com um inquérito policial, onde a própria editora do livro é indiciada pelo próprio autor do livro. A encadernação, os papeis e toda a escrita e as imagens que aparecem no livro são em forma de inquérito. Sendo que o texto segue a norma jurídica e as fotos e desenhos vêm em forma de anexo.

Fica perceptível nas duas obras que o texto não tem sua soberania como vemos em outros livros, isto é, o projeto gráfico e as imagens não são criadas para o texto e em função dele, mas sim juntamente a ele, tendo uma equivalência na hora da criação. Os dois livros, portanto, foram muito importantes para nos inspirar na parte gráfica de nosso livro, já que oferecem soluções muito criativas para seu projeto editorial.



Figura 2: Acima: o livro “S” de J.J Abrams e sua infinidade de elementos narrativos; Abaixo: o simples, mas criativo livro de Ricardo Lísias.

### 2.3 Estruturação da narrativa

Com as pesquisas feitas e com o argumento da história finalizado, estávamos prontos para seguir em frente. Mas tudo o que foi criado até então, precisava ser estruturado, para que pudesse oferecer uma lógica aos recursos verbais e imagéticos que seriam criados para o livro, mesmo assim era necessário que essa estrutura permitisse a criação concomitante de todos os elementos narrativos do livro, proposta do projeto desde seu início. Desse modo, a narrativa foi separada em três partes. A primeira diz respeito sobre a estadia de Franz no Brasil e consequentemente todos os elementos introdutórios da ficção, como por exemplo a carta que recebe de seu tutor. A segunda parte concerne aos momentos vividos na Galápagos, incluindo as histórias dos habitantes das ilhas, o mistério de assassinato, e as etnografias das tribos. A terceira, por fim, se dá quando Franz encontra o xamã (líder espiritual) da civilização de Orenda, que carrega o que a personagem busca tanto na narrativa, caracterizando a parte do livro em que o leitor descobre junto essa tal busca.

Foram então criadas as tribos que seriam etnografadas. Essas contariam cada uma sua própria história, teriam sua própria narrativa. Cada uma delas foi criada através de mitos que serão explicados mais a fundo na parte de embasamento teórico. Das sete tribos temos os Turritellas que vivem debaixo da água; os Penumbra que habitam cavernas escuras; os Muscarins que compartilham um mundo irreal com seu xamã; os Aleppos que vivem em terras áridas; a tribo de Lótus que habitam lugares belos e floridos; o xamã cego Embaixador que vive isolado em uma das ilhas; e por fim a civilização de um homem só e que carrega a origem da humanidade chamada de Orenda.

Teríamos também a parte histórica do livro que apareceria em alguns momentos se confundindo com a ficção, como a revolução de 30 no Brasil, o início do nazismo na Alemanha e a vida dos habitantes das ilhas de Galápagos.

Outro elemento criado nesse processo foi a escrita original. Franz ao atingir a origem, expande sua consciência e assim, passa a entender a escrita que originou todas as outras. Dessa forma, volta em seu diário e escreve usando ela, agora já sabendo melhor do que se passou em cada momento. Essa nossa criação se dá por meio de códigos ao longo da obra, códigos estes que não podem ser lidos. O leitor, ao chegar no final do livro, descobre junto com o personagem, a chave para entender esses códigos e pode então voltar e lê-los.

### **3. EMBASAMENTO TEÓRICO**

O embasamento teórico nos permite ter mais confiança e certeza sobre o que estamos produzindo, assim como suas implicações investigativas nas disciplinas estudadas. Neste capítulo serão apresentadas nossas ideias da parte teórica de nosso trabalho que funcionarão posteriormente como base de entendimento sobre o que estamos de fato criando.

#### **3.1 A imagem como equivalente do texto**

Criar uma ficção é construir um mundo imaginário que segue as regras, os caminhos e o universo interno do autor. Criar uma ficção é também contar uma mentira, sendo que o ato de ler a mesma é querer acreditar nela. A mentira criada porém, não é algo negativo, pelo contrário, ela se faz importante para que possamos entender melhor o mundo em que vivemos, já que oferece ao criador uma liberdade de criação com infinitas possibilidades. Estas ao serem expostas revelam muito sobre as nossas percepções, nossas relações e nossas buscas, já que por mais abstrata que seja a ficção ela é sempre uma forma de expressão das experiências e vivências de um indivíduo. “(...) as crianças brincam com bonecos para se familiarizar com as leis físicas do universo. Da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão, ou vão acontecer no mundo real.” (ECO, 2004, p.93)

Essa criação, porém, não é obrigatoriamente apresentada somente pela linguagem verbal. As imagens, por elas mesmas são capazes de narrar grandes histórias sem mesmo se apoiarem em textos. “As imagens assim como as palavras são a matéria de que somos feitos” (MANGUEL, 2001, p.21) Tanto a narrativa textual, quanto a narrativa imagética, porém, trazem maneiras únicas de contar a história. O texto, por exemplo não consegue, por si só, contar tudo sobre o universo narrativo. Ele é sempre incompleto. “Que problema seria se um texto tivesse de dizer tudo o que o receptor deve compreender.” (ECO, 2004, p.9) Por isso mesmo, para o texto, a quebra da narrativa (diérese) ou seu delongamento (catálise) pode ser feito facilmente, confiando ao leitor o preenchimento das lacunas deixadas por ele. Esse preenchimento instiga e move o leitor a adentrar o mundo fictício. “A escritura tem possibilidades de diérese - e pois da catálise - bem superiores às do filme: pode-se “cortar”

um gesto recitado mais facilmente do que o mesmo gesto visualizado.” (BARTHES, 2011, p.58) Isso confere ao texto uma liberdade, que não é encontrada nas imagens. “Ao contrário das imagens, as palavras escritas fluem constantemente para além dos limites da página: a capa e a quarta capa de um livro não estabelecem os limites de um texto.” (MANGUEL, 2001, p.25) Dessa forma a imagem, por mais que mostre ou represente mais que o texto, ela não consegue escapar de sua moldura por ela mesma, ou seja, ela não diz nada além do que já diz. Já o texto, através de suas quebras, e da construção que o leitor faz em cima do que é lido consegue se estender e ultrapassar seus limites. Isto não quer dizer, porém, que ao atribuímos o caráter temporal da narrativa às imagens ela ainda continue limitada. A narrativa ao encontrar a imagem a transforma e faz com que ela deixe de ser finita e limitada. Já que ao fazê-lo “Ampliamos o que é limitado por uma moldura para um antes e um depois e, por meio da arte de narrar histórias (...) conferimos à imagem imutável uma vida infinita e inesgotável.” (MANGUEL, 2001, p.27)

Nosso projeto, porém, não é sobre imagens e textos conferindo narrativas diversas e independentes, é mais sobre a criação de uma só narrativa onde o leitor se insere ora através da imagem, ora através do texto, ora através do dois, e onde o projeto de design gráfico editorial do livro consegue, além de servir de suporte, fazer uma ligação concisa entre esses dois meios de se contar uma história. Por isso, não basta pensar a imagem e o texto de forma separada, é melhor que sejam pensados em conjunto também. Os livros ilustrados conferem algo semelhante a essa proposta, ao analisá-los, portanto, podemos ter uma noção maior de como esses dois elementos se comportam juntos.

As ilustrações de Gustave Doré feitas para ilustrar diversas ficções no século XIX e a estória posteriormente criada por Walter Moers em cima de suas imagens fazendo o caminho inverso de “ilustrá-las” com o texto, é uma ótima fonte a ser analisada. O livro de Moers, chamado “A Wild Ride Through the Night” ao ser estudado, nos mostra alguns pontos positivos e algumas dificuldades no uso dos dois meios narrativos:

A presença de figuras junto ao texto provoca uma forma de olhar específica, mas a antecipação construída pelas imagens também cria uma tensão com a narrativa imaginada em torno e sobre elas. Elas provocam um efeito potencialmente perturbador; elas transmitem suas próprias memórias e emoções, transportando-as para a estória de Moer, a narrativa, por sua vez, as carrega com profundidade e significado renovados, com outra camada efetiva. O texto, portanto, “ilustra” as imagens, mas também as atravessa; Os desenhos populares de Doré atuam como suporte para um enredo original, mas eles também são independentes. Por isso vemos duas narrativas (pelo

menos) competindo, cada uma abrindo tensões narrativas específicas. (FRANÇOIS, 2016, p.15. Tradução nossa)

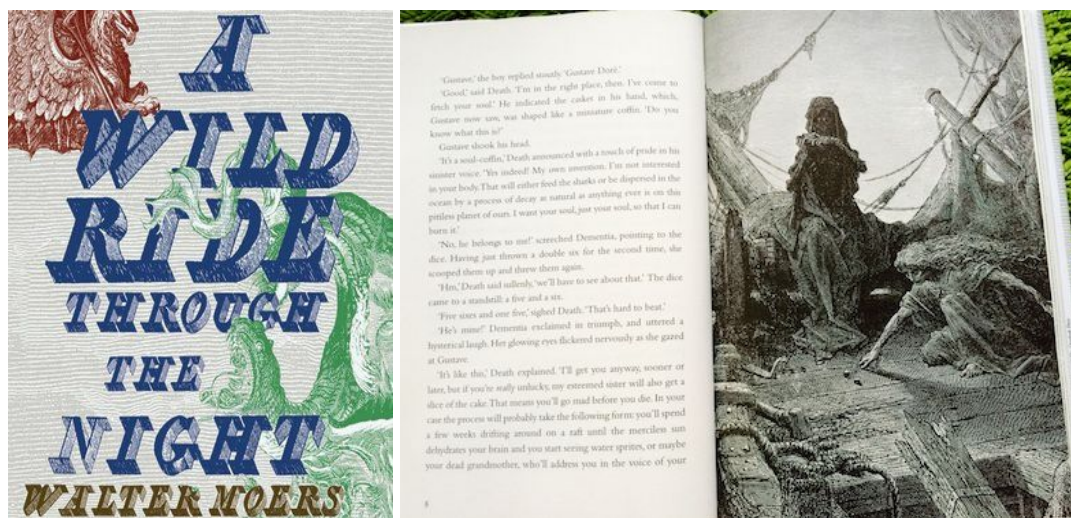


Figura 3: Capa do livro de Walter Moers e uma das páginas ilustradas.

As imagens narrativas, ao mesmo tempo que mostram um olhar único, não imaginado antes, se não forem bem trabalhadas, podem ir contra a imaginação criada pelo leitor ao compreender a mensagem verbal do livro, ou seja, as lacunas preenchidas individualmente, que é o encanto maior gerado pelo texto, são preenchidas pela imagem que impõe sua própria forma de imaginar. Sendo assim, as imagens perdem seu valor de ampliar essa fantasia da ficção, brigando com o texto. Isso acontece com o livro de Moers em alguns momentos, já que o fato do autor ter escrito o livro, a partir de suas percepções da imagem, às vezes, faz a imagem subjugar o texto. Em outros momentos, porém, as belas e detalhadas ilustrações de Doré, por serem muito expressivas, conseguem servir como tempo narrativo, continuando o fluxo começado pelo texto. “As imagens operam, devo dizer, tanto como pausa quanto catálise (...) Elas engajam um diálogo com a narrativa e o conhecimento prévio do leitor, mas também atuam convidando-o para fazê-lo olhar além e de forma diferente.” (FRANÇOIS, 2016, p.15. Tradução nossa.)

Ao mesmo tempo em que os acontecimentos escritos podem ser afetados pela imagem negativamente, ela, através da narrativa, pode contribuir para fluência do texto, servindo não só como ilustração de um fato já contado, mas como a apresentação de um olhar sincero do autor sobre o universo fictício por ele criado. Dessa forma, as imagens devem ser escolhidas

de forma cuidadosa e minuciosa, pois esse olhar do autor deve aparecer como um convite e não como algo imposto, para que assim não seja gerada uma tensão entre os dois elementos.

No entanto, a maior dificuldade em criar e utilizar imagens num livro de ficção, que pode causar esse conflito, se dá quando pensamos entender a verdadeira natureza da imagem, quando na verdade estamos entendendo apenas os efeitos por ela causada, ou a mensagem que ela passa. “O que as figuras querem de nós, o que temos falhado em oferecê-las, é a ideia de uma visualidade adequada à sua ontologia.” (MITCHELL,1996,p.82. Tradução nossa). A imagem pode ser vista em sua essência sendo ela mesma e assim se igualar, por um momento, dos estudos da linguagem, para que possam serem vistas ocupando diferentes meios, assuntos e situações, como é o caso de nosso projeto. “As figuras querem direitos iguais com a linguagem, e não se transformarem em linguagem. Elas querem (...) ser vistas como indivíduos completos a ocupar diversas posições e identidades.” (MITCHELL,1996, p.82. Tradução nossa)

Foi nesse contexto que nos embasamos para construir nossa ficção em dois meios narrativos diferentes, o visual e o textual. As fotos criadas para o livro, portanto, têm a intenção de oferecer por elas mesmas, independentemente do texto, um universo único e toda sua visualidade e espaço, enquanto os desenhos da escrita original são representações abstratas e poéticas das tribos, e as fotografias retiradas do acervo certificam a temporalidade dos acontecimentos. As imagens, então, oferecem ao leitor uma forma diferente de adentrar a ficção, convidando-os a terem novas experiências visuais, que se diferem das obtidas pelo texto. Essas alterações e quebras de expectativas acabam por gerar ao leitor uma nova compreensão do que é lido.

A emoção e a compreensão aparecem então como duas facetas do mesmo fenômeno: a excitação de um choque entre nossas expectativas e a alteridade do texto, uma experiência que nos obriga a revisar nossos preconceitos de modo a produzir uma compreensão renovada do texto e do mundo (BARONI, 2007, pg.35. Tradução nossa)

Sendo assim, através desses estudos, foi possível entender a fundo o que estava sendo produzido, e ter mais controle dos riscos e da tensão entre as mensagens do texto com as da imagem. O que nos ajudou em nossas escolhas não só da criação das imagens e da curadoria das fotos, mas também para o design gráfico editorial do livro, isto é, da diagramação e disposição de cada elemento ao longo do objeto.

“A ciência da imagem é um novo ramo que lida com fenômenos multifacetados onde as imagens não são vistas como exemplos de mimesis, mas revelando realidades não acessíveis por palavras ou textos.” (BONSIEPE, 1998, p.21. Tradução nossa)

### 3.2 A tipografia como expressão

A tipografia é a porta de entrada para apreendermos os recursos verbais. O texto é lido e entendido através dela, mas antes que nos possa oferecer a leitura, ela é também um recurso visual. É o desenho da letra que permite que o texto exista. Essa é a virtude tipográfica, ela caminha onde o texto e a imagem se tangenciam. Em algumas vezes, essa parte imagética é usada em função do texto, e é propositalmente deixada de lado para que o leitor foque no elemento verbal. Em outras ela é muito evidenciada, gerando uma tipografia altamente imagética incapaz de se apresentar por grandes textos.

(...) para que a linguagem escrita seja percebida, ela precisa se apoiar no sentido da visão, que por si só já dá um caráter visual à tipografia que, no entanto é governada pelo caráter linguístico da mesma deixando seu aspecto formal de lado, até que este se sobressaia da gramática para ser visto como um elemento visual próprio e por isso com possibilidades comunicativas dentro dos códigos visuais. (ÁLVAREZ HERNÁNDEZ, 2013, p.61-62. Tradução nossa)

Essas possibilidades comunicativas da parte visual da tipografia, podem se fundir com a linguagem escrita e passar uma outra mensagem que se difere da mensagem verbal, já que os elementos visuais, como o ponto, a linha, o contorno, a direção e o movimento são “Elementos que podem ser manipulados de forma multidirecional, mas com toda intenção, para transmitir uma mensagem adequadamente.”(ÁLVAREZ HERNÁNDEZ, 2013, p.62. Tradução nossa)

Dessa forma, a criação de nossa fonte para o livro pode ser pensada não só em aspectos funcionais como mancha de texto ou leiturabilidade e legibilidade (facilidade do leitor de ler um texto), mas também em seu elemento expressivo, sendo que as sensações da personagem da ficção, que hipoteticamente estaria escrevendo seu diário, poderiam ser traduzidas na linguagem visual trazida pela fonte.

“É por isso que a tipografia é considerada uma metalinguagem, pela necessidade de uma dupla decodificação do signo, por um lado a parte morfológica e por outro sua parte linguística.” (ÁLVAREZ HERNÁNDEZ, 2013, p.63. Tradução nossa)

### **3.3 Os mitos como metáforas dos sentimentos humanos**

Seja como tentativa de explicar fenômenos complexos e incompreensíveis, ou como forma de expressar as características básicas do ser humano, o mito, em sua essência é o fio que une os mais variados povos do mundo. Ainda que vindo de cultura diferentes, e relatando acontecimentos diferentes, as narrativas míticas se encontram transmitindo histórias que revelam as incertezas e as buscas primordiais do homem. “A essência do mito não se encontra em seu estilo, ou na sua forma de narração, nem mesmo em sua sintaxe, mas na história por ele contada.” (LEVI-STRAUSS,1958,p.232. Tradução nossa). Da mesma forma, os ritos são também uma linguagem, onde os gestos sempre dizem algo sobre aqueles envolvidos nos rituais.

(...) todo gesto ritual comporta uma frase, pois há sempre um mínimo de representação na qual a natureza e a finalidade do rito são expressas, ao menos numa linguagem interior. Eis por que dizemos que não há verdadeiro rito mudo, porque o silêncio aparente não impede essa encantação subentendida que é a consciência do desejo. (MAUSS, 2003, p.93).

Encontramos aqui, dois elementos que nos poderiam ser muito úteis na criação de um livro onde o design editorial e a mensagem verbal por ele carregada fossem concebidas concomitantemente.

Sendo assim, aproveitando essa multiplicidade dos mitos e dos ritos, decidimos usá-los em nossa narrativa como uma metáfora para expressar os sentimentos humanos que cada tribo representa, sem medo de preenchê-las com fantasias que fazem alusão aos mitos encontrados nas diversas sociedades. “As narrativas míticas são povoadas de seres cuja forma, nome e comportamento misturam inextricavelmente atributos humanos e não humanos, em um contexto comum de intercomunicabilidade idêntico ao que define o mundo intra-humano atual.” (VIVEIROS DE CASTRO,2016,p.354). A criação de cada mito, influenciou nas escolhas imagéticas e gráficas do livro, isto é, as fotografias, a escrita original e por consequência, os grafismos presentes entres os textos. Portanto, os elementos metafóricos relatados verbalmente na narrativa, são também apresentados em imagens, conferindo a

harmonia entre essas duas linguagens, ou seja, os mitos concebidos, são os encarregados de criar a união imagem-texto, que é tão buscada num projeto de design editorial.

Como exemplo, temos o mito de abandono da primeira tribo etnografada pela personagem. Os Turrítellas, depois de desamparados pelo próprio deus, só possuem as próprias conchas do mar como companhia, eles não falam e não possuem escrita, pois passam o tempo inteiro na solidão. O xamã é o responsável de iniciar o ritual, onde quebram as conchas para que possam escutar o som que emitem na ruptura. A partir disso, a tribo foi representada com fotografias de conchas quebradas no mar, sem que tivessem uma escrita original, sendo que as conchas também aparecem como desenhos entre os textos.

Em segundo, vemos o mito do medo. Nele, nas cavernas mais escuras habitam pessoas dependentes de luz, os chamados Penumbra. Estas, vivem isoladas pois não enxergam muito bem os outros que habitam ali, apesar de que, ao usar outros sentidos como o da audição, podem perceber que há alguém falando com eles. O xamã é aquele que consegue andar nas trevas, e permear entre as diversas fases do ser humano, da infantil até a velhice. O escuro é representado nas fotografias, que trazem partes de um rosto pouco identificável, já a inconstância que vivem é representada pelos pontos, por vezes ordenados, em outros não, nos grafismos da escrita original.

Em seguida, o personagem se encontra com a tribo dos Muscarins, que representam a fuga. Estes, vivem num grande sonho, onde não passam necessidades. O deus deles o ajudam a nunca serem acordados, com a mediação do xamã. No plano da realidade dormem, mas parecem estar mortos, isto é retratado nas fotografias. Por viverem presos numa ilusão que a todo momento parece agradável, os grafismos da escrita são retratados metaforicamente por desenhos livres dentro de blocos.

Temos também o mito dos peregrinos. Os Alepos, são aqueles que chegam na terra prometida pelo seu deus, mas encontram ali somente desastres e tragédias. São pessoas que vivem no meio da desordem e do caos, e resistem a todos esse acontecimentos através do ritual de repartir a areia do lugar com seu próximo. A xamã do grupo consegue caminhar entre o mundo de quem vive no meio do caos e de quem nunca sequer conheceu uma tragédia. As fotografias representam o lugar que vivem e os grafismos são caóticos, e brincam com a aleatoriedade, fazendo menção a esta vida inóspita.

Além disso vemos a bela fotografia de uma mão feminina a fazer flutuar uma flor. Como representação do mito do lugar sagrado, onde o personagem chega e aprende, depois de

conhecer a xamã da tribo de Lótus, a escutar o silêncio. A origem que tanto procurava começa a florescer dentro dele a partir dali. Os grafismos então são como linhas que estão sempre a crescer em harmonia.

O mito do Embaixador, fala sobre um grande sábio que desvendou os segredos da humanidade quando perdeu os próprios olhos, e assim, deixou de ver as diferenças entre as pessoas, e passou a ver somente as igualdades. É ele o mediador entre o personagem e a civilização de um homem só, chamada Orenda. As fotos criadas mostram um homem misterioso, mas pacífico. Os grafismos, são espelhamento, onde os diferentes traços se repetem para formar um conjunto.

O último mito é o de Orenda, onde o personagem encontra um homem-árvore, e ali precisa compartilhar tudo que aprendera sobre a humanidade. Ao compartilhar suas experiências que foram únicas, ele então volta a origem e a descobre como sendo a metalinguagem, a origem é ele mesmo. As fotos, um pouco assustadoras, revelam e tornam reais o mistério do mito, ilustrando a ilha e o homem-árvore. Por representar a metalinguagem, os grafismos são a junção de todos os anteriores.

Se observar detalhadamente, cada mito criado para a narrativa é uma metáfora, e essa metáfora transgride o texto e se revela também nas imagens apresentadas. Sentimos a liberdade de fazer isso já que os mitos que encontramos nas diversas sociedades ao redor do mundo se assemelham com a linguagem, e assim podem ser contados de maneiras diferentes.

Ocorre com os mitos o mesmo que com a linguagem: se um sujeito aplicasse conscientemente em seu discurso as leis fonológicas e gramaticais, supondo-se que possuísse o conhecimento e o talento necessários, perderia quase que imediatamente o fio de suas ideias. Do mesmo modo, o exercício e o uso do pensamento mítico exigem que suas propriedades se mantenham ocultas. (...) Não pretendemos, portanto, mostrar como os homens pensam nos mitos, mas como os mitos se pensam nos homens e à sua revelia. (LEVI-STRAUSS,2010,p.30-31)

Dessa forma, o primeiro mito é metáfora para o sentimento de abandono, o segundo para a paralisação causada pelo medo, o terceiro para o vício e a indolência, o quarto para o sacrifício e a resiliência, o quinto para a plenitude do ser humano, o sexto para a equanimidade e a capacidade de perceber o outro como a si mesmo, e por fim o sétimo que seria da origem da humanidade.

Do mesmo jeito que civilizações se utilizam dos mitos como ajuda para explicar acontecimentos extraordinários e difíceis de serem entendidos, a mitologia criada para o livro

tenta explicar os mais difíceis caminhos percorridos pelo ser humano ao longo da vida, traduzindo ao leitor os sentimentos que são comuns a todos.

### **3.4 A história da humanidade como cenário para a ficção**

A história da humanidade narra os acontecimentos passados, vividos por todos aqueles que vieram antes de nós. Todo ser humano, ao ter vida, vai deixando rastros sobre sua biografia, estes, depois de um tempo, se tornam documentos que revelam fragmentos de eventos passados que nunca conseguem por si só mostrar a totalidades dos fatos, apenas pequenas partes. O historiador é o responsável por conferir esses vestígios deixados pela humanidade, procurando sempre a veracidade dos fatos. Como num quebra-cabeça, o historiador vai juntando as peças, almejando sempre esclarecer por completo o que se passou. As peças, porém, nunca são suficientes, apesar de criarem excelentes indícios sobre as que faltam. Cabe ao historiador, portanto, seguir esses indícios se baseando na genuinidade dos acontecimentos para completar toda a história. “Até que a estória real tenha sido determinada e a estória verdadeira contada, não há nada de natureza especificamente histórica para ser interpretada.” (WHITE, 1984, p.3-4. Tradução nossa). O resultado final desse processo, é um caminho reconstruído que nos traz de volta nosso passado. Esse caminho, para ser percorrido e entendido, precisa ser narrado, já que ele nada mais é do que uma sequência de acontecimentos. Dessa forma o estudo histórico é dependente de uma estória. “Onde não há narrativa, não há história” (WHITE, 1984 apud. CROCE, 1893, p.3. Tradução nossa)

Sendo assim, a história se aproxima muito da ficção em alguns aspectos, já que depende do relato de fatos em sequência para existir.

As características que permitem uma estória fluir e nos fazer segui-la, então, são as pistas para a natureza do entendimento histórico. Uma narrativa histórica não demonstra a necessidade de eventos mas os fazem inteligíveis pelo desdobramento da estória que conecta seu significado. A história, portanto, não se difere tanto assim da ficção, enquanto depende essencialmente e desenvolve nossa competência e sutileza ao acompanhar as estórias. A história, com certeza, se difere da ficção, enquanto é obrigada a se sustentar na evidência do acontecimento real de tempo e espaço que descreve, e enquanto precisa se desenvolver através da avaliação crítica do material histórico, incluindo análises e interpretações de outros historiadores. (MINK, 1970, p.545. Tradução nossa).

Isso quer dizer, que enquanto a ficção tem uma busca pela realidade (verossimilhança) para criar uma narrativa concisa, e traz em sua gênese uma invenção do autor, que não precisa esconder esse fato (como já visto anteriormente), a história por sua vez, busca sempre a veracidade das ocorrências que relata, trazendo a narrativa mais próxima do que realmente aconteceu. Nossa tentativa no projeto, portanto, foi de unir esses dois valores e criar a verossimilhança da narrativa de nossa ficção, adentrando nos acontecimentos históricos passados, que por si só já é uma narrativa verídica.

Dessa forma deixamos a história da humanidade influenciar não só os episódios narrados verbalmente, como também toda a escolha estética, gráfica e imagética do livro. Nos aproveitamos principalmente da história do Brasil, de Galápagos e da Alemanha dos anos 30. Fizemos isso através do acervo de documentos que se encontra no livro, como por exemplo o jornal mostrando o golpe de Vargas, o mapa do arquipélago de Galápagos, as fotos do rio de janeiro nos anos 30 e das pessoas que viveram nas ilhas.

Já que estávamos criando uma ficção dentro de uma narrativa histórica, e não o contrário. Não tínhamos total devoção para com a veracidade, sendo assim, sentimos liberdade de mudar alguns documentos históricos para que coubessem melhor em nossa ficção. Por isso, editamos uma foto de um barco no chile, adicionando o nome “cafuné”, o colocando num contexto brasileiro e pegamos uma foto de capoeiristas de angola, e a colocamos no meio do texto para fazer parecer que estavam jogando capoeira no rio de janeiro.

O cenário histórico, também está presente nas páginas de apresentação do livro, onde se vê carimbos de passaportes da época, na carta de Klaus escrita em máquina de escrever, como se fazia nos anos 30 e nos pequenos recados soltos no livro, onde as maiúsculas imitam o grego, da mesma forma que se fazia os mais estudiosos na Alemanha daquela época.

#### **4.PRODUÇÃO**

Depois dos estudos teóricos e das pesquisas estávamos prontos a partir para a parte prática de nosso projeto e começar a criar de fato os elementos do livro. Todos esses elementos foram criados em conjunto sendo que enquanto era produzida a tipografia, o texto estava se desenvolvendo e as imagens sendo planejadas. Por questões didáticas, porém,

separamos cada elemento criado para o livro por capítulos, explicitando suas fases de produção.

#### **4.1 Criação do texto**

A produção do livro não diz respeito a uma criação textual para depois serem feitas a parte imagética e gráfica do mesmo, mas sim a uma concordância no desenvolvimento simultâneo dos diversos elementos de um livro. Sendo assim, o texto em alguns momentos modificou a produção das imagens e em outros foi modificado por elas. A parte escrita começou a tomar forma em meados de julho e se finalizou no começo de outubro, e nesse meio tempo, tivemos a criação das fotos e a produção da escrita original.

O texto foi pensado através de nossas pesquisas sobre diários. Ao analisá-los percebemos a liberdade que ele traz para quem o escreve, e também a densidade como ele representa o mundo interior do escritor. Outra característica forte deste gênero literário são as quebras temporais feitas pelos capítulos. O autor do diário, começa um diário pela sua vontade de se expressar e de dar forma à algum pensamento ou sentimento seu do momento, gerando conseqüentemente uma sequência de acontecimentos que à primeira vista não se conectam, mas que em sua totalidade sempre traduzem a mesma pessoa. O escritor narra num dia sobre sua frustração com tal coisa, no dia seguinte ele já pode estar se sentindo satisfeito com outro acontecimento em sua vida e por isso deixar de continuar a relatar o sentimento do dia anterior. É por isso que a parte escrita de “O diário de Franz” se dá em pequenas entradas de textos, que narram fatos e sensações diferentes, convidando o leitor a juntar as peças que sobram ao longo de sua leitura.

Aproveitando essas características bem marcantes dos diários, nos sentimos bem a vontade de experimentar um pouco mais no texto, já que ao observar a narrativa dos livros similares, percebemos que os autores experimentam não só na parte gráfica mas nos gêneros textuais também. Dessa forma em alguns momentos Franz escreve cartas no lugares de seus relatos, assim como ao longo do livro, esses relatos comuns de diário vão se misturando com uma experiência narrada em primeira pessoa.

Outra oportunidade que encontramos enquanto fazíamos o texto foi a de misturar as linhas narrativas, entregando ao leitor indícios do que aconteceria no final do texto. Entre algumas entradas do diário tivemos então a intervenções de Franz em Orenda. Quando ele já

tinha encontrado o que tanto buscava, ele volta em seu diário e escreve, agora com uma plena consciência dos fatos, sobre os acontecimentos que vivenciou.

O texto, por se tratar de uma ficção sobre questões humanas, se apoia na poesia e toda liberdade por ela promovida, dessa forma o texto em sua totalidade é cheio de abstrações narrativas e descrições poéticas sobre a percepção do personagem, e por consequência, dos autores também.

## 4.2 Criação tipográfica

Na fase preliminar do estudo do suporte, o diário, conduziu-se questionamentos relevantes quanto à verossimilhança do objeto fictício, os recursos do design deveriam nas suas formas mais oportunas alcançar semelhanças com a realidade, tanto o editorial quanto a tipografia deveriam sugerir interpretações de um universo plausível.

A tipografia, a primeiro momento, foi idealizada em sua forma escrita mais rudimentar composta manualmente, escrita por meio de penas caligráficas ou outros instrumentos críveis, adequando dessa forma com a proposta. Mas a exemplo de um livro similar analisado: Esposa do Veneziano escrito por Nick Bantock (2007), em trechos que haviam manuscritos a leitura demorava a acontecer e era mais difícil compreender as palavras, tornando o entendimento da história mais difícil, portanto, a utilização de manuscritos caberia apenas em intervalos curtos, sendo muito desconfortável para o leitor que todo o livro fosse composto com a escrita caligráfica.



Figura 4 :Livro “Esposa do Veneziano”

Tipógrafos mais experientes como Stanley Morison tinha uma visão conservadora sobre a correta utilização da tipografia em seus meios de atuação, e fez grande referência a tradição, Tschichold se juntou a ele: "Tipografia pessoal é tipografia deficiente. Somente todos precisam dela." E: "Como a tipografia é feita para todos, não deixa espaço para mudanças drásticas" (TSCHICHOLD 1975, p.10). Ou seja, não poderíamos transcender padrões tão facilmente, o rompimento poderia colocar o projeto em risco por acabar sufocando o leitor com letras que ele não está familiarizado em intervalos muito longos.

Zuzana Licko, escreveu: "Desenhos de tipos não são intrinsecamente legíveis. Na verdade, é a familiaridade dos leitores com as formas que confere a legibilidade a elas. Estudos já mostraram que leitores leem melhor aquilo que leem sempre." (LICKO 1990, p.12)

Gerard Unger, adverte sobre as convenções tipográficas: "A formação de hábitos tem efeito considerável sobre a tipografia, e as formas das letras são fortalecidos pelos hábitos dos leitores. " (UNGER 2016, p. 75) Para ele a leitura depende também de sua totalidade: "A facilidade de leitura e o quanto nos irritamos com um texto específico dependem ambos da microtipografia e da macrotipografia." (op. cit.) Ou seja, a legibilidade não depende somente do seu tipo, mas de um sistema completo: A maneira como lemos, da esquerda para a direita, ler páginas e colunas de cima para baixo, largura e altura das colunas, quantidade média de letras por linha, entre outros.

A narrativa do livro nos conduziu a tempos passados, especificamente em 1930, seguindo esse contexto, buscamos parâmetros em editoriais dessa época, a fim de, compreender melhor quais estilos de fontes eram utilizadas, e como resultado, a grande maioria empregavam fontes, serifadas, com traço modulado, eixo humanista [oblíquo] e grandes aberturas. A exemplo de: Garamond (1530) e a Times New Roman (1931). Que são fontes utilizadas amplamente até os dias atuais para compor livros literários de grande volume de páginas e documentos acadêmicos, como nesta monografia. É notório essas convenções, e não podemos ignorá-las.

Nesse contexto, a tipografia da obra foi escolhida com as características descritas no parágrafo anterior, porém negaríamos a capacidade de adequação aos conceitos do diário e sua verossimilhança carregada com o peso da escrita manual, dessa maneira optamos pela construção da fonte tipográfica que metaforicamente é interpretada como a escrita da

personagem, o dono do diário, assim como toda grafia torna-se a identidade pessoal, a fonte possui mancha gráfica e ritmo únicos, logo transpõe conceitos e transita entre planos distintos: a fonte vista e compreendida como ferramenta editorial outrora interpretada como a identidade de quem a escreve. Devido a isso, a fonte foi batizada de "Franz", em alusão à personagem central da narrativa.

A partir disso, dividimos esse capítulo em duas partes: entre micro e macroestética, dessa forma podemos compreender com maior facilidade os fenômenos abordados. Os conceitos de micro e macro, são descritos em vários títulos, como Tipografia: Macro y microestéticas KUNZ (2004), tem-se micro como definição de estudos da forma de cada letra individualmente expondo sua contraforma, ascendência, descendência, entre outros. Já a macroestética designa o entendimento do conjunto de letras como arranjo, seja em colunas ou manchas.

#### **4.2.1 Microestética**

No campo da tipografia não existe ciência exata para se fazer tipos com maior perfeição, o que encontramos são métodos empíricos que se baseiam nas particularidades de quem se propõem a criar, alguns autores se fixam mais em padrões do que outros, como Karen Cheng (2006), no livro *Designing Type*, em que propõe um método conservador que replica através da suas experiências, características mais observadas no panorama das faces tipográficas clássicas. Já os autores Cristobal Henestrosa, Laura Meseguer e José Scaglione, no livro *Como criar tipos: Do esboço a tela* (2012), sugerem criações a partir de necessidade e contexto que a tipografia será inserida, dando espaço para experimentações e fontes que saem do eixo tradicional.

Fontoura, relata que: "Não existe um único processo para desenvolver projetos de design de tipos: a metodologia varia bastante de acordo com as preferências e os hábitos de trabalho de cada designer." (FONTOURA, A.M.; HAMMERSCHMIDT, C. 2011)

A partir disso, o método empregado para a criação da fonte do projeto é uma série de combinações desses processos, tomando cuidado para não se adotar o extremismo tradicional nem o mais afastado experimentalismo.

Assim partimos para o desenho dos tipos, nessa primeira etapa o sítio online do Glyphs foi essencial para desenhar os tipos adequadamente, nele Scheichelbauer (2014)

ensina a esboçar as faces tipográficas antes de iniciar o processo de edição no software. O tutorial descreve o método de *wiggling* que consiste em desenhar traços uniformes em 45 graus, evidenciando sua essência: a fonte como mancha e proporção.



Figura 5: Estudos de letras

Então optamos pelo estilo pós moderno, abordado por Bringhurst (2005), que segundo o autor é uma frequente paródia do estilo neoclássico, romântica ou barroco. Possuindo eixo humanista, traço modulado, grandes aberturas, serifa não adnatas a haste.

Após selecionada as características da fonte e seu estilo, como as serifa, angulações, fluxo da modulação, relação de preto e branco, passamos a criá-la de fato no software de criação de fontes. Começamos com a letra "n" em caixa-baixa, aplicando o método de modulação, na qual, se deriva para a construção de outros caracteres do alfabeto

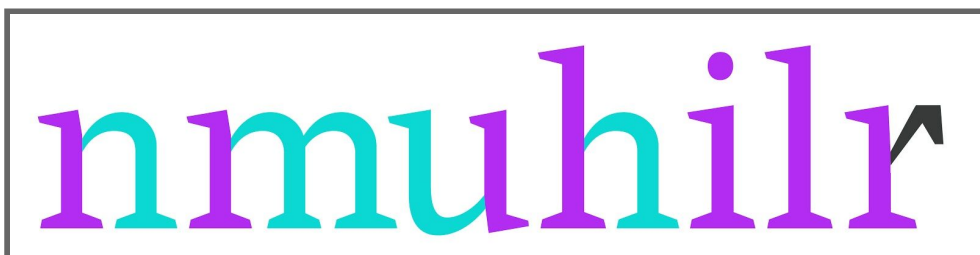


Figura 6: A fonte começando a tomar forma

Seguindo o processo de modulação das letras, a fonte foi tomando forma, cada vez mais letras iam surgindo e o mapa de caracteres se expandia. Foram recorrentes diversas impressões para adequar as letras a sua legibilidade. Esses testes impressos foram essenciais, para se verificar caracteres que se destacavam na coluna de texto, tornando-o heterogêneo. Paralelamente foram ajustadas as proporções verticais: altura de x, as ascendentes e as descendentes, e posteriormente, as alturas das capitulares e algarismos.



Figura 7: As principais letras da fonte

As letras em caixa-alta também passaram pelo mesmo processo de modulação, porém, nesse caso a primeira convertida para o software, passou a ser a letra O, que dela se derivam as letras G, D, Q, entre outras. Já os algarismos, não utilizaram esse mesmo processo, pois não é recorrente a semelhança de caracteres a serem aproveitados, então foram desenhados um a um respeitando suas características próprias, nesse vimos o processo de construção descrita por Cheng (2005). A sua construção se baseou em algarismos em caixa-baixa, formato *old-style*, também chamados de algarismos de texto, pois sua composição textual torna-se mais harmônica analisada segundo os aspectos de leitura e mancha, já que não saltam aos olhos quando vistos juntos ao texto.

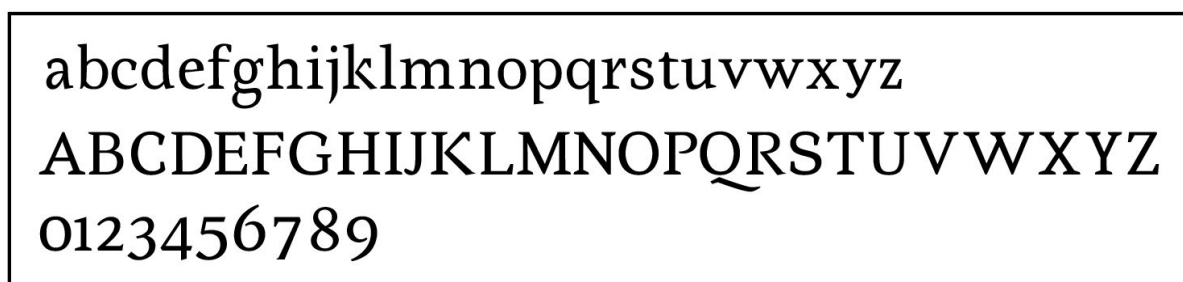


Figura 8: Alfabeto completo

O alfabeto básico estava completo, a próxima etapa foi concepção dos diacríticos e caracteres especiais, nesse processo outras fontes como a Palatino e Garamond, inspiraram o posicionamento e proporção dos traços.

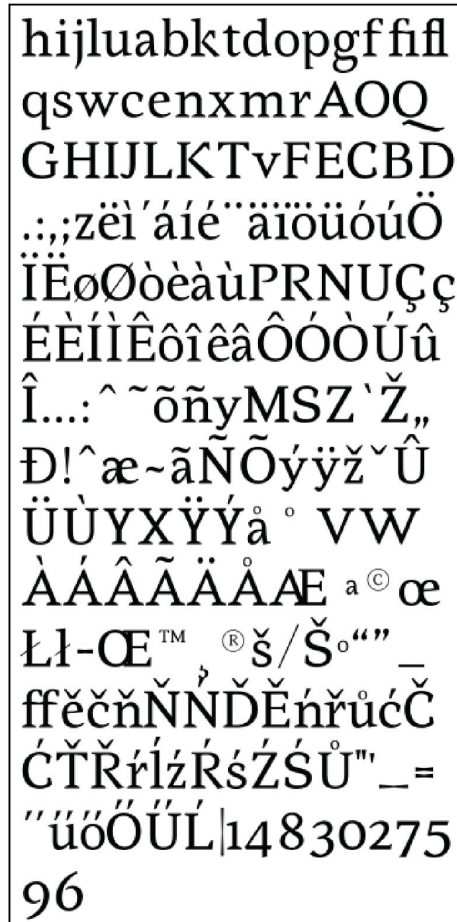


Figura 9: Tipografia finalizada

Após a conclusão do primeiro peso tipográfico, cogitamos a possibilidade de ampliar a Franz com mais pesos, a fim de, suceder a fonte às necessidades do diário, para dar ênfase ou criar novos contrastes, porém, isso estava vinculado à produção textual da narrativa, que nesse momento ainda não estava finalizada.

Ao entendermos a fonte como escrita propriamente dita, logo, compreendemos que essas variações de pesos e formas poderiam surgir de maneiras experimentais, então assim, relacionamos as principais situações em que a personagem eventualmente poderia mudar sua maneira de escrever, e isso poderia acontecer através de seus sentimentos. Já que segundo a grafologia, a grafia é um conjunto de variáveis, em que, condições ambientais; o nível educacional; a textura do papel; o tipo de ferramenta; e até nossas emoções, podem causar

variações de como escrevemos. Decidimos então dividir, por frequência, sentimentos que poderiam conter no decorrer da narrativa, assim notamos que na maior parte da história sua emoção é tomada pela neutralidade, de caráter narrativo. Assim estava nomeada o primeiro estilo, "Franz Estável", sua forma não transita em situações amedrontadoras e nem radiantes, sendo selecionada a fonte que já tínhamos em mãos para cumprir esse papel representativo. Outro sentimento inerente, o pânico, apareceu em momentos de perigo quando o personagem é obrigado a passar situações de riscos. Nesse caso ainda não tínhamos algo que correspondesse a isso, então, começamos a esboçar os primeiros traços. Era importante que esse novo estilo remetesse às fraturas desse sentimento grandemente desconfortável.



Figura 10: Experimentos com o estilo da fonte

A quebra passou a ser vista de maneira literal, letras quebradas em cacos, porém, decidimos não utilizá-la, porque em testes impressos a nova variação não correspondeu, em redução as quebras transfiguravam, ficavam arredondadas, transmitindo uma estética que não representasse devidamente esse estado. A partir daí, novos estudos foram feitos, e passamos a dar maior enfoque à condição da escrita, procuramos formas que eram plausíveis de ser executadas baseadas na grafia, e como representação surgiram as linhas desconexas que sustentam esse simbolismo, a escrita feita rapidamente em estados emergenciais, que diferente da anterior não se modifica no meio impresso.



Figura 11: Estudos para a criação da Franz Pânico

Posteriormente foram inseridos novos caracteres e glifos alternativos para letras mais recorrentes no texto como a letra a, com o intuito de intensificar a aleatoriedade dos rabiscos. Não ampliamos para letras em caixa-alta, nem para diacríticos e caracteres especiais, porque não havia necessidade de ampliação a esse nível, já que a confusão proveniente desses tipos foi alcançada, sendo dispensável o complemento de estruturas bicamerais.



Figura 12 : Glifos alternativos

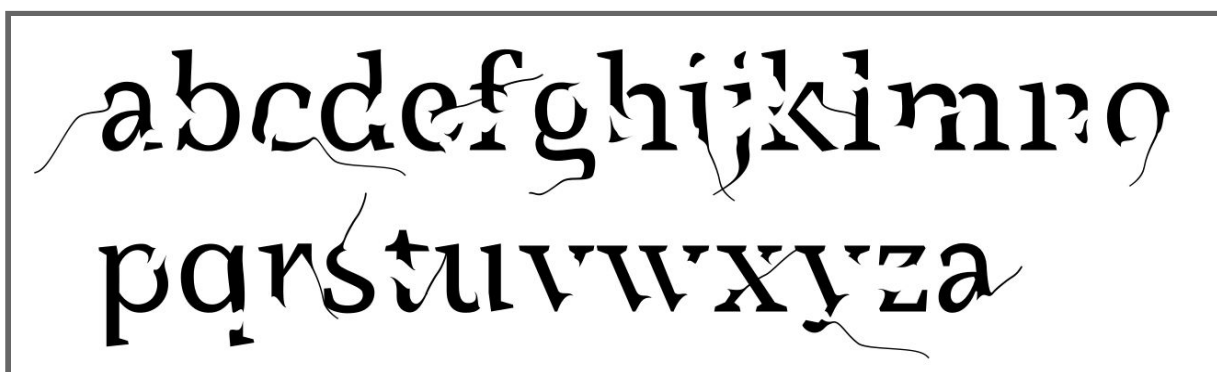


Figura 13: Franz Pânico

Outro sentimento, a plenitude, constantemente se manifesta na história, nesses momentos o personagem começa a ter entendimento maior sobre sua condição, quando se aproxima do objetivo de seu estudo, a origem da humanidade. Nesse contexto, a tipografia teria que surgir de maneira mais convidativa a essas novas experiências, formas fluidas e harmoniosas surgiram como ideia.



Figura 14: Primeiras tentativas da segunda variação da tipografia.

Porém, não demos continuidade para essa variação, posto que, nesse momento do projeto com base no cronograma não tínhamos tempo para sua execução, já que seria necessária a construção completa de capitulares e caixa-baixa para aparecer frequentemente no texto e essa representação ser perceptível. Sendo assim a construção das letras foram aproveitadas em momentos mais oportunos como no título do diário e em nomes de personagens.



Figura 15: Título do livro com algumas das variações criadas.

Assim, a fonte do projeto estava concluída, ao total foram produzidos 235 caracteres, que atenderam, com êxito, as necessidades da narrativa. A fonte foi primordialmente pensada e construída para atender as demandas do nosso projeto, não sendo recomenda para outros suportes, como meio digital, porque suas características mais marcantes tomam proporções completamente diferentes fora do papel, sendo inevitável ruídos visuais. Em meios impressos, a fonte respira de outra maneira, a fisicalidade lhe permite exhibir-se em sua plenitude sem interferir o seu propósito.



### 4.2.2.1 Movimento horizontal

Entende-se movimento horizontal como, a organização ligada ao espaço entre letras e palavras no decorrer das linhas do texto. Esse sistema está sempre relacionado às dimensões de *tracking* e *kerning*, e utilizaremos aqui as definições de KANE (2011). Segundo o autor *kern* designa o ajuste automático do espaço entre pares específicos de letras previstas em tabelas inseridas na fonte digital, e *traking* como ajuste entre o espaço entre letras e palavras, acrescentando-o ou diminuindo-o.

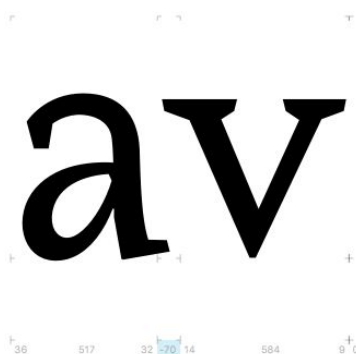


Figura 17: Exemplo de *kerning*

Após testes impressos, começamos a notar com maior nitidez as especificidades da fonte, como ela se comporta como conjunto, *kernings* e *trackings*. Como vimos anteriormente, acabamos adotando espaços generosos em nossa composição, dando alusão às tecnologias mais antigas.

**Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.**

Figura 18: Pangrama na língua portuguesa

Para descobrirmos a quantidade ideal de caracteres em média por linha, utilizamos a tabela descrita por Bringhurst (2005), na qual, é calculado primeiramente em paicas (unidade de medida equivalente a 12 pontos) o comprimento do alfabeto em caixa-baixa e feita a comparação com a largura da coluna.

Queria poder falar sobre isso para todo o mundo. Mas ainda não me adequei ao meu espaço. Quem sabe isso tudo demanda tempo. Se pudesse transmitir o que vejo para meus colegas de trabalho, eles notariam o mundo ao seu redor, com mais frequência. Mas pra eles, sou só um alemão, doando sorrisos nas horas oportunas. Tenho um leve pressentimento, porém, de que alguma coisa vai mudar. Acredito muito nessa metamorfose que o porvir carrega. O rio que hoje vem, não é o mesmo que conduz o amanhã.

Figura 19: Caracteres por linha

Acabamos utilizando a média de 55 caracteres por linha, sendo considerado no nosso caso o mínimo para a composição de caracteres por linha. Paralelamente a esse cálculo, foram feitos testes de leitura que deram segurança as escolhas feitas.

#### 4.2.2.2 Movimento Vertical

Segundo Bringhurst (2005), o espaço vertical é medido de diversas maneiras, sendo necessário estabelecer a coluna do texto e definir uma unidade rítmica básica. Essa unidade é a entrelinha, distância de uma linha de base a outra.

O objetivo da composição tipográfica para textos extensos é garantir a leitura confortável, e prolongada (leiturabilidade). Sendo assim, o texto foi composto por 9/12 x 22. Isso quer dizer: o tamanho da fonte é de 9pt, sua entrelinha 12pt, e a largura da linha 22 paicas. De acordo com o autor, é preferível que a entrelinha seja positiva, ou seja, maior que a medida do tipo. Portanto, compomos a entrelinha com 3pt positivos, como forma de preservar a melhor leiturabilidade e garantir o conforto visual. Segundo KANE (2011), textos com entrelinhas apertadas estimulam a leitura vertical do texto, e entrelinhas largas distraem a leitura. Tais princípios foram ajustados conforme o andamento da proposta editorial e com base em testes de leitura e de impressões, chegamos nos valores demonstrados.

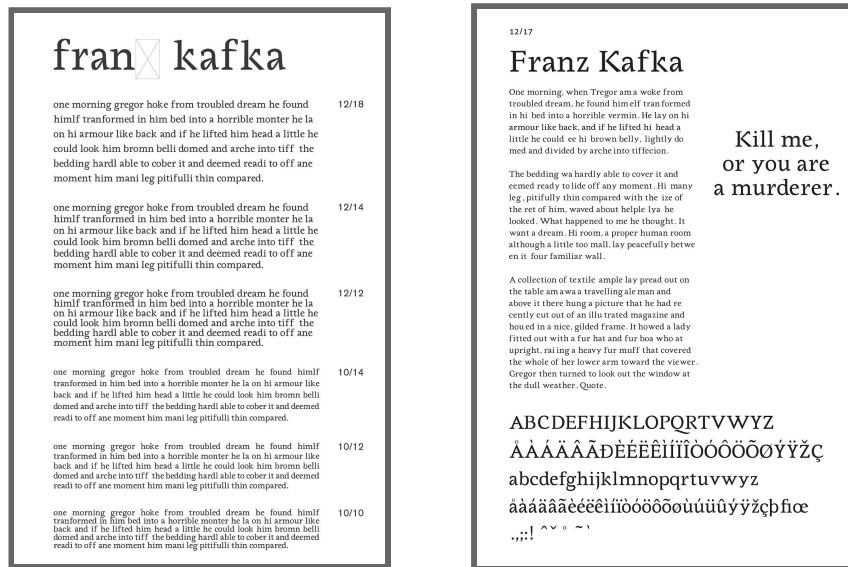


Figura 20: Exemplo da mancha gráfica gerada pela tipografia e da evolução da mancha de texto.

### 4.3 Grafologia

A escrita é um comportamento cotidiano que diferencia os indivíduos. A forma, a inclinação, o tamanho, a velocidade e a pressão, são alguns exemplos de características que estão presentes em toda escrita. Essas complexidades tornam cada grafia, apesar de similar, única, constituindo a identidade pessoal como uma marca. Esse mecanismo, é utilizado para dar validade às autorias, como por exemplo a assinatura. A grafologia, faz uso dessas características exclusivas tornando-as seu objeto de estudo, com a finalidade de interpretar e reconhecer personalidades. É também amplamente utilizada pela psicologia como ferramenta analítica.

A grafologia é uma ciência que estuda e analisa a grafia, tendo como propósito determinar estados físicos, mentais e emocionais do escritor. Camargo (2009) defende com afincos a utilização de uma metodologia para garantir com sucesso o estudo de personalidade mais concisos, para isto, ele propõe primeiramente o reconhecimento de gêneros, espécies e modos da escrita. Para o nosso projeto, evidenciamos mais essas classificações, porém, diferentemente do processo grafológico convencional exibido pelo autor, o processo foi feito de maneira inversa, no qual, definimos a personalidade das personagens primeiramente, e depois sugerimos as grafias que melhor os representam.

Iniciamos pela escrita do Klaus porque sua grafia foi definida na narrativa primeiramente. Os trechos escritos seriam aplicados como elementos soltos no livro, que ajudaria o leitor a compreender melhor as tribos da história. Outro personagem, o Franz, teve sua escrita feita posteriormente.

### 4.3.1 Escrita Klaus

Com o desenvolvimento da narrativa, iniciamos a concepção das personagens, definindo suas personalidades, segundo suas características emocionais e socioculturais.

Klaus (um dos personagens), é professor e antropólogo alemão, muito influente no meio acadêmico. Conhecedor de diversas línguas, foi alfabetizado em grego, tem uma paixão muito forte pelos estudos da humanidade, e uma ainda maior de passar todos seus conhecimentos adiante.

Crépieux-Jamin, foi um dos primeiros a reconhecer a importância da síntese grafológica. Ele dividiu dessa maneira, por classificações, as diferentes maneiras de escrita que adotaremos como base para nosso processo.

A partir dessas classificações, a melhor que representa sua personalidade é a escrita combinada. Essa escrita está sempre mais ou menos ligada e sempre bem disposta como mancha gráfica, onde um traço pode representar duas letras ao mesmo tempo. Outra característica notável da escrita combinada, é a utilização de diferentes alfabetos misturados. Para os grafólogos, esse é um sinal evidente de cultura e alto nível intelectual.

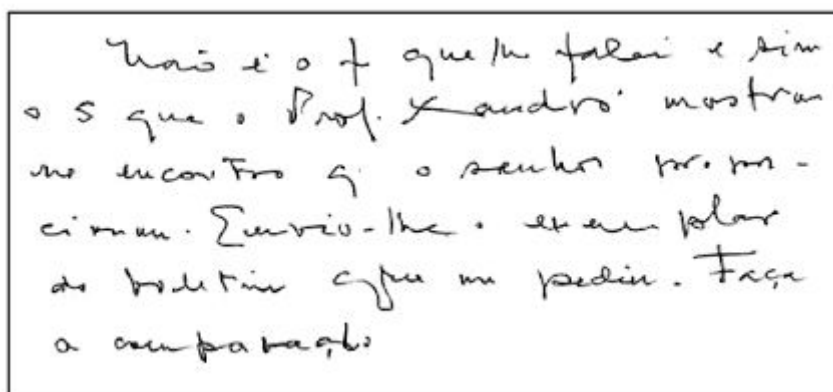


Figura 21: Os traços são combinados, originais. A letra E maiúscula (e grega) é para os grafólogos sinal evidente de cultura.

Após definido as características, procuramos amigos ou parentes que, por coincidência, poderiam possuir esse tipo de escrita, mas acabamos frustrados, talvez esse tipo característica seja por sua vez um achado raro. Então partimos para a caligrafia como forma de execução dessas representações. Para garantir traços pequenos utilizamos uma caneta nanquim com espessura de 0,5.

Foram necessários vários rascunhos, até encontrarmos o melhor estilo caligráfico. Após solucionado as formas básicas, modificamos as capitulares, transpondo significados de letras do alfabeto grego, que agora representavam formas conhecidas de línguas derivadas do latim. Dessa maneira, evidenciamos a pluralidade linguística da personagem.

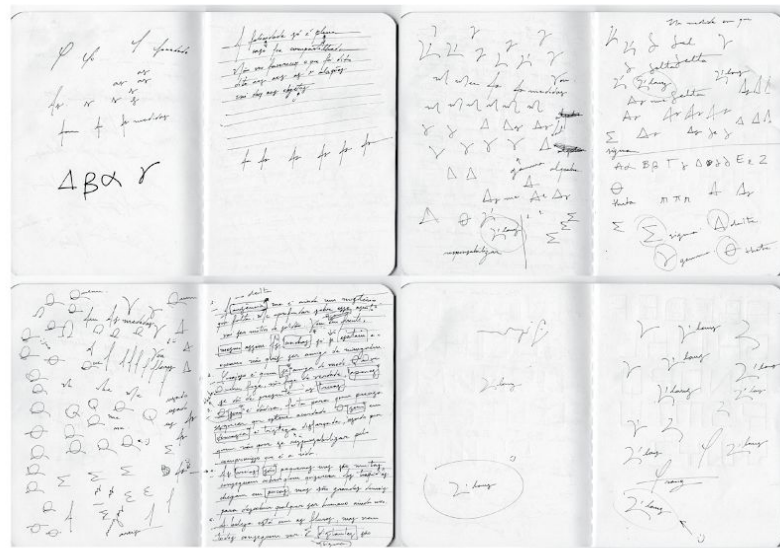


Figura 22: Alguns dos inúmeros rascunhos feitos para a criação do estilo caligráfico.

Em seguida foram escritos e escaneados os trechos que serão agregados ao livro. Esse tipo de leitura está sujeita a vagarosidade, e a legibilidade, frequentemente testada e muitas vezes dificultada. Por isso, atentamos à quantidade dessas informações, tomando cuidado com quantias excessivas para não prejudicar o ritmo da leitura e a compreensão do leitor.

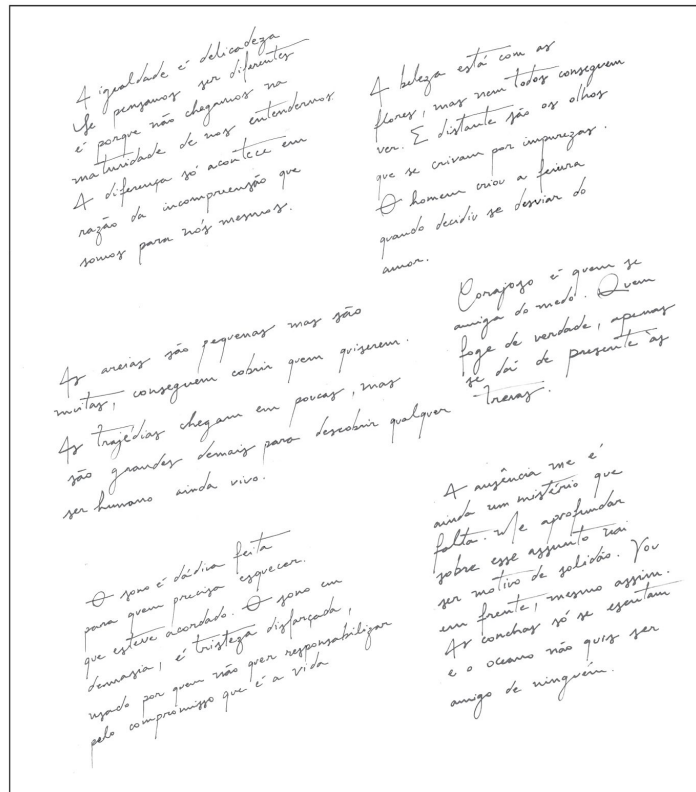


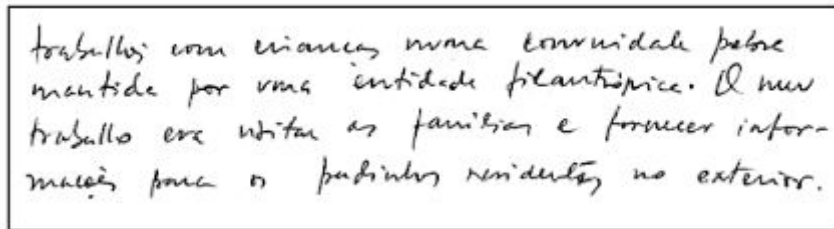
Figura 23: Resultado final da escrita

### 4.3.2 Escrita Franz

O surgimento da escrita do Franz, acontece em legendas de fotografias e lembretes feitos rapidamente no diário. Assim como a escrita de Klaus utiliza o mesmo processo demonstrado anteriormente.

Franz é um etnógrafo e antropólogo alemão que vem continuar seus estudos no Brasil. Ama a vida e por isso mesmo é muito determinado a desvendar os segredos que circulam seus entendimentos. Como um excelente observador ele descreve muito bem seus pensamentos e tudo aquilo que percebe ao seu redor.

Seguindo as sínteses classificatórias de Jamin (1936), as individualidades do Franz coincidem com as característica conhecida como harmônica. A harmonia, define-se ser clara, ordenada, e rápida. Para Jamin, essa escrita exige alto nível de personalização. Tratando-se de alto nível de moralidade e superioridade intelectual. Indica também, clareza de espírito e serenidade.



trabalho com crianças numa comunidade pobre  
mantida por uma entidade filantrópica. O meu  
trabalho era visitar as famílias e fornecer infor-  
mações para os pais sobre a educação no exterior.

Figura 24: Harmônica. Traço equilibrado, e os espaços integram-se.

Procuramos traços mais equilibrados para transmitir esses conceitos, para isso, ascendentes e descendentes foram encurtadas e levemente curvadas. Os espaços entrepalavras e entrelinhas foram ajustados, dando a sensação de espaços proporcionais. Em seguida, selecionamos os melhores exemplares, e demos início ao escaneamento. A ferramenta que utilizamos para execução da caligrafia, diferente da escrita anterior, foi a pena de metal para escrita copperplate.

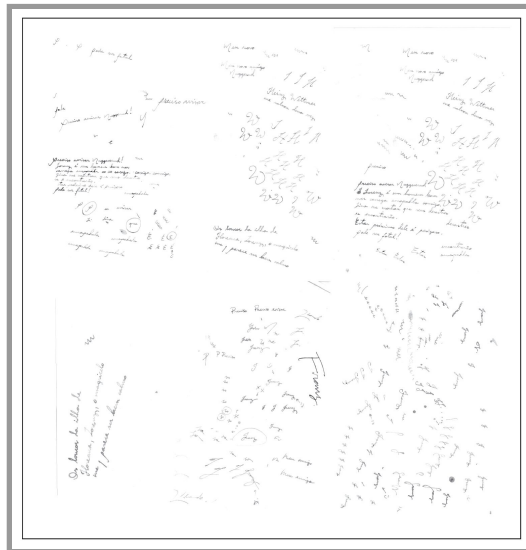


Figura 25: Rascunhos

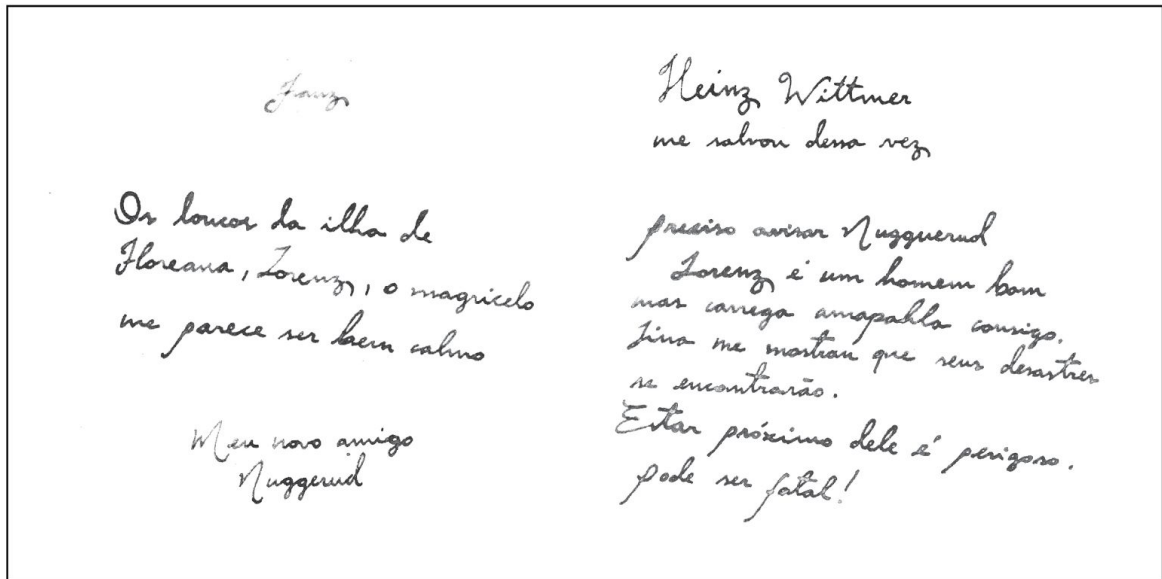


Figura 26: Escrita finalizada

#### 4.4 Escrita Original

A ideia da escrita original nasceu quando estávamos estruturando nosso universo fictício. Pensamos muito em como colocar o leitor junto à mesma procura do personagem. Várias ideias surgiram, mas nenhuma pareceu tão interessante quanto a da escrita original.

Na ficção que criamos, Franz descobre o segredo que ele e seu tutor buscou durante toda a narrativa. O segredo sobre a origem da humanidade, porém, vem com um preço, o personagem precisa compartilhar com o xamã de Orenda todas as suas experiências e seus conhecimentos ao longo da vida. Ao fazer isso, sua consciência é também compartilhada, e ele então se torna parte do xamã. Consequentemente, Franz passa a ter acesso a uma infinidade de pensamentos e conhecimentos de consciências que assim como a dele, foram também compartilhadas. Por isso ele passa a conhecer sobre a origem das sensações e sentimentos humanos, assim como suas variadas formas de expressão. Ele agora, entende com mais clareza tudo o que se passou, todas as suas vivências narradas no livro. Ele pode voltar e escrever com plena sabedoria sobre algum acontecimento passado. Quando faz isso, Franz pode tanto escrever como escrevia antes, quanto usar a escrita que originou todas as escritas, a chamada escrita original.

Nossa ideia então era de criar uma escrita que funcionasse como um código que não pudesse ser entendido à primeira vista, assim como Franz não entendia por completo tudo que

se passava com ele quando fazia as etnografias. No final, porém, o leitor receberia uma chave e “aprenderia” também a ler a escrita original, entendendo com mais clareza as metáforas de cada tribo. Como todas as tribos etnografadas por Franz foram de grande importância para que pudesse encontrar sua descoberta final, cada uma delas traria uma escrita que representasse uma parte da escrita original, essas ao se juntarem formariam então a escrita de Orenda.

Para a criação desse código, tivemos a ideia de usar a contra-forma das letras com alguns encaixes, sendo que a chave seria a própria forma das letras. Essa contra-forma seriam desenhos que lembrassem os grafismos tribais. Aproveitando da estética permitida pelos grafismos, criamos formas de expressão para cada tribo, continuando através dos desenhos, os mitos narrados pelo texto e pelas imagens. Sendo assim, definimos a partir das narrativas míticas que os Turrítellas não tinham escrita porque não falavam; os Penumbra escreviam por pontos inconstantes; os Muscarins por blocos; os Alepos por grafismos caóticos; Lótus por desenhos floridos; Embaixador por espelhamento.

Começamos então a testar esses conceitos visualmente, sendo que escolhemos o carvão como nosso instrumento de desenho para gerar uma escrita que se assemelhasse com os grafismos tribais. Depois de criarmos a tipografia que seria a chave da escrita original, isto é, a forma da letra, imprimimos todo o alfabeto e recortamos sua contra forma. Desenhando nesses espaços vazios, tínhamos então a escrita de cada tribo, pegamos e digitalizamos esses desenhos montando assim os alfabetos.

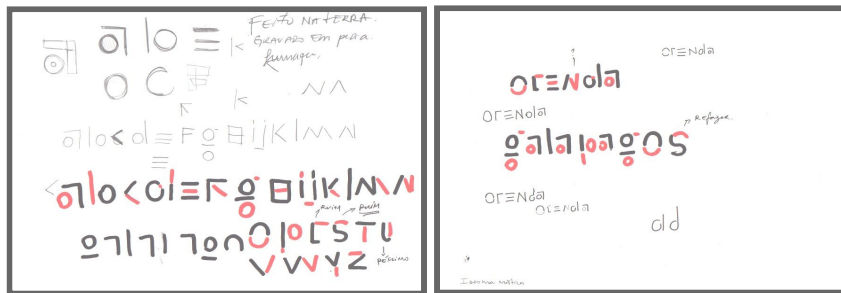


Figura 27: As primeiras versões da escrita original foram pensadas em símbolos incompletos que com a chave formariam as letras. Depois de algumas tentativas, essa ideia foi refutada.



Figura 28: Rascunhos para a criação da língua original



Figura 29: Tipografia chave para desvendar a escrita original em sua versão final.

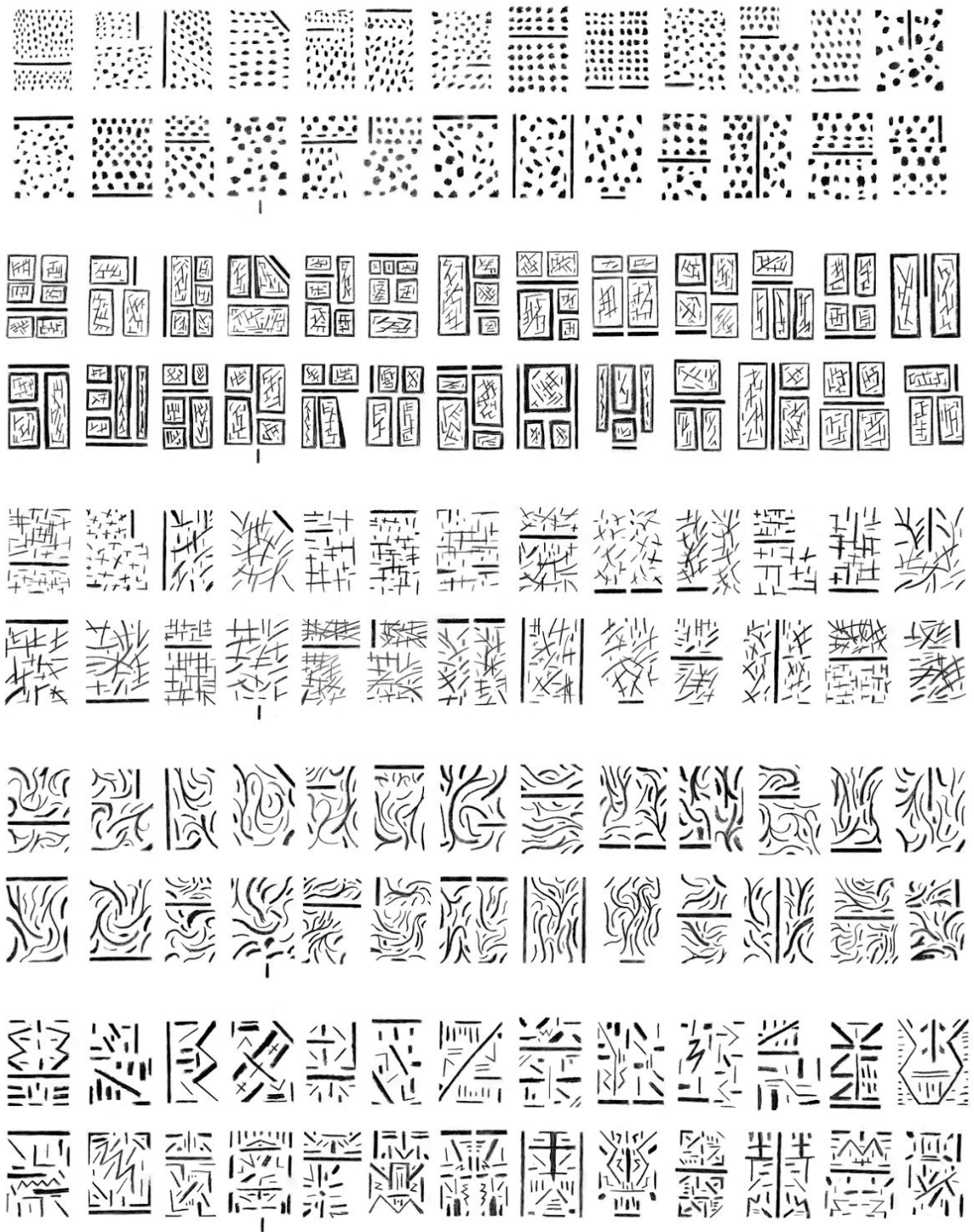


Figura 30: Escrita original finalizada e suas múltiplas expressões para cada tribo. De cima para baixo temos a escrita da tribo Penumbra, Muscarins, Allepos, Lotus e Embaixador.



Figura 31: Escrita original e a chave

#### 4.5 Fotografias

A produção fotográfica do livro aconteceu em dois momentos. Num deles, o da criação do acervo histórico, e noutro da fotografia artística autoral. Esses dois momentos foram feitos enquanto o texto ainda estava se desenvolvendo. Apesar disso, não tivemos grandes problemas em relação a esse fato, já que a ideia era de conceber imagens que narram por si mesmo o universo fictício, sem precisar de se apoiar na parte textual.

Enquanto a fotografia artística se formou através do poético, o acervo se deu a partir da reconstrução histórica pela imagem. Dessa forma, uma parte de nossa produção fotográfica para o livro traz um universo e uma abstração imagética para o leitor, e ao mesmo tempo a outra parte carrega consigo uma documentação de um espaço e tempo reais. As duas, ao serem colocadas num mesmo livro afetam umas as outras. Isso quer dizer que as fotografias artísticas passam a ter uma obrigação com a verossimilhança e a realidade, sendo que, se destoarem em excesso de nossas percepções do mundo, podem ser identificadas como artificiais pelo leitor, que tem em suas mãos imagens feitas naquela época. Os documentos imagéticos históricos, por sua vez, perdem um pouco seu caráter de documento, pois a narrativa da imagem fica em maior evidência do que o próprio registro por ela criada.

A seguir serão explicados essas duas partes da produção fotográfica do livro, mostrando as dificuldades encontradas e os devidos cuidados que tomamos em seu desenvolvimento.

#### 4.5.1 Acervo histórico

As fotografias históricas, transmitem um tempo e um espaço como se os tivessem congelado para sempre numa moldura. Elas gravam uma representação de um momento que existiu por mínimos segundos e o faz durar eternamente. Dessa forma, esses documentos nos permitem ver o passado e revisitá-lo com nossos olhares do presente, ao mesmo tempo que as informações apresentadas ali, nos concedem o direito de idealizar a sua continuação. É assim que realidade e imaginação se unem num só lugar. Mesmo assim, o espaço e o tempo real transmitidos pela imagem, não podem ser mudados, mas a imaginação de quem observa é melhor controlada, já que se trata de uma questão narrativa. Baseamos nesse entendimento para a criação do acervo histórico.

Num primeiro momento destacamos quais os espaços o universo fictício retrataria, sendo que a época seria entre 1930 e 1940. E assim passamos a buscar imagens do Brasil, mais especificamente do Rio de Janeiro e das ilhas de Galápagos. Nossa intenção com as imagens históricas do Rio foi de representar os espaços e mudá-los de contexto, fazendo com que a narrativa se alterasse. Por isso, a foto do Museu Nacional, por exemplo, deixa de ser apenas uma representação de uma instituição do Brasil e passa a ser o lugar onde Franz trabalha. Já a do Bar do Adolph e da Praia de Copacabana, passam a servir de ilustração dos locais onde a personagem costuma frequentar. Os capoeiristas, que na verdade são da Angola, retratam um momento vivido pela personagem no Brasil, e por fim, a foto modificada digitalmente de um barco chileno, passa a demonstrar um relato do diário num porto do Rio de Janeiro.

As fotos de Galápagos, por sua vez, tem a intenção de mostrar os personagens e não o lugar, já que, com exceção de Nuggerudd, eles não são muito mencionados nos textos. Buscamos algumas fotos dos habitantes da ilha de Floreana e uma de Nuggerudd no barco, segurando uma tartaruga. A construção desta personagem na ficção, que tem um papel importante para a narrativa, foi toda feita em cima dessa foto que o mostra bem sorridente e despojado.

A seleção das fotografias, portanto, se preocupou muito com a narrativa por ela criada, com as modificações que fizemos para seu sentido, e também com as informações imutáveis que elas passavam.

#### 4.5.2 Fotografia artística

Na produção das fotografias, diferente do acervo histórico, tínhamos total controle da imagem, por isso, resolvemos criar imagens abstratas e poéticas somente da parte fantástica do livro: as tribos etnografadas por Franz. Nossa intenção, porém, não foi de representar os fatos narrados em cada tribo, mas sim expressar com a imagem, a poesia de cada uma delas.

Antes de dar início à produção, começamos uma pesquisa imagética para que nos servisse de inspiração. Essa pesquisa foi baseada nas tribos existentes ao redor do mundo, captando tanto suas expressões e pinturas corporais, quanto seus adornos e vestimentas.



Figura 32: Exemplos das fotos analisadas em nossa pesquisa de inspiração

Após a pesquisa imagética, estávamos prontos para a conceber as nossas próprias fotografias. Começamos então a pensar como passar através das imagens os mesmos valores poéticos dos mitos de cada tribo. A medida que surgiam as ideias, nós a desenhávamos em versões pequenas de rascunho, para que assim tivéssemos um melhor direcionamento no dia da produção das fotos. Em suma, projetamos a composição de cada uma das fotos, para que soubéssemos anteriormente as questões técnicas que essas nos pediam.

Arranjamos, então, alguns modelos e fomos para um lugar um pouco mais afastado da cidade, em que a presença da natureza fosse mais evidente. Num só lugar, tiramos as fotos de todas as tribos, tentando fazer parecer que eram lugares diferentes. Selecionamos então as melhores fotos para depois editarmos uma por uma, adicionando ruídos e algumas texturas e a colocando em preto e branco, para que se parecesse com as fotografias antigas. A versão finalizada das fotografias pode ser vista no Apêndice A.

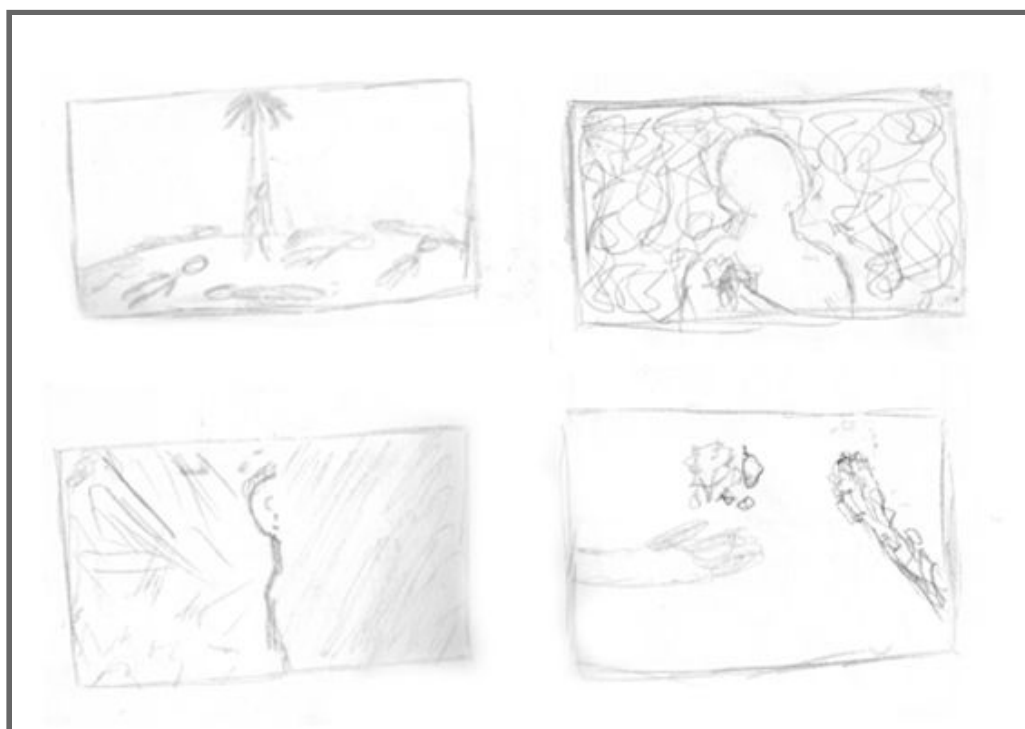


Figura 33: Alguns dos raffs que foram feitos para a criação das fotografias

## 4.6 Editorial

### 4.6.1 Formato

Para iniciarmos a diagramação e a composição dos demais elementos editoriais, pesquisamos qual formato mais apropriado para nosso projeto, reunimos o maior número de exemplos possíveis, livros que poderiam ser carregados mais facilmente em uma viagem. Concluímos que o suporte não poderia ser grande. Para fazer coerência com o seu propósito, já que o diário seria constantemente carregado pela personagem, grandes formatos poderiam ser um incômodo nessa situação. Outro aspecto que levamos em consideração foi a quantidade de elementos soltos dentro do livro, posto que, o suporte teria que carregar esses conteúdos. Assim não poderíamos escolher um livro pequeno, pois o livro poderia ficar estufado. Outro problema em formatos reduzidos é o estreitamento da coluna de texto que pode prejudicar a leitura que, como vimos anteriormente, deve-se respeitar o número adequado de caracteres por linha. Colunas estreitas exigem letras pequenas.

O exemplar que mais atendeu esses requisitos, foi o livro "Como o Diabo Gosta" (2015), da editora Cosac Naify. Sua forma se encaixa no requisitos que estabelecemos, e não cai nos problemas que levantamos, isto é, tanto a leitura quanto o objeto não são prejudicados. Assim escolhemos o formato, fechado, de 130 mm por 190 mm.

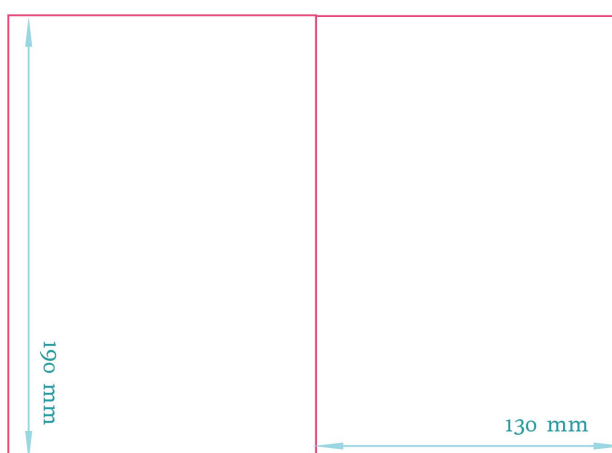


Figura 34: O livro “Como o diabo gosta” e seu formato

#### 4.6.2 Texto e diagramação

Assim que definimos o formato do nosso livro, demos início aos testes de formatação do texto, como se comportaria a mancha nesse tipo de formato e quais seriam as especificidades da fonte que criamos.

As colunas de texto foram divididas em três diferentes organizações, cada uma atende às especificidades da narrativa: introdução, diferencia o restante do conteúdo; texto prolongado, texto contínuo, ininterrupto; identidade de Orenda, quando a organização da grade surge em momentos referentes a Orenda, última tribo da narrativa.

Dentre as características incomuns, o tamanho do tipo permaneceu o mesmo, em 9pt. Outro elemento é a ausência do fôlio, nesse caso, o diário por definição nos permite ignorá-lo. Assim, com a ausência dos algarismos, tivemos mais espaço para compor a grade mais próxima ao pé da página, dando liberdade para o topo.

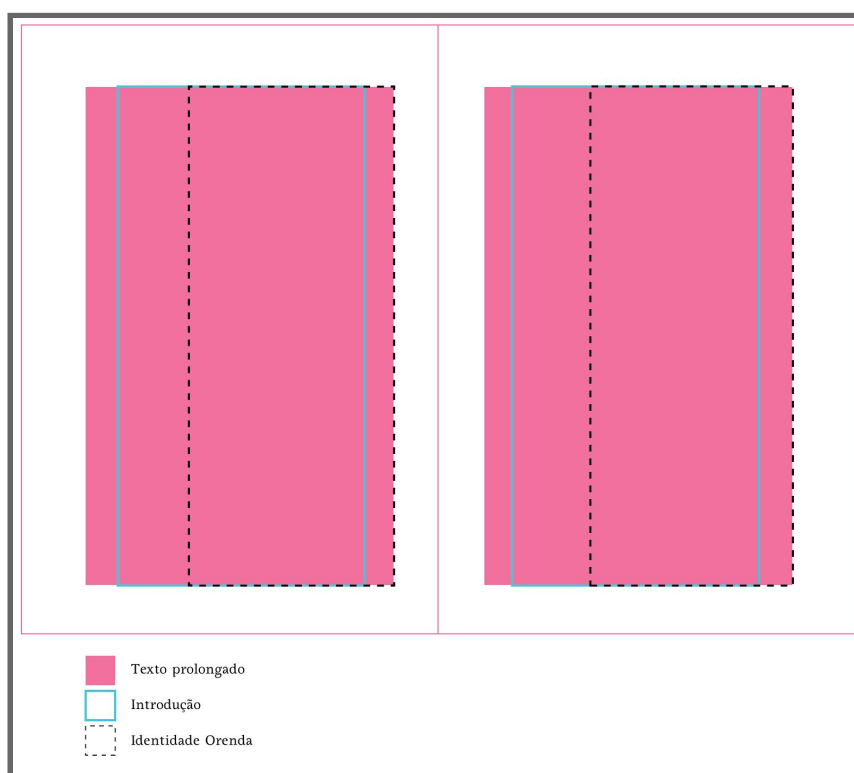


Figura 35: Ilustração do projeto de diagramação do livro.

Para a etapa introdutória do editorial utilizamos o afundamento para a página inicial, distância prolongada da coluna do topo, recurso que serve para sinalizar aberturas de capítulos, WHITE (2015).

O estreitamento da coluna acabou dificultando a leitura, pois não cumpre o princípio de caracteres por média por linha, logo a leitura se torna pausada. Devido a isso, a quantidade de páginas foram reduzidas, estando presente em apenas quatro páginas.

A introdução antecede a apresentação do título, logo, essa etapa é essencial para o editorial. Experimentamos a distorção da entrelinha, aumentando-a gradativamente, já que queríamos que o leitor lesse mais vagorosamente, como se a pausa fosse necessária para anteceder um acontecimento importante.

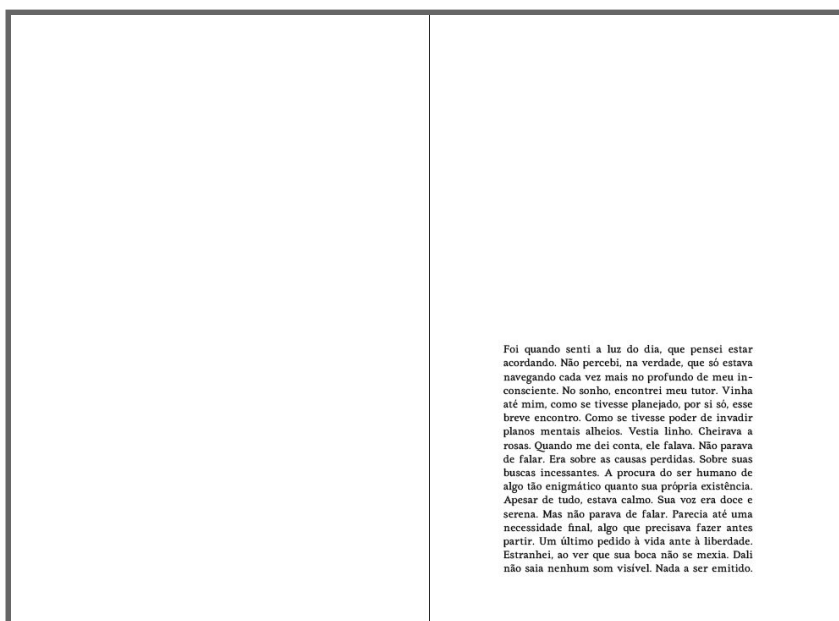


Figura 36: Afundamento da coluna

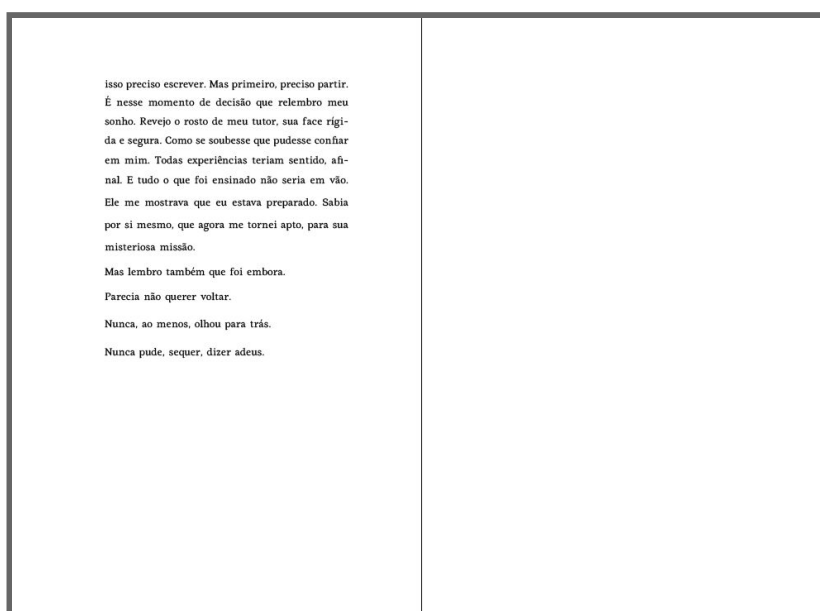


Figura 37: Aumento gradativo da entrelinha

Após a apresentação do título, as colunas subsequentes tomaram o caráter de texto corrido, elas por obrigação devem garantir uma leitura confortável e ininterrupta, para isso sua coluna foi composta com a largura de 22 paucas horizontais como visto anteriormente.

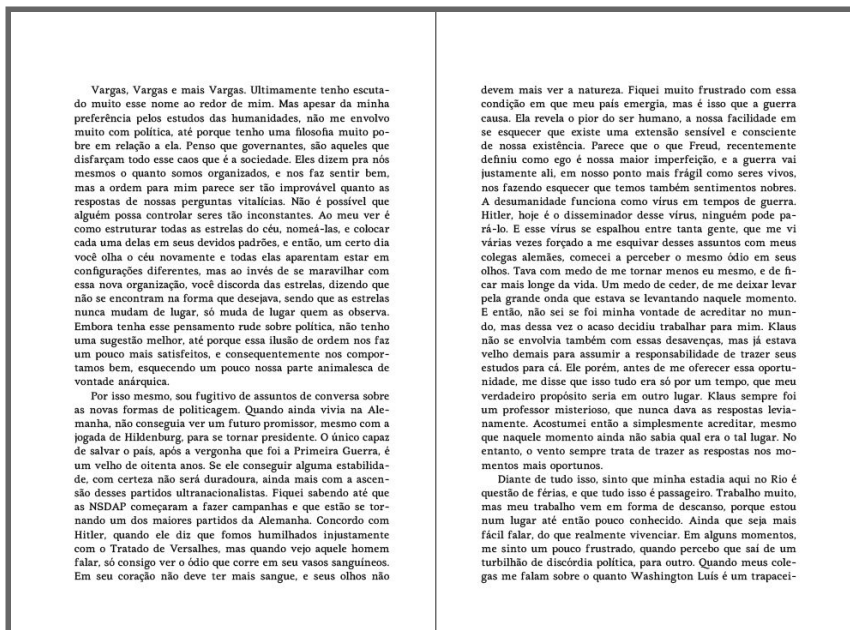


Figura 38: Exemplo de texto corrido

A tribo de Orenda, carrega os segredos da origem da humanidade, e quando etnografada por Franz oferece à ele conhecimentos que o permite entender de forma lúcida os acontecimentos que se passaram, anteriormente narrados em seu diário. Para que esse fato fosse entendido pelo leitor, foi criada uma identidade gráfica para Orenda. As colunas justificadas à direita, estreitas, assimétricas, a diminuição do preto, e o fundo com manchas feitas de carvão, fazem com que a narrativa desta tribo seja identificada ao longo do livro.

Já para a separação dos capítulos, foram utilizados os mesmos grafismos da escrita original, fazendo com que o leitor pudesse identificar mais facilmente a mensagem de cada tribo quando estas fossem lidas após a obtenção da tipografia chave.

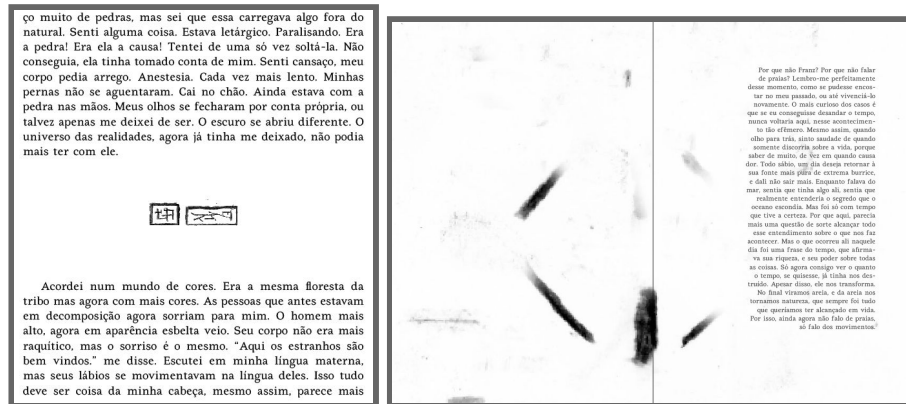


Figura 39: A identidade gráfica de Orenda e um exemplo de separação de capítulos no livro.

## 4.6.3 Imagens

### 4.6.3.1 Passaporte

A proposta do passaporte é apresentar o título, transmitir importantes acontecimentos da narrativa e ambientar o leitor. Sua presença contextualiza não somente a personagem, demonstrando seu espírito aventureiro e sua bagagem cultural, mas também diz muito sobre o período histórico.



Figura 40 : Rascunho do passaporte

A princípio, procuramos passaportes relacionados a décadas mais antigas, encontramos todo material em acervos online. O material é vasto e passaportes da década de

20 e 30 não faltaram. Eles foram compilados em um painel semântico, na qual extraímos elementos gráficos importantes para a composição.



Figura 41: Painel semântico

Selecionamos os carimbos que mais se encaixavam no contexto da história, em grande maioria são carimbos arrendados, e que foram mantidos proporcionalmente iguais, apesar de não sabermos suas verdadeiras dimensões.



Figura 42: Carimbos pesquisados

Apesar da grande quantidade de materiais disponíveis no meio digital, o carimbo brasileiro não foi encontrado. Acervos nacionais e internacionais não possuem esse selo, tudo indica que seu registro foi perdido ou não existe. Como era essencial para a narrativa, criamos um carimbo fictício, que propõem o ano de chegada (1929) do personagem no Rio de Janeiro.



Figura 43: Carimbo fictício

O carimbo alemão é outro indicativo histórico. De acordo com Jail (2017), o selo utilizado no projeto antecede o que foi usado amplamente durante o regime nazista, após a implementação da bandeira nacional exclusiva no dia 15 de setembro 1935, característico por ter a suástica carregada pela águia. Tomamos o cuidado para não atribuir erroneamente símbolos que poderiam relacionar a personagem à ideologia nazista, visto que, o momento

histórico que a personagem está inserida precede um dos maiores marcos da humanidade, e interpretações erradas prejudicariam o projeto.

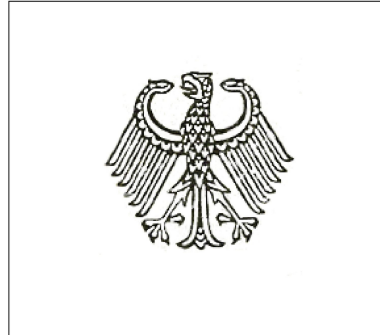


Figura 44: Carimbo alemão utilizado até 1935

Para retratar a personagem, utilizamos um imagem ilustrativa retirada do banco de imagem do Google e selecionamos a fotografia que melhor representa o Franz. Essa imagem teria que transmitir visualmente as personalidades da personagem. O formato da imagem é retrato, como percebemos através do painel semântico, e a estética traduz a tecnologia fotográfica de épocas antigas.

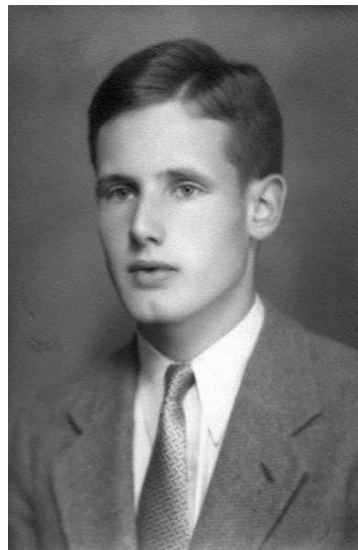


Figura 45: Representação do Franz

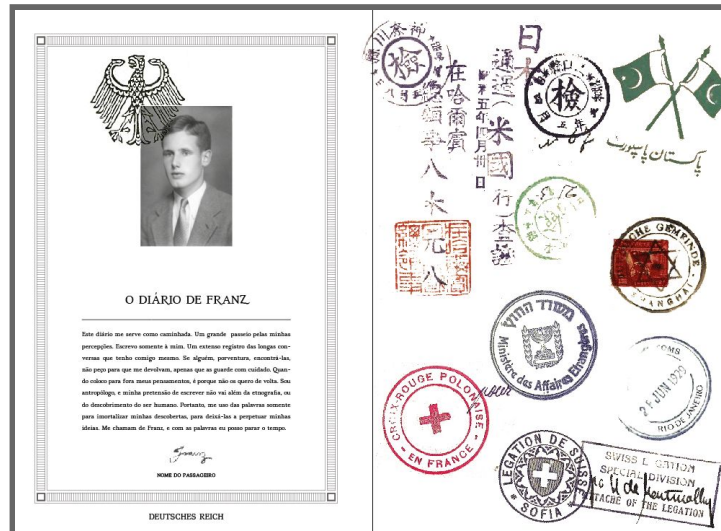


Figura 46: Composição final

#### 4.6.3.2 Escrita Original

A escrita original ao longo do livro funciona como um código de imagens, para depois, no final, se mostrar realmente como escrita e revelar sua mensagem verbal. Essa foi uma experiência que pensamos em oferecer ao leitor. Para que ela pudesse ocorrer, porém, o leitor precisava percorrer o livro sem perceber que as imagens eram na verdade letras. Dessa forma rotacionamos a escrita original, para que não pudesse ser facilmente identificada como tal, sendo que, na última página do livro, ela estaria na posição comum da leitura juntamente com a chave para a descoberta das frases.

Sabemos que esses símbolos causariam um certo estranhamento ou até uma confusão durante grande parte da narrativa, já que a escrita original nunca é mencionada no livro. Fizemos isso então, pois não subestimamos nosso leitor, que ao chegar no final do livro saberia voltar as páginas para desvendar as outras frases. De toda forma, nos asseguramos de fazer com que a mensagem verbal da escrita original fosse muito importante para a narrativa, mas que, ao mesmo tempo, não fosse determinante para ela, sendo que, se a escrita não for desvendada a experiência do leitor de descobrir o código se perde, mas a compreensão do arco principal da narrativa permanece intacto.

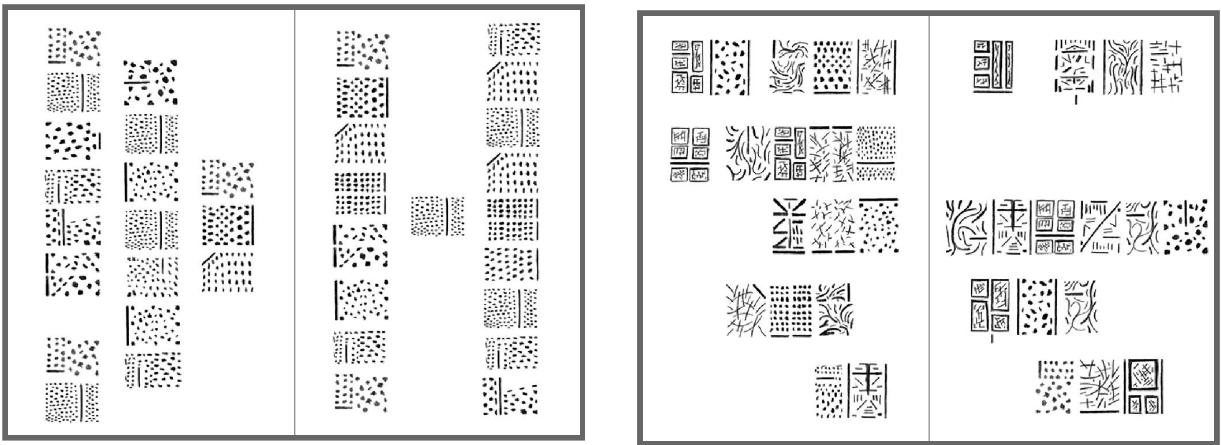


Figura 47: Escrita original em página dupla, rotacionada e a última escrita

#### 4.6.3.3 Composição fotográfica

Como bem explicado ao longo deste trabalho, a fotografia exerce parte importante no livro, sendo que é uma porta de entrada diferente da linguagem do texto. Com o acervo finalizado e as fotografias já criadas, tínhamos agora o trabalho de colocá-las harmonicamente junto ao livro. Definimos então, alguns pontos estratégicos da narrativa textual, onde as imagens do acervo pudessem cuidar da definição espaço-temporal dos acontecimentos e as fotografias artísticas pudessem transmitir seu imaginário no momento certo. Dessa forma, o livro começou a tomar forma com as fotografias que, em algumas das vezes, foram colocadas em páginas inteiras para ganhar mais foco, em outras, foram colocadas junto ao texto integrando a página.

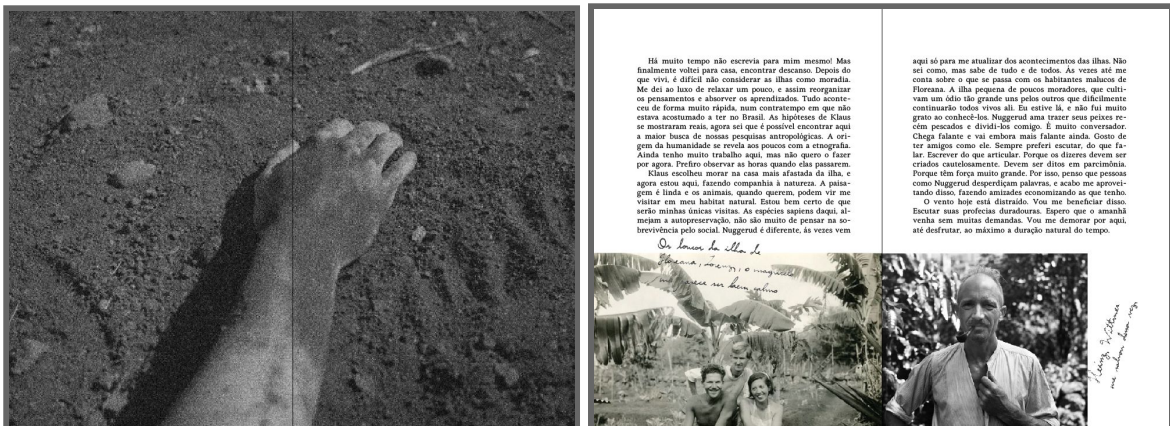


Figura 48: Exemplo de fotografia de página inteira e da fotografia junto ao texto.

#### 4.6.4 Produção gráfica

##### 4.6.4.1 Conteúdos soltos

Para criar uma experiência mais rica, pensamos em colocar junto ao livro alguns elementos soltos que contribuíssem para a narrativa. Tivemos essa ideia a partir da análise dos livros similares, que contava a história através de conteúdos anexados ao livro (Inquérito Policial Família Tobias) ou de conteúdos guardados entre as páginas do livro (S de J.J. Abrams). Ao analisá-los, percebemos o quanto os autores experimentaram nas características gráficas desses objetos. Assim como a importância que tinham não só para a experiência do leitor com a ficção, mas também o quanto a história contada pelo livro se intensificava com o aparecimento súbito desse conteúdo. Sendo assim, nossa ideia foi a de criar algo que surpreendesse o leitor, aproveitando a quebra da temporalidade narrativa oferecida por esses elementos, que podem aparecer no meio do livro recontando algo do início, por exemplo. Todo elemento solto que criamos para o livro, portanto, tem um propósito para a narrativa.

Quando colocamos a capa real do jornal “O Globo” de 1930 com a notícia da ascensão de Getúlio Vargas ao poder e a saída de Washington Luís, contamos ao leitor o ano e o contexto político e social que se passa a história narrada pelo personagem em seu diário. A capa se torna muito importante, já que em nenhum momento Franz diz que está escrevendo seus pensamentos na década de 30.

A carta escrita por Klaus é a sua última e é a que dá início à jornada de Franz. Pensamos num papel amarelado e sofisticado que retratasse a personalidade de seu escritor juntamente com sua assinatura. Usamos uma máquina de escrever “Olivetti” para redigir toda a carta e conferi-la temporalidade. Na introdução do livro é falada sobre a carta, mais ela só vai aparecer mais a frente demonstrando e explicitando o porquê de toda a busca de Franz.

O mapa das Ilhas Galápagos, conferem geograficamente um espaço para o leitor e os recados manuscritos de Klaus revelam poeticamente cada uma das tribos, intensificando suas narrativas e elevam o teor poético do livro.

Por fim, adicionamos no final do livro a chave para a descoberta da escrita original, que já foi explicado anteriormente.

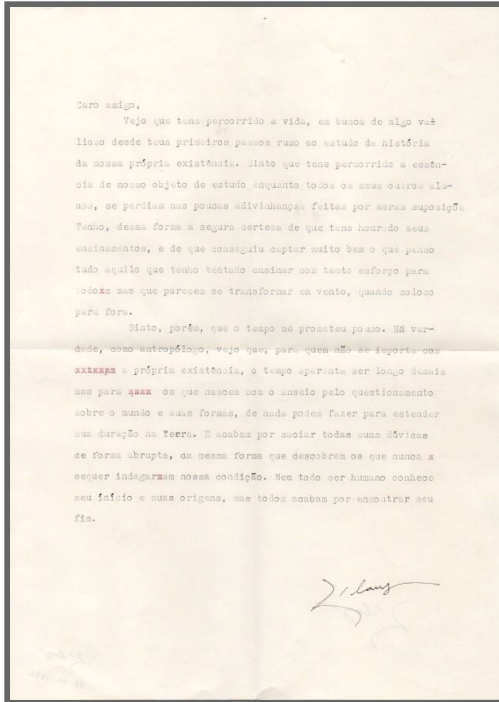


Figura 49: Uma das tentativas para a escrita da carta de Klaus na máquina de escrever.

Figura 50: Capa do jornal O Globo de 1930 mostrando a desordem política no Brasil nessa época.



4.6.4.2 O livro

Todas as decisões tomadas para a produção gráfica do livro foi baseada nos estudos que fizemos sobre as características dos diários e sobre a década de 1930, pois queríamos nosso livro o mais verossimilhante possível. Dessa forma o papel amarelado que escolhemos, representa muito bem as páginas amareladas de um diário antigo, assim como a capa de couro, a fita marcadora e a encadernação em costura clássica. Essas escolhas, porém, dificultam a apresentação dos elementos comerciais do livro, como o nome na capa e o código de barras. Por isso, foi criada uma jaqueta que pudesse envolvê-lo e transmitir todas essas informações que são necessárias.



Figura 51: Jaqueta preparada para impressão e corte

### 5. Conclusão (o design editorial como narrador)

Não foi por acaso que trouxemos estudos de outras matérias para dentro de nosso embasamento teórico. O design é, por si só, multifacetado e por isso consegue caminhar entre as diferentes formas de estudos, e ao fazer isso produzir um objeto que discute as confluências entre diversos conhecimentos. “O design como uma ferramenta de compreensão e concepção de nosso mundo material, convoca e implementa hoje uma pluralidade de abordagens disciplinares” (LENÖEL, 2017,p.5.Tradução nossa) Sendo assim, o design não é mais que um excelente colecionador e contador de histórias. Enquanto as outras disciplinas criam seus entendimentos, o design tem a importante tarefa de os assimilar, compreender e conectar, para então configurá-los numa nova forma fácil de ser apresentada ao seu usuário. “Os designers não são reconhecidos por produzir novos conhecimentos. (...) Mas podem ter um papel significativo na apresentação do conhecimento.” (BONSIEPE, 2015,p.6.Tradução nossa)

Foi assim que o design editorial funcionou para nós como narrador de tudo aquilo que tínhamos estudado. Tínhamos até então ideias, visualidades, pensamentos e conceitos, agora porém, estávamos com um livro que carregava em sua materialidade todos esses elementos. E o design é justamente assim, algo que abriga unidades antes desconexas, que limpa algumas de suas sujeiras e se mostra em diferentes estados. “O design não é uma disciplina monolítica, mas uma coleção de práticas em constante evolução.” (LENÖEL,2017,p.8.Tradução nossa).

Em suma, o que fizemos foi nada além de estudar os diversos tipos de conhecimento que estão presentes na gênese de um livro de ficção, e apresentá-los num objeto de design de

forma simples e fácil para o leitor, ou seja, ao invés de confeccionarmos o projeto editorial do livro usando apenas as habilidades comuns do design pensando na forma do livro somente, nós nos apossamos de suas virtudes, e compreendendo as outras áreas (literatura, história, antropologia, etc) tangentes à obra, passamos a desenvolver o objeto de design antes de sua materialidade, sendo que foi justamente isso que nos permitiu a criação concomitante do texto, das fotografias, dos desenhos e do livro enquanto coisa. Isso permitiu ao leitor não só a rica experiência de ler o livro, mas também o fácil entendimento de tudo aquilo que estudamos no processo de concepção do livro ao todo, isto é, a história do Brasil dos anos 30 e as revoluções do período e suas visualidades; a história de Galápagos no mesmo ano e a famosa tragédia que assolou seus habitantes; o início do nazismo na Alemanha e suas influências na sociedade; conceitos da antropologia como ritos e mitos; os sentidos e sentimentos comuns aos seres humanos; os diferentes gêneros literários; a metalinguagem.

O design, portanto, apreende toda a complexidade de um conhecimento, e o transmite ao seu usuário, de forma a reduzir essa complexidade. “Esse é o olhar do designer: ele possui uma espécie de olho-sentinela (Scheitelauge) - como um computador -, graças ao qual deduz e maneja eternidades” (FLUSSER, 2015,p.192) Essa afirmação, pode à primeira vista soar como tirânica, ou ilusória, mas na era da informação, o design, ao fazer o que faz, revela sua importância.

Por mais que geralmente não produza conhecimento por si só, o designer é o profissional que consegue configurar e organizar a infinitude de informações do que já está produzido. “É exatamente nesse ponto que os designers entram, pois ele têm- ou pelo menos deveriam ter- a capacidade de reduzir complexidade cognitiva e ajudar a apresentar a informação projetando a interface entre a fonte de informação, os dados e o leitor.” (BONSIEPE, 2000,p.6.Tradução nossa)

O designer, que antes pensava sempre na materialidade de sua produção, aprofundou e enriqueceu suas habilidades, e por isso agora se vê trabalhando com algo tão imaterial e abstrato quanto a própria informação. Seu objeto, portanto, não depende mais de uma fisicalidade.

E por isso os projetos (os designs) são idealizados de modo cada vez menos ‘pagão’ e cada vez mais ‘profético’. Começamos de fato a separar o conceito objeto do conceito matéria, e a projetar objetos de uso imateriais, como programas de computador e redes de comunicação. (FLUSSER, 2015,p.197)

Essa imaterialidade, porém, não se aplica somente a projetos voltados para o digital. Nosso projeto, por exemplo, não se trata somente do material gráfico, o livro em si, mas sim de toda a concepção interdisciplinar para a geração imaterial do universo fictício, sendo que o livro é a expressão material e gráfica desse tal universo, ou seja, num primeiro momento, buscamos diversas informações de diversas disciplinas e então ordenamos todas elas e percebemos as ligações entre elas, criando assim o universo fictício. Esse ato, por mais que não tenha gerado um objeto físico, já é uma habilidade do design. Logo depois, produzimos através dessas informações algo material, que gerou uma multiplicidade de mídias. Houve um trabalho de organização imaterial antes do processo de concepção material. Não pense, porém, que somos pioneiros no assunto, ou que inventamos um novo jeito de fazer design. Nosso projeto se encaixa muito bem no conceito de “porosité poïétiques” que é definido pelo “ponto de contato dos processos de criação de universos (...)”, isto é, da proximidade do ‘fazer’ design com a transmídia.” (LENÖEL,2017,p.4.Tradução nossa)

Por fim, vemos nosso trabalho como uma tentativa bem sucedida de demonstrar de forma prática e teórica a facilidade que os estudos do design têm de conversar e se atribuir de diferentes matérias. Ao criar um livro e pensar em todo seu processo desde sua concepção no campo da ideias até sua materialização para se tornar de fato um livro, usamos as maiores virtudes que o design pode oferecer, que não se trata apenas da construção da estética e da funcionalidade de um objeto em seu estado palpável, mas também da configuração de informações anteriores a esta construção.

Sabíamos desde o princípio, que esta não seria tarefa fácil. Para demonstrar tais afirmações teríamos que utilizar o design para estudar campos de estudos que a primeira vista não diziam respeito ao nosso campo de atuação. Mesmo assim, visitamos através das pesquisas as matérias de artes visuais, literatura, história e antropologia, antes de compor nosso livro.

Por mais trabalhado em excelência que seja, um projeto de design não consegue escapar das incertezas do porvir e das frequentes transformações no mundo que atinge todos seus habitantes constantemente. Nosso objeto final se inseriu muito bem nesse contexto, e nos surpreendeu bastante ao se atribuir delas. A criatividade não existe em ambientes seguros ou lugares favoráveis, mas sim nos momentos mais improváveis para sua aparição. E é por isso que ela surpreende tanto, é ela quem revela a riqueza humana de reunir sua infinitude interna com o mundo de poucas respostas em que vive.

## REFERÊNCIAS

- ABRAMS, J.J; DORST, Doug. **S**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Formato**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- ÁLVAREZ HERNÁNDEZ, Miriam Gisela. **Tipografía visual :la tipografía como recurso plástico y expresivo**. 2013. 115 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México. Cidade do México, 2013. Disponível em: <132.248.9.195/ptd2013/junio/099025386> Acesso em: 13 nov. 2017
- BANTOCK, Nick. **Esposa do veneziano**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 2007.
- BARONI, Raphaël. **La Tension narrative: Suspense, curiosité et surprise**. Paris: Éditions du Seuil, 2007.
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BONSIEPE, Gui. **Some virtues of design**. 1998. Disponível em: <guibonsiepe.com/textos/archivos/virtues.zip> Acesso em: 13 nov. 2017
- BONSIEPE, Gui. **Design as Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation**. 2000. Disponível em: <guibonsiepe.com/textos/archivos/descogn.zip> Acesso em: 13 nov. 2017
- BRINGHURST, Robert. **A forma sólida da linguagem: um ensaio sobre a escrita e significado**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CAMARGO, P.S. **Grafologia Expressiva**. São Paulo: Editora Agora, 2009.
- CHENG, Karen. **Designing type**. EUA: Yale University Press, 2006.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das letras, 2004.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- FRANÇOIS, Anne Isabelle. **Un juste retour des choses? Or the process in reverse: “Illustrating” texts, “textualising” illustrations (Moers and Doré)**. Online Magazine of the Visual Narrative (online), vol.17, no.2, 2016.

Disponível em: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1117/901>>  
Acesso em: 13 nov. 2017

FONTOURA A.M.; HAMMERSCHMIDT, C. **Notas para uma metodologia do design de tipos.**

2011 Disponível em:

<[https://www.academia.edu/4025069/Notas\\_para\\_uma\\_metodologia\\_do\\_design\\_de\\_tipos](https://www.academia.edu/4025069/Notas_para_uma_metodologia_do_design_de_tipos)> Acesso em: 13 nov. 2017

GREEN, Nile. **What happened when a Muslim student went to Cambridge in 1816.**

Disponível em: <[aeon.co/ideas/what-happened-when-a-muslim-student-went-to-cambridge-in-1816](http://aeon.co/ideas/what-happened-when-a-muslim-student-went-to-cambridge-in-1816)>

Acesso em: 13 nov. 2017

HAMILTON, Richard. **Tell me a story.** Disponível em:

<[aeon.co/essays/a-story-told-aloud-in-person-has-a-power-like-no-other](http://aeon.co/essays/a-story-told-aloud-in-person-has-a-power-like-no-other)> Acesso em: 13 nov. 2017

HENESTROSA, Cristobal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. **Como criar tipos: do esboço à tela.** Brasília: Estereográfica, 2012.

HILL, Hill. **The complete typographer.** Reino Unido: Thames & Hudson, 2010.

HOCHULI, Jost. **O detalhe na tipografia.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

JABR, Ferris. **The Reading Brain in the Digital Age: The Science of Paper versus Screens.**

Disponível em: <[scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/](http://scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/)> Acesso em: 13 nov. 2017

JAMIN, J.C. **Grafologia a escrita e o caracter.** Rio de Janeiro: Flores & Mano, 1936.

KANE, John. **Manual do tipos.** São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

KUNZ, Willi. **Tipografia: micro y macro estetica.** Espanha: Gustavo Gili, 2004.

LÍSIAS, Ricardo. **Inquérito policial família Tobias.** São Paulo: Lote 42, 2016.

LENÖEL, Anne-Cécile. **Porosités poïétiques fictionelles: partage du sensible et perspectives anthropocentrées singulières.** Revue française des sciences de l'information et de la communication (online), vol.10, 2017. Disponível em: <<http://rfsic.revues.org/2570>>. Acesso em: 13 nov. 2017

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Anthropologie structurale.** Paris: Plon, 1958.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O cru e o cozido (mitológicas v.1).** São Paulo: Cosac Naify, 2ªed, 2010.

MALINOWSKI, Bronislaw. **A diary in the strict sense of the term.** Londres: The Athlone Press, 2ªed, 1989.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia.** São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MINK, Louis O. **History and fiction as modes of comprehension**. New literary history. Vol. 1, no.3, 1970. Disponível em: <jstor.org/stable/i220180> Acesso em: 13 nov. 2017

MITCHELL, W.J.T. **What Do Pictures "Really" Want?**. October, Vol 77, Summer, 1996. Disponível em: <jstor.org/stable/778960> Acesso em: 13 nov. 2017

MOERS, Walter. **A wild ride through the night**. Nova York: The Overlook Press 2008

NEIL. **1935 German passport**. 2017. Disponível em:  
<http://ourpassports.com/1935-german-passport/> Acesso em: 13 nov. 2017

PEPYS, Samuel. **The diary of Samuel Pepys**. Disponível em: <www.pepysdiary.com>  
Acesso em: 13 nov. 2017

SCHEICHELBAUER R. E. **Sketching**. 2014.  
Disponível em: <https://glyphsapp.com/tutorials/sketching> Acesso em: 13 de nov. 2017

SVOBODA, Elizabeth. **The power of story**. Disponível em:  
<aeon.co/essays/once-upon-a-time-how-stories-change-hearts-and-brains> Acesso em: 13 nov. 2017

UNGER, Gerard. **Enquanto você lê**. Brasília: Estereográfica, 2016.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

WHITE, Hayden. **The question of narrative in contemporary historical theory**. History and theory, vol.23, no.1, 1984. Disponível em: <jstor.org/stable/2504969>. Acesso em: 13 nov. 2017

WHITE, JanV. **Edição e design**. São Paulo: JSN, 2015.

APÊNDICE A – Fotografia artística













Apêndice B - Mockup do livro

