



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN VISUAL**

BRUNA GABRIELA ANACLETO SCHUCH

O LIVRO COMO OBJETO E A EXPLORAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE SUPORTE E CONTEÚDO:

O ÁLBUM *ZAIREEKA*

PORTO ALEGRE

2013

BRUNA GABRIELA ANACLETO SCHUCH

O LIVRO COMO OBJETO E A EXPLORAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE SUPORTE E CONTEÚDO:

O ÁLBUM *ZAIREEKA*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRGS, como requisito parcial para obtenção do título de Designer.

Prof. Orientador: Airton Cattani

PORTO ALEGRE

2013

BANCA EXAMINADORA

BRUNA GABRIELA ANACLETO SCHUCH

O LIVRO COMO OBJETO E A EXPLORAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE SUPORTE E CONTEÚDO:

O ÁLBUM ZAIREEKA

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRGS, como requisito parcial para obtenção do título de Designer.

Prof. Orientador: Airton Cattani

Aprovado em: Porto Alegre, 08 de julho de 2013.

Prof. Airton Cattani – Orientador
UFRGS

Prof. Fabiano Vargas Scherer
UFRGS

Prof. Leônidas Garcia Soares
UFRGS

Raquel Castedo
Externo

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual apresenta referencial teórico/conceitual e o desenvolvimento do projeto de um livro impresso, onde é explorada a interação entre o conteúdo e o suporte físico. Como base para a concepção do projeto, foram realizadas análises teóricas sobre a construção do livro convencional, um levantamento do mercado editorial e do comportamento dos consumidores. O desenvolvimento do projeto ocorreu em uma segunda etapa, adaptando o conteúdo do álbum *Zaireeka* da banda Flaming Lips. O resultado final obtido correspondeu aos requisitos estabelecidos na fase de projeto.

Palavras chave: Design editorial, suporte impresso, projeto gráfico, coexistência, interação.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
2. JUSTIFICATIVA	18
3. OBJETIVOS.....	22
3.1 OBJETIVO GERAL	22
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
4. METODOLOGIA PROJETUAL	23
4.1 ESTUDO	23
4.2 METODOLOGIA DO TRABALHO.....	24
5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	27
5.1 O LIVRO	27
5.1.1 Conceito.....	27
5.1.2 História	28
5.1.3 Os elementos componentes do livro tradicional	31
5.1.4 O livro enquanto volume.....	33
5.2 PROJETO EDITORIAL.....	34
5.2.1 Formato	34
5.2.2 Suportes	37
5.2.2.1 Papel	38
5.2.2.2 Outros materiais	40
5.2.3 Imposição	42
5.2.4 Grid	42
5.2.5 Mancha gráfica	46
5.2.6 Cálculo do livro	47
5.2.7 Tipografia.....	48
5.2.8 Cor	50
5.2.9 Imagem.....	52
5.2.10 Narrativa.....	55

5.2.11	Leitura da página	55
5.2.12	Outros recursos	57
5.2.12.1	Justaposição	57
5.2.12.2	<i>Cadavre exquis</i>	58
5.3	PROCESSOS DE PRODUÇÃO	58
5.3.1	Fluxo de trabalho.....	59
5.3.2	Impressão	60
5.3.3	Acabamento	61
5.3.4	Encadernação	63
6.	CARACTERÍSTICAS DO MERCADO	66
6.1	O CONTEXTO DOS LIVROS.....	66
6.1.1	O digital e o analógico	66
6.1.2	Livro impresso e digital	68
6.2	COMPORTAMENTO DO LEITOR	70
6.2.1	Público consumidor.....	70
6.2.2	Relação leitor e objeto	74
6.2.3	Panorama brasileiro	75
7.	RELAÇÃO ENTRE CONTEÚDO E SUPORTE EM DIFERENTES CAMPOS	79
7.1	POESIA.....	79
7.2	ARTES VISUAIS	80
7.3	MÚSICA	82
7.4	CINEMA.....	83
8.	ANÁLISE DE SIMILARES	86
8.1	SIMILAR DE CONCEITO.....	86
8.1.1	Os livros infantis de Bruno Munari.....	86
8.2	SIMILARES DE ESTRUTURA	87
8.2.1	<i>Tree of codes</i>	87
8.2.2	<i>House of leaves</i>	89
8.2.3	<i>O jogo da amarelinha</i>	90
8.2.4	<i>Avenida Niévski</i>	92

8.2.5	<i>Foew&ombwhnw: a grammar of the mind and a phenomenology of Love and science of the arts as seem by a stalker of the wild mushroom</i>	93
8.2.6	<i>40 Microcontos experimentais</i>	94
8.3	CONCLUSÕES	96
9.	CONTEÚDO A SER ADAPTADO	97
9.1	LEVANTAMENTO PRÉVIO DE OBRAS	97
9.1.1	<i>Zaireeka</i>	98
9.1.2	Contos de Jorge Luis Borges.....	99
10.	SELEÇÃO DO CONTEÚDO	101
10.1	ANÁLISE DE DADOS E CONCEITUAÇÃO	102
10.1.1	Levantamento de ideias condutoras.....	102
10.1.1.1	Pesquisa e questionário	103
10.1.1.2	Inventário pessoal.....	105
10.1.1.3	Conclusões	107
10.2	DEFINIÇÃO DE PÚBLICO-ALVO	107
10.3	DEFINIÇÃO DO CONCEITO	108
10.4	ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO	110
11.	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	112
11.1	ATRIBUTOS	112
11.1.1	Atributos conceituais	112
11.1.2	Atributos estruturais	112
11.2	ALTERNATIVAS	113
11.3	SELEÇÃO DE ALTERNATIVA	114
11.3.1	Alternativa estrutural	114
11.3.2	Alternativa gráfica	117
12.	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	118
12.1	ELEMENTOS GERAIS DO PROJETO	118
12.1.1	Formato e tamanho.....	118
12.1.2	Paleta de cores	118
12.1.3	Tipografia.....	119

12.2	LÂMINAS ILUSTRATIVAS.....	121
12.2.1	Grid e margem.....	123
12.2.2	Padrões geométricos.....	124
12.2.3	Material e impressão.....	128
12.2.4	Encadernação	130
12.3	LIVRO IMPRESSO	132
12.3.1	Grid e margens	132
12.3.2	Tipografia.....	135
12.3.2.1	Tipografia de texto.....	135
12.3.2.2	Tipografia dos títulos e subtítulos	136
12.3.3	Filtros de cor.....	137
12.3.4	Capa, contracapa e lombada.....	139
12.3.5	Layout das páginas	140
12.3.6	Páginas guarda	144
12.3.7	Espelho e imposição.....	144
12.3.8	Material e impressão.....	146
12.3.9	Encadernação	148
12.4	CASE EXTERNO	149
12.5	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS FINAIS.....	153
13.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	155
13.1	SUGESTÕES PARA TRABALHOS FUTUROS.....	156
	REFERÊNCIAS	157
	APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO APLICADO NA AUDIÇÃO (FRENTE)	168
	APÊNDICE 2 – QUESTIONÁRIO APLICADO NA AUDIÇÃO (VERSO).....	169
	APÊNDICE 3 – LAYOUT DAS PÁGINAS DO MIOLO	170
	APÊNDICE 4 – VIABILIDADE E CUSTO GERAL DO PROJETO	171

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Livro de receitas da Ikea <i>Hembakat är bäst</i> (2010)	19
Figura 2: Livro <i>House of leaves</i> de Mark Z. Danielewski	20
Figura 3: Livro <i>Tree of codes</i> de Jonathan Safran Foer	21
Figura 4: Livro <i>Wreck this journal</i> de Keri Smith	21
Figura 5: Metodologia de Bruce Archer	24
Figura 6: Metodologia aplicada ao projeto	25
Figura 7: Etapas do desenvolvimento da habilidade de comunicação humana.....	28
Figura 8: Exemplar da Bíblia de Gutenberg	30
Figura 9: O <i>Sutra do Diamante</i> , datado de 868 d.C.	30
Figura 10: Esquema dos componentes do livro	31
Figura 11: Seção Áurea.....	35
Figura 12: Fólios	35
Figura 13: Série A do Padrão ISO 216	36
Figura 14: Modelo do plano de imposição em um livro	42
Figura 15: Grid simétrico.....	43
Figura 16: Diagramação de David Carson para revista <i>Ray Gun</i> (1994)	44
Figura 17: Layout com grid regular (esq.) e grid irregular (dir.)	45
Figura 18: Elementos dispostos em um grid imprevisto.....	45
Figura 19: Mancha gráfica econômica e desconstruída	46
Figura 20: Mancha gráfica desconstruída	47
Figura 21: Fontes mais vendidas no site <i>Fonts.com</i>	48
Figura 22: Impressão em quadricomia (CMYK).....	51
Figura 23: Cores percebidas pelo olho humano (A), limitações RGB e CMYK (B) e espectro de cores atingidas por alguns dispositivos (C)	51

Figura 24: Esquema representativo sobre otimização do uso de embalagens	53
Figura 25: Ilustração na capa da revista <i>The New Yorker</i> (nov. 2006).....	53
Figura 26: Fotografia no livro <i>Wonder of the universe</i> (2011).....	54
Figura 27: Poster a partir de imagem digitalizada de Jan van Eyck	54
Figura 28: Centro óptico	56
Figura 29: Zonas primárias e zonas mortas	56
Figura 30: Justaposição	57
Figura 31: <i>Cadavre exquis</i>	58
Figura 32: <i>Antipoems</i> de Nicanor Parra	65
Figura 33: <i>Het beste van</i> de Wim T. Schippers	65
Figura 34: Estimativa do tempo gasto jogando videogame nos Estados Unidos	71
Figura 35: Estimativa do tempo gasto na leitura de livros nos Estados Unidos	71
Figura 36: Pesquisa sobre o significado da leitura	76
Figura 37: Pesquisa sobre os gêneros mais lidos	76
Figura 38: Fatores que influenciam na compra de um livro	77
Figura 39: Poesia concreta de Augusto de Campos (1962)	80
Figura 40: Diagrama de Clive Phillpot	81
Figura 41: <i>Caixa verde</i> de Marcel Duchamp (1934)	81
Figura 42: <i>Daily mirror book</i> de Dieter Roth	82
Figura 43: <i>Biophilia</i> – Capa do álbum e aplicativo	83
Figura 44: Cartela de <i>Odorama</i> (versão alemã)	84
Figura 45: Caixa do projeto <i>Correspondencia(s)</i> (2011).....	85
Figura 46: <i>Um livro ilegível</i> de Bruno Munari	86
Figura 47: <i>Pré-livro</i> com tufo macio de pelúcia para tocar e soprar	87
Figura 48: <i>Tree of codes</i>	88
Figura 49: <i>House of leaves</i>	89

Figura 50: <i>O jogo da amarelinha</i>	91
Figura 51: <i>Avenida Niévski</i>	92
Figura 52: <i>Foew&ombwhnw</i>	94
Figura 53: <i>40 Microcontos experimentais</i>	95
Figura 54: Capa do álbum <i>Zaireeka</i>	98
Figura 55: <i>O Aleph e outras histórias</i> –	99
Figura 56: <i>O livro de areia</i> – edição Penguin Books.....	100
Figura 57: Características da compra de livros	104
Figura 58: Características da compra de CDs.....	104
Figura 59: Características da compra de vinis.....	105
Figura 60: Inventário pessoal	106
Figura 61: Inventário pessoal com impressões.....	106
Figura 62: Nuvem de palavras.....	109
Figura 63: Livro <i>Zaireeka</i> de Mark Richardson.....	110
Figura 64: Organização do conteúdo	111
Figura 65: Alternativa 1 – Livro em cadernos soltos.....	113
Figura 66: Alternativa 2 – Livro- caixa	114
Figura 67: Protótipo inicial da alternativa 1.....	115
Figura 68: Protótipo inicial da alternativa 2.....	115
Figura 69: Ideia final do projeto	116
Figura 70: Protótipo inicial da ideia final	116
Figura 71: Moiré.....	117
Figura 72: Material gráfico do álbum <i>Zaireeka</i> : encarte dos CDs e pôster	117
Figura 73: Análise da paleta de cores do <i>Zaireeka</i>	119
Figura 74: Paleta de cores	119
Figura 75: Fonte Interstate e suas variações	120

Figura 76: Fonte Brandon Grotisque e suas variações	120
Figura 77: Esquema de funcionamento das lâminas	121
Figura 78: Grid das lâminas	123
Figura 79: Testes para padrões geométricos	124
Figura 80: Padrões geométricos – músicas 1, 2, 3 e 4	125
Figura 81: Padrões geométricos – músicas 5,6,7 e 8	126
Figura 82: Exemplo de diagramação de lâmina	128
Figura 83: Provas das lâminas de 0.2 mm.....	129
Figura 84: Provas das lâminas de 0.7 mm.....	129
Figura 85: Exemplo de sobreposição em um conjunto de lâminas ilustrativas.....	130
Figura 86: Diagramação dos envelopes	131
Figura 87: Envelopes	131
Figura 88: Grid e margens do livro.....	133
Figura 89: Estrutura da página	134
Figura 90: Estrutura da página de abertura de capítulo	134
Figura 91: Utilização da fonte Interstate – página simples e detalhe	135
Figura 92: Utilização da fonte Brandon Grotisque – abertura de capítulo	136
Figura 93: Utilização da fonte Brandon Grotisque – abertura de subcapítulo.....	137
Figura 94: Diagramação do suporte dos filtros.....	138
Figura 95: Filtros para leitura	138
Figura 96: Capa, contracapa e lombada do livro	139
Figura 97: Layout – página de rosto.....	140
Figura 98: Layout – instruções	141
Figura 99: Layout – abertura de capítulo	141
Figura 100: Layout – abertura de subcapítulo	142
Figura 101: Layout – diferença das caixas de texto	142

Figura 102: Layout – letra de música	143
Figura 103: Layout – discografia	143
Figura 104: Página guarda.....	144
Figura 105: Espelho do livro	145
Figura 106: Página de prova de cor.....	147
Figura 107: Aproveitamento de papel na impressão.....	148
Figura 108: Capa dos nichos do <i>case</i>	150
Figura 109: Verso e lombada do <i>case</i>	150
Figura 110: <i>Case</i> externo aberto.....	151
Figura 111: <i>Case</i> externo fechado – frente.....	152
Figura 112: <i>Case</i> externo fechado deitado – verso	152
Figura 113: <i>Case</i> externo aberto – vista lateral	153

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Medidas dos formatos do Padrão ISO 216	37
Quadro 2: Principais papéis e seus usos	39
Quadro 3: Outros materiais	41
Quadro 4: Exemplos de acabamentos em livros	62
Quadro 5: Exemplos de encadernação de livros	63
Quadro 6: Seleção de dinâmicas dos <i>Method Cards</i> da IDEO	103
Quadro 7: Atributos conceituais	112
Quadro 8: Painel das músicas do álbum <i>Zaireeka</i>	121
Quadro 9: Sequência de cadernos por página	146
Quadro 10: Etapas e prazos	149
Quadro 11: Especificações técnicas	154

1. INTRODUÇÃO

A partir da Revolução da Informação (ou Terceira Revolução Industrial), com o surgimento de novas plataformas digitais, as relações e os tipos de interação do leitor com o produto editorial impresso (livros, revistas, jornais, etc.) se transformaram.

Do ponto de vista do design, a consolidação do uso do computador, na década de 1990, proporcionou aos designers ferramentas muito mais facilitadoras para o trabalho com a tipografia e o layout. Conforme afirma Hendel (2006), no primeiro século do livro impresso, o designer atuava de uma maneira integral no processo, pois escolhia e desenhava as fontes, além de ser o responsável pela impressão dos exemplares. Hoje este processo está muito mais baseado em atividades desenvolvidas por profissionais com determinada especialidade, e que desempenham diferentes papéis na execução de um projeto.

Além disso, houve também diversas transformações na relação entre as pessoas e os objetos intitulados livros. A transposição dos meios editoriais para outros suportes e a multiplicação das possibilidades de criação são alguns dos fatores que impulsionaram essa mudança. A leitura convencional também se transformou, uma vez que teve o seu fluxo sequencial alterado a fim de proporcionar uma leitura hipertextual e sem fronteiras visíveis, se convertendo assim em uma experiência mais complexa. Dessa forma, o que antes era um conteúdo fisicamente limitado pelo objeto se tornou ilimitado tanto pela quantidade de destinos sugeridos pelos *hiperlinks* quanto pela capacidade de incorporar outras mídias. Chartier (1999, p.13) defende que “todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler”.

Além das modificações no âmbito da leitura, é importante considerar o contexto que diz respeito à percepção em relação à obra. Na época do *códex*, por exemplo, Chartier (2008) diz que a “hierarquia de objetos podia indicar mais ou menos a hierarquia da validade dos discursos”. Dessa maneira, era mais fácil diferenciar racionalmente a percepção de valores na comparação entre um ou outro livro (um exemplar maior normalmente transmite uma importância maior), ou entre livros, revistas e jornais (nesse caso, até mesmo pelo tempo de validade de sua informação – *a priori*, jornais têm um prazo de validade

menor do que um livro). Isso sem contar a importância que o discurso de um determinado autor tomava uma vez que publicado em um *códex* de maneira A ou B.

Outra característica física do objeto livro que sofre constantes transformações em relação à sua percepção é a forma.

As formas dos artefatos não possuem um significado fixo, mas antes são expressivas de um processo de significação – ou seja, em troca daquilo que está embutido em sua materialidade e aquilo que pode ser desprendido delas por nossa experiência. Por um lado, as formas concretizam os conceitos por trás de sua criação (CARDOSO, 2012, p.35).

A partir do momento que o livro passa a coexistir com diversas formas digitais ou deixa de existir fisicamente, o leitor é exposto a uma reorganização de valores, tanto a repensar uma nova ordem de significação do objeto (material vs imaterial) quanto do discurso que nele está inserido. Esse novo olhar se dará como resultado de um contexto social, cultural e histórico de seu tempo e sua individualidade (CARDOSO, 2012).

Tendo em vista estas diversas perspectivas de transformação referentes ao livro, foi estimulada uma reflexão embasada em aspectos como a importância do leitor em relação à obra, em como o objeto pode influenciar ou ser influenciado pelo leitor/usuário, em quais seriam os limites (físicos ou não) de um livro e, ainda, qual a linguagem que é transmitida pelo livro, além da sua narrativa textual. A exploração analítica de tais questões atua de forma motivadora e guia a proposta do presente trabalho. Equivalente ao que é posto por Munari (1998, p. 210), o propósito é uma “experimentação das possibilidades de comunicação visual do material editorial e suas técnicas”.

Esta pesquisa consiste na primeira etapa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC I) do curso de Design Visual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). A proposta é realizar um trabalho de design gráfico editorial, adaptando um livro com conteúdo pré-existente, de maneira que possa ser explorada a relação entre o seu conteúdo e o seu suporte físico. O resultado tem o objetivo de valorizar a obra adaptada e também proporcionar uma experiência diferenciada ao leitor, para além da leitura textual.

Nesta primeira etapa (TCC I) será apresentada a metodologia do trabalho e serão feitas análises tanto de âmbito teórico quanto prático, situando a proposta em um contexto

e sistematizando conhecimentos para realização do projeto. Para a segunda etapa (TCC II) pretende-se selecionar o conteúdo concomitantemente à geração do seu conceito, além de desenvolver o projeto gráfico e finalizar o trabalho com a confecção de um protótipo.

2. JUSTIFICATIVA

De 1970 até a atualidade, é notável o progresso nas técnicas de comunicação. Isso representa para humanidade uma conquista, por proporcionar a difusão e facilitar a expansão do conhecimento, e um desafio, uma vez que determina a reestruturação dos pressupostos entendidos até então (COLLARO, 2000).

Neste mesmo período, muitas áreas do design se desenvolveram e criaram novas possibilidades. Um exemplo é o design de produtos, que conta com uma infinidade de pesquisas e resultados no campo de materiais. Em contraponto a isso, as transformações no design de livro não ficam tão evidentes. Tanto um exemplar manuscrito do século XIV quanto os livros pós-Gutenberg continuam se baseando até hoje numa mesma estrutura: o *códex* (CHARTIER, 1999). É a sua parte externa que consegue contrapor esse fato, visto que muitas vezes é na capa onde podemos encontrar uma maior experimentação e ousadia, até mesmo por fatores mercadológicos de atração e venda.

Os livros com capas mais elaboradas, formatos não-tradicionais e, de maneira geral, com um maior apelo visual eram os mais caros e classificados até então como livros de coletâneas de arte ou como livro feitos por e para designers. Ou seja: em ambos os casos, quem percebia maior valor e se dispunha a comprá-los era um público-alvo especializado e bem definido que conhece o assunto (FAWCETT-TANG, 2007).

No entanto, a tendência criada por esses livros tem estabelecido uma grande influência em todo mercado editorial e se estende por inúmeros gêneros. Fawcett-Tang (2007) cita como exemplo os livros de culinária (figura 1), que hoje possuem um enorme apelo visual que se vale de boas imagens, tipografia requintada e layout arrojado, deixando as receitas até mesmo em segundo plano.

Figura 1: Livro de receitas da Ikea *Hembakat är bäst* (2010)



Fonte: BURGOYNE (2010)

Junto a essa mudança de posicionamento por parte do mercado editorial, a percepção de valor dos compradores também se modificou, passando a valorizar não somente o conteúdo mas também o design do livro, além de percebê-lo e a apreciá-lo como objeto. Um fator que é apontado como relevante para essa valorização da materialização dos livros é que:

Passamos boa parte de nossas vidas olhando para telas – telas de computador, televisão e cinema enquanto estamos em casa e celulares e *palm-tops* enquanto nos locomovemos de um lugar para outro. Neste contexto, os livros impressos podem ser uma espécie de alívio (FAWCETT-TANG, 2007, p11).

Mesmo com a disponibilização de *ebooks* e a popularização do acesso a *tablets*, nunca antes a indústria editorial produziu tantos livros impressos e foi tão fácil e cômodo para o consumidor ter acesso aos mais diversos exemplares¹. Não se deve deixar de citar que o hábito de leitura também está mudando e, conforme salienta Chartier (2007), "estamos vivendo a primeira transformação da técnica de produção e reprodução de textos e essa mudança na forma e no suporte influencia o próprio hábito de ler".

O interesse em desenvolver este projeto de conclusão de curso surge, então, a partir da percepção deste complexo cenário e tem como intenção experimentar uma abordagem

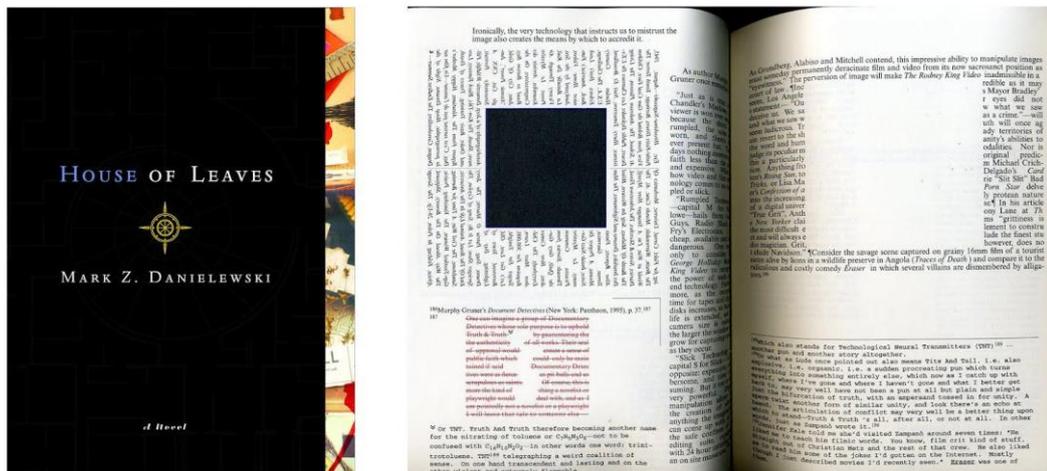
¹ A relação entre o digital e o analógico e entre o livro impresso e o digital será tratada com maior ênfase no capítulo 6 - Características do mercado.

editorial em que o suporte se relacione de maneira complementar ao conteúdo (ou que seja parte do conteúdo).

A ideia deste trabalho tem como ponto de partida a vontade de estudar o design editorial e também o conhecimento de livros com projetos gráfico-experimentais como *House of leaves* (2000) (figura 2) e *Wreck this journal* (2007), que se fortaleceu posteriormente com os livros *Tree of codes* (2010) (figura 3) e *O mundo explicado por T.S. Spivet* (2010).

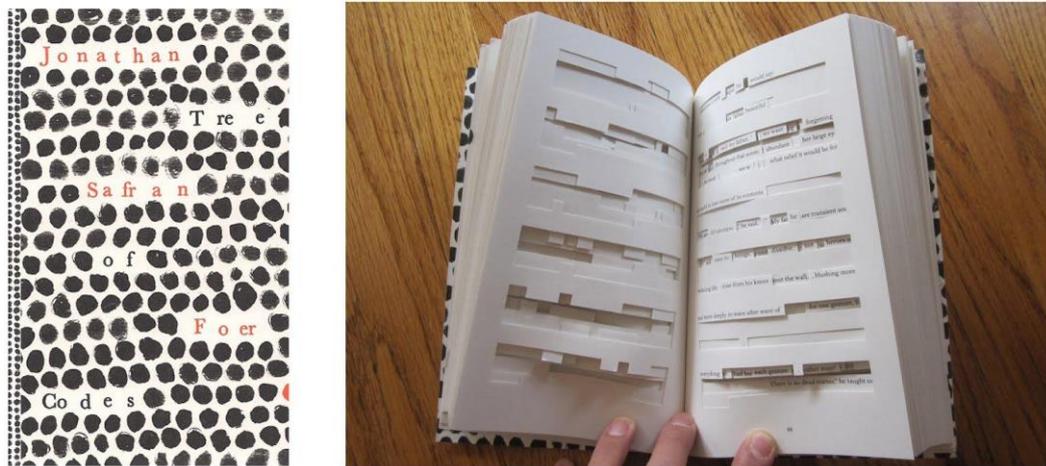
Todas as obras citadas possuem projetos editoriais que diferem muito dos livros convencionais, seja por ilustrações, narrativa ou diferentes facas de corte em cada página. Além de propor um resultado visual incomum e se afastar da maneira como os livros se apresentam habitualmente, os exemplares propõem uma nova relação entre leitor e objeto.

Figura 2: Livro *House of leaves* de Mark Z. Danielewski



Fonte: 5D Institute

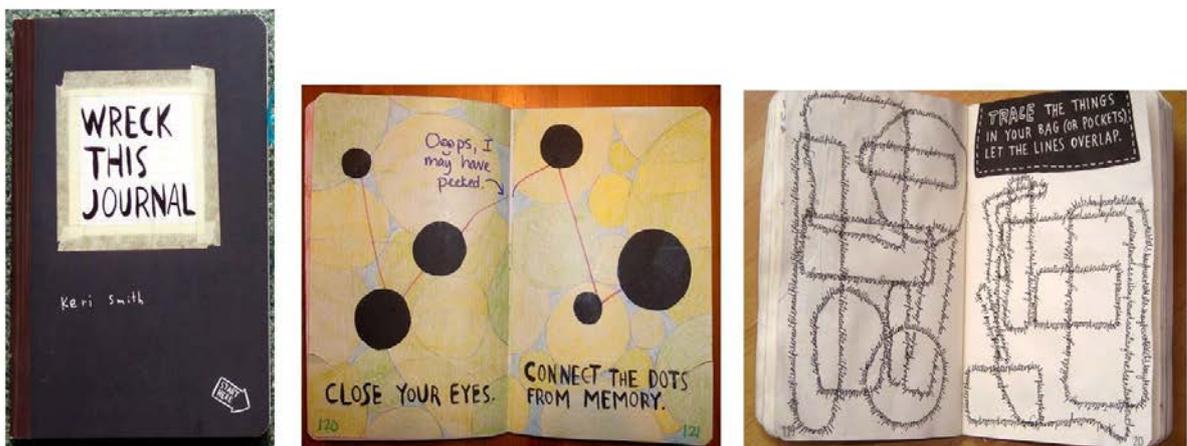
Figura 3: Livro *Tree of codes* de Jonathan Safran Foer



Fonte: LIU (2011)

Como no caso do livro *Wreck this journal* (2007) (figura 4), pode-se dizer que a pessoa deixa de ser somente “leitor” e passa a ser um “usuário”, atuando de maneira bastante ativa em relação ao objeto e determinando até mesmo a sua forma final. Por isso que, para o presente trabalho, optou-se por utilizar como menção ao leitor uma denominação múltipla de *leitor/usuário*.

Figura 4: Livro *Wreck this journal* de Keri Smith



Fonte: EKAN (2010)

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um projeto editorial impresso que explore a relação e interação entre conteúdo e suporte para além da leitura textual, explorando diferentes recursos e possibilidades editoriais de modo a proporcionar ao leitor/usuário uma experiência diferenciada.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudar o livro, os elementos e as etapas que constituem o seu projeto;
- Caracterizar o atual mercado editorial;
- Caracterizar e identificar o público consumidor a fim de definir um público-alvo;
- Analisar o cenário do design editorial, fazendo um levantamento de exemplares com projetos diferenciados;
- Definir e adaptar um conteúdo pré-existente;
- Experimentar novas possibilidades do design editorial impresso através da criação do projeto gráfico e da confecção de protótipos;
- Elaborar um modelo final que atenda ao máximo as características estabelecidas pelo projeto;
- Oferecer ao mercado editorial um produto que possa proporcionar ao usuário uma nova experiência de leitura e fruição do objeto livro.

4. METODOLOGIA PROJETUAL

Um projeto de design engloba uma série de fatores que vão muito além de criatividade e inovação. De acordo com Buarque (1994-95 apud PANIZZA, 2004, p. 79) metodologia é “o tratado de métodos; a arte de dirigir o espírito na investigação da verdade”. A definição e o seguimento de um método modelo têm como objetivo, portanto, organizar e orientar o processo criativo sem a intenção de limitá-lo, mas de servir como um guia direcionado ao melhor resultado.

4.1 ESTUDO

Para este trabalho, foram estudadas as metodologias propostas por Bruno Munari em *Das coisas nascem coisas* e em *Design comunicação visual*, Janaina Panizza em *Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual*, Rodolfo Fuentes em *A prática do design gráfico: uma metodologia criativa* e Guto Lins em *Livro Infantil?: projeto gráfico, metodologia e subjetividade*.

O método proposto por Munari em *Das coisas nascem coisas* tem uma abordagem fundamentada no Método Cartesiano e está totalmente centrado na ideia de solucionar um problema. Munari (1998) sugere que definir, limitar e conhecer bem o problema é a maneira para chegar a uma solução final satisfatória. Em *Design e comunicação visual*, a sua proposta mantém o mesmo enfoque e é sintetizada através do estabelecimento de um cronograma de ações bem descrito.

Partindo do avanço do design gráfico e da comunicação visual, Panizza (2004) apresenta e comenta a metodologia projetual proposta por diversos autores relevantes e discute a validade do método no processo criativo.

Fuentes (2006) percorre diversos pontos relevantes no processo de transformação de uma ideia em design. Em se tratando da abordagem metodológica, o autor demonstra diagramas propostos por Frascara (1988), Ruiz (1994) e Archer (1964).

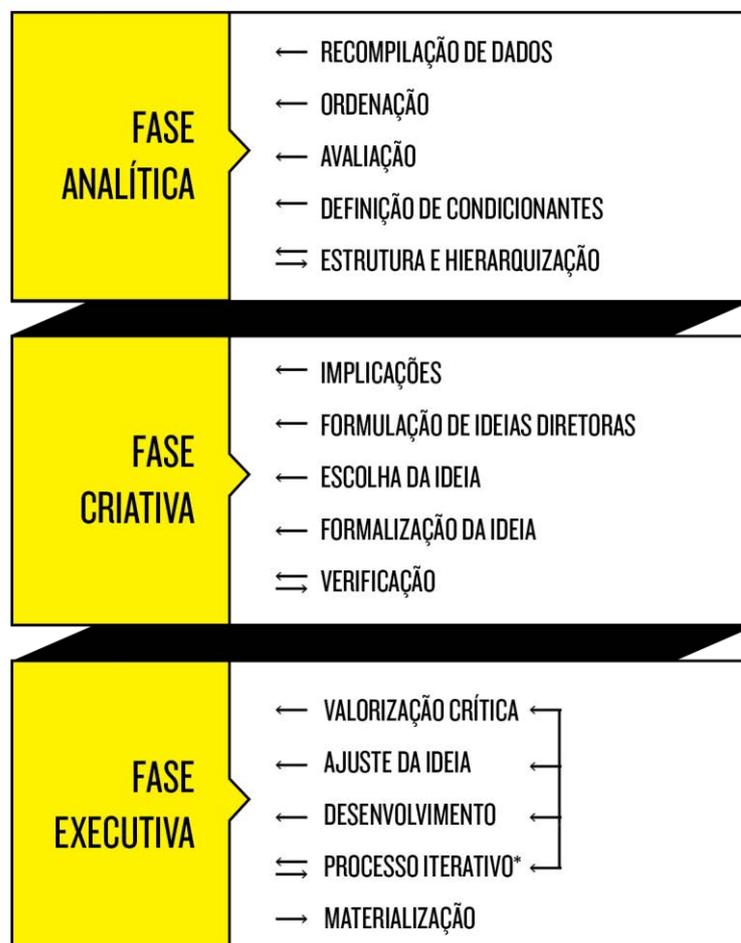
Com um foco mais específico, Lins (2003) defende a profissionalização na produção de livros infantis e propõe em sua obra um método bem imediato e claro para o desenvolvimento destes projetos editoriais.

4.2 METODOLOGIA DO TRABALHO

A partir do estudo descrito acima, foi definida a aplicação de uma metodologia que tivesse maior proximidade com a forma de trabalho estruturada até então e que viesse a auxiliar o processo. Desta forma, a utilização do método proposto por Munari se aplica para o presente projeto com uma organização de etapas bem definidas e a sistemática conferência para cada etapa do trabalho.

Sendo assim, a figura 5 representa a metodologia proposta por Bruce Archer e apresentada por Fuentes (2006), conforme o diagrama abaixo:

Figura 5: Metodologia de Bruce Archer



Fonte: FUENTES (2006). Adaptado pela autora.

Aplicando cada fase da metodologia para este trabalho, pode-se planejar as etapas a serem cumpridas no Trabalho de Conclusão de Curso I e II (TCC I e II) conforme as fases

Análítica, Criativa e Executiva. A figura 6 a seguir mostra a divisão, adaptação e organização planejada para cada etapa.

Figura 6: Metodologia aplicada ao projeto



Fonte: Elaborado pela autora

Lins (2003) propõe, ainda, uma metodologia específica para o projeto gráfico de livros infantis. Para o presente trabalho pode-se adotar a ideia que o autor sugere de que deve haver um entrosamento prévio e subjetivo entre o designer e o conteúdo do livro a ser projetado. Essa familiarização com o universo envolvido é que irá fornecer elementos para execução de um trabalho criativo, deixando para se deter apenas posteriormente às limitações financeiras ou técnicas.

Como neste trabalho o conteúdo toma uma importância maior do que é observado regularmente em projetos editoriais, a aplicação do que é proposto por Lins (2003) é válida. O entendimento, imersão e análise no conteúdo é um elemento fundamental, uma vez que a sua interação com o suporte o transforma em um elemento tangível e conduz o resultado final.

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para entender melhor o contexto em que o projeto se insere, pretende-se, com a fundamentação teórica fazer um levantamento de conceitos que estão relacionados e são indispensáveis para uma melhor compreensão do trabalho. O propósito, com isso, é se munir de fatos históricos, conceituais e técnicos que possam auxiliar na criação do conceito e atender o objetivo do projeto.

Sendo assim, serão apresentados neste capítulo diversos termos que compõem o conceito de livro e estudados os elementos do projeto editorial.

5.1 O LIVRO

Em seu formato essencial, o livro é uma das formas mais antigas de documentação. É um dos poucos elementos presentes no mundo de hoje que transpassou diversos momentos da história da humanidade e é notável que sobreviva com uma configuração praticamente inalterada. Serve como registro de ideias e de crenças dos povos, como ferramenta para o conhecimento e como entretenimento (HASLAM, 2010).

Desta forma, faz-se necessário entender as mais diferentes interpretações de seu conceito, estudar um pouco mais da história deste artefato, definir e fazer um levantamento técnico indicando seus componentes.

5.1.1 Conceito

Haslam faz uma passagem acerca de diversas possibilidades de definições formais de dicionário, enciclopédias e até mesmo UNESCO. No entanto, estimula uma discussão que é ainda mais ampla, propondo a seguinte definição:

Livro: um suporte portátil que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço (HASLAM, 2010, p. 9).

Satué coloca de uma maneira bastante objetiva um conceito construído em torno das características do objeto material, sustentando que:

O livro é um conjunto de folhas impressas – agrupadas em fascículos ou cadernos numerados em ordem crescente e costurados para funcionar como sanfona – inseridas, coladas e protegidas por uma encadernação ou capa (SATUÉ, 2004, p.17).

Muito além de um objeto material, o livro é um artefato cultural. Transmite as ideias, a cultura e o conhecimento através do tempo, é um notável meio de expressão e transformação dos indivíduos. Segundo Bringhurst (2005, p. 159) “um livro é um espelho flexível da mente e do corpo”. Todas as suas características físicas revelam um pouco do mundo em que foi produzido, além de criar um entusiasmo em torno de sua existência física.

5.1.2 História

A partir de um determinado momento na história, a necessidade de comunicar e de disseminar a informação e as ideias passou a ter uma série de limitações enquanto praticada apenas na forma falada. Com o desenvolvimento da sociedade (figura 7), essa transformação representou um grande desafio aos povos, que trataram de desenvolver maneiras de registrar e transmitir os seus costumes e seus conhecimentos (AMBROSE; HARRIS, 2007).

Figura 7: Etapas do desenvolvimento da habilidade de comunicação humana



Fonte: AMBROSE;HARRIS (2007). Adaptado pela autora.

Analisando o significado das palavras que originam o termo *livro*, podemos perceber que, tanto do latim *líber* como do inglês *bok* (proveniente de “beech tree”), o significado está diretamente relacionado ao suporte onde se dava a escrita; seja “tábua para escrita” ou “tronco de árvore”. No caso dos egípcios, o suporte utilizado era longas folhas planas de palmeiras que mais tarde (por volta de 2.500 a.C) foram reformuladas e transformadas em papiros. Nesse caso, a apresentação se dava em rolos cilíndricos e não em formato de livro

como se conhece hoje (HASLAM, 2010). Nessa primeira constatação histórica, o objetivo geral deste trabalho se reforça, pois em um aspecto bastante simples de significado pode-se perceber a importância que o suporte representa na concepção de um livro desde a sua origem.

O papiro teve grande importância como suporte para a escrita e foi utilizado por todo o mundo antigo, o que inclui gregos e romanos. Nesses povos, foram encontradas também amostras que faziam o uso de couro e peles secas de animais que originaram o pergaminho.

Algumas propriedades do pergaminho, como maior tamanho, menor fragilidade e maior flexibilidade eram mais adequadas e facilitaram o desenvolvimento do formato que ficou conhecido como *códex* (HASLAM, 2010). Nele, as folhas são dobradas, empilhadas e costuradas por uma das margens, proporcionando um resultado bastante próximo ao que temos de livro na atualidade.

A descoberta e consequente difusão do papel pelos chineses foi um importante aperfeiçoamento não apenas para o livro, mas para toda a civilização. Descoberto em 200 a.C. (a história oficial chinesa afirma que teria sido em 104 d.C), em 751 d.C. o papel já era produzido até pelo mundo islâmico. Foi por volta do ano 1000 que os mouros levaram a técnica de fabricação para Espanha, que posteriormente se difundiu para toda a Europa (HASLAM, 2010).

Foi somente em 1455 que Gutenberg fez uso de tipos móveis para produzir o primeiro livro impresso. Pode-se dizer que Bíblia de Gutenberg (figura 8) é o resultado onde a inovação se deu pela síntese de um pensamento interdisciplinar: ele conhecia o trabalho em metal, tinha familiaridade com prensas para produção de vinho, possuía códices encadernados e tinha noção da existência do papel.

Figura 8: Exemplar da Bíblia de Gutenberg



Fonte: NYC Wanderer (2009)

Se antes cada letra era escrita manualmente por um artesão, a inserção do tipo móvel fez com que o processo se automatizasse tanto em tempo de produção, permitindo um maior número e uma maior acessibilidade aos exemplares, como profissionalmente, uma vez que surgem tipógrafos responsáveis pela composição e criação do layout das páginas.

É importante destacar que esse panorama tem como base a história da civilização Ocidental e é trabalhado com ênfase num pensamento eurocêntrico. A xilografia (figura 9), onde os escritos são gravados por meio da fricção da madeira entintada, era outro processo de multiplicação de exemplares muito utilizado no Oriente, mais precisamente em países como China, Japão e Coréia.

Figura 9: O *Sutra do Diamante*, datado de 868 d.C.



Fonte: British Library

A “*Diamond Sutra*” (em sânscrito *Vajracchedika-prajñāpāramitā-sūtra*), uma coletânea de textos Budistas, foi produzida em xilografia pelos chineses. Acredita-se que seja o mais antigo livro impresso do mundo.

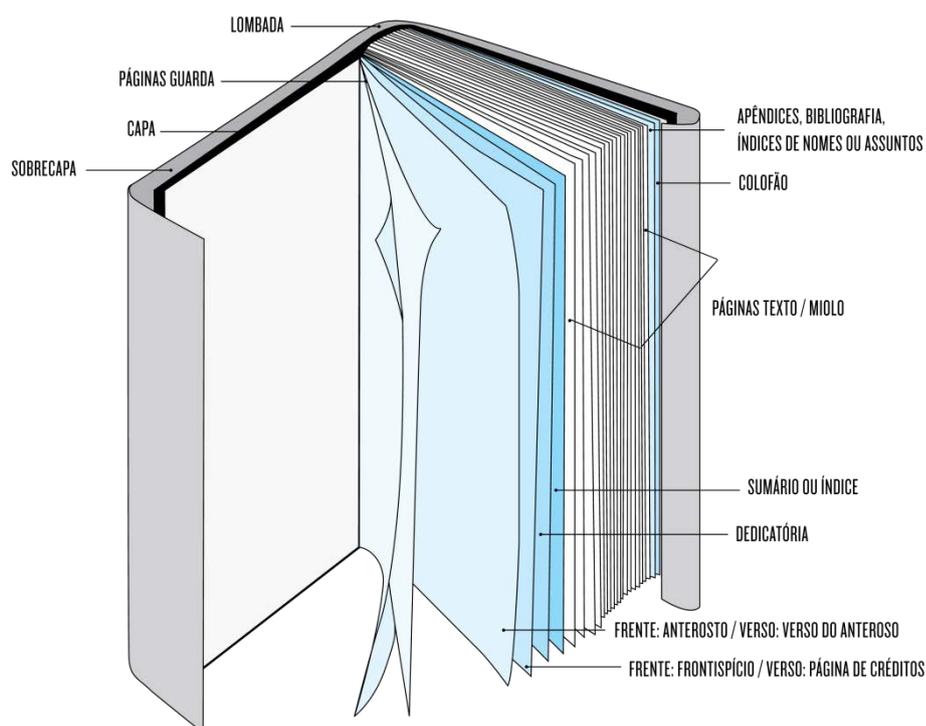
Chartier (1999) ressalta que o ponto fundamental nessa diferença é que enquanto no Ocidente aconteceu uma ruptura entre os textos manuscritos e os tipos móveis, no Oriente houve uma continuidade da arte no processo de caligrafia para o caractere impresso.

No entanto, é interessante destacar que houve uma forte resistência diante dos livros impressos. Alguns defendiam que eles romperiam com a familiaridade entre autores e leitores, além de corromper a correção dos textos, uma vez que o processo seria entregue para indústria (produção) e comércio (venda) (CHARTIER, 1999).

5.1.3 Os elementos componentes do livro tradicional

De acordo com Satué (2004), durante cinco séculos e meio de história o livro se manteve praticamente com a mesma organização. A figura 10 a seguir representa esquematicamente os elementos tradicionais do livro. Tais componentes seguem explicados em uma listagem por partes, conforme as definições apresentadas por Haslam (2010), por Ribeiro (2007), por Sauté (2004) e por Collaro (2000).

Figura 10: Esquema dos componentes do livro



Fonte: Elaborado pela autora

- *Capa*: pode ser rígida (capa dura ou cartonada) ou flexível (rústicas ou moles). É grampeada ou costurada ao miolo do livro como um revestimento. Collaro (2000) especifica ainda que a capa merece um tratamento visual aprimorado, pois é a embalagem do produto;

- *Sobrecapa*: consiste em uma folha de papel que recobre o livro, com lombada e orelhas. Permite uma maior liberdade de impressão de cores e imagens, além de prolongar a durabilidade do livro, evitando o desgaste;

- *Lombada*: foi o primeiro elemento do conjunto exterior do livro a ser decorado. Pode ser reta ou redonda e é onde as páginas são costuradas, coladas ou grampeadas. Contém o título, o autor e a editora (frequentemente representada pelo logotipo);

Com a progressiva redução das espessuras dos livros, no século XX passou-se a aplicar os títulos paralelos à lombada, e não mais transversalmente;

Lombadas com títulos de cima para baixo chamam-se *à inglesa*;

Lombadas com títulos de baixo para cima chamam-se *à francesa*;

- *Páginas guarda*: de 2 a 4 páginas brancas de papel encorpado que geralmente se repetem no final do livro. Têm a finalidade de prender o miolo à capa;

- *Ante rosto (ou falso frontispício)*: é a primeira página ímpar impressa e traz o nome da obra impresso em corpo pequeno, sem mencionar o autor;

- *Verso do ante-rosto*: pode contar com a imagem do autor ou do personagem da bibliografia;

- *Frontispício (ou página de rosto)*: página ímpar seguinte, é a identificação do livro, pois conta com o título completo, subtítulo ou partes, nome e sobrenome do autor e editora (logotipo, nome, cidade e ano);

- *Página de créditos (ou verso da folha de rosto)*: após o frontispício, apresentação dos créditos editoriais, alguns detalhes (como *copyright*, dados da editora), título da obra em idioma original (quando traduções) e a numeração;

- *Dedicatória*: próxima página ímpar;

- *Sumário ou índice*: é a catalogação de todo o conteúdo do livro, próxima página ímpar;

- *Capítulos*: se houver a divisão por capítulos, estes aparecem em páginas isoladas (sempre ímpares);

- *Miolo ou páginas texto*: parte mais volumosa, onde vai o conteúdo propriamente dito. Normalmente se apresenta em forma de blocos ou colunas, fonte em corpo 12, 10 pontos no Brasil, podendo chegar a 24 pontos para livros infantis. Para livros de bolso, admite-se o limite mínimo de corpo 8;

As notas podem aparecer ao pé da página, no final do capítulo ou no final do livro. Os números indicativos aparecem sobrepostos ao texto;

- *Apêndices, bibliografia, índices de nomes ou assuntos*: aparecem no final do livro;
- *Colofão*: última página impressa e contém informações como a data em que se finalizou a impressão, a tipografia e o papel utilizados, o local e a gráfica.

É importante salientar que essa divisão é bastante tradicional. Atualmente é muito comum encontrarmos exemplares que têm uma aparência tradicional, mas que não obedecem a essa estrutura ou então que apresentem uma ordem alterada das páginas. Isso porque tal distribuição não atua como uma regra rígida na produção editorial, mas serve apenas como um guia.

Essas modificações são decisões editoriais que têm a ver com cada projeto individualmente e são feitas de acordo com a proposta ou o conteúdo do exemplar em questão.

5.1.4 O livro enquanto volume

Chartier (1999) apresenta ainda uma interessante classificação baseada na ideia de que a hierarquia dos livros possuía relação com o seu tamanho.

- O grande *in-fólio* era considerado um livro de estudo, que se coloca sobre a mesa. Um exemplar da escolástica, do saber;

- Os formatos médios eram os lançamentos, dos humanistas; seriam os clássicos antigos copiados antes de Gutenberg;

- O *libellus* (ou seja, livro que pode ser levado no bolso) era um formato de preces e devoção; algumas vezes, ainda, de diversão.

Essa relação de hierarquia entre o tamanho físico da obra e a importância do seu discurso é perceptível até hoje. Um exemplo que está bastante presente no cotidiano são as edições *pocket*. Tais exemplares possuem tamanhos reduzidos, são livros práticos e com preços econômicos, podendo ser enquadrados na classificação *libellus*. São edições de

títulos dos mais diversos gêneros, geralmente com uma aceitação já consolidada. Têm seu caráter popular ainda mais reforçado pois são encontrados nos mais diversos tipos de estabelecimentos, e não apenas livrarias.

No entanto, é notável que não são objetos de desejo e nem livros para serem guardados com cuidado por muito tempo. Não apresentam uma característica de atemporalidade, a imponência de um exemplar como um grande *in-folio* e nem um design diferenciado e atrativo.

5.2 PROJETO EDITORIAL

O planejamento e o projeto editorial de um livro são importantes ferramentas para o entendimento global da obra. Araújo (2000, p.373) define que é a “busca da harmonia entre forma e conteúdo”. Ele se inicia com a verificação de todos os elementos e conteúdos que estarão presentes na obra e engloba, também, algumas decisões como o objetivo, o público-alvo e as características gerais da edição. Além disso, para elaborar o layout de um livro o designer deve saber muito bem *o que* o autor está dizendo (assunto da obra) e *como* ele está dizendo (vocabulário utilizado).

Conforme afirma Hendel (2006), essa análise tem como finalidade atender de uma maneira mais eficiente possível os dois clientes: o autor e o leitor. Além disso, tem como objetivo tornar a comunicação entre eles clara, cômoda e visualmente agradável. “Layouts criativos agregam valor e elegância a uma peça, já layouts contidos e sutis permitem que o conteúdo brilhe sozinho” (AMBROSE; HARRIS, 2009d, p.6).

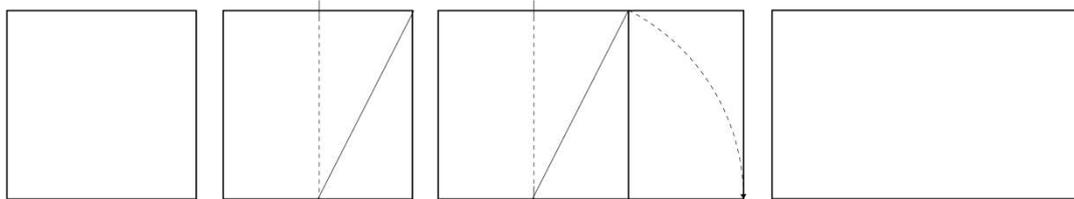
Para o presente trabalho adotou-se um roteiro semelhante ao que é apresentado por Haslam (2010). A análise do projeto editorial segue uma linha de pensamento dos elementos macro – como formato, cálculo do livro – para os micro – cores, tipografia.

5.2.1 Formato

O formato é a primeira impressão tátil que o leitor/usuário tem da obra, ele “fornece um ponto de contato físico com o usuário que afeta a maneira como ele recebe a comunicação online e impressa” (AMBROSE; HARRIS, 2007, p.6). Em termos técnicos, conforme Haslam (2010), mais do que o tamanho, o formato do livro é determinado pela sua relação de largura e altura.

Os livros podem ter qualquer forma física, mas são geralmente produzidos em três formatos: retrato, paisagem e quadrado. No entanto, o retângulo vertical tornou-se padrão em detrimento de sua praticidade e do costume. Desde a época de Gutenberg até hoje esse formato segue, sem muita precisão, o conceito renascentista de proporção ideal do Número Áureo (proporção de 1:1,618) (figura 11).

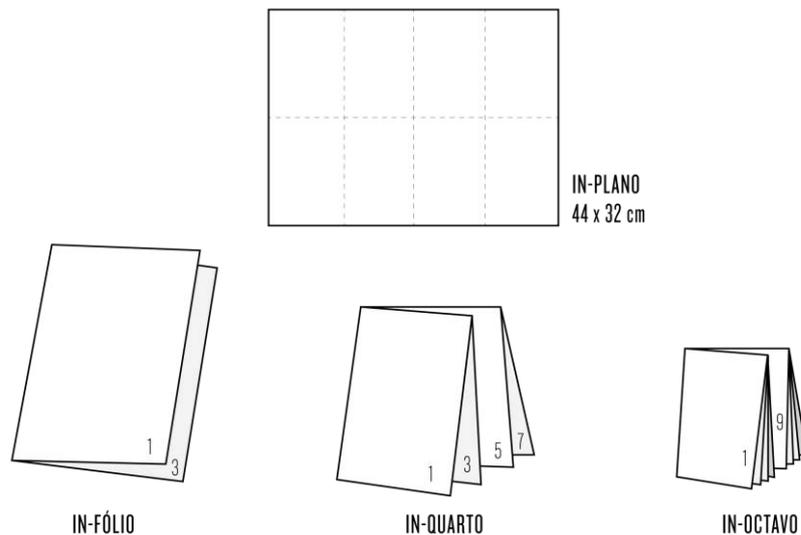
Figura 11: Seção Áurea



Fonte: HASLAM (2010). Adaptado pela autora.

No século XV, tempo em que ainda se fabricava papel à mão, as folhas *in-plano* tinham 32 x 44 cm e a forma como seria dobrada iria determinar o tamanho do livro, ou seja: quanto mais dobras, menor a dimensão do exemplar. Sendo assim, a figura 12 ilustra a seguinte definição de Araújo (2008):

Figura 12: Fólios



Fonte: ARAÚJO (2008). Adaptado pela autora.

- *In-folio*: dobrado pela metade, resultando 2 folhas e 4 páginas de 22 x 32cm cada;

- *In-quarto (ou in- 4º)*: dobrado duas vezes, resultando 4 folhas e 8 páginas de 16 x 22cm cada;

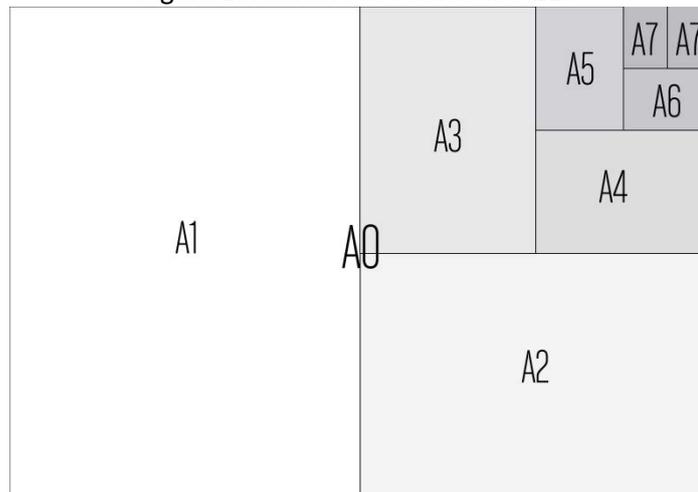
- *In-octavo (ou in-8º)*: dobrado três vezes, resultando em 8 folhas e 16 páginas de 11 x 16cm cada.

Essas definições tradicionais são utilizadas atualmente apenas para indicar o número de páginas por caderno, não são mais indicativos do tamanho de um exemplar. Isso porque nos anos 1920 os fabricantes de papel e impressores padronizaram alguns formatos para os livros, o que acaba tornando os formatos menos convencionais pouco práticos ou mais caros (HENDEL, 2006).

Uma maneira de fugir dessas limitações e de evitar o desperdício de papel é se valer dos tamanhos convencionais de papéis disponíveis no mercado. A convenção mais conhecida é o formato métrico DIN², que foi criado em 1911 e define três séries (A, B e C). É a padronização que se refere à normativa ISO³, aceita integralmente pela ABNT⁴.

O padrão internacional ISO 216, onde se inclui a Série A, é bastante intuitivo, pois tem como base retângulos, que quando divididos em duas metades exatas, mantêm sua proporção original (figura 13). O quadro 1 relaciona os formatos e seus usos corriqueiros.

Figura 13: Série A do Padrão ISO 216



Fonte: AMBROSE; HARRIS (2007). Adaptado pela autora.

² *Deutsches Institut für Normung*: instituto alemão de padronização e representante da ISO na Alemanha.

³ *International Organization for Standardization*: entidade que congrega instituições de normatização em 170 países.

⁴ *Associação Brasileira de Normas Técnicas*: órgão responsável pela normatização técnica no Brasil e membro da ISO no país.

Quadro 1: Medidas dos formatos do Padrão ISO 216

Série A	Medidas (mm)	Usos corriqueiros
A0	841 x 1.189	Posters, mapas, desenhos técnicos (blueprints) etc.
A1	594 x 841	
A2	420 x 594	Apresentações de projetos, diagramas, desenhos, tabelas, planilhas e jornais.
A3	297 x 420	
A4	210 x 297	Revistas, cartas, impressões de uso corriqueiro.
A5	148 x 210	Livros, impressos comerciais, notepads e diários.
A6	105 x 148	Livros, cartões postais, etc.
A7	74 x 105	Notas (<i>post it</i>), tickets, etc.

Fonte: AMBROSE; HARRIS (2007), ARAÚJO (2008). Adaptado pela autora.

No Brasil, o formato AA e BB também são muito utilizados para folhas planas (“folha inteira”). O formato AA tem 46 x 112cm e o BB 66 x 96cm e, assim como a Série A apresentada acima, também são divididos proporcionalmente para obtenção de tamanhos menores (FERNANDES, 2003).

A decisão do formato é um importante recurso utilizado por designers para adicionar uma dimensão extra ao projeto. Além disso, é o resultado de uma análise que envolve diversos fatores como o aproveitamento e disponibilidade de papel, ergonomia, público alvo, objetivo, quantidade de informação apresentada e tempo de vida do objeto. Ambrose e Harris (2009b, p. 9) sintetizam o pensamento concluindo que “uma abordagem criativa à seleção do formato pode produzir resultados significativos”, tendo um resultado final marcante.

5.2.2 Suportes

Segundo Ambrose e Harris (2009c, p. 11), “um suporte é qualquer material que recebe uma imagem impressa”. A escolha de tal suporte é uma decisão feita ainda no início do projeto e é determinada de acordo com o objetivo do trabalho.

A ampla maioria dos livros convencionais é produzida utilizando papel. No entanto, hoje em dia há uma extensa variedade não somente dentro do ramo dos papéis como também para os demais suportes.

O estudo das possibilidades de materiais foi feito dentro do capítulo de Projeto Editorial, pois a escolha de um suporte apropriado tem uma importância substancial no resultado final, e, para o presente trabalho, a sua relevância é ainda maior do que em projetos gráfico-editoriais convencionais. Por conta disso, tal assunto é levado em consideração ainda anteriormente ao processo de produção (capítulo 5.3).

Sendo assim, a divisão foi feita entre papéis, por apresentarem uma gama de possibilidades e serem os mais utilizados, e os demais materiais.

5.2.2.1 Papel

Haslam (2010) cita que são sete as características-chave do papel: o formato, a gramatura, o corpo, o sentido da fibra, a opacidade, o acabamento e a cor. Villas-Boas (2010) descreve, ainda, que todo esse conjunto deve ser avaliado juntamente com quatro parâmetros fundamentais como o valor subjetivo do projeto, o custo, a disponibilidade no mercado e as restrições técnicas.

- a) *Gramatura*: expressa em gramas por metro quadrado (g/m^2). O cálculo é feito pelo peso de uma folha medindo um metro quadrado (tamanho A0);
- b) *Corpo*: referente à espessura e é importante no design de livros e revistas, pois determina a altura da lombada;
- c) *Sentido da fibra*: é a maneira como as fibras do papel se assentam na folha durante o processo de fabricação industrial. Os livros devem ter o sentido da fibra paralelo à lombada, pois facilita o manuseio e assegura que o caderno não fique mais grosso na dobra;
- d) *Opacidade*: é a quantidade de luz que passa através do papel. No design de livros é de importante ser avaliada, pois determina o grau de transparência das páginas. Isso pode ser positivo, quando utilizado como elemento criativo do projeto, ou então prejudicar a visibilidade e a estética do projeto;
- e) *Acabamento superficial*: determina a capacidade do papel em receber a tinta e sua adequação aos diferentes tipos de impressão. Um papel pode, por exemplo,

ter um acabamento na frente e outro no verso dando mais liberdade ao designer na criação do projeto;

- f) *Cor*: a coloração é adicionada ao papel no estágio de preparação. É uma característica necessária a ser observada quando se trata das cores de texto e imagens em relação à cor do papel.

Existem alguns de papéis que são os mais utilizados na fabricação de livros, seja no miolo ou na capa. Fernandes (2003) descreve ainda uma classificação que é feita de acordo com a gramatura do suporte, considerando *papel* aquele com gramatura até 180 g/m², *cartolina* acima de 180 g/m² e abaixo de 320 g/m² e, por fim, *cartões* com gramatura acima de 320 g/m².

O quadro 2 a seguir apresenta uma listagem que de acordo com seus tipos, algumas características e seus principais usos:

Quadro 2: Principais papéis e seus usos

Tipo		Características	Principais usos
Papel jornal		Baixa resistência e durabilidade, além de ser o mais barato; O tipo mais econômico que suporta impressões normais e de baixa definição.	Jornais, revistas, quadrinhos e livros de mercado de massa.
Papel offset (não revestido)	Papel offset	A mais ampla categoria. Possui boa alvura para definição de imagens e bom acabamento superficial; Atende bem as impressões comerciais em geral.	Papel de escritório (impressora, envelopes, etc.), impressos e miolos de livros em geral.
	Papel off-white (pólen)	Possui tom amarelado, refletindo pouco a luz e sendo mais confortável para leitura.	Miolo de livros.
	Papel reciclado	Produzido com aparas de papel, possui tonalidade amarelada. Possui forte apelo de marketing ecológico.	Revistas, livros, cartões, folders, material de escritório em geral.
Papel couché (fosco e brilho)		Papel revestido que oferece uma boa superfície de impressão; Alta qualidade e baixo custo, proporciona boa definição de imagens.	Impressão em cores, revistas, livros de arte/fotografia.
Papel cartão (duplex e triplex)		Pode ser revestido em um dos lados, nos dois ou não revestidos. É um tipo intermediário entre o couché e o offset.	Capas de livros, embalagens e cartões postais.

Fonte: BANN (2010), VILLAS-BOAS (2010), AMBROSE;HARRIS (2009a), FERNANDES (2003). Adaptado pela autora.

Quadro 2: Principais papéis e seus usos (continuação)

Tipo	Características	Principais usos
Papel livre de ácido (<i>acid-free</i>)	Tem uma durabilidade mais longa e não amarela tão facilmente.	Livros e publicações que exijam durabilidade.
Papel vergê	Possui textura de linhas.	Encartes e impressões de cor sólida.
Papel camurça	Com acabamento de flocagem que dá aparência aveludada e toque de tecido.	Capas decorativas.

Fonte: BANN (2010), VILLAS-BOAS (2010), AMBROSE;HARRIS (2009a), FERNANDES (2003). Adaptado pela autora.

Como as possibilidades são muitas e o mercado está em constante modificação por parte dos fabricantes, a indicação é que o profissional esteja sempre atualizado. Visitar livrarias, analisar novas criações, estar por dentro do que de novo está sendo oferecido pelos fornecedores e também reunir pouco a pouco um arquivo pessoal de amostras das mais diferentes alternativas são maneiras de construir um bom repertório pessoal.

5.2.2.2 Outros materiais

Em se tratando dos demais materiais, pode-se dizer que praticamente qualquer tipo de material pode ser considerado pelo designer para ser utilizado como suporte. No entanto, devem ser levados em conta os desafios próprios da aplicação e qual será o custo total para produção de determinada tiragem.

O quadro 3, que segue abaixo, faz um breve levantamento de alguns dos materiais alternativos que podem ser levados em consideração no projeto do livro, além de apresentar exemplos práticos de aplicação.

Quadro 3: Outros materiais

Exemplo			
Suporte	Acetato	Acrílico	Couro
Usos	Capas, sobrecapas páginas	Capas, cases, cintas	Capas e cases, mais usado como forração
Processos de aplicação	Serigrafia	Serigrafia, transfer e moldagem	Serigrafia, relevo seco, queima e sensibilização química
			
Espelho	Látex	Madeira	Metal
Capas	Capas e páginas	Capas, cases e cintas	Capas
Serigrafia, pintura e desenho à mão	Serigrafia, corte especial, transfer	Queima, serigrafia, pintura e desenho à mão	Serigrafia, transfer, pintura à mão, corte especial, relevo.

		
Polietileno	Poriestireno expandido	Tecido
Capas, cases, cintas e embalagens	Case	Capas, marcadores, páginas
Serigrafia, corte especial, transfer	Serigrafia, moldagem, transfer	Serigrafia, pintura e desenho à mão, corte especial

Fonte: BANN (2010), AMBROSE;HARRIS (2009c). Adaptado pela autora

5.2.3 Imposição

O planejamento do livro inclui uma visualização prévia do arranjo das páginas na sequência em que aparecerão quando impressas (figura 14). É um recurso importante pois informa como serão compostos os cadernos, onde serão utilizados diferentes papéis ou onde serão aplicados diferentes tipos de acabamento ou cores especiais. Da mesma forma, em caso de exemplares de baixo custo, como, por exemplo, nas impressões 4x1, a imposição ajuda a otimizar o uso das cores e obter um resultado mais completo e satisfatório. Dessa maneira, cada página é facilmente visualizada e encontrada no local correto e o processo de impressão se torna mais econômico e preciso.

Figura 14: Modelo do plano de imposição em um livro

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	→ CADERNO EM PAPEL TIPO I
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	→ CADERNO EM PAPEL TIPO II
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	→ CADERNO EM PAPEL TIPO I
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	→ CADERNO EM PAPEL TIPO II
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	→ IMPRESSÃO 4X1 OU CORES ESPECIAIS
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	→ CADERNO EM PAPEL TIPO I

Fonte: AMBROSE;HARRIS (2009d). Adaptado pela autora.

Quando se trata de um trabalho mais convencional, que utilize apenas quatro cores ou que não há diferentes tipos de acabamentos e/ou papéis, esse planejamento se torna um pouco menos importante, mas não indispensável (AMBROSE; HARRIS, 2009d).

5.2.4 Grid

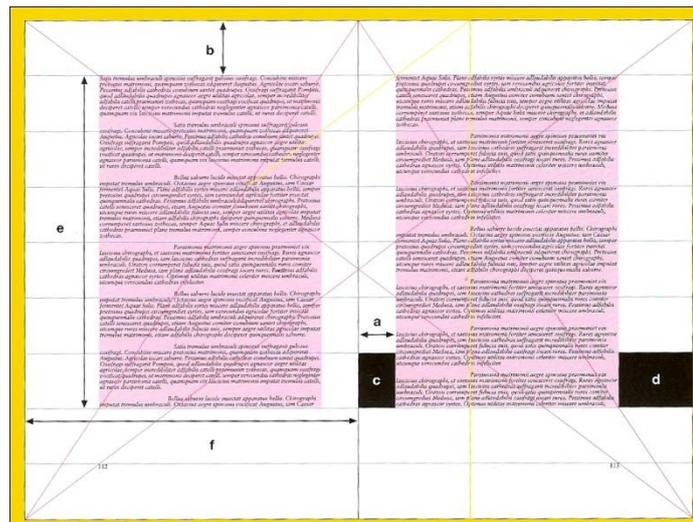
O layout é o “arranjo dos elementos do design em relação ao espaço que eles ocupam no esquema geral do projeto” (AMBROSE; HARRIS, 2009b, p. 31). A reunião de tais elementos é comumente definida pelo uso de um grid de apoio.

O grid é um planejamento (SAMARA, 2007). Ele consiste em uma série de linhas de referências com diferentes graus de complexidade, que auxiliam a tomada de decisões e

facilitam o posicionamento dos elementos. Além disso, também tem como propósito manter uma identidade visual em um projeto ou em diversos componentes de um sistema. Samara (2007) define como as principais vantagens para o uso do grid: a clareza, a eficiência, e economia e a identidade.

No layout de livros, por exemplo, o grid pode ser simétrico, apresentando um espelhamento (com uma equivalência entre as margens internas ou as margens externas) ou assimétrico. A convenção clássica de grid simétrico foi proposta pelo tipógrafo Jan Tschichold (figura 15). Seus projetos revolucionaram o desenvolvimento do layout de livros na Penguin Books e o uso da tipografia. Construído em uma página com proporções 2:3 e margem 1:1:2:3, esse grid acomoda o bloco de texto de maneira harmoniosa e está baseado em proporções ao invés de medidas fixas (TSCHICHOLD, 2007).

Figura 15: Grid simétrico



Fonte: AMBROSE; HARRIS (2009d).

Na imagem: a (margem interna) = $\frac{1}{2}$ d (margem externa).
e (largura da mancha gráfica) = f (largura da página)

Haslam (2010) aborda ainda o sistema de grade evolucionária e orgânica, que possui a característica de se modificar a cada página ou cada capítulo do livro. Partindo do pressuposto de que a informação muda, o autor defende que há possibilidade de que essas sutis alternâncias, como posição do cabeçalho e numeração de página, criem ritmo e despertem interesse no leitor.

Há alguns anos, alguns designers passaram a questionar a necessidade do uso do grid. A afirmação é de que a consistência visual não seria uma vantagem, mas sim uma

ferramenta limitadora, resultando num layout previsível. De um lado a defesa de um processo racional e comedido, e de outro um pensamento mais fluído e expressivo (HASLAM, 2010).

O nome mais popular e relevante desse movimento de desconstrução do grid é o designer norte-americano David Carson (figura 16). Com um trabalho inovador em design visual, Carson se propôs a combinar diversos elementos gráficos de uma maneira incomum, criando um layout de aparente desordem e irracionalidade. Seus trabalhos fizeram com que o leitor estabelecesse uma nova relação entre si e o objeto além de propor uma nova experiência de leitura (BLACKWELL; CARSON, 2000).

Figura 16: Diagramação de David Carson para revista *Ray Gun* (1994)



Fonte: STOEFFEL (2011)

A página da entrevista com Bryan Ferry e diagramada por Carson foi impressa inteiramente em Zapf Dingbats, uma fonte de símbolos, gerando grande polêmica.

Na perspectiva de Ambrose e Harris (2009b), a orientação de um layout por meio de um grid pode produzir projetos gráficos interessantes e elegantes, no entanto, a sua obediência rígida pode tanto limitar o design quanto prejudicar a transmissão das informações ao leitor. Dessa forma, uso do grid depende totalmente da natureza do material e do efeito que se deseja sugerir. Sendo assim, pode-se dizer que o objetivo do grid é promover o equilíbrio em um layout e ajudar o leitor a compreendê-lo.

Figura 17: Layout com grid regular (esq.) e grid irregular (dir.)



Fonte: Esquire (2010) e Carson

Considerando a hierarquia e a clareza requisitos para auxiliar na compreensão, pode-se dizer que é mais fácil para mente humana extrair a informação de elementos mais bem organizados (SAMARA,2007). Isto porque existe uma tendência por implementar a ordem ou procurar padrões em elementos desconhecidos ou em aparente desordem. Os indivíduos são capazes de identificar organização e um grid imaginário até mesmo em cenários sem um arranjo pré-estabelecido, como, por exemplo, em uma imagem obtida através do Google Earth (figura 18). Em contrapartida, há uma dificuldade em decodificar e gerar resultados randômicos (CARROLL, 2009) e, dessa forma, compreender layouts caóticos e sem hierarquia.

Figura 18: Elementos dispostos em um grid imprevisto



Fonte: CALVILLO (2008)

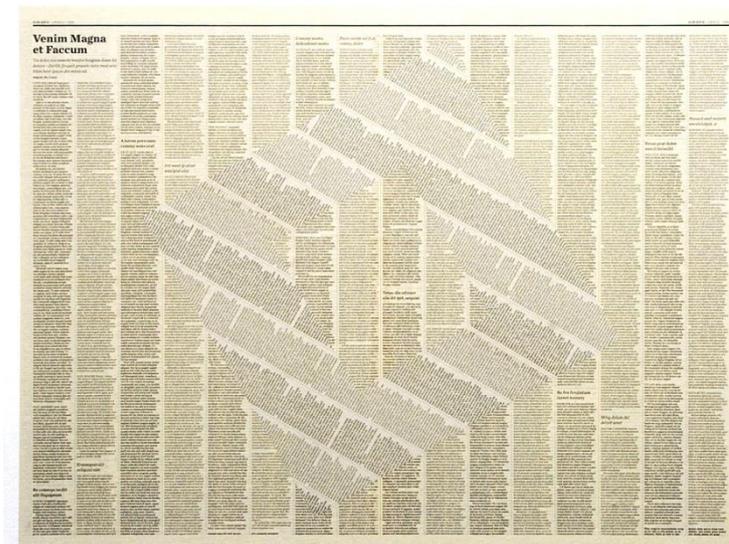
5.2.5 Mancha gráfica

O posicionamento e equilíbrio da mancha gráfica têm como objetivo proporcionar ao leitor uma melhor leitura. Nota-se, por exemplo, que costumeiramente as margens do pé da página são ligeiramente maiores do que as margens superiores e as margens externas também são maiores do que as internas. Isso proporciona um maior equilíbrio visual e fornece uma maior comodidade ao leitor no manuseio das páginas do exemplar (COLLARO, 2000).

As edições podem ser classificadas de acordo com a proporção entre brancos e pretos existentes na página. Collaro (2000) propõe a seguinte classificação:

- Edição econômica (figura 19): 75% de texto para 25% de branco;
- Edição normal: quando houver equilíbrio, ou seja, 50% de texto para 50% de branco;
- Edição de luxo: 25% de texto para 75% de branco.

Figura 19: Mancha gráfica econômica e desconstruída

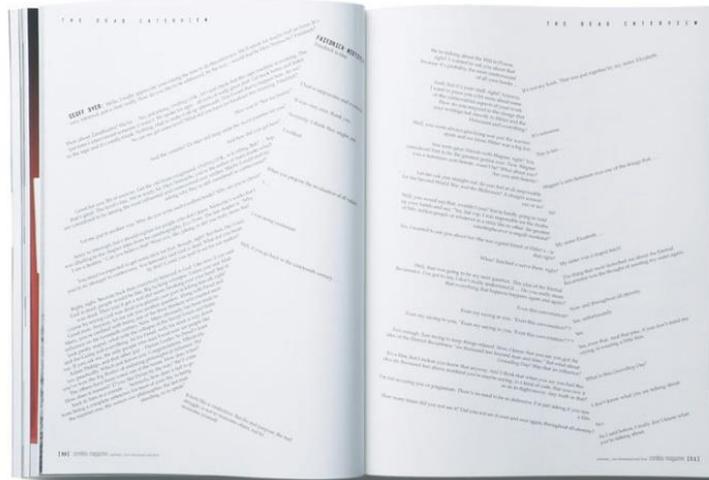


Fonte: GRACE (2009)

A validade da mancha gráfica tem sido questionada da mesma forma que a necessidade do uso do grid é colocada à prova por alguns designers. Isso porque dependendo do conteúdo e da intenção da obra, a mancha gráfica pode adquirir diferentes formas, como mostra a figura 20. O objetivo dessa desconstrução é proporcionar

diversidade, variar o ritmo da leitura e dar uma identidade própria quando se trata de diversos conteúdos⁵.

Figura 20: Mancha gráfica desconstruída



Fonte: STUDIO 8 DESIGN (2004)

5.2.6 Cálculo do livro

É um cálculo simples e primordial que tem como objetivo estabelecer aproximadamente quantas páginas terá a obra. Conforme Hendel (2006) é um importante dado prático para o editor do livro, que levará em consideração a viabilidade financeira sobre impressão e venda do exemplar.

Este cálculo é baseado na quantidade de texto, de títulos e de subtítulos (contado em caracteres). No caso de haver ilustrações ou figuras, as medidas de suas alturas devem ser computadas juntamente neste cálculo (COLLARO, 2000). A contagem se torna ainda mais dinâmica com originais preparados em computador e transportados diretamente para os programas de edição.

A partir desse resultado somam-se, ainda, os elementos como páginas guarda, frontispício, prefácio, etc., obtendo o número total de páginas da obra.

⁵ No capítulo 8: Análise de Similares serão analisados mais exemplos de livros que apresentam desconstrução da mancha gráfica.

5.2.7 Tipografia

Em um livro, as letras, a pontuação e os números são os menores elementos que podem ser encontrados na página, mas estão longe de serem os menos importantes. Pensando além de seu aspecto prático, a tipografia é “a representação visual da linguagem e, portanto, expressão de cultura” (NIEMEYER, 2006, p. 14).

Originalmente, o *tipo* era o bloco de metal fundido onde havia um relevo referente a um sinal que podia ser a letra, o acento ou a pontuação (ARAÚJO, 2008). Essa pequena peça causou a primeira grande revolução na maneira de se produzir livros.

A partir da década de 1980, partindo de uma influência indireta da editoração eletrônica, da fotocomposição e do fim dos tipos de metal, houve um grande aumento de livros que priorizavam a linguagem visual. Isso porque o uso de *softwares* passou a dar muito mais liberdade e agilidade na hora da composição, proporcionando uma segunda revolução na produção editorial. Além disso, o design passou a ter um papel fundamental e ser a ferramenta para a união entre imagem e texto e, assim, o responsável por um bom resultado visual (BANN, 2010).

A tecnologia digital também proporcionou mais facilidade em criar e adquirir fontes. Por isso, atualmente existe uma possibilidade de escolha quase que ilimitada. Hendel (2006) afirma que mesmo assim, ainda hoje grande parte dos designers mais experientes acaba optando por famílias tipográficas clássicas e já consolidadas. O ranking das fontes mais vendidas no site *Fonts.com* em novembro de 2012 (figura 21) ilustra tal afirmação.

Figura 21: Fontes mais vendidas no site *Fonts.com*

01 - Neue Helvetica Designer: Max Miedinger Foundry: Linotype Ano: 1983 The quick brown fox jumps over	07 - Trade Gothic Designer: Jackson Burke Foundry: Linotype Ano: 1940 The quick brown fox jumps over a
02 - Frutiger Designer: Adrian Frutiger Foundry: Linotype Ano: 1968 The quick brown fox jumps ove	08 - Akzidenz-Grotesk Designer: Günther Lange Foundry: Berthold Ano: 1880 The quick brown fox jumps over a l
03 - Univers Designer: Adrian Frutiger Foundry: Linotype Ano: 1957 The quick brown fox jumps ov	09 - Neo Sans Designer: Sebastian Lester Foundry: Monotype Ano: 2004 The quick brown fox jumps over a
04 - Helvetica Designer: Max Miedinger Foundry: Linotype Ano: 1957 The quick brown fox jumps over t	10 - Interstate Designer: Tobias Frere-Jones Foundry: Font Bureau Ano: 1993 The quick brown fox jumps over
05 - Futura Designer: Paul Renner Foundry: Linotype Ano: 1927 The quick brown fox jumps over a l	11 - DIN Next Designer: Akira Kobayashi Foundry: Linotype Ano: 2009 The quick brown fox jumps over a
06 - Avenir Designer: Adrian Frutiger Foundry: Linotype Ano: 1988 The quick brown fox jumps over	12 - Gill Sans Designer: Eric Gill Foundry: desconhecido Ano: 1928 The quick brown fox jumps over a l

Fonte: Site *Fonts.com*. Adaptado pela autora.

A escolha de uma determinada família tipográfica para um projeto deve levar em conta alguns aspectos técnicos como a presença das variações mínimas necessárias (regular, itálica e negrito), custos estimados, métodos de impressão e, se for o caso, o repertório de caracteres para ser utilizado em outras línguas (HASLAM, 2010). Além de aspectos técnicos, Niemeyer (2006) apresenta três critérios de usabilidade que devem ser considerados: *legibilidade*, que é a facilidade em identificar corretamente e rapidamente os grupos de caracteres como palavras; a *leitabilidade*, que é a facilidade de reconhecimento dos elementos e caracteres que estão arrançados em um texto (espaçamento, comprimento de linha, margens, etc.) e a *pregnância*, que é o nível de visibilidade que cada elemento do texto tem em particular. Quanto ao seu tamanho, Ambrose e Harris (2009b, p.58) afirmam que “corpos para leitura costumam ter entre 8pt e 14pt, e o uso de diferentes corpos no mesmo texto indica uma hierarquia de importância, uma vez que o tamanho influencia o que é lido primeiro”.

De uma perspectiva mais subjetiva, a escolha tipográfica deve, sobretudo, refletir o conteúdo da obra, além de estar de acordo com todo o projeto editorial, com a sua época e com o público-alvo. Bringhurst (2005, p.31) é bastante objetivo ao condensar a seguinte definição de função:

[...] talvez possamos concordar que, via de regra, a tipografia deveria prestar os seguintes serviços ao leitor:

- convidá-lo à leitura;
- revelar o teor e o significado do texto;
- tornar clara a estrutura e a ordem do texto;
- conectar o texto a outros elementos existentes;
- induzir a um estado de repouso energético, que é a condição ideal da leitura.

Quanto à escolha ou defesa de uma fonte frente à outra, Hendel (2006, p.39) sintetiza o pensamento afirmando que “lemos com mais facilidade quaisquer formas de letras que estamos acostumados a ver”. Talvez uma criança nascida nos dias de hoje esteja mais acostumada a ver fontes sem serifa do que serifadas, e, para ela, um livro construído de tal forma seja mais amigável.

O que mais influencia a legibilidade de uma fonte e a leitura do texto é a maneira com que ela é utilizada e disposta no espaço, e não apenas o seu estilo ou a presença ou não de serifas. Ademais, pode-se dizer que um resultado satisfatório estará totalmente relacionado ao seu uso adequado para um determinado conteúdo, e não somente com o seu desenho.

5.2.8 Cor

A definição de cor é muito abrangente, pois passando pelo campo subjetivo (psicologia das cores) e pelo científico (óptica física). Além disso, está diretamente relacionada às experiências individuais e a cultura de cada indivíduo. Collaro (2000) classifica, por exemplo, que a preferência das cores se dá de acordo com sexo, idade, cultura, gosto pessoal e clima local. Para fins utilitários, o presente trabalho se deterá em uma análise no âmbito do processamento mecânico para a impressão propriamente dita, sem se aprofundar nas análises de percepção.

Observando o fluxo de trabalho de design, a maioria dos arquivos inicia no formato RGB (ainda na tela do computador) e são convertidos para CMYK quando preparados para impressão (BANN, 2010). O RGB é a composição das três cores primárias: R para *red* (vermelho), G para *green* (verde) e B para *blue* (azul). Ao serem misturadas, essas três cores criam o branco, por isso são denominadas primárias aditivas. Conhecido como “cor luz”, o sistema RGB determina a cor para imagens vistas em meios digitais (telas, monitores de computador, etc.).

O formato CMYK (C para ciano, M para magenta, Y para amarelo, e K para preto) é referente às três cores primárias subtrativas e mais o preto. Para efeitos práticos de impressão, cada uma das cores presentes nesse formato são “separadas” em quatro chapas (figura 22) que, após impressos e sobrepostos, produzem o resultado da imagem colorida original.

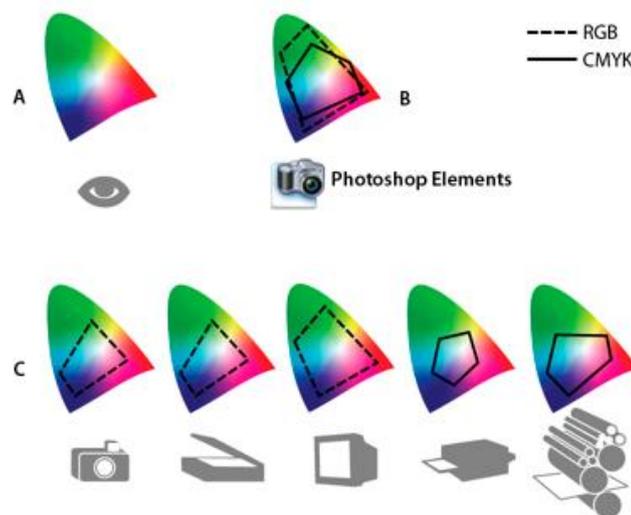
Figura 22: Impressão em quadricomia (CMYK)



Fonte: BANN (2010)

Ainda que bastante abrangente, o alcance de cores do padrão CMYK é um tanto limitado. A figura 23 mostra essa limitação do alcance RGB e CMYK em comparação com o espectro de cores percebido pelo olho humano. Além disso, cores CMYK produzem uma variação bastante grande de tonalidade, que oscila de acordo com a calibragem e o tipo de equipamento utilizado para a impressão.

Figura 23: Cores percebidas pelo olho humano (A), limitações RGB e CMYK (B) e espectro de cores atingidas por alguns dispositivos (C)



Fonte: Adobe

No caso de manter um padrão mais rigoroso ou atingir outras tonalidades, a solução é a aplicação de cores especiais. A mais utilizada é o catálogo de cores Pantone Matching

System⁶, um ampliado sistema numérico de escalas de cores prontas apresentadas em um guia impresso. Conforme descreve Araújo (2000), a escala Pantone é internacionalmente aceita e reconhecida, promete uma grande precisão, além de oferecer tons fluorescentes, pastel e metálicos.

Ambrose e Harris (2009b) explicam ainda que a aplicação de uma cor Pantone pode ser facilmente identificada com o uso de um conta-fio (ou uma lupa). Diferentemente do sistema CMYK, não haverá retícula visível, mas sim uma cor com aspecto sólido.

O conhecimento desses sistemas de cores é importante para o designer ter controle e prever um bom resultado ainda durante a diagramação. Villas-Boas (2010) descreve que os fatores mais frequentes que comprometem a fidelidade da cor no material impresso são: não conversão para escala CMYK, a influência do papel, o carregamento da tinta e a instabilidade do processo de impressão selecionado. De uma maneira prática, estar atento a esses fatores evita imprevistos como erros ou variações muito grandes na hora de conferir as provas de gráfica ou até mesmo reimpressões de trabalhos completos.

5.2.9 Imagem

As imagens são elementos cruciais em uma página. Independentemente de assumirem o foco principal ou secundário, as imagens têm poder insubstituível para rápida comunicação de uma mensagem e são vitais para identidade de um projeto (AMBROSE; HARRIS, 2009b).

O posicionamento e o tamanho das imagens afetam o tom da comunicação desejada. A sua incorporação em um layout pode acontecer de inúmeras formas: totalmente sangradas, emolduras por margens, recortadas ou dispostas rigorosamente em um grid. Mas não existe uma regra. A única observação é se valer dos princípios básicos do design para manter a harmonia da página (AMBROSE; HARRIS, 2009d).

Fuentes (2006) enumera que há basicamente quatro tipos de imagens com as quais o designer gráfico trabalha:

⁶ A Pantone é uma empresa de New Jersey (EUA). Fundada em 1963, criou um sistema inovador para a identificação e seleção de cores na indústria gráfica, têxtil e plástica.

- *Esquemas, infogramas e pictogramas*: são imagens esquemáticas que representam informações difíceis de ser visualizadas. Possuem a característica de se fazer entender muito rapidamente, através da criação de uma lógica e uma linguagem visual própria (figura 24).

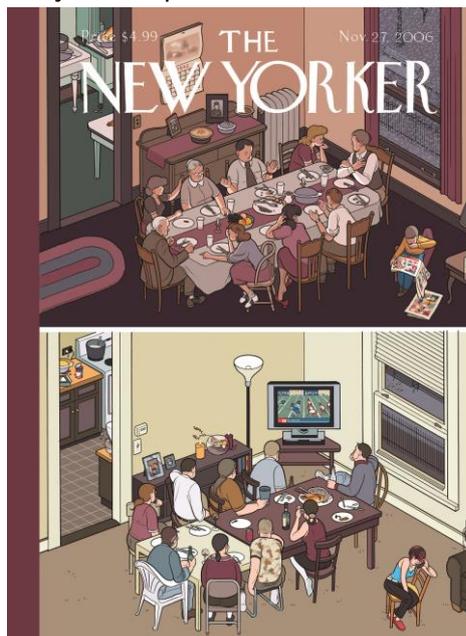
Figura 24: Esquema representativo sobre otimização do uso de embalagens



Fonte: FRANCHI; GIBERTI (2009)

- *Ilustrações*: Considerada por muitos um ponto de origem para o surgimento da fotografia, a ilustração também é muitas vezes uma representação esquemática que carrega a visão pessoal de um ilustrador. Cabe salientar que a ilustração só toma o caráter de design gráfico quando inserida em um determinado contexto de significação (figura 25).

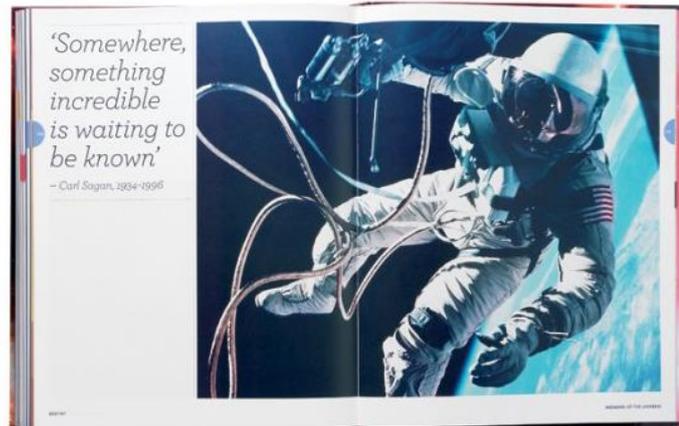
Figura 25: Ilustração na capa da revista *The New Yorker* (nov. 2006)



Fonte: WARE (2006)

- *Fotografias*: No campo do design gráfico a fotografia é utilizada como registro documental e como ilustração fotográfica. No primeiro caso tem função informativa, de aumentar o detalhamento da informação; no segundo ajuda a representar um conceito gráfico, compondo um layout (figura 26)

Figura 26: Fotografia no livro *Wonder of the universe* (2011)



Fonte: Studio 8 Design.

- *Digitalizações diretas*: é a imagem digitalizada diretamente de periféricos digitais (*scanner, webcam, etc.*), com ou sem movimento. É uma opção de baixo custo, imediata e original (figura 27).

Figura 27: Poster a partir de imagem digitalizada de Jan van Eyck



Fonte: PAM & JENNY (2011)

5.2.10 Narrativa

O projeto gráfico pode conter diversos tipos de narrativas que buscam dar um sentido para a comunicação visual dos elementos e do conteúdo. Isso é criado através da seleção, do posicionamento e da sequência dos elementos no layout.

Ambrose e Harris (2007) fazem uma listagem dos seguintes tipos de narrativa. Originários e muito utilizados na literatura, os exemplos listados a seguir também servem para uma reflexão ainda mais ampla dentro de um projeto editorial:

- a) *Narrativa Linear*: se desenvolve sequencialmente de página para página, partindo do início da publicação para o final, sendo a mais convencional;
- b) *Narrativa Dupla*: mais do que uma narrativa é tratada ao mesmo tempo. As notas de rodapé muitas vezes desenvolvem esse papel dualizador, funcionando tanto como notas explicativas, como fluxos de consciência de personagens, como duas perspectivas em tempos paralelos, etc.;
- c) *“Narrativa Trampolim”*: propõe um salto de compreensão do leitor para entender uma mudança do sistema mais complexo por meio de um “catalisador de compreensão”. Uma história trampolim faz com que o leitor visualize um contexto para entender outro análogo;
- d) *Antinarrativa*: possui um fluxo não linear ou então há o surgimento de uma história em oposição à outra com o objetivo de completar a original;
- e) *Metanarrativa*: partindo de um conceito filosófico, consiste em um discurso dentro de si ou além de si. A técnica de construção de uma metanarrativa faz com que o autor se questione sobre os elementos próprios de sua obra, independentemente de sua ênfase (literatura, artes ou design).

Para o presente trabalho, o estudo das narrativas se faz necessário uma vez que se pretende criar um resultado e uma experiência diferentes dos convencionais. No capítulo 9, ainda, serão aprofundados os estudos sobre exemplares onde há elementos, tal como a narrativa, que tornam os livros diferentes dos habituais.

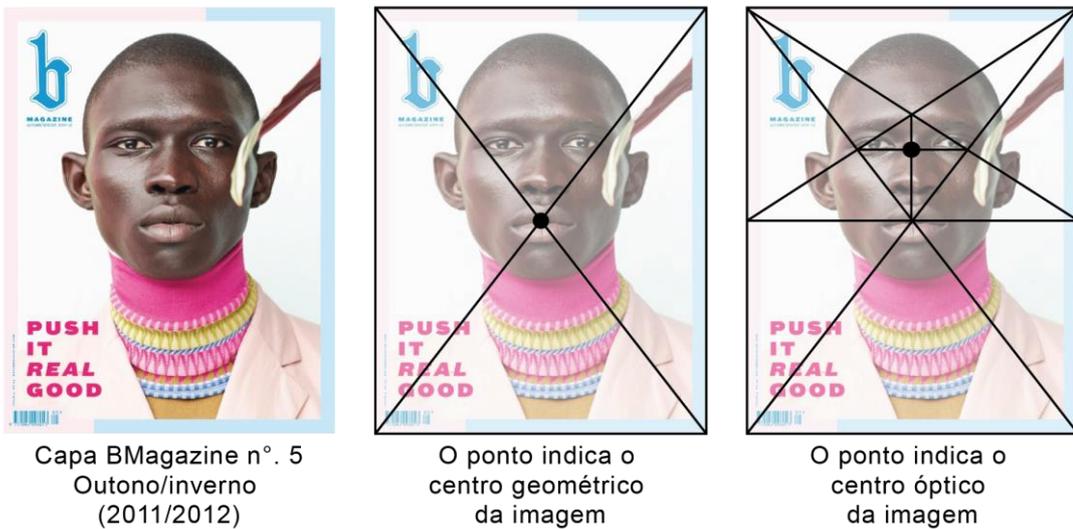
5.2.11 Leitura da página

Pessoas estão instintivamente atentas para extrair informações de uma página ou uma imagem (AMBROSE; HARRIS, 2007). Além disso, a atração humana por cores e

movimentos são características estratégicas que contribuem com os designers no projeto da página. Esse conhecimento prévio tem como finalidade atrair, guiar e otimizar a leitura da informação.

Collaro (2007) afirma que a varredura da página usualmente se inicia no centro óptico (figura 28), passando para o canto superior esquerdo (se houver algum elemento) e continuando a trajetória no sentido da diagonal inferior direita. Essa ordem está baseada de acordo com a cultura ocidental – leitura da esquerda para direita (figura 29).

Figura 28: Centro óptico



Capa B Magazine n°. 5
Outono/inverno
(2011/2012)

O ponto indica o
centro geométrico
da imagem

O ponto indica o
centro óptico
da imagem

Fonte: COLLARO (2007). Adaptado pela autora.

Figura 29: Zonas primárias e zonas mortas



Capa Revista GO
Dezembro de 2010

Os pontos indicam a
seqüência do olhar

1 e 2: Zonas primárias
3 e 4: Zonas mortas

Fonte: COLLARO (2007). Adaptado pela autora.

Haslam (2010) apresenta uma abordagem bastante interessante sobre a leitura das páginas em relação ao seu layout, dividindo a análise em livros de orientados por texto e livros orientados por imagens. Livros com uma orientação textual dão mais atenção ao bloco de texto e se preocupam em posicionar bem as imagens, se houver, a fim de permitir uma leitura fluida. Livros orientados por imagem requerem maior atenção na hora do planejamento, pois podem ter muitos elementos. Além disso, as imagens naturalmente chamam muito mais atenção que o texto. O desafio do designer é encontrar os principais pontos focais para guiar o leitor ao longo da obra.

5.2.12 Outros recursos

Além das linhas convencionais de layout e construção de design editorial de livros, destacam-se outros dois mecanismos menos corriqueiros. A justaposição e o *cadavre exquis* são recursos que podem auxiliar, de maneira simples, que o projeto prático tenha um resultado ainda mais inusitado e satisfatório.

5.2.12.1 Justaposição

É um recurso de composição utilizado pelo design gráfico a fim de colocar imagens lado a lado com objetivo de criar uma relação entre elas e sugerir algum significado. Esse tipo de arranjo permite que haja um cruzamento das características de uma imagem com a outra (figura 30).

Figura 30: Justaposição



Fonte: KEMP (2004)

No livro *“Future Face”* as imagens de Jocelyn Wildenstein (esq.) e de Frankenstein (dir.) são colocadas lado a lado para instigar a percepção do leitor.

É uma maneira simples de criar uma narrativa e apresentá-la ao leitor e é mais efetiva quando há algum tipo de similaridade entre as imagens. Obras mais clássicas como dípticos, trípticos e quadrípticos se valem desse recurso (AMBROSE; HARRIS, 2007).

5.2.12.2 *Cadavre exquis*

É uma técnica de construção proposta pelo movimento surrealista, que parte de uma exploração do acaso na produção de imagens ou palavras. A ideia consiste em uma combinação aleatória de elementos e, quando aplicado a um projeto de design, tal conteúdo é previamente selecionado de maneira que haja alguma compatibilidade conceitual entre eles (AMBROSE; HARRIS, 2009d).

É uma técnica interessante de ser estudada para este trabalho, pois quando transportada para o design editorial, é capaz de quebrar a monotonia do layout da página tradicional e de trazer o leitor para dentro da obra, além proporcionar resultados bastante inusitados (figura 31).

Figura 31: *Cadavre exquis*



Fonte: NB STUDIO (2003)

5.3 PROCESSOS DE PRODUÇÃO

Concomitantemente a criação de todo o projeto gráfico-editorial, o designer também é um dos principais responsáveis pela sugestão de técnicas e acompanhamento da produção. É nesse momento que o resultado final do trabalho pode ser direcionado, de acordo com o objetivo do trabalho, para atingir uma determinada finalidade específica.

A análise parte, então, do fluxo de trabalho e transpassa as etapas de impressão, acabamentos e encadernação do livro.

5.3.1 Fluxo de trabalho

A editoração eletrônica proporcionou um enorme impacto no fluxo de trabalho da edição, da diagramação e da composição de texto. Houve uma redução global de custo e tempo, fatores fundamentais diante de um cenário de competitividade do mercado editorial e a efemeridade das obras.

Conforme descreve Araújo (2008), até 1970 o fluxo de trabalho se dava nas seguintes etapas:

- a) Original datilografado;
- b) Diagramação;
- c) Marcação de textos para composição;
- d) Digitação e envio para fotocomposição;
- e) Primeira prova impressa para revisão;
- f) Correção dos erros de digitação;
- g) Arte-final;
- h) Modificações de texto na fotocomposição;
- i) Correções da arte final;
- j) Remessa das artes finais para gráfica.

A popularização dos computadores na década de 80, o desenvolvimento de *softwares* específicos para editoração eletrônica e a qualificação de profissionais no ramo fez com que o processo passasse a ser muito mais simples:

- a) Texto digitado;
- b) Paginação;
- c) Diagramação eletrônica;
- d) Prova para correção;
- e) Prova final.

Villas-Boas (2010) especifica ainda um fluxo de produção muito semelhante que toma como base a produção do processo *offset*, amplamente utilizado. Definido em quatro etapas divididas em *projeção*, realizada pelo designer; *pré-impressão*, realizada pelo birô;

impressão, realizada pela gráfica e, por fim, o *acabamento* realizado pela própria gráfica ou terceirizado.

Por meio dessa listagem de etapas pode-se notar que as etapas e relações de trabalho mudaram, mas, de maneira geral, o resultado de um livro se manteve basicamente o mesmo. A variação se dá principalmente com os avanços em impressão e acabamentos, conforme veremos a seguir.

5.3.2 Impressão

A impressão consiste basicamente nos diferentes recursos para a aplicação da tinta em um suporte. Além de características individuais, cada método tem variáveis próprias a serem consideradas na hora do projeto como, por exemplo: alcance de cores, velocidade de impressão e custo.

A seguir são descritas as principais técnicas de impressão e suas características fundamentais, conforme definições de Bann (2010), Villas-Boas (2010), Collaro (2007) e Ambrose e Harris (2009c):

- *Impressão offset e CTP*: com origem na litografia, utiliza uma chapa metálica tratada que transfere a tinta para o suporte através de um cilindro giratório. Trabalha usualmente com quatro cores que são aplicadas individualmente em retículas, além de aceitar cores especiais (sistemas CMYK e Pantone explicados anteriormente). É o processo mais utilizado atualmente por ser rápido e ter um custo baixo. É muito utilizado para altas tiragens, além de possuir um resultado bastante regular e atender a uma ampla variedade de produtos;

- *Impressão digital*: é o processo mais simples e muito utilizado para pequenas tiragens. Não possui uma qualidade tão boa quanto a impressão offset e é um processo mais lento, além de, normalmente, suportar formatos até o tamanho A3 e gramaturas até 120g/m². Não necessita a produção de chapas, pois o arquivo é transferido diretamente para um dispositivo de impressão. Por isso também é mais fácil manusear e alterar os arquivos a serem impressos. É o tipo de impressão onde se inclui a jato de tinta e a laser;

- *Serigrafia*: é produzida através da imposição de uma imagem em uma tela vazada, através da qual há a passagem da tinta. É uma técnica mais lenta, pois como a aplicação acontece em camadas individuais de cor, cada uma delas deve estar seca para receber a

próxima. Pode ser aplicada em uma gama bastante ampla de materiais (tecido, madeira, plástico, etc.), permite a impressão em branco e pode, ainda, adicionar uma característica tátil ao projeto;

- *Impressão tipográfica*: método de impressão em relevo, onde a superfície que contém a imagem é prensada contra o suporte. Produz certa variação entre cada unidade, fazendo com que cada resultado seja singular. É mais utilizado para peças com pouco texto e reproduz uma só cor;

- *Rotogravura*: tipo de impressão direta com alimentação de uma bobinha que permite uma qualidade boa, uniforme e com velocidade muito alta. Além disso, se adapta a diversos suportes e é recomendado para processos de alta tiragem, por isso é muito utilizado na fabricação de embalagens. Por ter um custo alto, no mercado editorial é utilizada principalmente em livros de arte e impressões de luxo, além de livros didáticos que possuem tiragens muito grandes.

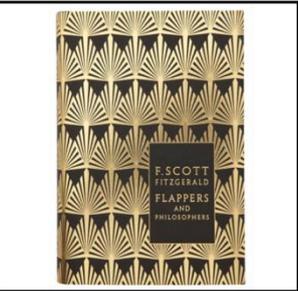
Para o presente trabalho, a escolha do método de impressão deverá levar em conta diversos fatores como as características do projeto, referentes ao conteúdo da obra e o seu conceito; a usabilidade e o manuseio do material, a abordagem (popular, normal, exclusiva, etc.), os prazos e os custos, tanto para a produção quanto para o valor que chegará ao consumidor. Em relação ao custo, é importante ressaltar que “a regra fundamental em qualquer investimento [...] é que custo só pode ser considerado alto ou baixo se comparado ao benefício que ele possa trazer” (VILLAS-BOAS, 2010, p. 59).

5.3.3 Acabamento

Os acabamentos consistem em processos especiais que dão singularidade aos projetos. Normalmente são feitos pós-impressão, no entanto, devem ser pensados ainda na etapa de planejamento do projeto.

A seguir são descritas algumas possibilidades de acabamentos apresentadas por Haslam (2010) e Ambrose e Harris (2009c) e exemplificada no quadro 4:

Quadro 4: Exemplos de acabamentos em livros

			
Verniz	Laminação	Relevo seco	Hot Stamping
			
Corte especial	Dobras	Impressão de borda	Rebarba

Fonte: Elabora do pela autora

- *Verniz*: possui tanto a função de proteger o material contra o desgaste quanto de aprimorar a sua aparência visual. Pode ser do tipo brilho (aumenta a nitidez e a cor das imagens), fosco (aumenta a legibilidade) ou acetinado (meio termo entre os anteriores) e é tratado como uma cor adicional no processo de impressão;

- *Laminação*: é a aplicação de um filme fino que torna o suporte impresso altamente brilhoso e promove resistência e impermeabilidade.

- *Relevo seco, alto relevo e baixo relevo*: criação de uma superfície tridimensional, decorativa e texturizada. O relevo é produzido através de uma matriz metálica principalmente em papéis com gramatura maior, para ressaltar o efeito.

- *Hot stamping*: processo no qual um laminado colorido é pressionado sobre uma superfície, criando um efeito bastante elegante;

- *Corte especial*: utilização de uma faca especial para promover o corte da peça de maneira a realçar a apresentação ou servir como um recurso prático. Pode ser considerado, ainda, o corte à laser que é capaz de fazer incisões de grande precisão em pequenas dimensões.

- *Dobras*: é um processo relativamente simples e de baixo custo que fornece inúmeras possibilidades para o designer no momento da criação. Pode solucionar um

problema estrutural, como dobras francesas que ajudam dando maior volume, ou de conteúdo, como dobras sanfonas que aumentam o tamanho de uma página entregando mais conteúdo;

- *Impressão de borda*: adiciona uma cor ou um detalhe à borda do livro;
- *Rebarba*: efeito de borda irregular.

5.3.4 Encadernação

A encadernação é o procedimento pelo qual as páginas ou os cadernos de uma publicação são unidos. Existem diferentes tipos de processos de encadernação que podem ser definidos de acordo com a funcionalidade, com o aspecto visual, com o custo e, principalmente, com a durabilidade do exemplar.

Conforme Haslam (2010) e Ambrose e Harris (2009d) são descritos os seguintes métodos básicos de encadernação (quadro 5) e suas principais características:

Quadro 5: Exemplos de encadernação de livros

			
Capa dura e costura	Sem costura	Lombada canoa	Wire-o
			
Auto encadernação	Japonesa	Encadernação em Z	Costura e sem capa

Fonte: Elaborado pela autora

- *Encadernação de capa dura (com costura)*: método bastante durável e muito utilizado para confecção de livros. Diversos cadernos que compõe o livro são costurados para serem fixados entre si e à capa dura;

- *Encadernação sem costura (perfect binding)*: neste método a união dos cadernos é feita por uma cola flexível, fixando o miolo à capa sem nenhuma costura. É muito utilizado em revistas e brochuras;

- *Encadernação em lombada canoa (grampo à cavalo)*: muito utilizada em livretos e pequenos catálogos, essa encadernação é feita por meio da intercalação dos cadernos e fixação dos mesmos com um grampo no sentido da lombada para página central;

- *Encadernação com wire-o (espiral de metal ou de plástico)*: é caracterizada por uma garra dupla que atravessa perfurações em uma das bordas da publicação, permitindo que ela seja aberta por completo. O *wire-o* pode ser exposto, quando a lombada fica aparente, ou então oculto, onde há uma lombada que cobre o espiral. Para esse tipo de encadernação deve-se ter cuidado com imagens totalmente sangradas, pois as perfurações podem prejudicar o visual;

- *Auto-encadernação*: recurso pelo qual não se utiliza um acabamento extra, mas sim a própria dobra, ao estilo de uma dobra sanfona. É um processo bastante simples, mas que não dá muita durabilidade ao material;

- *Encadernação japonesa*: método singular, pouco utilizado e decorativo onde as páginas são costuradas com uma linha contínua. Não permite a abertura total do exemplar;

Ambrose e Harris (2009c) ainda exemplificam outros tipos de encadernação menos convencionais como a encadernação sem capa (onde a costura fica visível), cinta, costura singer, encadernação em Z (que divide a publicação em duas partes), elástico, cliques e fechos.

Para o objetivo do presente trabalho, considera-se que o conhecimento das técnicas tradicionais pode auxiliar na concepção do projeto. No entanto, é importante sempre levar em conta que todos os processos usuais de criação e produção do livro podem, ainda, ultrapassar tais conceitos e assumir diferentes formatos.

Como exemplo, pode-se utilizar o livro *Antipoems* de Nicanor Parra, com projeto da designer Francisca Prieto (figura 32), onde cada página trás os fragmentos dos poemas posicionados estranhamente. Para compreensão, cada uma das páginas deve ser retirada do livro e utilizada para montagem de um polígono onde a sua forma fará com que a leitura dos poemas se torne compreensível.

Figura 32: Antipoems de Nicanor Parra



Fonte: PIETRO (2002)

No âmbito da impressão, um exemplar que pode ser citado é o livro *Het beste van* do autor Wim T. Schippers (figura 33). Para solucionar o problema de produzir uma versão bilíngue, o livro utiliza uma impressão de texto sobreposta nas cores vermelho e verde. Dessa forma, o livro pode ser lido com a colocação de uma lâmina de acetato verde ou vermelho.

Figura 33: *Het beste van* de Wim T. Schippers



Fonte: THONIK (1997)

6. CARACTERÍSTICAS DO MERCADO

Com o objetivo de melhor compreender a conjuntura de mercado no qual se insere o livro e, por consequência, o campo do design editorial, pretende-se, com a caracterização do mercado, traçar os principais pontos de um panorama que é fundamental. Esses aspectos são importantes tanto para o desenvolvimento do projeto quanto a sua inserção no contexto de mundo e de mercado, além de ter em vista o comportamento e preferências dos leitores.

6.1 O CONTEXTO DOS LIVROS

Neste capítulo serão apresentadas brevemente as diferenças entre artefatos digitais e analógicos e também como se dá a aplicação de tais definições para o livro em si, seja ele impresso ou digital.

6.1.1 O digital e o analógico

Enquanto na linguagem digital a informação é codificada e transmitida por meio de um sistema binário (0 e 1), Reyes (2004) define que o analógico se dá por “uma relação de semelhança entre duas partes, sejam elas coisas ou fatos”. Ou seja, é aquilo que pode ser visualizado ou distribuído, que necessita de contato físico com uma base/suporte que tenha semelhanças entre o que se deseja mostrar.

Duarte (2003) utiliza como exemplo um paralelo entre a transmissão do som de um vinil e de um CD. No vinil a reprodução se dá por meio das ranhuras (físicas) que estão gravadas, com mesma forma de onda sonora original. No CD tais ondas são decupadas em vários segmentos e codificadas, para serem “traduzidas” posteriormente.

De acordo com Santaella (2007) a linguagem digital é aquela onde há a possibilidade de transcodificação de quaisquer linguagens e códigos, sejam eles sons, imagens ou textos. Além disso, tais informações podem ser copiadas e multiplicadas sem perda de definição (REYES, 2004).

A possibilidade de colocar todos esses recursos em um único meio faz com que haja além de uma coexistência, uma interligação, proporcionando a criação da linguagem híbrida.

Tal fusão é conhecida como hipermídia, onde há a geração de uma lógica de linguagem multicampo nunca antes explorada.

Um dos fenômenos mais marcantes da atualidade é a facilidade que se tem em realizar rápidas transições entre analógico e digital, entre material e imaterial. Em alguns casos essa agilidade entre captura e transmissão do imaterial torna sua materialização bastante supérflua. O questionamento de tais transições e a validade entre material e imaterial cercam também o campo do design, uma vez que uma grande parte de sua atividade está fundamenta na fabricação de artefatos materiais.

Analisando esse processo de significação pelo qual passam os artefatos em geral, Cardoso (2012) categoriza como quatro os fatores influenciadores:

- a) A materialidade, ou seja, a configuração do objeto. Tal fator é condicionado de acordo com a sua fabricação, com sua descrição física. Mesmo que a função do artefato seja redefinida, a sua materialidade se manterá a mesma;
- b) O ambiente no qual o objeto está inserido. O contexto necessariamente afeta a percepção do artefato;
- c) Os usuários influenciam no significado dos objetos uma vez que seus gostos, repertório, requisitos e ideais mudam;
- d) O tempo e sua passagem afetam diretamente na durabilidade e no descarte – breve ou duradouro – dos objetos.

A compreensão de que os artefatos se transformam com o tempo, são influenciados pelas ações dos usuários, estão condicionados pelo ambiente no qual estão inseridos e que são limitados pela sua materialidade ajuda a melhor entender os objetos e a sua significação. Para o presente trabalho a reflexão se dá em como um objeto analógico (como o livro) pode, da mesma maneira que a linguagem digital hipermídia, incorporar diferentes recursos ou formas a fim de enriquecer o seu conteúdo e valorizar a sua existência física.

Além disso, percebe-se que a transformação na concepção de livro passa por todos os quatro fatores de resignificação. No ambiente contemporâneo, os livros coexistem com outras mídias que competem tanto por atração quanto por similaridade. Em pouco tempo os usuários também passaram a ter outras necessidades e se valer de diferentes recursos que desempenhem funções semelhantes ou distintas. Mas é especificamente a sua materialidade o fator que mais está sendo repensado e/ou adequado para o contexto geral do mundo e que se propõe o presente projeto.

No capítulo 5.1.3, onde foi feito o estudo sobre os elementos do livro tradicional, pode-se constatar que até hoje os exemplares impressos mantêm praticamente as mesmas características materiais desde o tempo do seu surgimento. Tendo em vista as transformações e o processo de ressignificação pelo qual o objeto passa, torna-se ainda mais apropriado repensar a sua estrutura e reposicionar o livro diante desse novo cenário.

6.1.2 Livro impresso e digital

A inscrição e a manipulação do texto em uma tela criam uma relação muito diferente da maneira como o mesmo era apresentado a um leitor na época medieval, por exemplo. Nessa época, as duas mãos ficavam imobilizadas ao segurar um rolo (o papiro), impossibilitando o leitor de fazer anotações ou deixar obras abertas para compará-las entre si.

Além desse aspecto, em uma tela a organização e a disposição do conteúdo são baseadas em outros princípios, fazendo com que o fluxo de leitura se modifique. Chartier (1999) aponta, ainda, que as fronteiras em um livro digital não são visíveis como em um livro que guarda um conteúdo limitado dentro de um volume específico.

Enquanto isso, livros impressos também são carregados de qualidades sensoriais e proporcionam vínculos afetivos com seus donos. As páginas possuem textura, seja ela tradicional ou manipulada para proporcionar uma experiência diferenciada. Os exemplares também têm um peso e um cheiro característico, tanto de novo quanto de envelhecido. Todas essas propriedades são flexíveis e podem ser trabalhadas de maneira a incrementar o resultado tradicional.

Pensando nas características do vínculo material, o livro digital, por sua vez, promove um distanciamento corporal entre o leitor e a obra e, de maneira geral, também lhe proporciona mais liberdade. Conforme afirmação fundamentada por Chartier (1999, p.18), “a ideia kantiana segundo a qual cada um deve poder exercer o seu juízo livremente, sem restrições, encontra seu suporte material e técnico com o livro eletrônico”. Essa liberdade também pode ser notada na dimensão de sua criação. Hoje em dia é muito mais comum, desde o momento da concepção de uma obra escrita, que o autor pense com mais liberdade em função da forma final, seja ela um roteiro de cinema ou uma revista para dispositivo digital. Chartier (1999) chamou essa tendência de “consciência multimídia”, que,

traçando um paralelo com o campo do design, pode-se relacionar ao conceito de *crossmedia*.

Acerca dos possíveis cenários imaginados de coexistência ou concorrência entre livros digitais e impressos, deve-se embasar afirmações sustentadas mais em um posicionamento científico do que em ideias nostálgicas, embora seja muito difícil de prever cenários futuros com exatidão. Bann (2010) afirma que a sobrevivência dos meios impressos muito se deve a sua comprovada funcionabilidade: são portáteis, não precisam de uma fonte de eletricidade, não travam, são facilmente recicláveis e ainda apresentam um enorme ganho ergonômico de legibilidade. Além disso, mesmo com a expansão de recursos online e versões digitais dos textos, a autoridade da palavra impressa prevalece inalterada, reforçando, assim, a sua importância e validade.

Para Chartier (2007) a popularização do acesso da internet, por exemplo, pode ser uma grande aliada para a preservação da cultura escrita dos livros. Ela faz com que os textos e os títulos circulem mais facilmente, além de auxiliar no aprendizado. O autor defende também que hoje dispomos de três formas de produção, transcrição e transmissão de texto: a mão, impressa e eletrônica; e que eles coexistem.

Pensando num contexto futuro, pode-se dizer que o que prevalecerá irrefutavelmente é a possibilidade de abordar diferentes alternativas, além de abrir margem para a ligação de processos tradicionalmente separados. Chartier (1999) sustenta que qualquer limitação é passível de transgressão por meio da liberdade e da inventividade. Santaella (2007, p.288) fortalece tal posicionamento com a seguinte afirmação:

[...] a perda da hegemonia do livro não significa que qualquer mídia possa substituí-lo. [...] Na realidade, quando surge um novo meio de comunicação, ele não substitui o anterior ou os anteriores, mas provoca uma refuncionalização do papel cultural que era desempenhado pelos meios precedentes. Via de regra, um período inicial de impacto é seguido por uma readaptação gradativa até que um novo desenho de funções se instale.

Essa readequação de conceitos é uma tendência percebida por alguns autores da nova geração, que partem da exploração dos limites narrativos dos livros impressos.

Conforme matéria de Paim (2011) para Revista da Livraria Cultura, o livro que mistura linguagens é uma tendência visivelmente em expansão e que está relacionado até mesmo com o uso de novas tecnologias e de ferramentas dinâmicas (como a internet).

Traçadas essas características, que estão relacionadas aos livros e as mídias coexistentes, não se pode deixar de lado os fatores que dizem respeito aos leitores, personagens fundamentais na significação das obras físicas e literárias. O capítulo seguinte se dedicará, assim, a fazer um breve levantamento sobre os principais aspectos do leitor/usuário.

6.2 COMPORTAMENTO DO LEITOR

Entender as necessidades do usuário é um dos fundamentos para um desenvolvimento de projeto efetivo. A intenção da pesquisa de comportamento é fazer um breve levantamento de quem é público consumidor de livros, quais são os fatores que exercem influência sobre ele e como é a sua relação com o objeto físico e com as demais mídias.

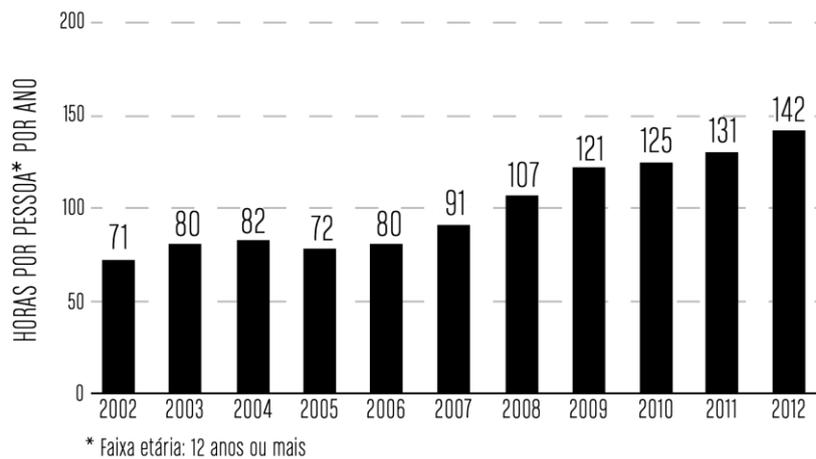
6.2.1 Público consumidor

Conforme Bann (2010), a popularização do uso da internet afetou principalmente a publicação de livros e jornais. Contudo, no ramo dos livros pode-se perceber que esse movimento não aconteceu homogeneamente. Gêneros para o público em geral (como, por exemplo, romances mais vendidos) continuaram a prosperar em venda, enquanto livros de consultas, como enciclopédias, foram facilmente substituídos por recursos que possibilitem atualizações mais frequentes.

Por outro lado, Meira (2012) sugere que os principais inimigos dos livros impressos não são os digitais, mas sim os games e as redes sociais, que atraem e faturam bilhões de dólares na atualidade. Como exemplo disso, são citados o fenômeno do *game Angry birds*, com 30 milhões de jogadores por dia, e o *Facebook* com mais 1 bilhão de usuários.

Toma-se para análise de tal acontecimento uma pesquisa feita pela Veronis Suhler Stevenson (VSS)⁷ com base no mercado dos EUA. O estudo mostra que, conforme o gráfico da figura 34, o tempo estimado gasto jogando vídeo game por pessoas com mais de 12 anos cresceu muito nos últimos 10 anos.

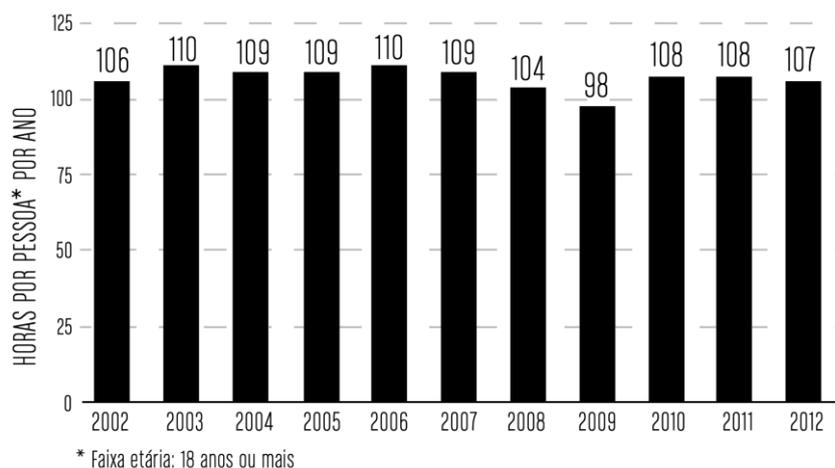
Figura 34: Estimativa do tempo gasto jogando videogame nos Estados Unidos



Fonte: VSS (2012). Adaptado pela autora.

Por outro lado, o gráfico da figura 35 mostra que o tempo investido na leitura de livros no mesmo período, por pessoas acima de 18 anos, se manteve sem grandes oscilações.

Figura 35: Estimativa do tempo gasto na leitura de livros nos Estados Unidos



Fonte: VSS (2012). Adaptado pela autora.

⁷ A Veronis Suhler Stevenson é uma empresa líder de investimento privado que concentra seus trabalhos na área da informação, da educação, da mídia, do marketing e das indústrias de serviços com foco na América do Norte e Europa.

A partir dos dados apresentados pode-se inferir que o aumento de tempo investido em games, que dobrou nos últimos 10 anos, provavelmente é proveniente da readequação de outros costumes (como ver televisão, ler jornais ou revistas, etc.). Isso porque o tempo investido em leitura de livros se manteve bastante uniforme no decorrer do mesmo período.

Outro fator de mercado importante a ser citado quando se traça um paralelo entre livros impressos e digitais é o preço. O livro convencional carrega em seu valor o resultado de uma extensa cadeia de desenvolvimento e produção. O incentivo para manter a sua fabricação vem com a isenção de impostos, que atua tanto sobre as matérias primas (como o papel) até a importação de exemplares ausentes no mercado brasileiro. O mesmo fato não ocorre com os *eReaders*.

É necessário lembrar que antes de comprar um *eBook* o usuário precisa dispor de um investimento inicial para adquirir o *eReader*, seja ele qual for. Mesmo com a acelerada transformação de mercado, que se percebe a cada ano, a grande maioria dos *eReaders* são importados e não contam com isenção tributária, como os livros. Além disso, é comum perceber que no Brasil o valor dos livros digitais ainda é tão alto ou equivalente aos livros impressos.

Segundo Matinas Suzuki (apud DAUER, 2012), responsável pelos *eBooks* da Companhia das Letras, o *ebook* mais vendido no Brasil é *Steve Jobs – a biografia*, de Walter Isaacson. A tabela 01 apresenta os valores comparativos da obra de Isaacson nos formatos impresso e digital nas principais livrarias virtuais o país e mostra que a diferença é realmente sutil, quando não inversa, sendo o livro impresso mais barato do que o livro digital:

Tabela 01: Valor comparativo de livros impressos e digitais

Loja virtual	Versão	Valor
Saraiva	Impressa	R\$ 33,80
Saraiva	Digital	R\$ 32,50
Gato Sabido	Digital	R\$ 32,50
Fnac	Impressa	R\$ 26,00

Loja virtual	Versão	Valor
Livraria Cultura	Impressa	R\$ 49,90
Livraria Cultura	Digital	R\$ 32,50
Livraria da Travessa	Impressa	R\$ 39,42

Fonte: Elaborado pela autora a partir de pesquisa nos sites <<http://www.livrariasaraiva.com.br>>, <<http://www.gatosabido.com.br>> <<http://www.fnac.com.br>>, <<http://www.livrariacultura.com.br>> e <<http://www.travessa.com.br>>. Acesso em: 13/12/2012

De acordo com Suzuki (apud DAUER, 2012), a obra de Isaacson atingiu a marca de 5 mil cópias vendidas. Conforme lista publicada pelo site Publish News⁸, até 13 de dezembro de 2012 o livro mais vendido no Brasil para o presente ano é *Cinquenta tons de cinza*, de E. L. James, com 475.832 mil cópias. Fazendo uma comparação desses resultados é possível dizer que o número de vendas do livro digital no Brasil ainda é irrisório quando comparado aos livros impressos mais vendidos.

Suzuki (apud DAUER, 2012), explica que o principal fator influenciador no preço é a falta de demanda. Sendo assim, o valor investido precisa ser diluído nas poucas cópias que são vendidas.

Além de pensar no preço final dos exemplares digitais, é necessário levar em consideração o custo envolvido na sua produção. Ainda que simplificada, a cadeia de produção de um livro digital envolve muitos fatores como direitos autorais, contratos, tributações, licenças e uma série de intermediários. Além disso, Dauer (2012) salienta que além de passar por um caro processo de conversão, o livro digital necessita do Digital Rights Management. O DRM é uma ferramenta de proteção à pirataria exigida pelas editoras para liberar a venda de obras digitais. A implementação dessa tecnologia é responsabilidade da loja e custa caro. Além disso, também limita o uso por parte do leitor, o que, muitas vezes, torna uma experiência frustrada.

⁸ A Publish News é um site que divulga notícias sobre o mercado editorial no Brasil. O ranking anual é publicado em <<http://www.publishnews.com.br/telas/mais-vendidos/ranking-anual.aspx>>. Acesso em 13 dez. 2012.

6.2.2 Relação leitor e objeto

Para introduzir o estudo da relação entre o objeto e o leitor, Lyons (1999, p.9) sugere que é necessária uma breve análise da maneira como os leitores penetraram no mundo da leitura. Dessa maneira, o autor determina que:

[...] a história da leitura é um estudo das normas e práticas que determinam a respostas dos leitores àquilo que leem. [...] A história do leitor, assim, é um estudo sócio-histórico dos fatores que produzem significado.

Se as coisas mudam, os seres humanos mais ainda. Na história, os costumes de uma sociedade variam de acordo com lugar e o tempo. Além disso, é importante pensar que não só os objetos que são lidos mudam como também as razões pelas quais são lidos. Essas modificações dos indivíduos e dos objetos “colocam em jogo a relação entre o corpo e o livro” (CHARTIER, 1998, p.77) e introduzem uma reflexão para o âmbito do fazer design gráfico no ramo editorial.

“Não é somente o que o autor escreve num livro que vai definir o assunto do livro” (HENDEL, 2006, p.11). A forma física de um texto, tanto em tela quanto em papel, seu formato, sua disposição na página ou no volume e a maneira como é apresentado caracterizam uma determinada relação entre leitor e objeto. Importante salientar, também, que um texto existe porque há um leitor para lhe atribuir um significado e que a leitura não é um ato intelectual isolado dentro do espaço. Guglielmo e Chartier (1998, p. 6) descrevem que “a leitura é um ato encarnado de gestos, espaços e hábitos” e que, posto isso, existem determinados tipos de leitores, tradições de leitura e maneiras de ler.

Ainda sobre o relacionamento com o livro, pode-se dizer que todo leitor deposita diante de uma obra algum tipo investimento, seja ele afetivo, intelectual ou monetário. De uma maneira geral, o leitor que compra um livro digital fica com a sensação de que não possui efetivamente a obra, mas apenas paga pelo direito de possuí-la. Há, de um lado, o processo de desmaterialização numa categoria de valores, e de outro a vivência de experiências diretamente ligadas ao objeto.

Partindo de uma análise de leitura e ergonomia, Logan (1999 apud SANTAELLA, 2007) defende que a atividade de ler textos em monitores ou telas não é um ato natural,

uma vez que o cérebro processa a informação como vídeo. Conforme descreve o autor, o ato de ler é uma atividade executada pelo lóbulo esquerdo do cérebro, enquanto a codificação de um vídeo é executada pelo lado direito. O principal conflito ocorre quando os impulsos de luz do monitor ativam a decodificação do lado direito, enquanto a leitura ocorre do lado esquerdo do cérebro.

Pela perspectiva de Lupton (2006), essa dificuldade de ler em tela é muito mais cultural do que material ou fisiológica. A autora defende que o leitor da tela tem expectativas diferentes do leitor do impresso, possui o desejo de se sentir “produtivo” e não contemplativo.

6.2.3 Panorama brasileiro

O Instituto Pró-Livro iniciou no ano 2000 a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, o principal estudo sobre o comportamento do público leitor no país. Em março de 2012 foi lançada terceira edição da pesquisa, realizada pelo IBOPE⁹ a pedido do Instituto. O objetivo central apresentado é medir intensidade, forma, motivação e condições de leitura da população brasileira.

O extenso relatório apresenta inúmeros dados que fornecem diversas informações quantitativas e qualitativas. Uma das principais inovações apontadas para esta edição é o aprofundamento do estudo sobre os livros digitais, que tem como objetivo entender qual o comportamento e os interesses dos leitores e consumidores.

A pesquisa partiu de uma amostra de 5.012 entrevistas face a face nos domicílios de 315 municípios do Brasil, no período de 11 de junho de 2011 a 03 de julho de 2012, principalmente com pessoas das classes C e D/E. O universo se baseou em leitores com 5 anos ou mais, independente de alfabetizados ou não. Alguns dos principais resultados apresentados sobre o público e a sua respectiva relação com livro podem ser levadas em consideração para este trabalho.

O gráfico da figura 36 mostra que a ampla maioria dos leitores lê para obter conhecimento específico, seja ele escolar ou profissional. A partir desse dado pode-se deduzir que a leitura ainda está muito ligada a um significado de dever, e não a um prazer (conforme a pesquisa, apenas 18% considera leitura uma atividade prazerosa).

⁹ IBOPE – Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística

Figura 36: Pesquisa sobre o significado da leitura



O QUE A LEITURA SIGNIFICA? (MARCAR 3 OPÇÕES)

Fonte: Instituto Pró-livro (2012). Adaptado pela autora.

O estudo também mostra que a média de livros lidos nos últimos 3 meses entre todos os entrevistados fica na margem de 1,85 livros, um decréscimo no índice de 2,4 que foi apresentado pela pesquisa feita em 2007. Dentre os materiais lidos, revistas, jornais e livros aparecem em níveis harmônicos de 53%, 48% e 47%, respectivamente.

A figura 37 apresenta os cinco principais gêneros que costumam ler e aponta que maioria ainda tem predileção pela Bíblia. Os livros didáticos (novamente relacionados ao dever e não ao prazer de ler) aparecem em segundo lugar, praticamente empatados com romances e os demais livros religiosos.

Figura 37: Pesquisa sobre os gêneros mais lidos



GÊNEROS QUE COSTUMA LER (MARCAR 3 OPÇÕES)

Fonte: Instituto Pró-livro (2012). Adaptado pela autora.

É importante perceber que dois dos cinco gêneros mais lidos estão diretamente ligados à religião. A Bíblia, por exemplo, é lida principalmente por adultos e engloba o interesse de diversas religiões (católicos, protestantes, evangélicos, etc.), o que pode representar um nicho ou uma necessidade a ser atendida.

A figura 38 apresenta os percentuais dos principais fatores que influenciam na compra de um exemplar. Nesse aspecto pode-se inferir que é o tema o principal motivador¹⁰.



Fonte: Instituto Pró-livro (2012). Adaptado pela autora.

Os dados apresentados pela pesquisa reforçam a importância da seleção do tema (conteúdo) a ser adaptado. Acredita-se que tal escolha tem a capacidade de despertar o interesse tanto dos leitores que já possuem aptidão e familiaridade pelo tema, como também instigar a curiosidade dos demais.

O acesso aos livros ainda se dá principalmente pela compra (48%), seguidos pelo empréstimo de outras pessoas (30%) e também o empréstimo de bibliotecas e escolas (26%). No entanto, quando a pesquisa apresenta uma categorização do acesso de acordo com as classes, percebe-se que a classe A é a que tem maior percentual de acesso através da compra (86%), enquanto na classe D/E o acesso fica equilibrado entre as três maneiras citadas.

Na parte em que a análise é direcionada para a área dos livros digitais, 82% afirma que nunca leu um *eBook* ou livro digital, contra 17% que afirmam ter lido no computador. Além disso, 53% dos usuários de *eBooks* são das classes A e B. Esse dado apenas confirma o que já havia sido dito acerca de como no país ainda é cara aquisição tanto de *eReaders* quanto de *eBooks*.

¹⁰ A pesquisa também apresenta uma classificação dos fatores de influência conforme a faixa etária (desde 5 - 10 anos até 70 anos ou mais). Esse dado poderá ajudar na análise e seleção de público-alvo.

Quando incentivados a comparar o cenário de livros digitais vs. livros impressos, 52% acham que os livros impressos nunca vão acabar (continuarão a ser publicados) e irão conviver, igualmente, com os livros digitais.

Os dados apresentados por essa pesquisa servem de apoio para estimular reflexões e decisões de possíveis intervenções, nas maneiras de como o design pode ser aplicado aos livros impressos. A análise do cenário brasileiro é fundamental, pois insere o projeto em um contexto real, sem tratar de suposições ou um mercado inexistente.

Para o presente trabalho, a proposta principal é fazer com que a manipulação projetual do objeto físico funcione como um instrumento que possa aumentar e estimular o interesse do leitor sobre a obra. É evidente que o tema, sua importância e o despertar da curiosidade pela obra em si também são fatores a serem considerados.

7. RELAÇÃO ENTRE CONTEÚDO E SUPORTE EM DIFERENTES CAMPOS

A ideia de relacionar efetivamente o suporte físico ao conteúdo é um conceito que se faz presente em muitas áreas. Fuentes (2006, p.78) afirma que “nenhum fato de comunicação estará completo se não considerar o seu suporte como parte fundamental”.

Em seus estudos sobre meios de comunicação e as transformações sofridas pela sociedade, McLuhan (2007) defende que *o meio é mensagem*. Antes da velocidade elétrica considerava-se que o meio era um simples canal de transmissão e que a mensagem estava no conteúdo. Em sua tese, o autor defende basicamente que é “o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas” (MCLUHAN, 2007, p. 23).

Embasado em tais relações, este estudo tem como objetivo constatar as diferentes abordagens de criação e de fruição dos resultados nas mais diversas áreas, além da literatura. A ideia é obter um repertório e uma visão interdisciplinar para o desenvolvimento do projeto.

7.1 POESIA

Um dos movimentos literários que mais guarda relação com o design gráfico é a poesia concreta, um movimento de caráter experimental e vanguardista que surgiu no Brasil na segunda metade da década de 1950; além disso, esteve relacionado com a Semana de Arte Moderna de 1922 e ao Movimento Tropicalista dos anos 1960. De acordo com o site Tropicália¹¹, a proposta era questionar a estruturação da poesia tradicional, de métricas e de rimas, e apresentar uma nova disposição espacial. Haroldo de Campos (in CAMPOS et al, 2006, p.215) definiu a poesia concreta como o “produto de uma evolução crítica de formas dando por encerrado o ciclo histórico do verso (unidade rítmico-formal)”. A ideia era acrescentar forma e ritmo ao poema a fim de complementar ou enriquecer o seu conteúdo.

O verso passava por uma “crise” de formato que se comparava à crise do artesanato diante da Revolução Industrial. Em uma análise de contexto social, pode-se dizer que a desconstrução da poesia concreta representava as transformações tecnológicas, urbanas e

¹¹ TROPICALIA. [2007?]. Disponível em: <<http://tropicalia.com.br/ruidos-pulsativos/geleia-geral/poesia-concreta>>. Acesso em: 13 dez. 2012.

sociais de uma época (AGUIAR, 2005). Além disso, tratou-se de uma representatividade brasileira que atingiu reconhecimento e influência internacional.

Esteticamente falando, a poesia concreta trabalha com a mancha gráfica, valoriza o espaço em branco, defendendo a sua capacidade de produzir sentidos, e trata o espaço gráfico como agente estruturador do poema (figura 39). Além disso, considera a estrutura como conteúdo, retomando a tese de McLuhan, descrita anteriormente, de que o meio é mensagem.

Figura 39: Poesia concreta de Augusto de Campos (1962)

sem um numero
um numero
numero
zero
um
o
nu
mero
numero
um numero
um sem numero

Fonte: CAMPOS (2006)

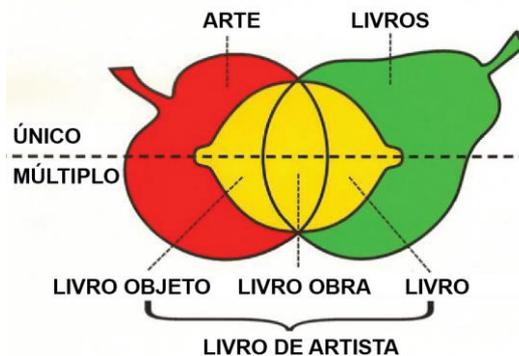
7.2 ARTES VISUAIS

Partindo de experiências conceituais nos anos 1960, pode-se definir como livro de artista, basicamente, uma obra em forma de livro.

O livro de artista uma categoria (ou prática) artística que desenvolve tanto a experimentação das linguagens visuais como a experimentação das possibilidades expressivas dos elementos constituintes do livro ele mesmo (SILVEIRA, 2008, p. 77).

Seu aspecto não precisa ser um livro propriamente dito, mas deve se referir a ele, ainda que remotamente. É importante lembrar, ainda, que existe uma tênue diferença entre cada definição, conforme a figura 40 apresentada por Phillpot (1982 apud SILVEIRA, 2008):

Figura 40: Diagrama de Clive Phillpot



Fonte: PHILLPOT (1993 apud SILVEIRA, 2008). Adaptado pela autora.

- *livro de arte* é o livro onde o assunto é a arte ou artista;
- *livro de artista* é o livro onde o artista é o autor;
- *livro obra* (ou *bookwork*) é uma obra de arte dependente da estrutura do livro;
- *livro objeto* é o objeto de arte que faz alusão à forma de livro.

Da mesma maneira que é difícil definir um conceito com exatidão, é impreciso delimitar uma origem. A *Caixa verde*, de Marcel Duchamp, de 1934, é um exemplo expressivo e pode ser citada como uma das primeiras obras consideradas como livro de artista (figura 41).

Figura 41: *Caixa verde* de Marcel Duchamp (1934)



Fonte: ENTLER (2010)

Existem diversos exemplares significativos produzidos, em sua extensa maioria, no século XX. Entre seus expoentes mais notórios estão Edward Ruscha (com *Twentysix Gasoline Stations* de 1963) e Dieter Roth (com *Daily mirror book* de 1961) (figura 42).

Figura 42: *Daily mirror book* de Dieter Roth



Fonte: MoMA (2004)

De acordo com Silveira (2008), o livro de artista trás à tona reflexões acerca do papel desempenhado pelo livro: ele funcionaria como suporte, da maneira como é conhecido; ou como objeto, passando por um processo de ressignificação e sendo uma obra escultórica, um livro-objeto ou um não livro. Além disso, se trata de uma apropriação artística de experimentação sobre o suporte conhecido como livro, proporcionando uma desconstrução de arquétipos e provocando a discussão e reflexão dos rótulos pré-estabelecidos.

7.3 MÚSICA

Em 2011 a cantora Björk lançou o projeto *Biophilia*, que, mais do que um CD convencional, é um álbum em formato de aplicativo (figura 43). Desenvolvido em colaboração com a Apple e disponibilizado por aproximadamente US\$ 12,99, o projeto é um dos primeiros a englobar de forma tão uniforme a música, o aplicativo, a internet, as instalações e as apresentações ao vivo.

Figura 43: *Biophilia* – Capa do álbum e aplicativo



Fonte: BJÖRK (2011)

A ideia é composta por dez aplicativos separados, cada um deles se relaciona com uma faixa do álbum, além de um aplicativo "mãe". Esse formato de apresentação do álbum permite que as pessoas explorem e interajam com temas da música, e façam até mesmo uma versão completamente nova delas.

Em entrevista para o site NPR Music¹², a cantora declara que a interatividade vai realmente para o núcleo da música, para a estrutura da canção. Dessa maneira, o diferencial do aplicativo é funcionar não somente como um elemento separado ou complementar, mas como parte vital de todo o projeto, de sua expressão, de sua história e de sua ideia.

7.4 CINEMA

A experiência do cinema é bastante complexa por si só, pois é uma das representatividades de arte que mais consegue provocar a imersão do espectador. O cinema, segundo Xavier (1983, p.10) é uma “experiência inteligível e ao mesmo tempo, vai ao encontro de uma demanda afetiva que o espectador traz consigo”. Sua dimensão estética tem o poder direto de captar a atenção pela visão e pelo áudio, além de conseguir fazer com que o espectador envolva a sua imaginação e a sua emoção.

¹² NPR Music. **Bjork's 'Biophilia': Interactive Music, Pushing Boundaries.** Disponível em: <<http://www.npr.org/2011/10/10/141183659/bjorks-biophilia-interactive-music-pushing-boundaries>>. Acesso em: 18 dez. 2012.

Xavier (1983) defende também que, apesar de estar tão imerso, o espectador não é um elemento passivo, que se mantém totalmente iludido em relação à obra. Suas emoções são individuais e a interpretação ao que está sendo apresentado também é considerada única. *Polyester*, por exemplo, é um filme que consegue complementar essa experiência de maneira tangível, envolvendo mais um sentido humano. Com direção, produção e roteiro de John Waters, *Polyester* (1981) é um filme com uma temática trivial e abordagem satírica sobre a vida urbana e temas como divórcio, aborto e adultério. Sua singularidade está em uma cartela chamada *Odorama* (figura 44), através da qual os espectadores podem sentir o cheiro da cena que viram na tela. Quando o número aparece na tela, o espectador raspa a área referente e cheira a cartela. Os cheiros incluem o perfume das flores, pizza, cola, gás, grama e fezes.

Figura 44: Cartela de *Odorama* (versão alemã)

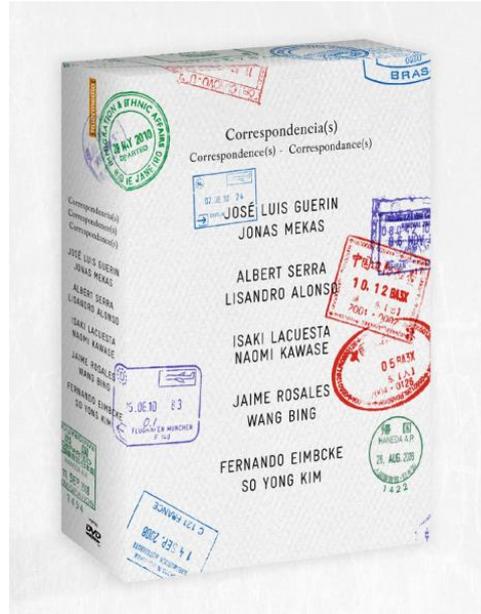


Fonte: WIKIPEDIA (2012)

A técnica intitulada Smell-O-Vision surgiu em 1960 e apareceu pela primeira vez no filme *Scent of Mystery*. Já em 2011 o diretor Robert Rodriguez dirigiu *Pequenos espões 4*, que utiliza uma técnica semelhante chamada "Aroma-scope". Foi divulgado como um filme "4D" por adicionar, além da terceira dimensão, a estimulação do olfato à experiência do espectador.

Com uma abordagem mais metalinguística, *Correspondencia(s)* (figura 45) é um projeto de 2011 do Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona (CCCB). A obra consiste em uma troca de "correspondências fílmicas", que foram produzidas e enviadas entre dez diretores de diferentes nacionalidades, que compartilham da reflexão sobre suas motivações de trabalho.

Figura 45: Caixa do projeto *Correspondencia(s)* (2011)



Fonte: Intermedio (2011)

De acordo com o site do CCCB¹³, os filmes, em geral, tratam de temas como a criação cinematográfica e a relação do filme com a realidade, o tempo, o espaço e a memória. Entre os diretores que participaram podemos citar Jonas Mekas, cultuado diretor de vanguarda norte-americana radicado em Nova Iorque, que trocou sua videocorrespondência com José Guerin, de Barcelona.

A reflexão deste projeto se dá no âmbito da significação do vídeo enquanto uma peça com endereço e espectador determinados. A partir do momento em que a criação é baseada no envio e na mensagem para uma pessoa específica, a linguagem do cinema passa por uma ressignificação, tornando-se mais uma carta pessoal do que uma expressão geral.

¹³ CENTRO DE CULTURA CONTEMPORANEA DE BARCELONA (CCCB). Disponível em: <http://www.cccb.org/es/exposicio-todas_las_cartas-38071>. Acesso em: 14 dez. 2012.

8. ANÁLISE DE SIMILARES

Depois de estudar a interação em diferentes campos, a análise de similares tem como objetivo fazer um levantamento de alguns exemplares presentes no mercado editorial atual que apresentam alguma relação diferente, tanto entre suporte e conteúdo quanto entre livro e usuário. Além disso, este capítulo pretende fazer um levantamento das características técnicas utilizadas para obtenção do resultado desejado.

8.1 SIMILAR DE CONCEITO

8.1.1 Os livros infantis de Bruno Munari

Os experimentos editoriais de Bruno Munari, iniciados com *Um livro ilegível* (figura 46) por volta de 1950, propõem uma reflexão pioneira das “possibilidades de comunicação visual do material editorial e suas técnicas” (MUNARI, 1998, p.210), ideia que muito se assemelha à proposta do presente trabalho. O autor questiona se é possível que um livro comunique sem depender de palavras impressas, mas com artifícios visuais e táteis.

Figura 46: *Um livro ilegível* de Bruno Munari



Fonte: TRACUZZI (2010-2011?)

Munari (1998) posicionou seu experimento principalmente no âmbito dos livros infantis, que não despertavam interesse por parte dos leitores por uma série de motivos. Ele cita o uso da impressão quase sempre em preto, dos formatos padrões e a utilização quase unânime de papéis brancos apresentados de maneira monótona. Sendo assim, ele parte para a fabricação de um boneco em tamanho quadrado (dimensões 23,5 x 23,5cm), com páginas em vários papéis com cores diferentes e sem nenhum texto.

A partir desse modelo, Munari lançou outras obras com proposta semelhante, como *Na noite escura* (1952), num papel negro com ilustrações em azul e transparências; e os *Pré-livros* (figura 47) que tinham como objetivo proporcionar o prazer da experiência com os livros nos primeiros estágios da infância.

Figura 47: *Pré-livro* com tufo macio de pelúcia para tocar e soprar



Fonte: MUNARI (1998)

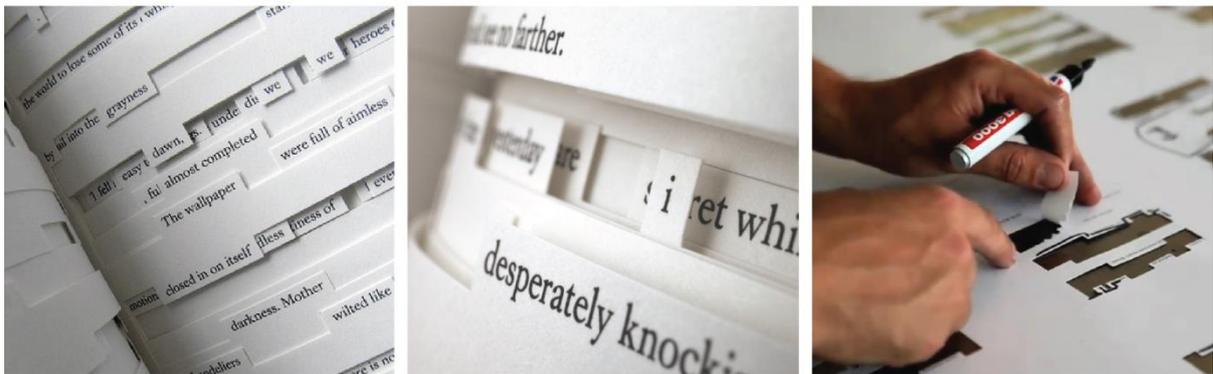
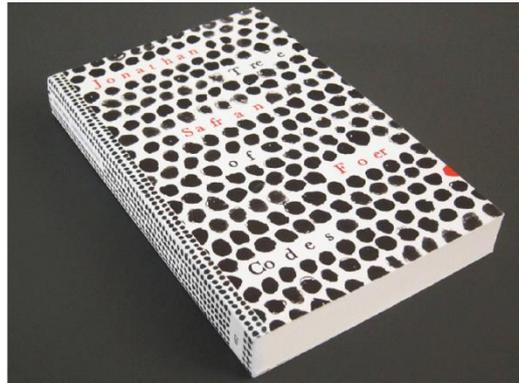
Direta ou indiretamente, Munari estimulou um pensamento criativo presente até hoje. Sua ideia de relacionar uma experiência prazerosa aos livros, estimulada ainda durante infância, ajudou com que a produção de exemplares infantis estivesse mais diretamente associada a aspectos lúdicos, e não somente à obrigação do aprendizado escolar.

8.2 SIMILARES DE ESTRUTURA

8.2.1 *Tree of codes*

O livro *Tree of codes*, com autoria de Jonathan Safran Foer, foi lançado em 2010 pela inglesa Visual Editions (figura 48). O autor estava interessado em explorar e experimentar uma técnica de recorte. Assim, explica que decidiu pegar o seu livro favorito, *The street of crocodiles* de Bruno Schulz, e recortá-lo.

Figura 48: *Tree of codes*



Fonte: Visual Editions (2010)

Além de uma obra narrativa, o livro pode ser considerado uma escultura, pois cada uma de suas páginas possui uma faca de corte especial onde somente algumas determinadas palavras fazem a composição da página. Com um processo de produção delicado, diversas gráficas negaram-se a aceitar a execução do trabalho, mas a belga Die Keure aceitou a tarefa¹⁴.

Com tamanho médio (23,2 x 17,7 cm) e um peso leve (0,32 kg), a brochura não possui acabamentos arrojados: o miolo é em papel, a capa apenas possui um papel de gramatura superior e a encadernação é simples com lombada.

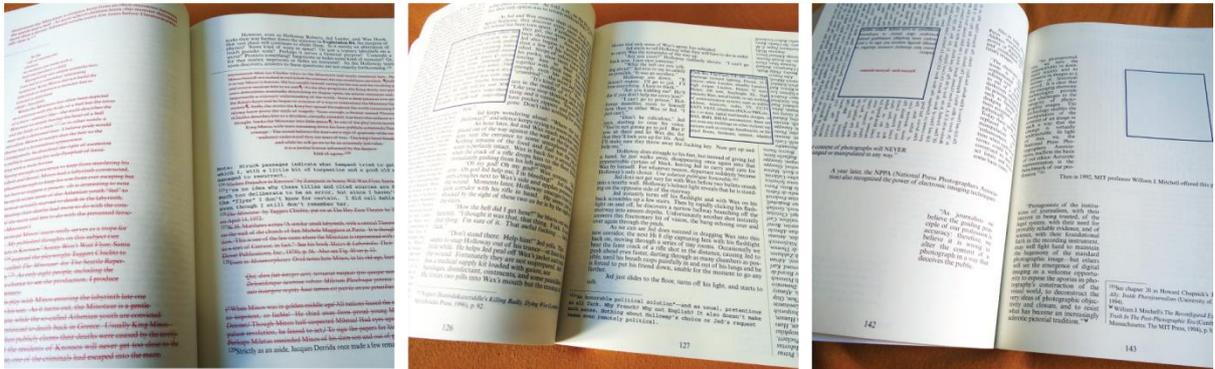
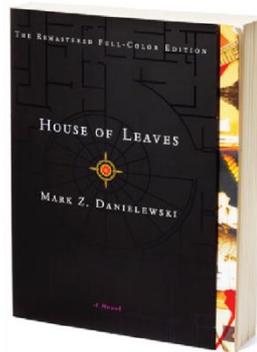
Como vantagem deste exemplo, pode-se citar tanto a experiência do leitor como a reflexão sobre as possibilidades de resultados que podem ser alcançadas com a manipulação do papel. Como desvantagem pode-se apontar uma ligeira fragilidade estrutural ao virar algumas páginas, a dificuldade na leitura (para ler é necessário levantar a página) e o problema para adaptar possíveis edições em outras línguas, que acarretaria um profundo *relayout* por conta de palavras com tamanhos diferentes.

¹⁴ A editora Visual Editions disponibiliza um vídeo com o *making of* da produção que pode ser conferido no site Vimeo. Disponível em: < <http://vimeo.com/20869635>>. Acesso em: 14 dez. 12

8.2.2 House of leaves

Com autoria de Mark E. Danielewski, o livro *House of leaves* foi lançado em 2000 pela Pantheon Books (figura 49). A obra conta a história de uma família que se muda para uma casa estranha, que parece maior por dentro do que por fora, explorando ideias metafísicas de espaço e infinito, além de tensões psicológicas. No entanto, a peculiaridade do livro está em sua relação com o projeto gráfico, na maneira como a manipulação dos elementos gráficos fez com que o elemento físico se tornasse parte da história.

Figura 49: *House of leaves*



Fonte: Foto da autora

No decorrer da história são percebidas manipulações como o diferente uso da mancha gráfica, notas de rodapé sem linearidade, partes manuscritas, diferentes fontes para cada personagem (Times, Courier, Dante e Bookman) e grafismos específicos para determinadas palavras. Essa abordagem experimental do texto também é utilizada pela obra *The raw shark texts* de Steven Hall de 2007, e, analisando a estética de ambos os livros é possível identificar muitas semelhanças com a Poesia concreta, abordada anteriormente.

O livro tem 709 páginas (pesando um pouco mais de 1 kg), tamanho tradicional (23,4 x 17,8 cm), existem edições em capa dura e brochura onde é aplicado acabamento de verniz

localizado. A estrutura física do livro também possui uma quebra de lógica: a capa é cerca de 2 cm menor que o restante do livro, impossibilitando que a orelha faça a sua tradicional função de marcar a página. Nota-se que tal fato parece ser proposital, uma vez que se trata de uma obra onde a casa parece ser menor por fora do que por dentro (o tamanho da capa é menor que o miolo).

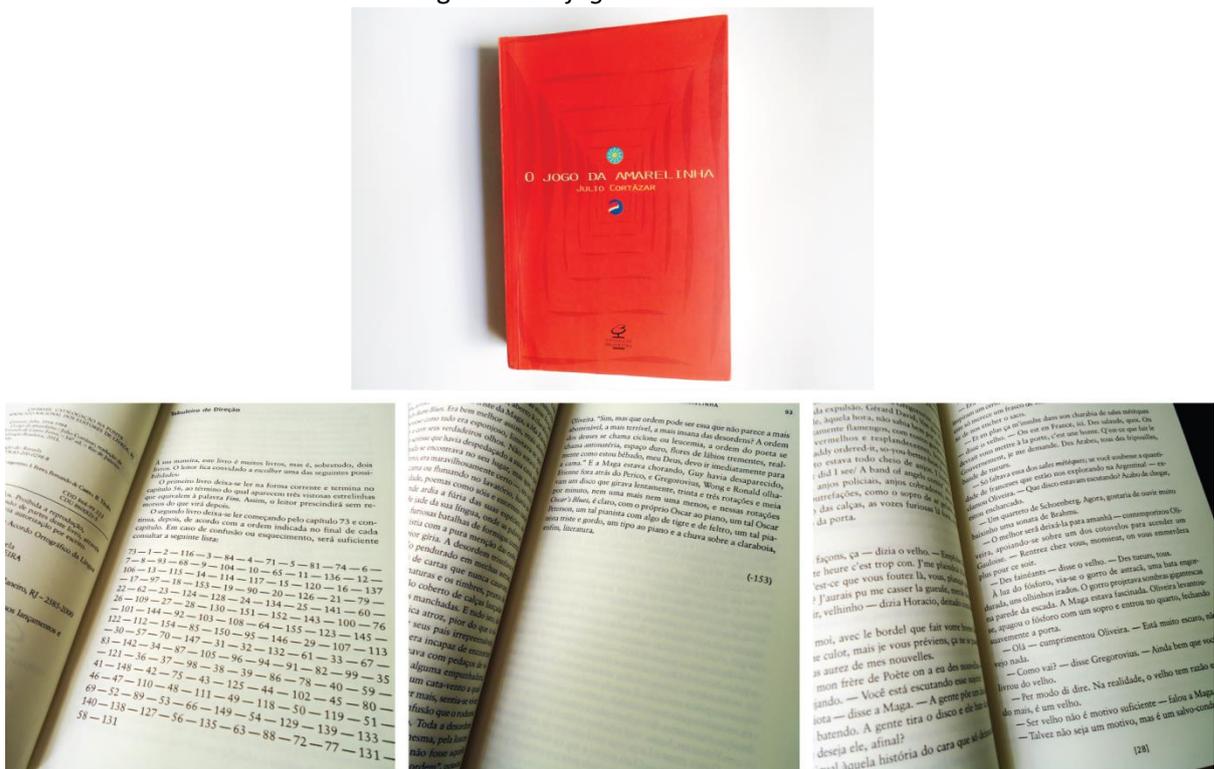
Seu suporte é totalmente tradicional, sem gerar grandes complicações e custos de produção. Por mais que tenha um intrincado projeto baseado na tipografia e na mancha gráfica, *House of leaves* já foi traduzido para diversas línguas como francês, alemão, grego, italiano, japonês e sérvio, diferentemente de *Tree of codes*.

Como vantagens da obra podemos citar a criação da interação tanto entre a obra física e seu conteúdo como entre leitor e a história, gerando uma nova esfera de comunicação. No entanto, uma história tão desfragmentada pode ter como desvantagem causar a confusão e a dispersão de atenção do leitor, que pode vir a abandonar a leitura sem finalizá-la.

8.2.3 O jogo da amarelinha

A narrativa *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, é um livro de 1963 que, ainda que mantenha sua apresentação nos padrões de diagramação totalmente convencionais, explora os sentidos da linearidade e da liberdade (figura 50).

Figura 50: O jogo da amarelinha



Fonte: Foto da autora

Analisando suas características estruturais, o livro tem tamanho médio (20,6 x 13,5 cm), peso razoável para as suas 155 páginas (0,74kg), possui construção totalmente tradicional de brochura e lombada e impresso em papel *off-white* de 80g/m². As fontes utilizadas são a Frutiger, para os títulos e destaques, e a Sabon, para o texto.

Analisando sua narrativa, a ordem de leitura pode ser a tradicional, iniciando no capítulo 1 e seguindo até o capítulo 56, linearmente. Por outro lado, o leitor pode fazer a opção de seguir uma subversa ordem proposta pelo autor, iniciando no capítulo 73 e acompanhando as instruções ao final de cada capítulo. Essa sequência livre da leitura proporciona ao leitor uma liberdade de escolha, fazendo com que ele crie sua própria ordem de leitura e, de certa maneira, seu próprio livro. Além disso, promove o leitor a exercer um papel mais dinâmico, sendo um usuário mais ativo do que um leitor passivo.

Por mais que não apresente uma relação visual e imediata com o conteúdo, o artifício da narrativa reflete muito da temática abordada pela obra: incertezas humanas frente ao destino, confrontos e descrenças.

8.2.4 Avenida Niévski

Avenida Niévski (figura 51), de Nikolai Gógol, é um livro em dois volumes: o primeiro contém o conto homônimo e o segundo o texto *Notas de Petersburgo* de 1836, onde o autor fala da vida cultural de São Petersburgo na época. Esta edição faz parte da Coleção Particular da Cosac Naify¹⁵, onde clássicos da literatura ocidental (com narrativas breves) são reeditados em projetos gráficos que fazem parte da experiência de leitura e interferem na forma de apresentar o texto. A coleção conta com sete títulos, muitos deles com premiações pelo projeto gráfico e pela capa, como, por exemplo, *50 Books/50 Covers* da The professional association for design (AIGA).

Figura 51: Avenida Niévski



Fonte: Foto da autora

O livro, que foi recentemente editado no Brasil, possui um projeto gráfico coerente com a temática da obra. A disposição do texto nas páginas é dividida em dois blocos espelhados, numa referência ao fluxo das pessoas por ambos os lados da via. Além disso, o projeto gráfico tem o cuidado de fazer uma referência à passagem do tempo, elucidada pelo

¹⁵ COSAC NAIFY. **Coleção Particular**. Disponível em: <<http://editora.cosacnaify.com.br/SubHomeSecao/16/Cole%C3%A7%C3%A3o-particular.aspx>> Acesso em: 20 dez. 2012.

autor no início do texto. O resultado é uma impressão em laranja e azul, o que transmite a sensação do dia e da noite, como se as horas passassem ao longo do passeio.

Em entrevista ao blog Sobrecapas, Elaine Ramos¹⁶, diretora de arte da Cosac Naify e responsável pelo projeto gráfico da obra, afirma que a impressão é bastante comum, utilizando duas cores Pantone para um volume e uma cor para o outro. A fonte utilizada no projeto foi a Nexus e o papel o Munken Pure Rough 100g/m². Até mesmo o embrulho do livro, que é uma simulação de jornal russo de época, é simples e feito com dobras e vincos, funcionando como um tipo de encadernação. O resultado visual da obra chama atenção ainda na prateleira e apresenta a vantagem de conseguir diferenciar-se sem utilizar nenhuma técnica muito arrojada e até mesmo cara.

Na entrevista, Ramos ainda cita que “não faz sentido um livro que não se justifica como objeto, um livro que tira partido do livro-obra, o livro de artista, que fazem uma afirmação da materialidade do livro”, o que reforça a proposta do presente trabalho.

8.2.5 *Foew&ombwhnw: a grammar of the mind and a phenomenology of Love and science of the arts as seem by a stalker of the wild mushroom*

Foew&ombwhnw (figura 52), sigla para *freaked out electronic wizards and other marvelous bartenders who haven wings*, é um livro de Dick Higgins de 1969 que foi editado pela Something Else Press.

Para este exemplo é necessário situar a relevância do autor, que foi cofundador do movimento Fluxus (caracterizado pela mescla de várias formas de artes) e criador da Something Else Press, umas das mais importantes editoras de livros alternativos. Higgins também foi um dos responsáveis por colocar em voga o conceito de “intermídia” (SILVEIRA, 2008).

¹⁶ RAMOS, Elaine. **Avenida Niévski**. [9 ago. 2012] Entrevistador: Samir Machado de Machado. Disponível em: <<http://sobrecapas.blogspot.com.br/2012/08/avenida-nievski.html>> Acesso em: 16 dez. 2012. Blog Sobrecapas.

Figura 52: Foew&ombwhnw



Fonte: MORAIS (2012)

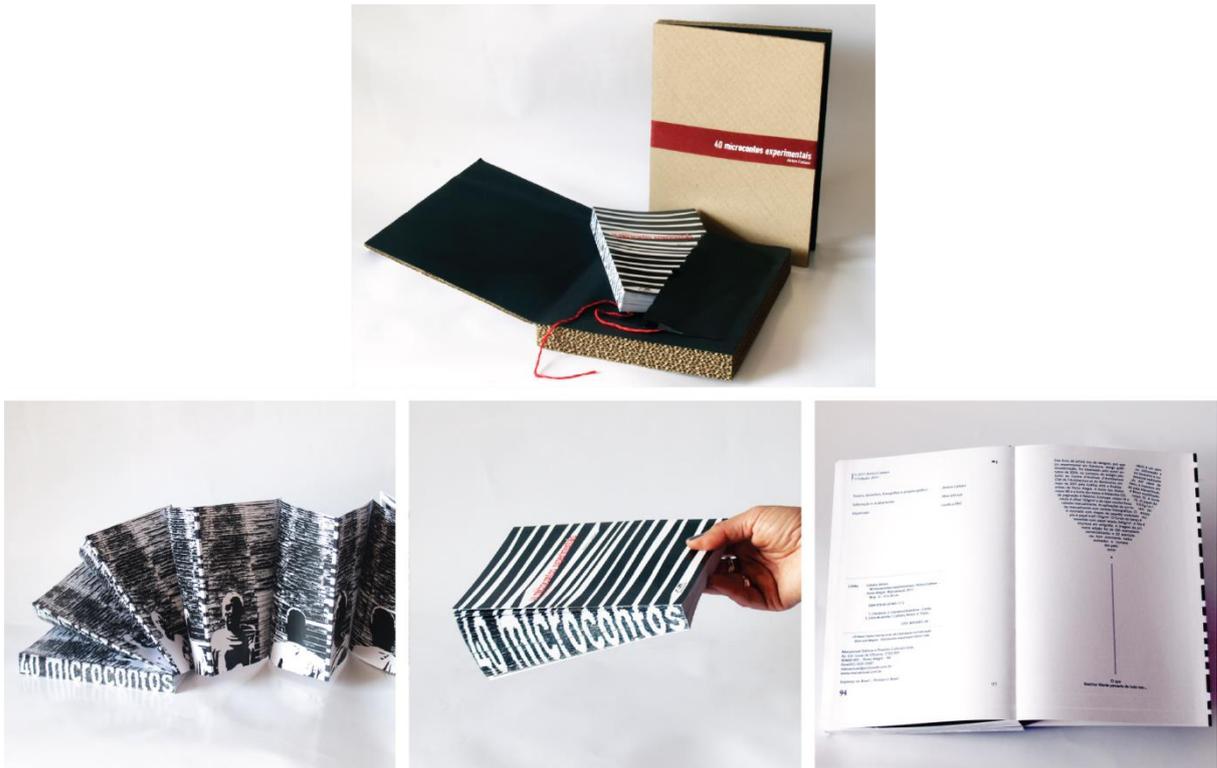
O material é diagramado dividindo o livro em quatro partes delimitadas pelas colunas, em cada uma delas acontece uma história diferente. Dessa maneira ocorre uma simultaneidade de leitura entre quatro livros, em ordem aleatória ou ordenada.

Além disso, seu formato, cor, encadernação em couro, papel de baixa espessura e acabamento rosado na borda fazem uma referência direta ao aspecto de uma Bíblia. Silveira (2008) comenta que tal aspecto irônico muito tem a ver com o contexto da época, como a característica libertária da juventude *hippie*. O design do livro reflete preocupações mcluhanescas de sua época, como a simultaneidade, e também, até certo ponto, o processo de fazer livros.

8.2.6 40 Microcontos experimentais

Com autoria de Airton Cattani, o livro experimental *40 Microcontos experimentais* foi lançado em 2011 e é composto por pequenas histórias apresentadas de uma maneira bastante distinta (figura 53).

Figura 53: 40 Microcontos experimentais



Fonte: CATTANI (2011)

A obra está acomodada dentro de uma “embalagem” de papel micro-ondulado que tem o aspecto visual de um livro. Quando a capa é aberta, o leitor encontra um volume preto lacrado, que deve ser rompido com o cordão vermelho ali presente. Somente após a abertura do invólucro é que o leitor consegue chegar ao livro propriamente dito. Além de sua apresentação, o próprio livro não possui os padrões convencionais, pois sua encadernação do tipo sanfona proporciona ao leitor a manipulação, abertura e exposição da obra de uma maneira singular. Para conseguir uma estabilidade dessa estrutura, foi utilizado um papel de gramatura superior ao convencional (150gr/m^2).

A impressão é bastante simples, utilizando apenas a cor preta no miolo e duas cores na capa, numa tiragem de 123 exemplares. Nota-se que a lombada também recebe uma atenção especial, apresentando o nome da obra.

O tratamento interativo do livro não se destaca apenas no seu aspecto estrutural. Pode-se observar que a narrativa também é conduzida de uma maneira dinâmica, onde as fotografias apresentadas no verso possuem uma sequência, se assemelhando a um *flipbook*. A impressão frente e verso também foi pensada de forma específica, colocando os textos sempre em uma face e fotografias em alto contraste na outra. O livro foi vencedor do

Prêmio Açorianos de Literatura 2011 na categoria projeto gráfico, e obteve o 2º lugar no Prêmio Jabuti de Literatura 2012, na mesma categoria.

8.3 CONCLUSÕES

A partir da análise das obras que apresentam características diferenciadas do suporte de livro tradicional, o fato mais significativo que se pode notar é que é possível obter um resultado transformador explorando recursos convencionais de maneira inusitada. No mercado é possível observar, por exemplo, algumas edições de livros de luxo que investem na opulência, adicionando inúmeros acabamentos que agregam valor à obra e ao mesmo tempo a encarecem.

Por outro lado, existem livros, como os exemplos analisados, que valorizam o projeto em função de seu conteúdo, conseguindo utilizar técnicas simples para um resultado diferenciado. Nesse caso, o que se sobressai é o domínio dos procedimentos existentes, a inventividade e a criatividade por parte do designer. Pode-se destacar, também, que todas as obras possuem conceitos bem estabelecidos e que se relacionam harmonicamente com seus projetos gráficos. Pouca coisa é resultado do acaso, salientando que a utilização da base teórica é uma das ferramentas que auxiliam na construção de um projeto bem estruturado.

Além disso, é necessário observar que, para se desenvolver um projeto que apresente elementos inovadores sob diversos aspectos, deve se levar em conta uma quebra de pensamento do conceito de livro impresso, que ainda está muito fundamentada no imaginário. O cruzamento de ideias de diferentes campos pode auxiliar a encontrar resultados diferentes ou incrementar uma alternativa.

9. CONTEÚDO A SER ADAPTADO

Considera-se para o presente projeto que tanto a pesquisa como a posterior decisão do conteúdo são momentos de extrema importância na condução do resultado final. Isso porque o conteúdo da obra a ser adaptada será o regente do conceito do projeto, de suas formas e das técnicas a serem utilizadas. É a partir do entendimento e da concretização física do tema da obra selecionada que surgirão as possibilidades de interação entre o objeto físico e o conteúdo. Para isso, foram traçadas algumas diretrizes a fim de guiar o levantamento e a escolha do conteúdo.

Entende-se que é necessário haver uma *familiaridade prévia* e uma *empatia* com a obra. Ou seja, não se considera a hipótese de selecionar um conteúdo totalmente desconhecido, que requeira tanto a fase de conhecimento quanto a fase de absorção da obra. Considera-se que partindo de um conteúdo familiar será mais fácil dominá-lo e experimentá-lo mais livremente, retomando a definição de Lins (2003) estabelecida no subcapítulo 4.2 como Metodologia do trabalho.

Outro fator a ser considerado é a *extensão da obra*. Conteúdos muito extensos estão previamente descartados por possuírem um grande volume e, assim, serem fisicamente mais complexos. Um grande volume acarretaria um trabalho prático maior, o que talvez não seja viável pelo tempo disponível para execução do projeto.

Além disso, o conteúdo deve possuir uma intrínseca *capacidade de desdobramento e exploração*. Para isso, entende-se que existem obras com mais ou menos flexibilidade, algumas permitem (ou até mesmo pedem) que seu conteúdo seja apresentado de uma forma mais interativa. A ideia principal do projeto é que a releitura da obra se relacione e/ou acrescente ao seu conteúdo, e não que seja apenas um diferencial visual sem ligação com sua narrativa.

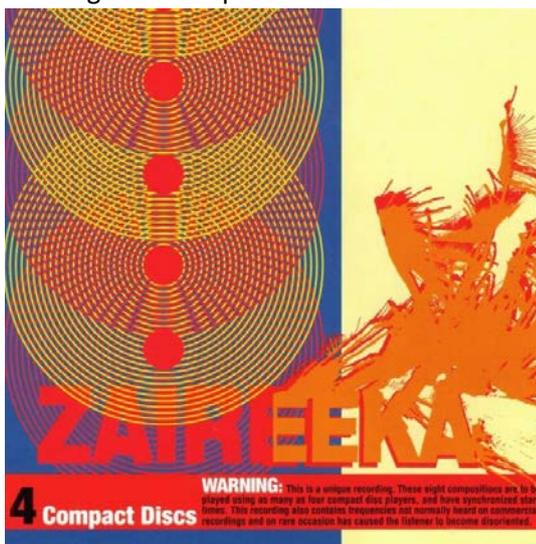
9.1 LEVANTAMENTO PRÉVIO DE OBRAS

Durante toda a realização da pesquisa desta primeira etapa do TCC, foram sendo listadas ideias e obras que despertavam o interesse e que tinham potencial de adaptabilidade. Muitas delas foram descartadas por, de alguma forma, não se enquadrarem nas diretrizes descritas acima. Assim, segue abaixo algumas obras a serem consideradas.

9.1.1 Zaireeka

Em 1997, a banda The Flaming Lips lançou *Zaireeka* (figura 54), um álbum experimental que foi criado com a intenção de ser dividido e sincronizado em 4 CDs. Com 8 faixas, cada um dos CDs vem com as mesmas músicas que podem ser ouvidas em até 4 players simultaneamente, criando uma experiência única e a audição em oito canais.

Figura 54: Capa do álbum *Zaireeka*



Fonte: The Flaming Lips (1997)

A ideia para o álbum surgiu a partir de uma série de eventos chamados *The Parking Lot Experiments*, que ocorreram entre 1996 e 1997. Diversas pessoas eram convidadas a irem de carro a estacionamentos, onde recebiam de Wayne Coyne, integrante da banda, uma fita cassete para ser tocada em sincronia com as demais.

Foi a partir desses eventos que em 1997 a banda gravou *Zaireeka*, onde todas as oito músicas possuem histórias que se assemelham a pequenos contos, o que favorece a adaptação das músicas para um livro. Além disso, a obra já tem, desde a sua concepção, o intuito de interação entre música e ouvinte, além de incentivar que as pessoas se reúnam para ouvi-lo (conceito intitulado de *party album*¹⁷).

Para este conteúdo, a proposta poderia ser de fazer um livro que abordasse a estrutura narrativa de cada música e também a história do álbum, sua repercussão e a

¹⁷ ANKENY, Jason. **The Flaming Lips: Zaireeka**. Disponível em <<http://www.allmusic.com/album/zaireeka-mw0000027784>>. Acesso em: 20 dez. 2012. Site All Music

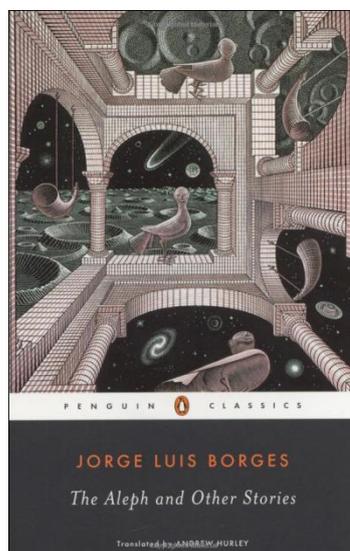
concepção de experiência numa maneira mais ampla. Para este caso, as músicas poderiam ser apresentadas no seu formato original, em inglês, e os demais conteúdos em português. O álbum também já possui uma identidade visual definida, o que pode favorecer a criação de um projeto gráfico editorial coeso.

9.1.2 Contos de Jorge Luis Borges

Toda a obra do autor argentino Jorge Luis Borges é permeada por características como filosofia, metafísica, mitologia e teologia, e temas específicos como sonhos, seres fictícios, labirintos, escritores e livros imaginários etc., sendo designada como uma literatura fantástica ou realismo mágico (SANTANA, 2009). Com poemas, contos e ensaios, duas obras em especial chamam a atenção e são consideradas para este trabalho.

O conto *O Aleph*, de 1949, está incluído no livro homônimo que conta com mais 16 contos (figura 55). É uma de suas obras mais intrigantes por abordar a temática de infinitos e labirintos de maneira tão relacionada à sua narrativa. Na história, o personagem principal encontra o local exato no Cosmos que abrange toda a variedade existente no Universo. Este ponto está localizado em um local incomum, no porão de uma residência que será destruída, em Buenos Aires. De acordo com Santana (2009), através dessa obra o autor expressa suas inquietações a respeito da realidade de tudo, da verdadeira serventia das coisas, de sua instabilidade essencial.

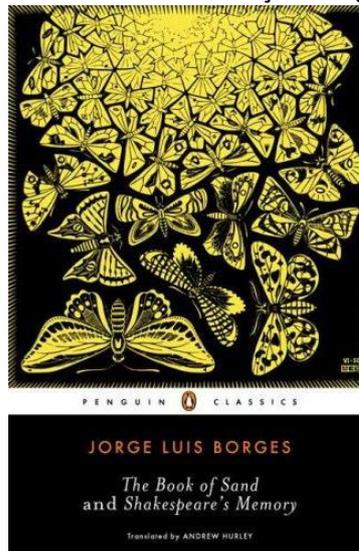
Figura 55: *O Aleph e outras histórias* – edição Penguin Books com ilustração de M.C.Escher para capa



Fonte: HURLEY (2004)

Outra possibilidade considerada é *O livro de areia*, de 1975, conto que é parte do livro de mesmo nome (figura 56). Na história, o personagem compra um livro de um ambulante desconhecido e, ao abrir a obra, descobre que é um livro fora do normal. Não possui início, final, sequência e não transmite uma única mensagem. A cada olhar abre novas perspectivas e novas possibilidades de leitura.

Figura 56: *O livro de areia* – edição Penguin Books



Fonte: HURLEY (2001)

Conforme declara Santana (2009) “a intenção de Borges é demonstrar que a literatura é uma prática incessante, ou seja, ela nunca se esgota, flui na direção do infinito”. A autora faz a afirmação se referindo ao conto *O Aleph*, no entanto podemos dizer que também se aplica a *O livro de areia*. Tal afirmação, ainda, pode ser tomada como um ponto de vínculo com o presente trabalho, uma vez que se pretende pensar no livro como um objeto de valor, com muitos significados além do seu aspecto físico convencional.

10. SELEÇÃO DO CONTEÚDO

Após um estudo mais detalhado das obras descritas no subcapítulo 9.1, foi estabelecido que o conteúdo a ser adaptado no projeto será o álbum *Zaireeka* da banda The Flaming Lips. Tendo em vista as diretrizes já citadas capítulo 9, a decisão por esta obra se fortalece com base em algumas justificativas específicas.

Dentre todas as possibilidades levantadas, é com o *Zaireeka* que há uma maior empatia. Além disso, é uma obra que já possui um público apreciador, tanto pelo trabalho da banda, quanto pelo álbum. Também se pode afirmar que uma característica fundamental desse público pré-existente é o interesse por projetos experimentais. Tal aspecto favorece a delimitação do público-alvo do trabalho e o atendimento dos objetivos.

O caráter previamente experimental do *Zaireeka* é um fator de extrema importância para a sua escolha. No texto de apresentação, presente no encarte dos CDs, o líder da banda e idealizador do projeto, Wayne Coyne, descreve:

[...] Eu queria abandonar a estrutura da música, mas não abandonar a música. Eu queria fazer músicas que fossem diferentes a cada vez que você aperta o *play*. Eu queria desviar até mesmo da maneira que as músicas eram ouvidas... Eu queria me afastar das coisas como são conhecidas. (FLAMING LIPS, 1997, p.8, tradução nossa).

A criação de um livro sobre o álbum tem como finalidade proporcionar um ganho para a obra, ampliando a sua divulgação entre o público geral e fornecendo mais material para aprofundar o conhecimento daqueles que já o conhecem. A ideia prática inicial é tratar da concepção da obra enquanto experimentação e também abordar as oito músicas do álbum, aproveitando as características que cada uma delas possui de um pequeno conto.

Além disso, o caráter interativo e experimental do livro complementa e condiz com a experiência proposta pelo *Zaireeka*. O intercâmbio entre mídias e sentidos tende a ser ainda mais explorado, uma vez que a estimulação se dá de forma bastante completa: a *audição* através música, a *visão* através do livro impresso e o *tato* através das partes, das texturas e dos materiais constituintes.

10.1 ANÁLISE DE DADOS E CONCEITUAÇÃO

Após a seleção do conteúdo, fez-se necessário um estudo mais detalhado da obra com o foco direcionado para a execução do presente projeto. Conforme as etapas estabelecidas pela metodologia adotada (ver capítulo 4) a Formulação de Ideias Diretoras é a uma etapa que auxilia diretamente a definição do conceito e do público-alvo, como também contribui na posterior etapa de Geração de Alternativas.

10.1.1 Levantamento de ideias condutoras

Para gerar ideias que guiem o projeto, foi organizada uma audição do álbum *Zaireeka* utilizando a técnica do *focus group*. De acordo com Krueger e Casey (2008), o processo dos participantes em reagir a ideias é diferente do ato de sugeri-las, por isso também foram aplicadas ao grupo algumas atividades propostas pelos *Method Cards* da IDEO.

O *focus group* é uma maneira de chegar aos usuários potenciais através de comentários e de *feedback*, ou seja, é uma maneira de recolher opiniões. Conduzido em um grupo de 5 a 10 pessoas que possuam determinadas características similares, o objetivo da atividade é esclarecer as ideias potenciais, a tomada de decisões e o planejamento do projeto de acordo com os dados levantados no decorrer do encontro (KRUEGER; CASEY, 2008).

Os *Method Cards* foram elaborados pela IDEO¹⁸ e têm como objetivo ajudar a criar estratégias e conduzir atividades para projetar com inovação. Os métodos estão focados nos usuários e em seus comportamentos, experiências, percepções e necessidades (IDEO, 2002). Classificados em “aprender”, “observar”, “perguntar” e “testar”, as dinâmicas apresentadas no quadro 6 da página seguinte foram selecionadas e adaptadas para o presente projeto:

¹⁸ Fundada em 1991 na Califórnia (EUA), a IDEO é uma empresa de consultoria que auxilia organizações a projetar serviços, experiências e produtos com foco no usuário e na inovação.

Quadro 6: Seleção de dinâmicas dos *Method Cards* da IDEO

Tipo	Atividade	Descrição	Como foi aplicado
Perguntar	Pesquisa e questionário	Obter respostas a perguntas direcionadas com finalidade de perceber características, costumes e percepção dos usuários.	Aplicação de um questionário (em formato de fichas impressas) no dia da audição.
Observar	Inventário pessoal	Documentar um cenário pessoal que o usuário ache importante, com o intuito de constatar alguns detalhes do seu estilo de vida.	Foi solicitado aos participantes que fizessem uma foto de algo do seu dia-a-dia que representasse a sua identidade.
Testar	Experiência com o protótipo	Avaliar materiais e usabilidade através do teste com um protótipo.	Simular e avaliar a experiência do projeto, levando os participantes a analisar um protótipo intermediário (atividade a ser realizada em um segundo encontro).

Fonte: Elaborado pela autora.

Sendo assim, para audição foram selecionadas 7 pessoas consideradas representantes do público-alvo do álbum; seja por já conhecerem a banda e apreciar o *Zaireeka*, ou por estarem frequentemente em busca de projetos experimentais das mais diversas esferas criativas. O ambiente escolhido foi um apartamento de 80 m², onde os quatro aparelhos de som foram dispostos da seguinte maneira: um no quarto A, um no quarto B e dois em cada canto da sala.

10.1.1.1 Pesquisa e questionário

O questionário aplicado foi dividido nas seguintes áreas: sobre você, sobre livros, CDs e vinis, costume de compra, sobre a banda e sobre o álbum *Zaireeka* e foi composto por questões de caráter quantitativo e qualitativo¹⁹.

Primeiramente os ouvintes responderam uma sessão sobre suas características pessoais. O grupo, majoritariamente do sexo masculino, possuía idade média de 28 anos, ensino superior completo e renda mensal média de R\$3.500,00. Ainda que composto por diferentes ramos de atuação (publicidade, design, engenharia de software, direito, música e artes visuais), foi possível confirmar o predomínio de profissionais da área criativa.

¹⁹ O questionário pode ser conferido integralmente no Apêndice 1 e 2.

Os participantes foram questionados sobre a compra de itens ligados ao interesse do projeto – como livros e CDs – e também sobre vinis, por possuírem um caráter de revalorização da obra material, de resgate da música e por apresentarem um atual fenômeno de vendas. Além disso, em abril de 2013 a banda relançou o álbum *Zaireeka* em formato de vinil em uma reedição especial para o Record Store Day²⁰.

As imagens 57, 58 e 59, que seguem abaixo, mostram uma síntese das respostas para cada um dos itens citados:

Figura 57: Características da compra de livros

LIVROS	QUANTIDADES	AQUISIÇÃO	MOTIVAÇÃO DE COMPRA
	MÉDIA DE 8,2 LIVROS/ANO	★★★ LOJA FÍSICA ★★★ LOJA VIRTUAL ★ ARTIGOS USADOS	★★★ ASSUNTO ★★ AUTOR ★ EXEMPLAR DIFERENTE DO CONVENCIONAL

Fonte: Elaborado pela autora

Mesmo com o aumento da oferta e facilidade ao acesso aos livros digitais, o grupo possui uma boa média de compra anual de livros físicos (figura 57). No entanto, na imagem seguinte (figura 58), pode-se perceber o baixo número na aquisição de CDs para o mesmo período. Os motivos citados para tal resultado foram a aquisição de música no formato *.mp3* e a facilidade para ouvir álbuns em sites de *streaming*.

Figura 58: Características da compra de CDs

CDS	QUANTIDADES	AQUISIÇÃO	MOTIVAÇÃO DE COMPRA
	MÉDIA DE 1,4 CDS/ANO	★★★ LOJA VIRTUAL	★★★ BANDA/ARTISTA ★★ EXEMPLAR DIFERENTE DO CONVENCIONAL ★ OBRA CONSAGRADA

Fonte: Elaborado pela autora

É interessante analisar que, como mostra a figura 59, o número médio de discos de vinil adquiridos pelo grupo no período de um ano se apresenta mais que o dobro da aquisição de CDs. Esse comportamento indica a preferência tanto pelas vantagens do som

²⁰ O Record Store Day é um evento que acontece anualmente desde 2007 em várias cidades do mundo. Tem como objetivo celebrar a música, a existência das lojas físicas e promove um lançamento de edições especiais de alguns álbuns, tanto de vinis quanto de CDs.

analógico como também pelo aspecto físico e pelo projeto gráfico dos discos de vinil. Outro dado que deve ser salientado é que como motivação de compra o “exemplar diferente do convencional” aparece entre os três principais motivos para todos os itens citados.

Figura 59: Características da compra de vinis

VINIS	QUANTIDADES	AQUISIÇÃO	MOTIVAÇÃO DE COMPRA
	MÉDIA DE 3,3 VINIS/ANO	★★★ LOJA VIRTUAL ★★ LOJA FÍSICA ★ ARTIGOS USADOS	★★★ BANDA/ARTISTA ★★ OBRA CONSAGRADA ★ EXEMPLAR DIFERENTE DO CONVENCIONAL

Fonte: Elaborado pela autora

No campo onde foram questionados sobre o costume de compra, a maioria respondeu que os motivos que levam comprar o que não está nos planos é um item que desperte a atenção ou que permita uma experiência. Além disso, normalmente estão dispostos a pagar mais caro por itens que já tenham interesse ou apreço, além dos que sejam diferentes do padrão ou que ofereça algo a mais. A maioria do grupo respondeu que estaria disposto a pagar entre R\$150 e R\$200 em um exemplar que proporcione uma experiência diferente do convencional ou que seja um item incomum.

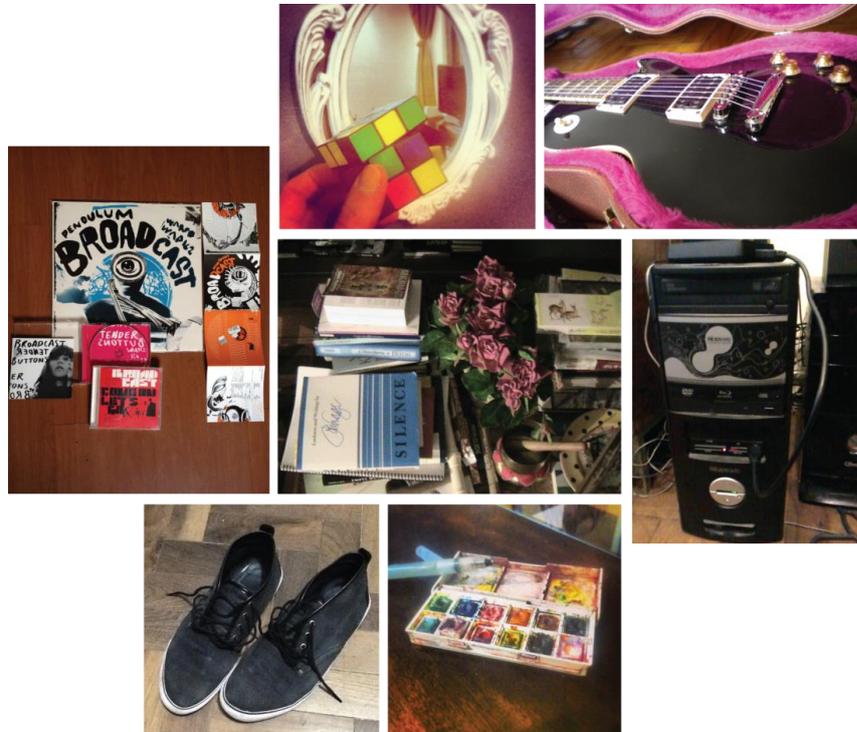
Dentre as 7 pessoas do grupo, 6 estavam familiarizados com a banda The Flaming Lips e 4 conheciam o álbum *Zaireeka*. Após a audição, todos assinalaram que gostaram da ideia de fazer um álbum em 4 CDs e que isso acrescentou para a sua audição. Afirmaram também que tal divisão gerou uma positiva sobreposição dos sons e o “alargamento” da música para o espaço físico, uma vez que os ouvintes caminhavam entre os cômodos tentando ouvir a música de diferentes perspectivas. Também foi citado que esse formato diferenciado de ouvir um álbum promoveu uma maior imersão na audição e uma interessante experiência de grupo.

10.1.1.2 Inventário pessoal

Como atividade complementar a audição, foi solicitado aos participantes que fizessem uma fotografia de algo que representasse uma “pequena porção da sua identidade”, qualquer objeto ou parte do dia-a-dia que pudesse falar um pouco sobre si. Assim, as imagens recebidas (figura 60) foram analisadas em três níveis: primeiramente o

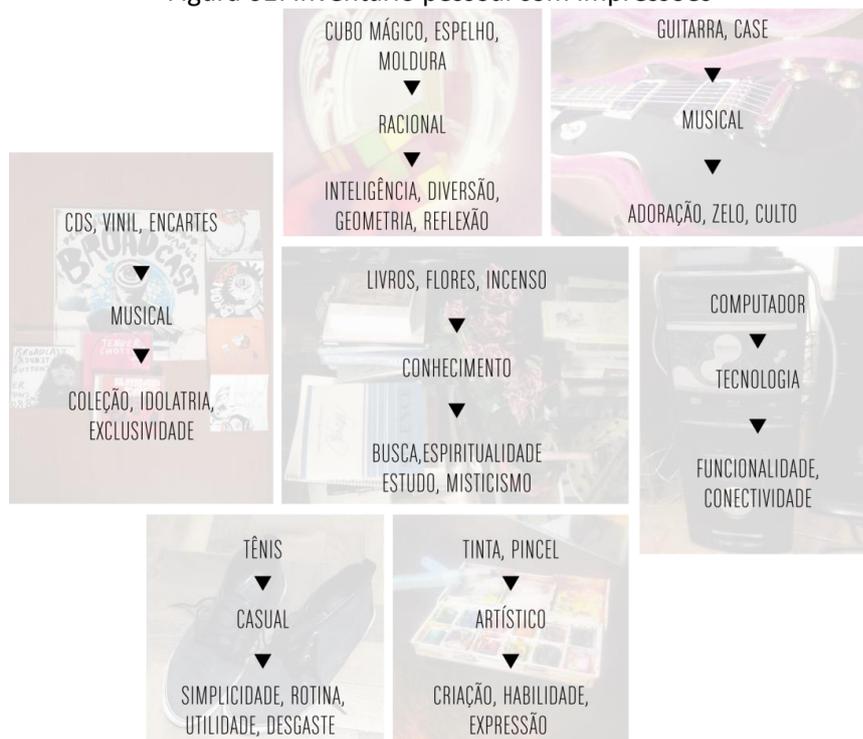
nível bruto do que estava exibido, segundo o “tema” da foto e, por fim, um nível mais abstrato de significados que estariam sendo transmitidos por aquela imagem (figura 61).

Figura 60: Inventário pessoal



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 61: Inventário pessoal com impressões



Fonte: Elaborado pela autora

10.1.1.3 Conclusões

A partir do questionário pode-se concluir unanimemente que mesmo aqueles que não conheciam o álbum *Zaireeka* gostaram da ideia e da experiência que ele proporciona. Com as dinâmicas aplicadas também ficou mais claro quem é o público-alvo do projeto e ainda os possíveis públicos que o livro pode vir a ter. Através das respostas obtidas também ficou evidente o interesse por exemplares fora do padrão convencional e, dessa forma, uma boa oportunidade de inserção no mercado.

A partir do inventário pessoal foi possível perceber que, por mais que sejam fotos de objetos diferentes, todas elas possuem um clima semelhante, seja de artes, conhecimento ou de música propriamente dita. Também foi possível constatar que algumas imagens retratam itens considerados especiais e únicos, traduzindo uma tendência do grupo em investir em objetos colecionáveis ou raridades, que sejam uma reflexão do seu gosto pessoal.

A audição foi importante para a observação do grupo e de como se dá a experiência sonora. Ao final, foi estimulada uma livre troca de ideias sobre a criação de um livro sobre o *Zaireeka*, gerando uma série de sugestões que, em maior ou menor escala, podem ser aplicadas para este projeto: a sobreposição de “camadas” de som, a ideia de um projeto voltado para experiência (tanto individual quanto de grupo) e a percepção da obra de diferentes ângulos/níveis espaciais.

O interesse do trabalho também tomou força com o notável entusiasmo de todos pelo projeto e a constatação das diversas possibilidades criativas que podem ser abordadas na etapa de criação.

10.2 DEFINIÇÃO DE PÚBLICO-ALVO

A partir da caracterização do público-alvo do álbum *Zaireeka* e das análises e conclusões tiradas durante a atividade de *focus group*, foi possível identificar características homogêneas de um determinado grupo ou uma segmentação do mercado que pode ser definida como o alvo deste trabalho.

Dessa forma, o público-alvo é caracterizado por pessoas que tenham gosto por projetos experimentais das mais diferentes áreas criativas. Indivíduos que podem ou não estar ligados à música ou à banda The Flaming Lips, mas que tenham como particularidade o

permanente interesse e o gosto por pesquisar novidades. Que estejam constantemente em busca de exemplares diferentes do convencional, sejam livros, coleções especiais, vinis, objetos de design ou obras de arte. Não se estabelece uma faixa etária específica, mas entende-se que sejam jovens adultos com independência financeira, que tenham um ativo costume de compra nesse ramo de interesse.

Como o projeto pretende abordar não somente as oito músicas do álbum como também contar a história de sua concepção o plano é de que o projeto seja bilíngue. A parte histórica será contada em duas línguas (português e inglês) e as músicas apresentadas em seu formato original (inglês). Dessa forma o projeto aumenta ainda mais seu alcance, sendo acessível tanto para o público de língua portuguesa como para pessoas que falam e/ou entendem a língua inglesa.

10.3 DEFINIÇÃO DO CONCEITO

Para o conceito do presente projeto foi levado em conta o conceito pré-existente da obra *Zaireeka* e as características do público-alvo, além de considerar referências e similares analisados anteriormente e que, de alguma forma, vão ao encontro do objetivo do projeto. Sendo assim, o conceito do trabalho tem a finalidade de compreender não somente o plano estético e formal, mas também as sensações e impressões que serão contempladas pela interação entre suporte e conteúdo.

Para expor de maneira mais clara o conceito do projeto, foi criada uma nuvem de palavras, um método de visualização da informação que organiza conteúdo textual em arranjos espaciais. Seus aspectos visuais (como tamanho de fonte, número e orientação das palavras) têm a característica de descoberta da imagem, além de apresentar com agilidade os conceitos que devem ser lembrados no decorrer do trabalho (HANINGTON; MARTIN, 2012). Na figura 62 pode se observar diversas palavras-chave, algumas com maior peso e que representam maior importância conceitual.

Figura 62: Nuvem de palavras



Fonte: Autora

A base de toda a conceituação do projeto está na *experimentação*, forte atributo do álbum *Zaireeka* e que também é um pilar deste trabalho desde o início de sua concepção. Representa o entendimento do projeto de livro como material físico de exploração, seja ela intelectual e/ou material. Por *experimentação* entende-se também o teste de layouts, materiais e estudos das diferentes combinações para obter um resultado.

O projeto também deve ser *instigante*, não apenas pelo seu conteúdo, mas também por sua materialidade. Representa a intenção de ter um aspecto físico diferente do convencional, provocativo e autêntico, fazendo com que o interesse do público alvo seja atendido e ainda mais imediato. Um objeto que possa ser explorado de diferentes maneiras e não seja um livro com apenas uma “resposta”. Nessa mesma ideia, o projeto deve ser *autêntico*, se afastando dos livros como são conhecidos e se tornando um material que proporcione algum tipo de experiência.

No entanto, além de estar fortemente baseado no pressuposto de *experimentação* e autenticidade, não se pode deixar de lado a importância da leitura e o entendimento da obra. Não é a intenção que a *experimentação* seja grande demais a ponto de se tornar desinteressante e/ou ilegível para o leitor/usuário. Também se deve levar em conta que a obra não deve ser complexa demais a ponto de que seja necessário “aprender a usá-la”, ou que essa etapa prévia seja confusa a ponto de ser um obstáculo da atração pela obra.

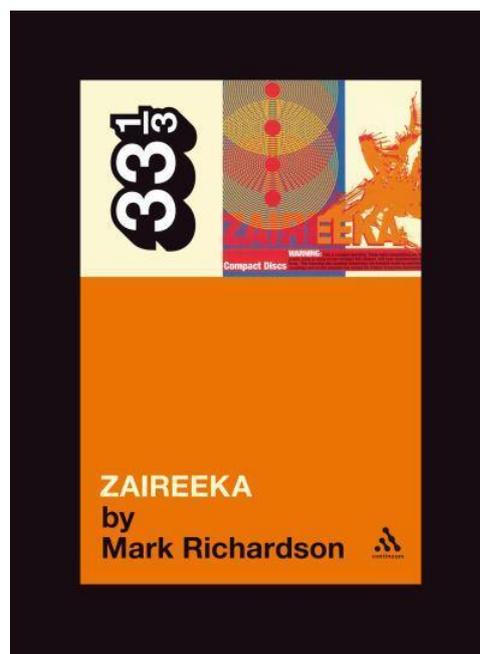
10.4 ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO

Anteriormente ao processo de geração de alternativas, se faz necessária uma organização prévia dos conteúdos que serão abordados no livro. Dessa maneira, é possível prever possíveis partes e necessidades estruturais que o projeto possa vir a ter, além de ter em mente as necessidades do público-alvo e o alinhamento com o conceito.

No decorrer do projeto tomou-se conhecimento do livro de *Zaireeka* que faz parte da série intitulada “33 1/3”, com 86 volumes que tratam de maneira analítica diversos álbuns da história da música. O livro (figura 63) foi escrito por Mark Richardson em 2010 e, bem como o álbum, é dividido em quatro partes com oito subcapítulos cada:

- Capítulo 1: O *Zaireeka* como ideia – trata do conceito do álbum;
- Capítulo 2: A banda e o álbum – fala a história da banda e como se deu a concepção do projeto;
- Capítulo 3: Uma análise do *Zaireeka* – analisa os temas abordados por cada uma das 8 músicas;
- Capítulo 4: O que veio depois – traça um panorama do que aconteceu após o projeto ser lançado.

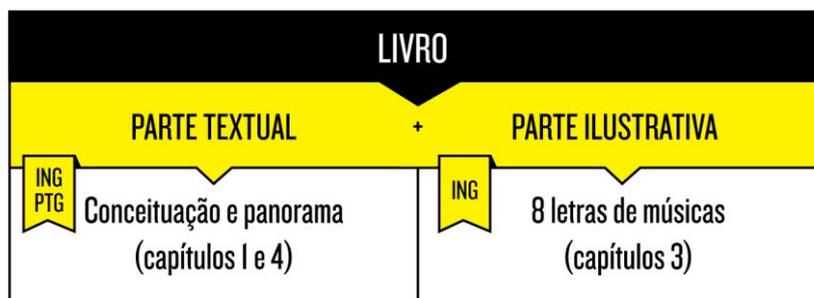
Figura 63: Livro *Zaireeka* de Mark Richardson



Fonte: Autora

Para o presente projeto, a ideia é ter uma *parte textual*, que apresente o panorama e o conceito do álbum; e uma *parte figurativa*, que ilustre as músicas de acordo com seu tema, se assemelhando a um encarte estendido. Para toda essa parte textual será utilizado o texto original do livro de Richardson (em inglês) e também traduzido para o português. Dessa forma, pretende-se utilizar o capítulo 1 e 4 integralmente, fornecendo um panorama prévio e posterior ao álbum. Além disso, o capítulo 3 do livro será abordado de forma não literal, mas apresentando as letras das músicas de maneira ilustrativa (figura 64).

Figura 64: Organização do conteúdo



Fonte: Autora

Ainda que o conteúdo base selecionado seja um uma obra de áudio, o livro não irá conter os 4 CDs do *Zaireeka*. Como já foi dito anteriormente, o objetivo deste trabalho é manter o foco e explorar a materialidade do livro. Que a obra seja interessante para o público-alvo enquanto um livro-objeto e também atue complementando a experiência sonora, não estando focado na aquisição dos CDs. Além disso, a inclusão dos CDs somaria ao projeto a questão dos direitos autorais da mídia sonora, que não está na alçada do presente trabalho.

11. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

11.1 ATRIBUTOS

11.1.1 Atributos conceituais

Mais do que um CD para ser ouvido, o *Zaireeka* é um projeto permeado de conceitos que estão interligados e representados pelo seu resultado físico. Visto isso, traçou-se um paralelo de como tais conceitos poderiam ser traduzidos especificamente para o projeto do livro, fornecendo um embasamento para criação e também uma harmonia entre as obras.

Quadro 7: Atributos conceituais

Atributo conceitual do CD	Atributo do projeto
Feito para ser inconveniente	- Não ser um livro convencional que venha com formato pronto, para simplesmente ler ou folhear.
Um resultado singular é obtido a cada audição	- O resultado final do livro depende da ação do usuário. - Focar a atenção e valorizar a experiência da leitura.
Não há um resultado exato e perfeito, a instabilidade e a imperfeição são virtudes do álbum	- O usuário deve ter a liberdade para poder gerar o maior número possível de combinações. - Não existe jeito errado, todas alternativas são válidas.
Seu formato influencia na percepção	- Cada usuário chegará a um resultado de acordo com suas ações. - O manuseio é fundamental.

Fonte: Elaborado pela autora

11.1.2 Atributos estruturais

Ainda anteriormente ao processo de geração de alternativas, foram pré-estabelecidos alguns atributos estruturais que o projeto deve seguir. Dessa maneira, foi possível pautar alguns alicerces mais concretos para guiar a criação.

- Ter em mente a identidade visual do álbum *Zaireeka* (cores, elementos, estilo gráfico, etc.) a fim de criar um livro que seja coerente com o projeto pré-existente. No entanto, ter o cuidado de não limitar a criação;

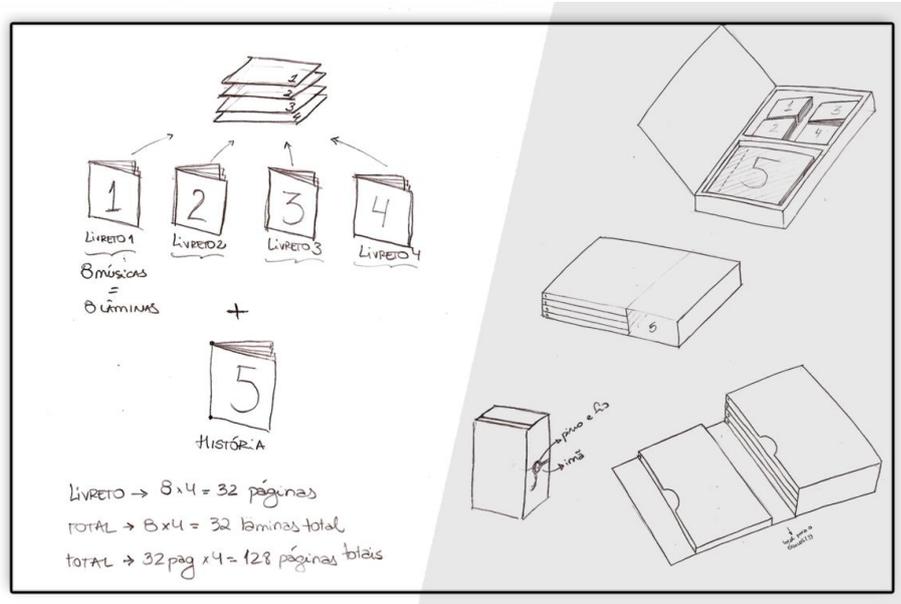
- Possuir elementos que possam ser utilizados mais de uma vez. Ou seja: sem colas, recortes ou interferências que inutilizem mais de um uso;

- Ser portátil, permitindo o transporte e o manuseio;
- Conter somente o livro, não prevendo a inclusão dos CDs.

11.2 ALTERNATIVAS

A partir da determinação dos atributos conceituais e estruturais, deu-se início a etapa de geração de alternativas com a confecção de alguns esboços. Inicialmente baseou-se em duas alternativas principais: livro em cadernos soltos (figura 65) e livro-caixa (figura 66).

Figura 65: Alternativa 1 – Livro em cadernos soltos

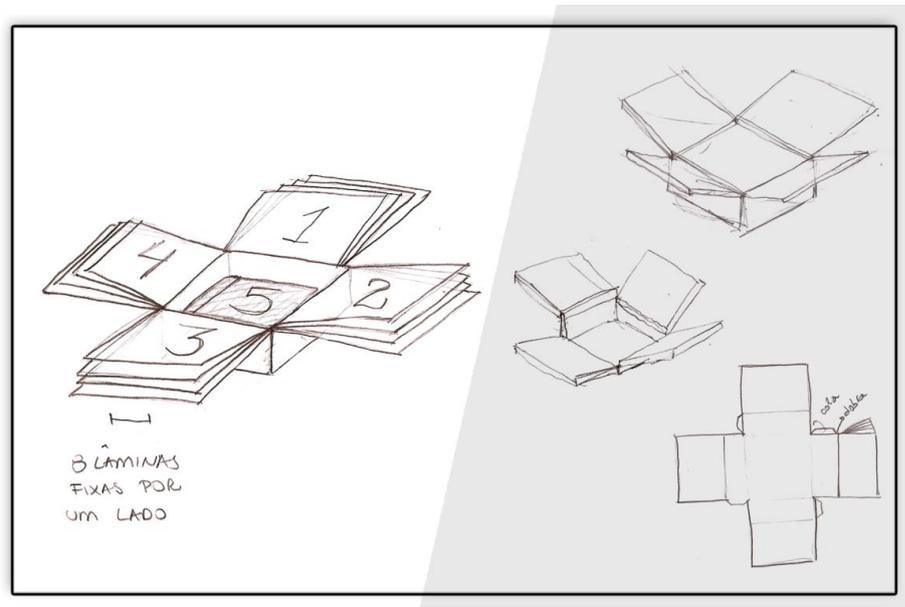


Fonte: Autora

A alternativa 1 tem como base a incorporação quase que literal do conceito estrutural do álbum *Zaireeka*. O livro seria composto por 2 partes principais: 4 livretos ilustrativos (representando os 4 CDs) contendo 8 lâminas cada um (como as 8 músicas). Através de uma encadernação específica, como, por exemplo, a encadernação japonesa, as páginas poderiam ser soltas e livremente manipuladas. Dessa maneira, o usuário conseguiria “criar” manualmente as camadas de som geradas pelos 4 CDs e ainda experimentar outras possibilidades mesclando páginas ao acaso. A interação entre as páginas se daria por meio de ilustrações que abordassem o tema de cada música, que se completassem e se mesclassem através da transparência das retículas.

Além dos 4 livretos, haveria também um quinto livro com o propósito de contar a história e o conceito do álbum *Zaireeka*. Sua estrutura seria mais convencional, mas sua diagramação seria mais experimental.

Figura 66: Alternativa 2 – Livro- caixa



Fonte: Autora

Na alternativa 2 a estrutura está baseada em uma caixa com abas múltiplas. O livro viria fechado e cada uma de suas 4 abas seria composta pelo conteúdo de um CD. Dessa forma, ao abrir se revelariam 8 “páginas” em cada aba. Nesse tipo de estrutura a interação se daria pelo manuseio das páginas de cada aba, podendo fazer sobreposições e obtendo diferentes combinações. Além da interação das abas, a caixa também compreenderia na parte central o livro com o conteúdo histórico. Ou seja, toda a estrutura funcionaria em harmonia enquanto embalagem e obra propriamente dita.

11.3 SELEÇÃO DE ALTERNATIVA

11.3.1 Alternativa estrutural

Após a etapa de geração de alternativas, a seleção teve como base todos os aspectos que foram levantados em relação às diretrizes, aos atributos, ao público-alvo e ao conceito do projeto. Além disso, a confecção de um protótipo primário de cada uma das alternativas foi fundamental para fornecer informações mais detalhadas sobre a sua execução física do

material. A finalidade dessa primeira verificação foi entender e experimentar melhor as estruturas, além de procurar possíveis falhas funcionais ou conceituais.

O protótipo da alternativa 1 mostrou-se parcialmente eficiente, pois foram encontrados alguns pontos incoerentes com os atributos estabelecidos anteriormente. Como mostra a figura 67 abaixo, as lâminas teriam um formato retangular, o que limitaria e guiaria a orientação de movimento e a experimentação por parte do usuário, uma vez que o retângulo possui lados com dimensões diferentes. Além disso, o formato em livretos faz com que haja uma marca na parte central do material ocasionada pela dobra na lâmina, o que iria interferir na ilustração.

Figura 67: Protótipo inicial da alternativa 1



Fonte: Autora

O protótipo da alternativa 2 (figura 68) se demonstrou ainda mais restrito. Um dos principais pontos problemáticos percebidos foi que a manipulação das abas era mais limitada do que as lâminas do protótipo anterior. Isso porque um dos lados ficaria sempre fixado, não dando liberdade para rotacionar a página, por exemplo. Além disso, haveria uma grande restrição na combinação entre todas as páginas e interferência visual entre as lâminas de uma mesma aba, uma vez que todas teriam algum nível de transparência.

Figura 68: Protótipo inicial da alternativa 2

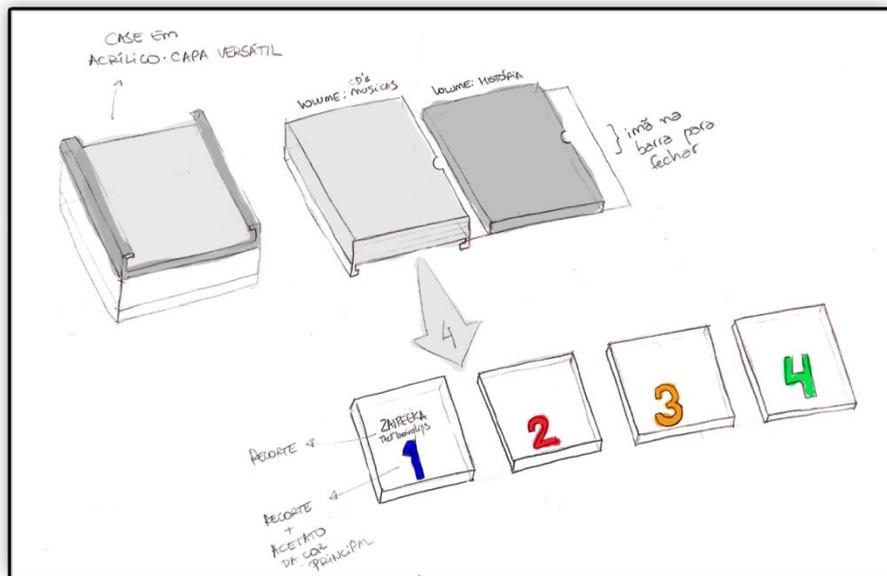


Fonte: Autora

Visto isso, foi elaborada uma nova alternativa que reúne as características positivas das opções anteriores. O esboço final do projeto (figura 69) apresenta tanto as partes constituintes quanto a embalagem da alternativa. Estão previstos 4 envelopes que contêm 8 lâminas ilustrativas cada um; além do livro da parte histórica, que viria acondicionado e um compartimento separado.

Nessa alternativa, o case também desempenha um papel funcional e interativo. Sua parte externa possui um compartimento que pode ser utilizado como suporte para o usuário combinar e/ou armazenar as lâminas de diferentes maneiras, deixando como capa uma determinada combinação de que lhe agrade.

Figura 69: Ideia final do projeto



Fonte: Autora

Figura 70: Protótipo inicial da ideia final

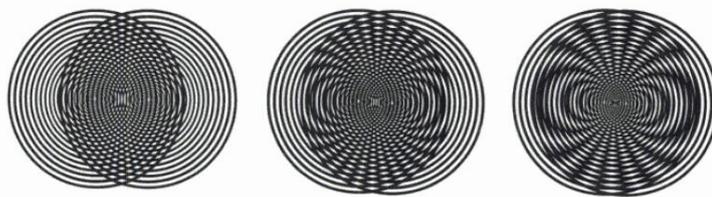


Fonte: Autora

11.3.2 Alternativa gráfica

Para a parte ilustrativa do livro foi selecionado o conceito de *moirés*, padrões gráficos criados a partir da sobreposição e do movimento entre camadas, gerando efeitos ópticos (figura 71). Além de existir pouco material teórico sobre o assunto, os *moirés* raramente são utilizados por artistas e designers como um recurso de criação. Normalmente são descritos como uma interferência gerada pelo erro no alinhamento das retículas de impressão (HASLAM, 2010).

Figura 71: Moiré

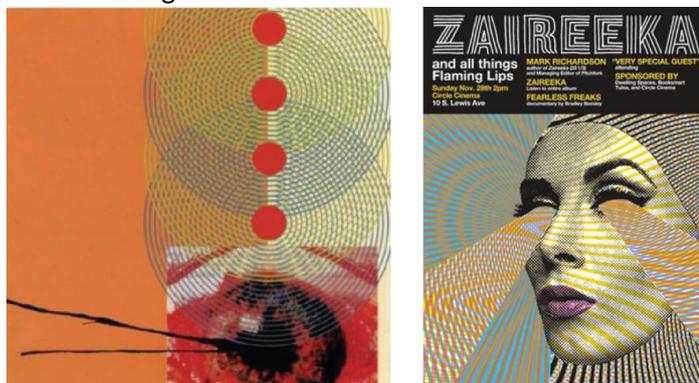


Fonte: LEITE; TABORDA (2003)

Padrão *moiré* gerado por Aloísio Magalhães para o projeto das cédulas de Cruzeiro Novo, em 1966.

A ideia de utilizar *moirés* surgiu a partir da análise do material gráfico *Zaireeka* (figura 72), que possui na sua capa ilustrações que se mesclam. Tal recurso permite ao leitor/usuário explorar uma vasta gama de possibilidades nas combinações das lâminas. Isso porque os *moirés* são padrões que sofrem mutações livres e transformam a percepção de uma mesma obra. Essa característica interativa e experimental que os *moirés* possuem está em harmonia com conceito do presente trabalho.

Figura 72: Material gráfico do álbum *Zaireeka*: encarte dos CDs e pôster



Fonte: RICHARDSON (2010)

O design do álbum *Zaireeka* foi criado por George Salisbury. Além de projetos gráficos de vários álbuns, o designer também é responsável por muitos videoclipes da banda.

12. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Neste capítulo serão descritas todas as etapas realizadas na execução do projeto, desde a criação gráfica, passando pelos testes e pesquisa de materiais, pela produção e, por fim, pela realização do protótipo final.

12.1 ELEMENTOS GERAIS DO PROJETO

12.1.1 Formato e tamanho

Para decisão do formato do projeto e do seu tamanho final foram levadas em consideração características conceituais e funcionais. Do ponto de vista conceitual, trata de um projeto de livro sobre um CD, que normalmente é apresentado em formato próximo a um quadrado de, em média, 13 cm. E, além disso, toda a ideia do álbum *Zaireeka* está embasada no número 4. Do ponto de vista funcional, o formato do livro não deveria influenciar no manuseio das lâminas, conforme a conclusão obtida com o protótipo da alternativa 1. A partir de todas essas características do projeto, ficou estabelecido que o formato final seria quadrado.

Além do formato, também era necessário determinar as suas dimensões. Depois de diversos testes e estudos, considerando tanto o tamanho de largura *versus* altura, como também a profundidade que o *case* final teria, foi determinado que o tamanho seria de 21 x 21 cm: não tão pequeno como um livro convencional e nem tão grande que não possa ser transportado com facilidade. Considerou-se este um tamanho adequado e que representa bem a individualidade do seu conteúdo, além de proporcionar um bom aproveitamento de papel.

Trata-se de um livro experimental com acabamento particular. Além de possuir diversas partes, a sua “leitura” depende do manuseio do leitor/usuário. Dessa maneira, concluiu-se que o projeto deveria ser um livro considerado “de mesa”, semelhante a um *in-fólio*, conforme classificação de hierarquia descrita no capítulo 5.1.4.

12.1.2 Paleta de cores

Como já havia sido dito anteriormente, o presente trabalho deve se basear no projeto gráfico existente do álbum *Zaireeka* a fim de haver uma coesão visual entre as

obras, mas sem limitá-las. Em se tratando da paleta de cores, ficou bastante claro que a ligação poderia ser direta, visto que o *Zaireeka* “separa” seus CDs de acordo com quatro cores bem distintas e marcantes (figura 73). Por isso, a paleta de cores selecionada (figura 74) é composta por quatro cores que podem ser classificadas em dois pares de complementares: vermelho e verde, azul e laranja.

Figura 73: Análise da paleta de cores do *Zaireeka*



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 74: Paleta de cores



Fonte: Autora

A utilização desse tipo de separação por cores também é um recurso que estará aplicado às diferentes partes do livro. As lâminas com padrões geométricos, que estarão em envelopes, serão classificadas de acordo com as cores de cada um dos CDs. No livro impresso, a diferenciação do texto bilíngue será feita através das cores vermelho (para inglês) e verde (para português), além da marcante presença da cor nos filtros que revelam a língua desejada.

12.1.3 Tipografia

Como afirma Fuentes (2003, p.72) “a tipografia cumpre funções claramente diferenciadoras entre os diversos componentes textuais. Ela não trata igualmente um título e um texto, e neles marca diferenças e estabelece jogos visuais, estéticos e informativos”. Sendo assim, foram previamente analisadas quais seriam as necessidades de uso de fontes no projeto. Concluiu-se que para a diagramação do livro impresso, seria utilizada uma fonte

de texto e uma de capítulos e subtítulos. Para as lâminas, a informação textual seria mínima, apenas com função de indicar o nome da música e o número do CD ao qual pertence.

Visto isso se baseou na utilização de duas famílias tipográficas: a Interstate para o texto do livro impresso e alguns detalhes, e a família Brandon Grotesque para as demais aplicações como capítulo, subcapítulo e capa.

De acordo com a Font Bureau, a Interstate (figura 75) é uma fonte neo-grotesca desenhada por Tobias Frere-Jones em 1994 e foi baseada nos alfabetos de sinalização de rodovias norte-americanas. Sem serifas, ela possui excelente legibilidade e foi selecionada por ser uma fonte limpa, com hastes de espessura fixa e que não geram variação visual, fatores que otimizam o resultado no uso dos filtros de cor.

Figura 75: Fonte Interstate e suas variações

Interstate Light
Interstate Regular
Interstate Bold

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! (/) & \$ à é ê ö

Fonte: Autora

A Brandon Grotesque (figura 76) foi criada pelo tipógrafo Hannes von Döhren em 2010. De acordo com a *foundry* HDV Fonts, ela é uma fonte sem serifa influenciada pelo estilo geométrico das populares fontes dos anos 1920 e 1930. A Brandon possui formas ópticas adequadas para uma boa legibilidade, além de ter um desenho simples e com características bem próprias.

Figura 76: Fonte Brandon Grotesque e suas variações

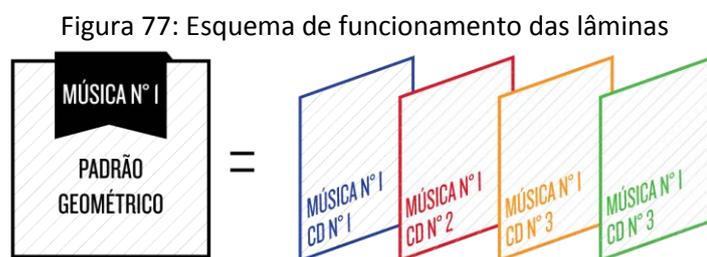
Brandon Grotesque Light	<i>Brandon Grotesque Light Italic</i>
Brandon Grotesque Regular	<i>Brandon Grotesque Regular Italic</i>
Brandon Grotesque Bold	<i>Brandon Grotesque Bold Italic</i>
Brandon Grotesque Black	<i>Brandon Grotesque Black Italic</i>

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! (/) & \$ à é ê ö

Fonte: Autora

12.2 LÂMINAS ILUSTRATIVAS

As lâminas formam a parte ilustrativa do livro. São 8 padrões geométricos criados a partir da análise e da interpretação da história de cada uma das músicas do álbum *Zaireeka*. Como são 4 CDs, cada música se subdivide em 4 camadas de som, que neste projeto estão representadas pelas lâminas (figura 77). O resultando é um total de 32 lâminas que compõem 8 diferentes padrões geométricos (1 por música), além das inúmeras outras possibilidades de combinação.



Fonte: Autora

Para embasar a criação dos padrões, foram levadas em conta as descrições e observações que o compositor Wayne Coyne faz no encarte do álbum *Zaireeka*. As próprias músicas também foram analisadas, bem como suas melodias, letras e de que forma cada uma se divide nos quatro CDs. As informações do capítulo 3 do livro de Richardson (2010) foram utilizadas de maneira complementar na criação.

O quadro 9, que segue abaixo, apresenta um panorama das músicas, o tema abordado e como é a divisão sonora e/ou temática entre os quatro CDs.

Quadro 8: Painel das músicas do álbum *Zaireeka*

Faixa	Música	Tema	Separação dos CDs
01	<i>Okay I'll Admit That I Really Don't Understand</i>	A música fala sobre o alívio de um indivíduo quando ele admite que não entende determinadas coisas ou acontecimentos.	Não possui.
02	<i>Riding to Work in the Year 2025 (Your Invisible Now)</i>	Uma conto de ficção científica sobre um homem que acredita ser um agente secreto do futuro. Sob forte <i>stress</i> , ele entra em uma paranoia por ser a pessoa mais importante do mundo.	Não possui.

Fonte: COYNE (2007). Adaptado pela autora.

Quadro 8: Painel das músicas do álbum *Zaireeka* (continuação)

Faixa	Música	Tema	Separação dos CDs
03	<i>Thirty-Five Thousand Feet of Despair</i>	Aborda o drama de um piloto que está perdendo sua consciência pouco a pouco. Ele teme por sua família, pelos passageiros e teme que não consiga se controlar durante uma viagem transatlântica, deixa o <i>cock-pit</i> , vai ao banheiro para se suicidar.	CD 1: A história é contada da perspectiva de um jornalista no aeroporto que aguarda o avião; CD 2: O piloto, ainda consciente, caminha em direção ao banheiro; CD 3: O som do aeroporto aguardando a chegada; CD 4: O lado insano do piloto.
04	<i>A Machine in India</i>	Música baseada nas mudanças femininas durante o período menstrual. Aborda a instabilidade de humor, a depressão e a falta de controle da mulher perante a situação.	Solo de guitarra: tenta representar como a mulher se sente “desconectada” de si mesma; Som de máquina: representa o tic-tac do relógio, a natureza.
05	<i>The Train Runs Over the Camel But Is Derailed by the Gnat</i>	Os sons preparam o discurso de um determinado cientista ou pregador. Quando ele sobe ao palco, sua lógica escapa e ele começa a falar em círculos.	Não possui.
06	<i>How Will We Know? (Futuristic Crashendos)</i>	Música baseada em um mito urbano que diz que se expor a frequências de som extremamente altas e baixas por longos períodos de tempo pode causar estranhos efeitos colaterais, como prever o futuro.	Frequências: CD 1 : de 20Hz e 14kHz; CD 3: de 10Hz e 14kHz; CD 4: de 7Hz e 10kHz.
07	<i>March of the Rotten Vegetables</i>	Uma hipotética trilha para um desenho animado. Fala sobre um grupo de vegetais que sente que o solo onde estão não é bom. Por isso vão em busca de um local melhor, encontrando dificuldades e heroísmo ao longo do caminho.	CD 1: É o tema da música; CD 3: Representa uma batalha que ocorre durante a jornada.
08	<i>The Big Ol' Bug Is the New Baby Now</i>	Um conto sobre os cachorros do autor brincando com bichos de pelúcia e insetos de brinquedo.	CD 1: Define o ritmo; CD 2 e CD 4: Fornece vários efeitos de som nos diferentes momentos do dia e da noite; CD 3: Conta a história literalmente.

Fonte: COYNE (2007). Adaptado pela autora.

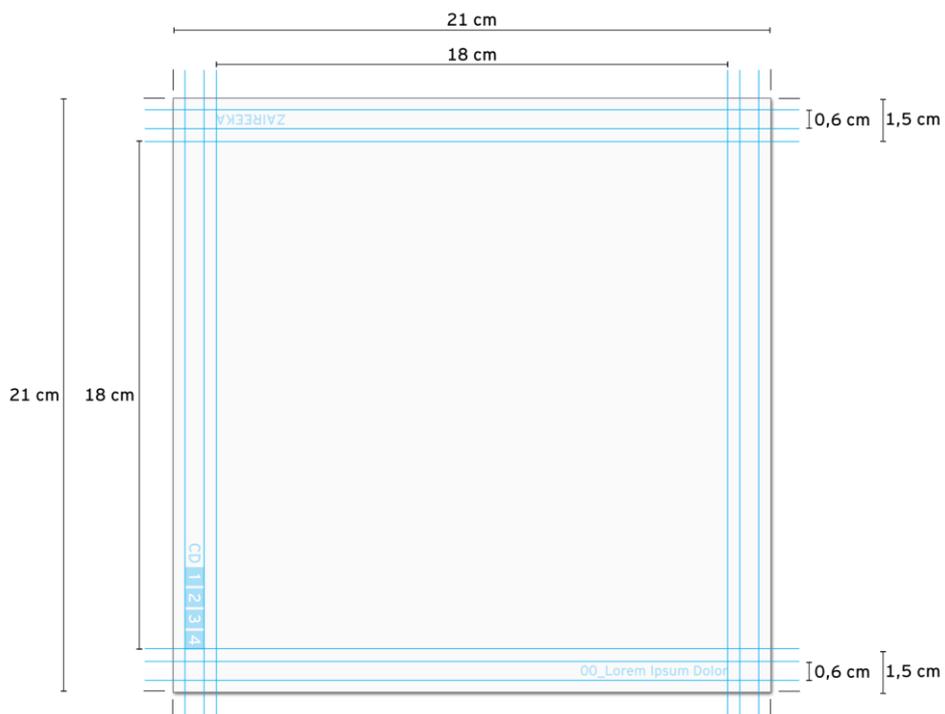
Após analisar melhor o significado de cada música, foi possível entender as particularidades de cada faixa e iniciar o projeto gráfico das lâminas.

12.2.1 Grid e margem

Anteriormente à criação da parte ilustrativa, foi definido um grid que pudesse servir como base e orientar mais facilmente a construção dos elementos desse sistema. Além disso, o grid ajudou a manter a coerência visual entre todas as unidades.

Como cada lâmina possui 21 x 21 cm, foi isolada uma margem externa que garantisse o livre manuseio do material, sem que houvesse interferência das mãos ou de outros elementos. Estabelecida uma margem de 1,5 cm para cada lado, a área útil para criação do padrão ilustrativo ficou um quadrado de 18 x 18 cm (figura 78).

Figura 78: Grid das lâminas



Fonte: Autora

Os elementos de identificação de cada lâmina são mínimos: apenas o nome da obra, o número do CD, o número e o nome da música. Decidiu-se por uma diagramação minimalista e objetiva, pois nesse elemento do projeto o foco deveria ser mantido na parte ilustrativa, que por si só já seria complexa e com bastante informação visual. Ficou previsto que toda a informação textual seria disposta na área da margem e distribuída em três lados, com a intenção de não limitar o usuário em utilizar as lâminas em apenas um sentido.

12.2.2 Padrões geométricos

Os padrões geométricos são os elementos essenciais das lâminas. Eles são interpretações visuais de cada uma das músicas e compõem a parte ilustrativa do presente projeto. Mas, além disso, é a parte onde se pode dizer que há maior relação entre o suporte e o conteúdo, pois a transparência e sobreposição das lâminas atuam de maneira muito semelhante à construção das músicas em camadas de som. O material também proporciona ao leitor/usuário um contato diferente do que normalmente se tem com um livro convencional. Diferentemente do papel, a transparência do material atua diretamente como elemento compositor do resultado, sendo fundamental para a obtenção dos padrões e para o processo de fruição do objeto.

Para iniciar a criação, foram feitos alguns testes com a finalidade de verificar qual recurso gráfico funcionava melhor para o caso. Foram testados dois tipos de padrões: um com 2 lâminas construído somente com barras, outro com 4 lâminas semelhante a uma ilustração geométrica que se completa a partir da sobreposição. Esses testes (figura 79) foram produzidos com transparências para retroprojetor em tamanho A5 e impressora caseira jato de tinta.

Figura 79: Testes para padrões geométricos

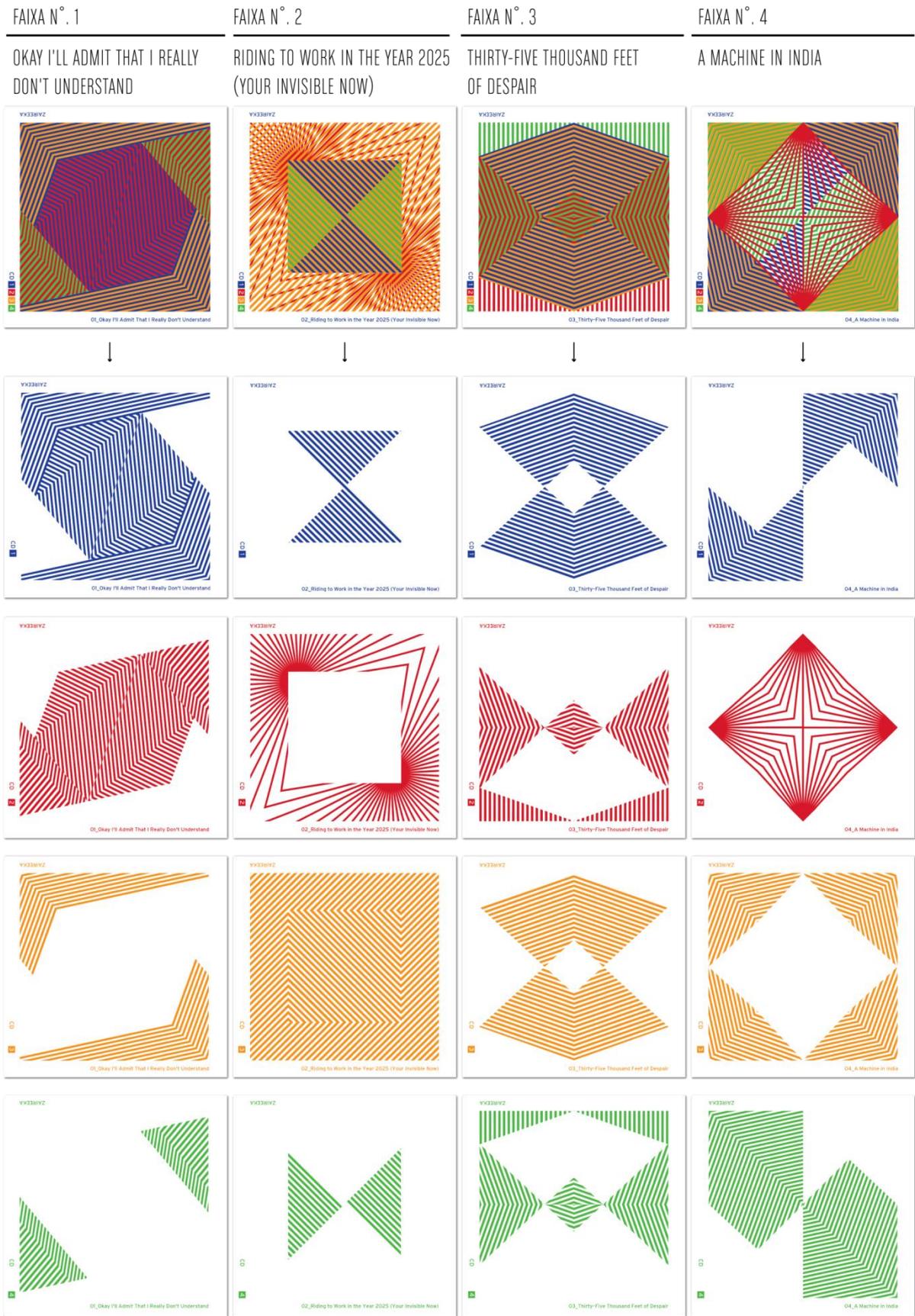


Fonte: Autora

A partir dos testes foi possível constatar que o efeito óptico era mais visível na opção com barras (imagem da esquerda). A outra opção (imagem da direita) se comportava simplesmente como uma complementação dos elementos a partir da sobreposição, sem proporcionar nenhum efeito diferente quando as lâminas eram manuseadas.

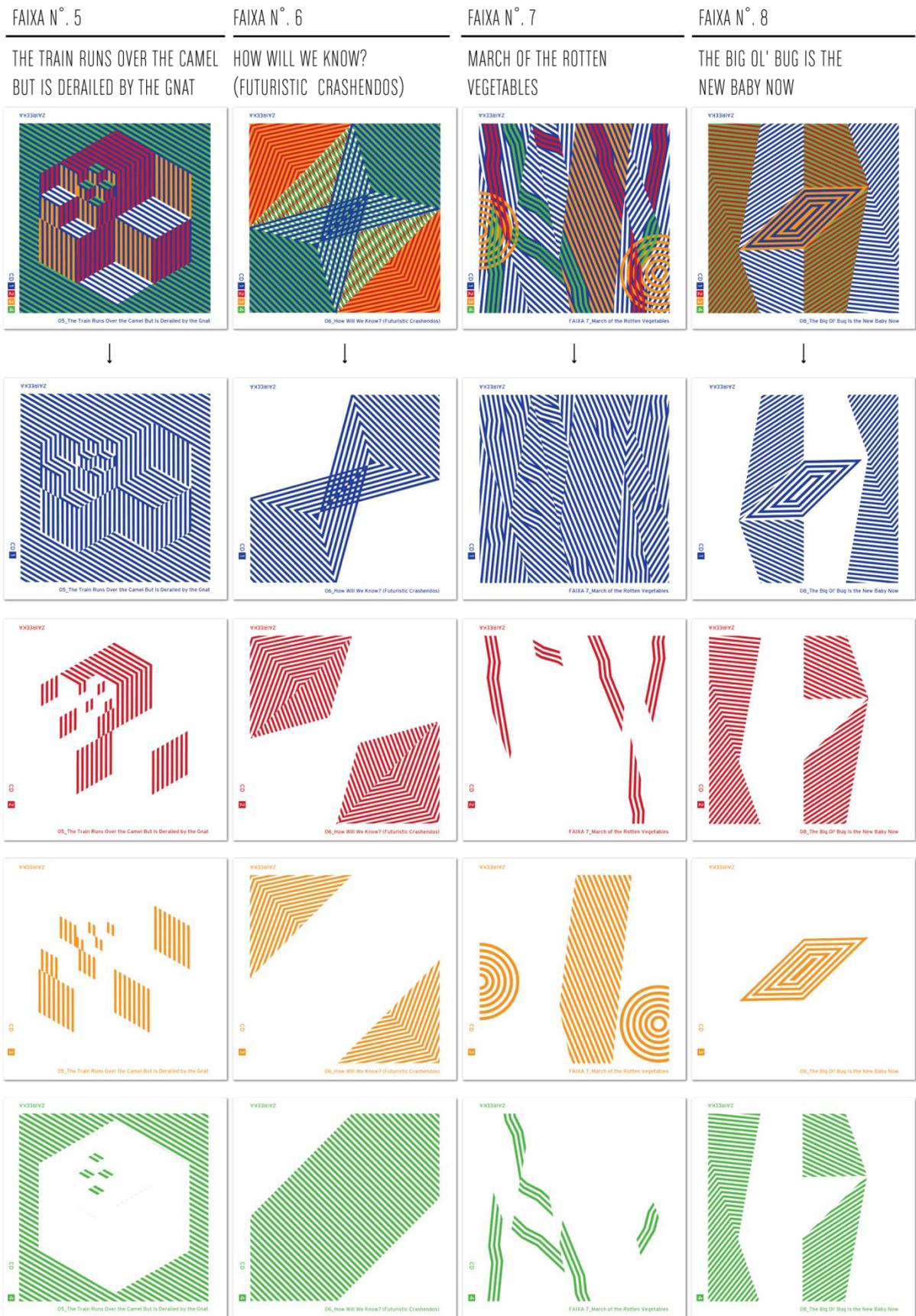
A partir daí, deu-se início a produção dos oito padrões de acordo com as músicas analisadas anteriormente, conforme mostram as figuras 80 e 81.

Figura 80: Padrões geométricos – músicas 1, 2, 3 e 4



Fonte: Autora

Figura 81: Padrões geométricos – músicas 5,6,7 e 8



Fonte: Aurora

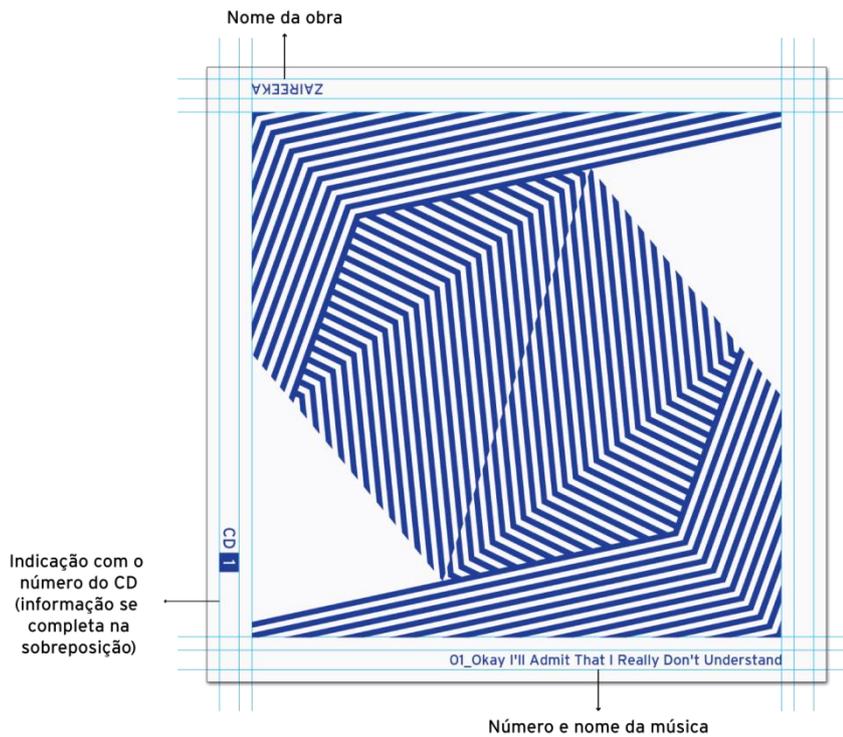
A criação dos padrões se baseou principalmente na história da música e de que maneira ela era contada e/ou dividida em cada parte. O CD onde a parcela da música era mais intensa, por exemplo, foi representado por um padrão gráfico mais cheio. Além disso, notou-se que quatro das oito músicas tinham divisão bem definida, onde cada um dos CDs conta uma parte da história (ver Quadro 9). Tal separação foi utilizada na criação, gerando ilustrações geométricas em concordância com a obra adaptada.

Além dos grupos de quatro lâminas para uma determinada música, o leitor/usuário pode testar outras combinações livres. Sobrepondo e rotacionando as transparências de forma randômica, pode-se chegar a diferentes ilustrações que não as determinadas nas figuras 80 e 81. Como a base da criação é a mesma para todos os padrões (barras de aproximadamente 0,28 cm), há muitos outros²¹ resultados gráficos resultantes de combinações inusitadas, que não as quatro de um mesmo conjunto.

A figura 82 mostra um exemplo da diagramação da informação em uma lâmina. Foi utilizada a fonte Interstate Regular em corpo 14 pt, sempre rotacionando 90° e alinhando a direita pelo grid. O nome da obra, o número e nome da música e o número que identifica o CD foram centralizados na altura da margem de 1,5 cm. Em cada lâmina a cor das informações varia de acordo com a cor do CD em questão. Os números do CD (1, 2, 3 ou 4) foram dispostos de maneira que quando as 4 lâminas de uma mesma música se sobrepõem a informação se completa.

²¹ De acordo com um cálculo de análise combinatória, o número de combinações possíveis entre as 32 lâminas é um total de 4,294,967,295.00 (considerando todos os conjuntos possíveis, desde 32 até somente 1 lâmina).

Figura 82: Exemplo de diagramação de lâmina



Fonte: Autora

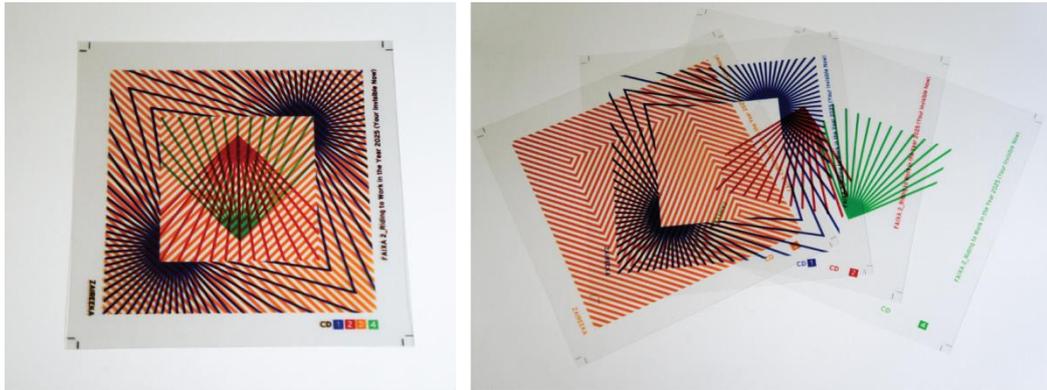
12.2.3 Material e impressão

Desde o início se tinha a ideia de utilizar o acetato incolor e a impressão serigráfica para produzir as lâminas. O acetato possui uma boa transparência e uma estrutura considerada adequada para o projeto. A serigrafia proporciona um resultado melhor tanto no quesito das cores quanto na qualidade de cobertura da impressão. Nos testes caseiros, por exemplo, ficou perceptível que dependendo do tipo de impressão haveria uma pequena mistura entre as cores quando sobrepostas.

Deu-se início, então, a uma vasta pesquisa para execução desse material. Depois de um entrar em contato com oito fornecedores, quatro responderam ao pedido de orçamento: três gráficas e um artesão. Todos desaconselharam a produção do protótipo utilizando serigrafia. Isso porque os custos totais para gravação de 32 matrizes serigráficas seriam altíssimos, considerando que a tiragem seria de somente um exemplar.

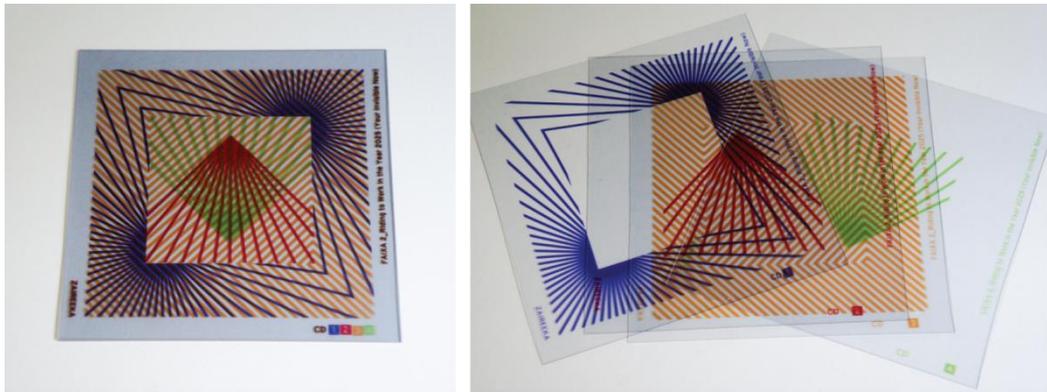
O contato se resumiu em dois fornecedores. Ambos propuseram a produção em PVC transparente e impressão digital. Sendo assim, foram solicitados testes com as especificações sugeridas por cada um deles: a gráfica Tekne fez provas em PVC 0.2 mm e impressão digital (figura 83) e a Ellera em PVC 0.7 mm e impressão digital UV (figura 84).

Figura 83: Provas das lâminas de 0.2 mm



Fonte: Autora

Figura 84: Provas das lâminas de 0.7 mm

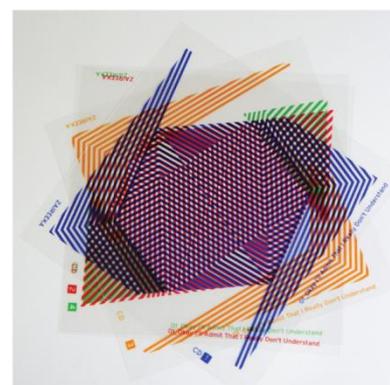
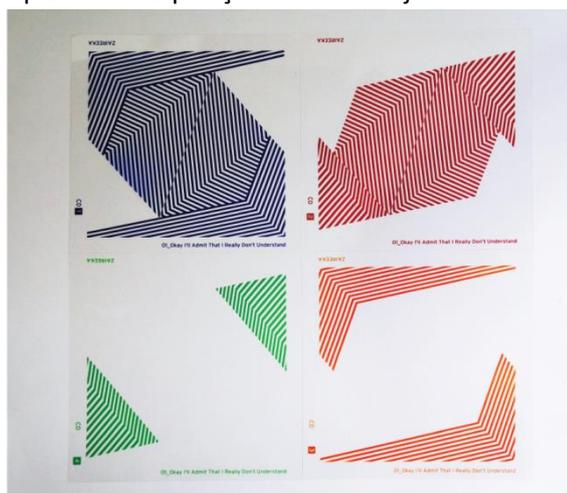


Fonte: Autora

A partir das provas foi possível constatar que a melhor opção para confecção do protótipo eram as lâminas de 0.2 mm. As de 0.7 mm tinham um corpo muito robusto e, por serem mais grossas, adquiriam um tom levemente acinzentado, o que prejudica o resultado quando os padrões geométricos eram sobrepostos. Além disso, as cores da impressão UV eram bem menos intensas e possuíam leve textura.

Dessa maneira, foi escolhido o PVC de 0.2 mm e impressão digital para confecção do protótipo final, executado pela gráfica Tekne (figura 85). Como este é um projeto experimental e em nível acadêmico, a ideia foi chegar a um resultado mais próximo possível do ideal. A confecção do protótipo é importante justamente para verificar a adequação das decisões de projeto e avaliar a sua viabilidade (MUNARI, 1998). É importante salientar que a especificação aconselhada para produção seria o PVC 0.4mm transparente e impressão serigráfica.

Figura 85: Exemplo de sobreposição em um conjunto de lâminas ilustrativas



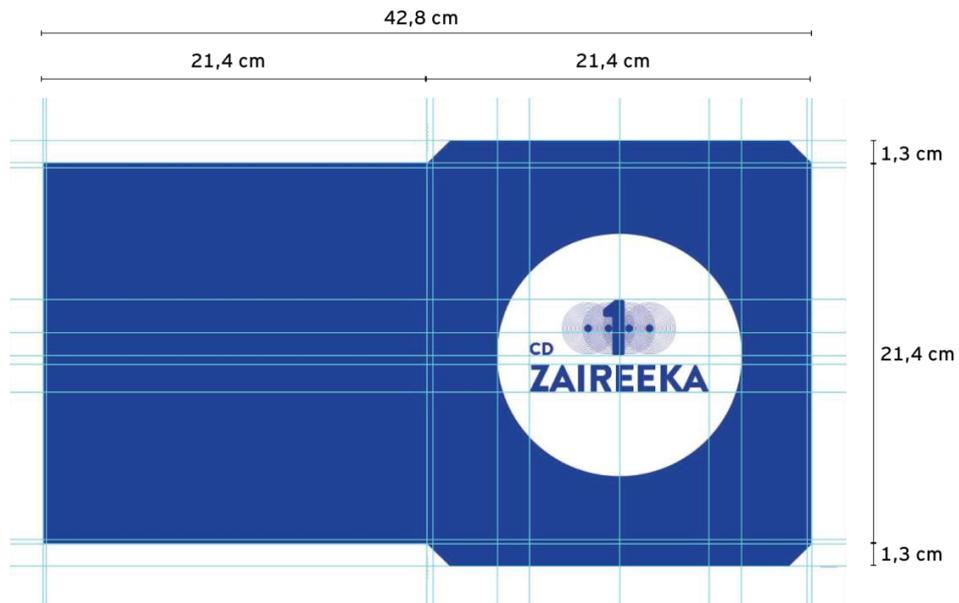
Fonte: Autora

12.2.4 Encadernação

As lâminas ilustrativas ficariam soltas para o manuseio, sem um tipo específico de encadernação mais fixa. No entanto, era necessário guardá-las e agrupá-las conforme os CDs, sendo 4 CDs com 8 lâminas cada. Para isso decidiu-se utilizar envelopes, uma maneira simples e versátil de acondicioná-las. Essa solução também faz referência direta às capas de vinis e alguns tipos de CDs.

Para diagramação (figura 86) foi aplicada uma cor bem definida e chapada para caracterizar cada envelope, em contraponto ao restante do projeto que seria predominantemente branco. A identificação foi feita simplesmente com o nome da obra *Zaireeka*, corpo 62 pt em fonte Brandon Grotesque Black, e o número do CD ao qual ele representa, em corpo 130 pt e mesma fonte. Além disso, foi aplicado o recurso gráfico dos círculos que identificam o projeto em todas as suas partes.

Figura 86: Diagramação dos envelopes



Fonte: Autora

Cada envelope deveria comportar 8 lâminas de 21 x 21 cm e 0,2 mm de espessura. Sendo assim, as dimensões foram previstas num tamanho ligeiramente maior para que todas as lâminas coubessem perfeitamente. Como mostra a figura 87, o conjunto de quatro envelopes foram produzidos em impressão digital, papel couché fosco 230 gr/m² e acabamento em prolan fosco. O corte e as dobras foram feitos manualmente e o para o fechamento lateral foi utilizada fita dupla face.

Figura 87: Envelopes



Fonte: Autora

12.3 LIVRO IMPRESSO

O livro impresso é o elemento que mais se aproxima de um livro convencional. É a parte que conceitua e contextualiza textualmente a história do álbum *Zaireeka*. Além disso, o alcance do seu conteúdo é ampliado por estar disponível em português e em inglês.

O texto escolhido foi o livro de Mark Richardson, de onde foram selecionados dois capítulos para serem reproduzidos integralmente. Além disso, o livro impresso também apresenta um terceiro capítulo com as letras das músicas, juntamente com comentários de Wayne Coyne sobre cada uma delas. Como informação adicional, há ainda a discografia da banda e um pequeno capítulo de extras, com uma breve descrição das obras originais. Como todo o conteúdo original estava escrito na língua inglesa e somente em material impresso, o primeiro passo foi a digitalização e tradução da obra original.

Através de uma pesquisa na internet, tomou-se conhecimento do *software* Free OCR²². Ele escaneia as páginas dos livros e, através da imagem obtida, faz a leitura do texto, transformando-o em arquivo digital. Após dessa etapa, o texto foi encaminhado para empresa Terceira Margem, que, além de traduzir os conteúdos, fez a revisão dos mesmos. Como se sabia que a tradução dependia de um prazo maior (cerca de 20 dias úteis) e era uma etapa independente do design do projeto, foi uma das primeiras providências tomadas. Assim, estipulou-se no cronograma do projeto que enquanto o texto era traduzido dar-se-ia atenção a criação das lâminas ilustrativas (conforme visto no capítulo anterior). Somente a partir do momento em que todo o conteúdo estava em mãos é que foi possível iniciar a diagramação do livro impresso.

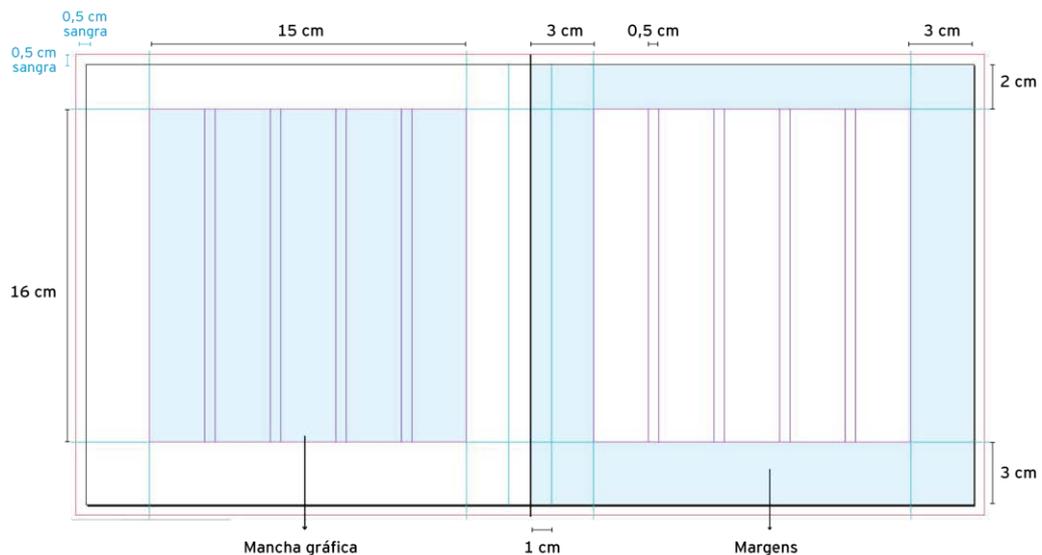
12.3.1 Grid e margens

Conforme afirma Haslam (2010, p.42) “o formato define as proporções externas da página; a grade determina as divisões internas; o layout estabelece a posição a ser ocupada pelos elementos”. Para o presente projeto foi determinado o formato quadrado, um pouco diferente da grande maioria dos livros convencionais. Dessa maneira, o sistema de grid elaborado para construção do livro impresso foi baseado no seu formato, tendo em vista a legibilidade e o princípio de equilíbrio dos elementos.

²² O Free OCR é um software que pode ser baixado gratuitamente. Ele conta, também, com uma plataforma online que pode ser acessada em www.free-ocr.com

As margens do livro (figura 88) foram definidas em 2 cm para superior e em 3 cm para inferior, externa e interna, além da sangra de 0,5 cm para todos os lados. Sendo assim, a área final para diagramação de cada página resultou em um retângulo de 15 x 16 cm e uma mancha simétrica. Esse espaço útil foi dividido em 5 colunas com intervalos de 0,5 cm. Outro detalhe levado em consideração foi o espaço interno para o processo de encadernação artesanal e para dobra decorrente da lombada. Por isso, foi estipulada uma “reserva” de 1 cm (além da sangra) para a margem interna.

Figura 88: Grid e margens do livro



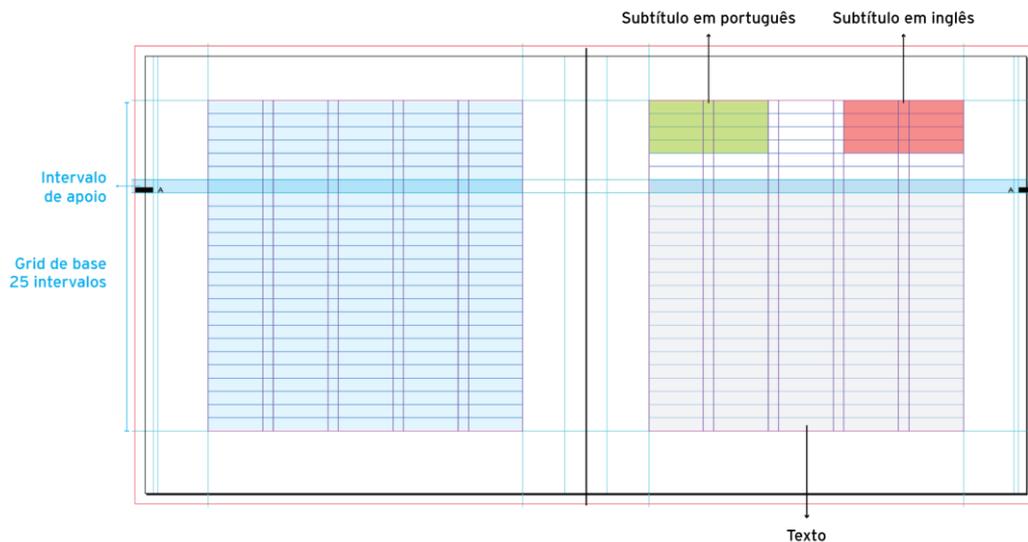
Fonte: Autora

Os capítulos do livro foram diagramados de acordo com a estrutura apresentada na figura 89. Os subtítulos em inglês e português não seriam sobrepostos, mas dispostos lado a lado. Eles se equilibram visualmente ocupando o espaço de duas colunas com intervalo de uma. A mancha de texto com cores sobrepostas iniciaria logo abaixo. Foi estipulado, também, que os subcapítulos sempre teriam início na página ímpar. Dessa forma ficaria mais fácil de ter controle na diagramação das caixas de texto em inglês e português. Por possuírem extensões diferentes nem sempre terminam juntas ou na mesma página.

Para melhor orientar todos esses elementos, foi determinado um grid de base, com 25 intervalos dentro da mancha gráfica. Ele foi construído baseado no mínimo valor de entrelinhas das fontes do projeto, especificação que será descrita com maiores detalhes no capítulo seguinte. Além dele, há um intervalo de apoio, que funciona de base para onde a mancha de texto inicia em cada capítulo. O intervalo de apoio também indica a localização

do número de página, localizado lateralmente, além de servir de base para distribuição de outros elementos mais pontuais no decorrer do livro.

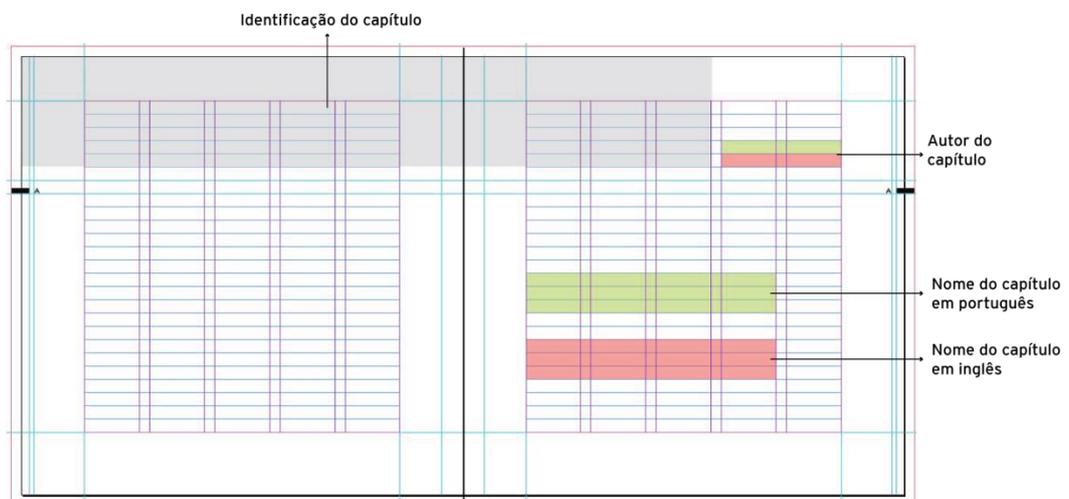
Figura 89: Estrutura da página



Fonte: Autora

As aberturas de capítulo ocupam a extensão de toda uma página dupla (figura 90). O layout bem arejado marca um novo capítulo e se diferencia do restante do livro. Embora tenham uma aparência diferente, ele está fundamentado no mesmo grid. Nessa parte são dispostos o nome e a identificação do capítulo, além do seu respectivo autor.

Figura 90: Estrutura da página de abertura de capítulo



Fonte: Autora

12.3.2 Tipografia

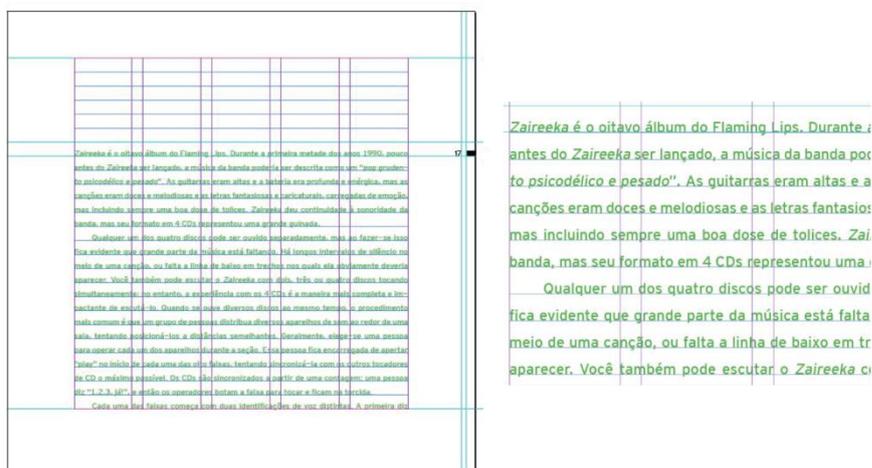
As famílias tipográficas foram definidas ainda no início do desenvolvimento do projeto. No entanto, faltava determinar quais seriam as suas características e como seria a distribuição no livro impresso. Anteriormente a essas definições, foi estabelecido um sistema de diagramação para os textos nas duas línguas. Isso porque as caixas de texto ocupariam, muitas vezes, o mesmo lugar na página, a fim de proporcionar o resultado predeterminado. Os elementos sobrepostos foram gerenciados com o uso de um *layer* para cada língua/cor, facilitando a diagramação sem criar maiores confusões. Demais informações que não seriam traduzidas, como as letras das músicas, foram aplicadas na cor azul da paleta. Com tal cor esses textos não sofreriam a intervenção visual dos filtros.

12.3.2.1 Tipografia de texto

A parte textual foi toda composta na fonte Interstate Regular 10 pt e entrelinha 18 pt (figura 91). Nos capítulos finais, como discografia e extras, a fonte também foi utilizada em corpo 8 pt. Eram detalhes de menor hierarquia como, por exemplo, as datas de cada álbum na discografia da banda.

Como o texto seria sobreposto e lido com filtros, houve uma preocupação em deixar a mancha gráfica bastante limpa, para não prejudicar a leitura. O entre linha arejado também foi característica determinante para criação das linhas de base. Esse fator teve relação na escolha para outros elementos textuais, que deveriam ter um espaçamento igual ou múltiplo de 18.

Figura 91: Utilização da fonte Interstate – página simples e detalhe

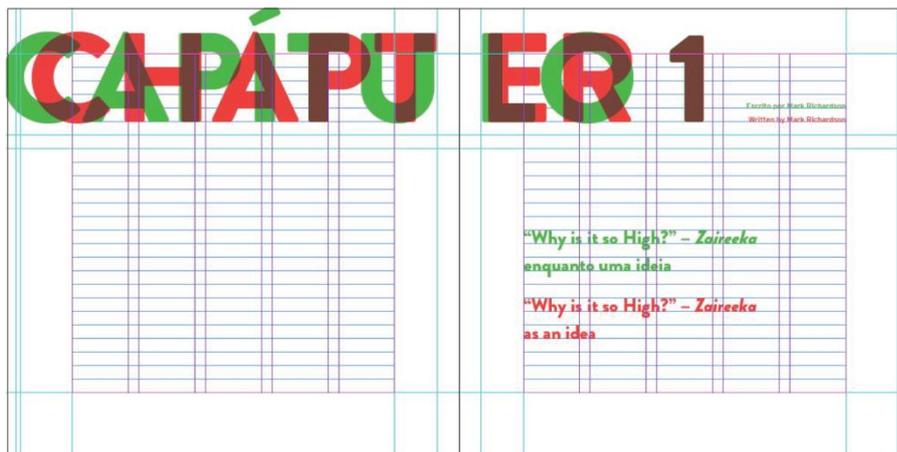


12.3.2.2 Tipografia dos títulos e subtítulos

Para os elementos maiores e que identificavam número e nome de capítulos foi utilizada a fonte Brandon Grotisque Black. Conforme mostram as páginas da figura 92, a identificação do capítulo foi feita em fonte de corpo 196 pt, todo em caixa alta e ocupa apenas uma linha. O espaçamento do meio das letras da palavra “capítulo” e “chapter” foram alterados para manter uma boa legibilidade.

O nome do capítulo foi aplicado logo abaixo, sempre na página ímpar e na mesma fonte, com corpo 25 pt, entrelinha 36 pt, alinhado a esquerda e sem hifenização. A caixa de texto sempre ocupa as primeiras quatro colunas do grid.

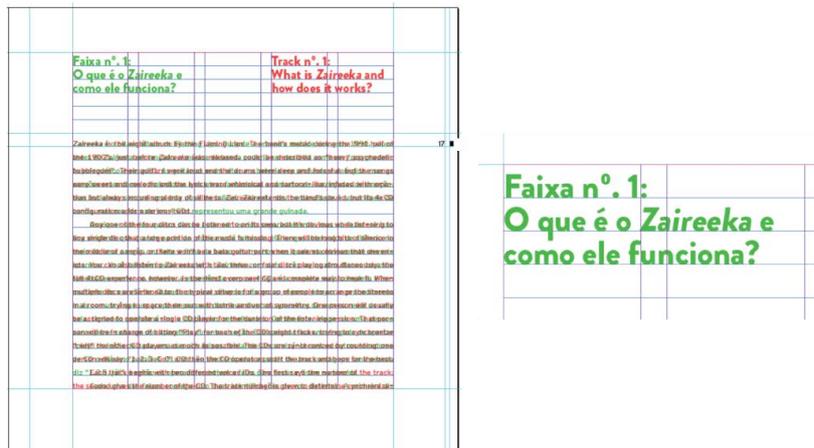
Figura 92: Utilização da fonte Brandon Grotisque – abertura de capítulo



Fonte: Autora

A figura 93 mostra a diagramação da página na abertura de um subcapítulo. Na identificação destes, a fonte foi utilizada em corpo 18 pt, entrelinha 18pt, alinhando a esquerda e sem hifenização.

Figura 93: Utilização da fonte Brandon Grotesque – abertura de subcapítulo



Fonte: Autora

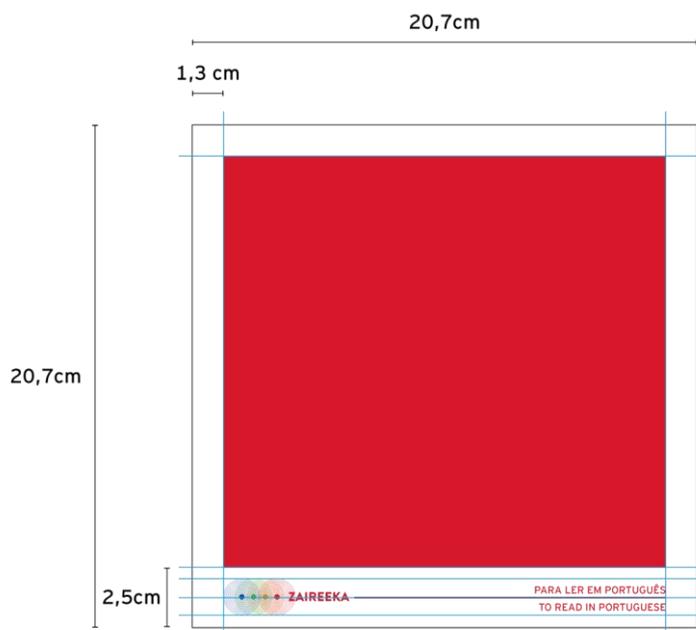
12.3.3 Filtros de cor

Para decodificar a mancha textual, o leitor/usuário deve sobrepor a lâmina vermelha (para ler o texto em português), ou a lâmina verde (para ler em inglês). O verde e o vermelho são cores complementares e foram escolhidas por possuírem alto contraste. Conforme Fraser e Banks (2007, p.32), “vermelho e verde (...) aparecem vibrantes quando os campos de cada um são justapostos”, havendo uma intensificação do efeito visual quando dispostas juntas.

Para os filtros tinha-se uma ideia inicial em utilizar acetato. No entanto, depois de uma procura em diversas gráficas e lojas de artesanato, verificou-se que não havia tal material nas cores verde e vermelho com transparência, apenas em tons metálicos. A saída encontrada foi recorrer a gelatinas utilizadas para iluminação de espetáculos. Foram visitadas diversas lojas do ramo até encontrar tons que neutralizassem bem a cor do texto na hora da sobreposição. Para o projeto, foram adquiridas duas folhas do fabricante Rosco, linha E-Colour nas cores *Flame Red* e *Fern Green*. Com dimensões de 62 x 55 cm, as folhas foram suficientes para os testes e para confecção do protótipo final, com 20,7 x 20,7 cm.

Também foram elaborados dois suportes para os filtros coloridos (figura 94), com o objetivo de que eles fossem mais bem manuseados e armazenados. Como uma espécie de *passepapier*, a criação tomou o cuidado de que a “janela” encaixasse exatamente com mancha gráfica do livro. Além disso, o lado inferior do suporte tem uma função informativa, indicando ao leitor qual língua tal filtro revela. Esse lado também é um pouco maior para ser mais fácil de manusear.

Figura 94: Diagramação do suporte dos filtros



Fonte: Autora

Para o nome da obra foi escolhida a fonte Brandon Grotesque Black em corpo 15 pt. Para as informações adicionais, a Interstate Regular 12 pt. Os suportes foram produzidos em papel couché fosco 300 gr/m² e acabamento de prolan fosco só na parte da frente. A figura 95 mostra os modelos finais e a sobreposição em duas amostras de textos.

Figura 95: Filtros para leitura



Fonte: Autora

12.3.4 Capa, contracapa e lombada

Normalmente a capa de um livro é um dos primeiros elementos com o qual o leitor tem contato. Além de atraí-lo, ela comunica imediatamente algo sobre o conteúdo da obra. Como o livro impresso deste projeto não é uma parte que estaria disponível tão imediatamente ao leitor/usuário, a concepção do seu layout teve como prioridade manter a unidade e o conceito de todos os elementos do sistema.

Assumindo características minimalistas e a cor predominantemente branca, a capa contém apenas o nome da obra *Zaireeka* e os números dos CDs (figura 96). Tais números foram aplicados com um efeito de cores sobrepostas, fazendo referência conceitual às camadas de som, às lâminas e à sobreposição dos filtros para leitura. A lombada à *inglesa* é composta pelos mesmos elementos e com mesmas características. Para o verso foi definido utilizar, novamente, apenas o recurso dos círculos coloridos.

Figura 96: Capa, contracapa e lombada do livro



Fonte: Autora

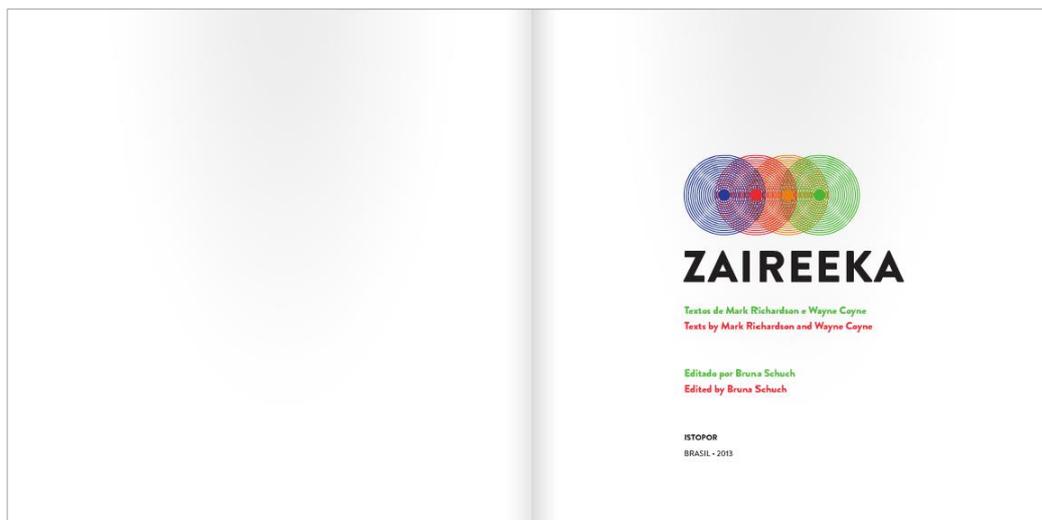
Diferentemente da grande maioria dos livros convencionais, a capa e a contracapa do livro impresso não contêm informações mais detalhadas, como o nome dos autores e a editora. Isso se dá pelo fato que a efetiva capa da obra será o *case* externo. Colocar a informação em todos os elementos seria redundante, além de poluir o layout.

12.3.5 Layout das páginas

Tendo como base o grid, as margens, a tipografia e os demais elementos explicados anteriormente, deu-se início a diagramação das páginas do miolo do livro. Por serem 96 páginas e muitas delas possuírem funcionalidade e aspecto semelhante, será apresentado nessa sessão o resultado final apenas de algumas páginas duplas²³. As páginas representadas nas figuras abaixo são consideradas as que melhor caracterizam cada parte do livro.

A página de rosto (figura 97) apresenta o nome da obra, os autores, a editora, o ano e o local de publicação. Os elementos circulares se fazem presentes mais uma vez, com a intenção de identificar o projeto.

Figura 97: Layout – página de rosto

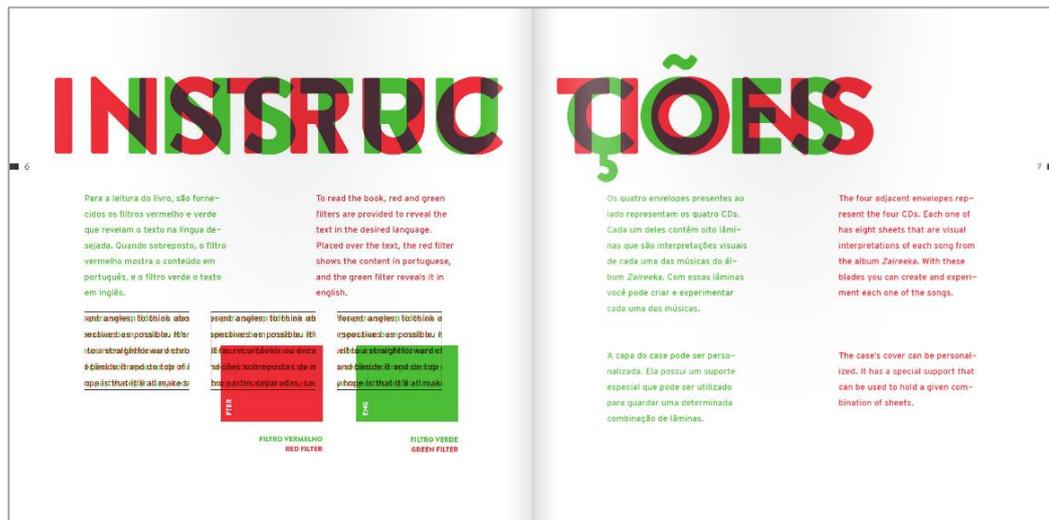


Fonte: Autora

Neste momento inicial do livro a informação em inglês e português ainda não é sobreposta. Isso porque logo após a folha de rosto vem uma seção de instruções (figura 98). Com o objetivo de informar o leitor/usuário, a dupla foi intencionalmente posicionada bem no começo do livro. Essa parte inicial auxilia o leitor em como melhor desfrutar da totalidade da obra que terá em mãos, e não apenas do livro impresso. São textos curtos e simples, além de um pequeno esquema explicativo para utilização dos filtros.

²³ O layout de todas as páginas do miolo podem ser conferidas no CD do Apêndice 3.

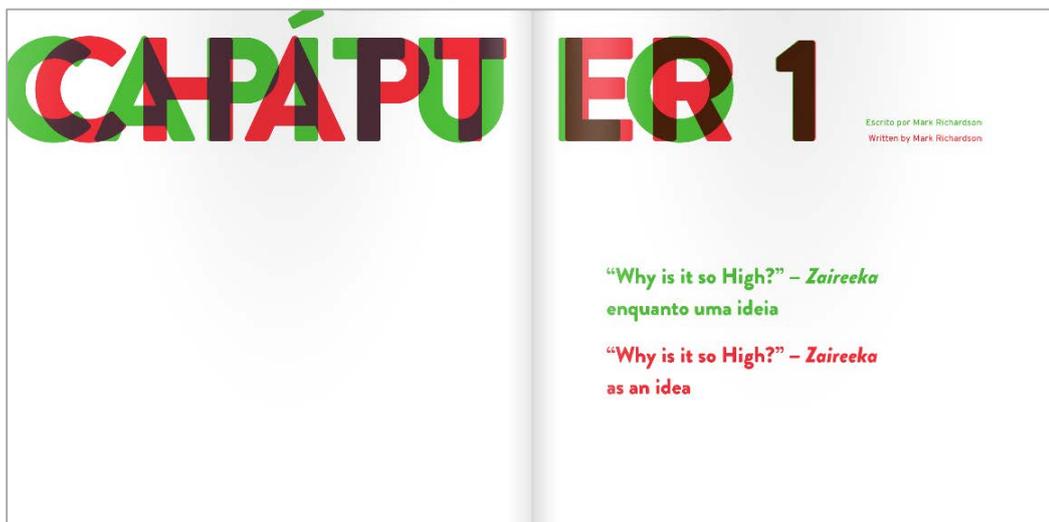
Figura 98: Layout – instruções



Fonte: Autora

As páginas duplas de abertura de capítulo (figura 99) estabelecem uma quebra no ritmo da leitura e promove uma divisão bem definida entre as partes do livro. Esse elemento textual é o único que ultrapassa sangra a página, detalhe perceptível nos detalhes na borda lateral e superior esquerda.

Figura 99: Layout – abertura de capítulo



Fonte: Autora

Os subcapítulos sempre têm início na página ímpar (figura 100). A numeração da página, que esta alinhada a caixa de texto, também só se faz presente na página em que está o conteúdo (página da direita).

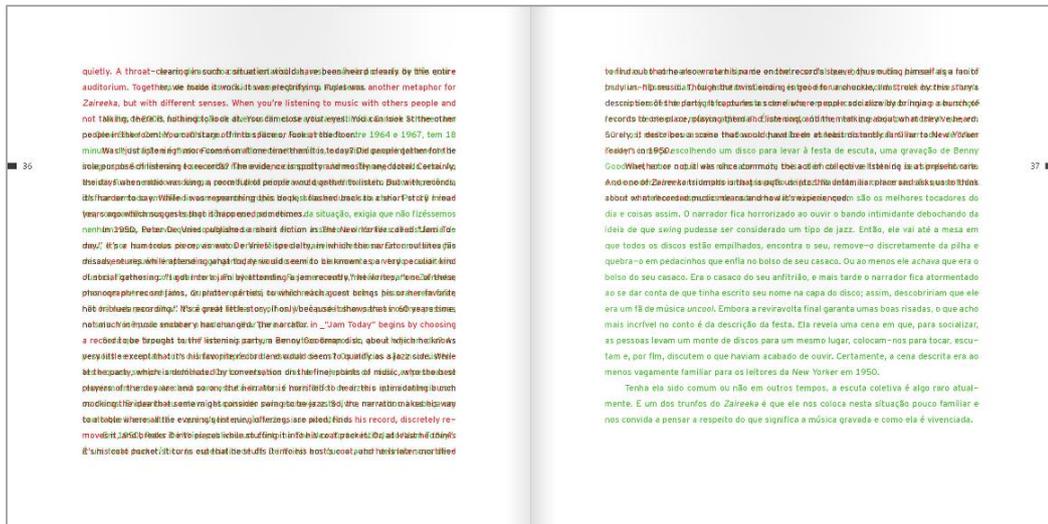
Figura 100: Layout – abertura de subcapítulo



Fonte: Autora

Em praticamente todas as páginas o texto em português tem maior extensão do que em inglês. Em algumas delas essa diferença era bastante visível, como mostra a figura 101 abaixo. No entanto, tal fator não ocasionou maiores problemas na execução do projeto.

Figura 101: Layout – diferença das caixas de texto

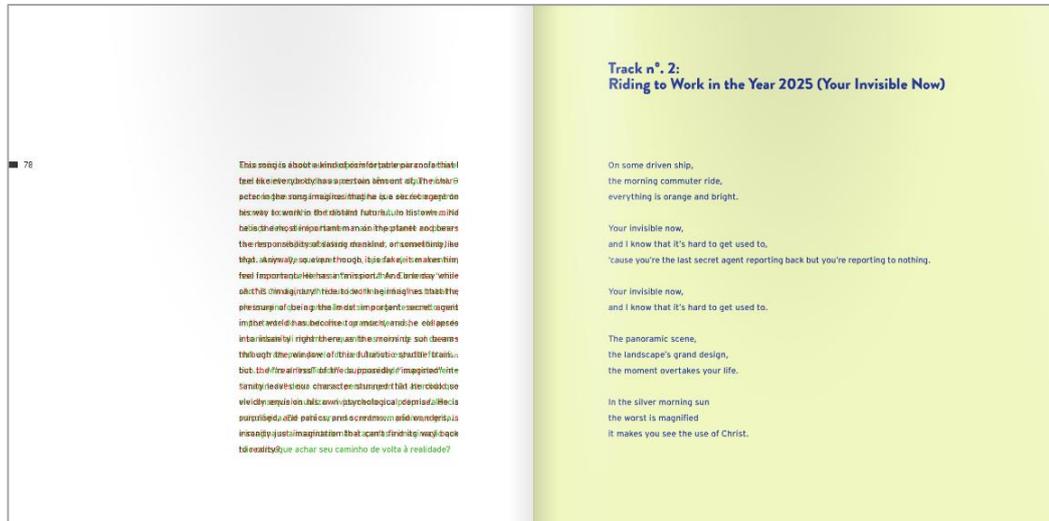


Fonte: Autora

As páginas do capítulo 3, que é composto pelos comentários do compositor e pelas letras das músicas, receberam uma diagramação ligeiramente diferente das demais (figura 102). A página que leva a letra da música está caracterizada com uma cor chapada de fundo, com a intenção de separar bem o que é letra e o que é comentário. Além disso, a caixa de

texto da letra da música é apresentada na cor azul da paleta, que não sofre nenhuma alteração na sobreposição de nenhum dos dois filtros de cor.

Figura 102: Layout – letra de música



Fonte: Autora

A discografia da banda é um conteúdo complementar (figura 103). É a única sessão do livro onde aparecem imagens, que ilustram a capa de cada um dos álbuns da carreira da banda.

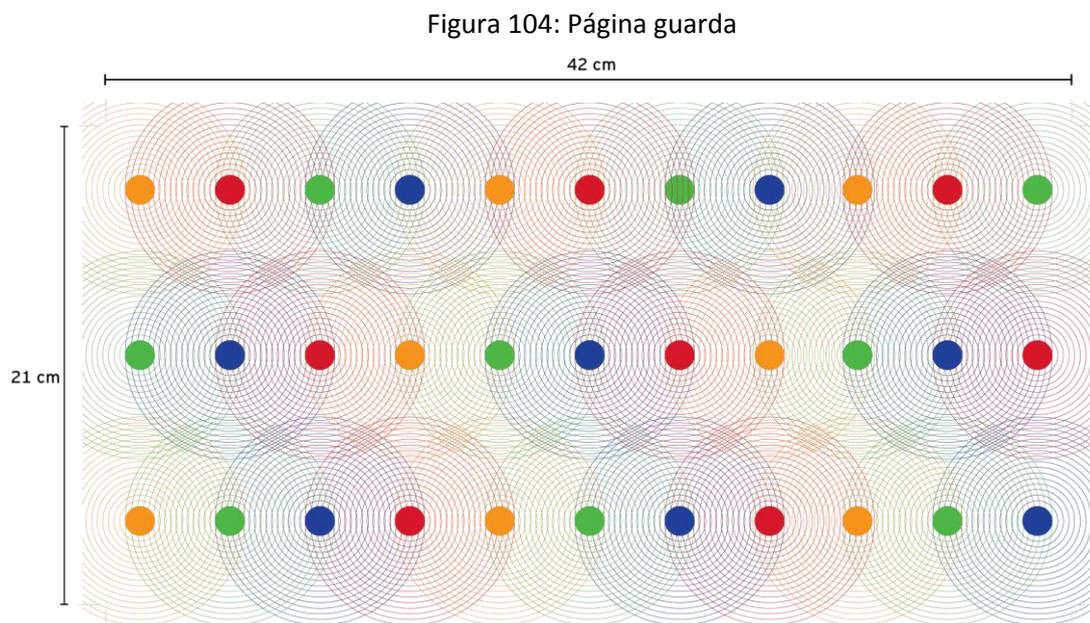
Figura 103: Layout – discografia



Fonte: Autora

12.3.6 Páginas guarda

As páginas guarda são aplicadas na parte inicial e final dos livros com a finalidade de fixar o bloco do miolo à capa dura (HASLAM, 2010). Alguns exemplares apresentam páginas brancas, outros páginas ilustradas, mas normalmente todas elas possuem uma gramatura elevada para aguentar na sustentação. Para este projeto optou-se por utilizar páginas guarda que estivessem dentro da identidade do álbum *Zaireeka* e, assim, da linha do projeto gráfico. Por isso, foram criados padrões geométricos com os elementos circulares e as cores definidas na paleta (figura 104).



Fonte: Autora

Na produção, foi utilizado o papel *offset*, impressão frente e verso e gramatura 240gr/m². O tamanho ficou em 42 x 21 cm e uma sangra de 1 cm.

12.3.7 Espelho e imposição

O espelho do projeto é um diagrama esquemático com todas as páginas do livro e indica os conteúdos que serão dispostos em cada uma delas (HASLAM, 2010). É um recurso que ajuda a organizar as partes e visualizar a paginação completa da obra.

Alguns capítulos e subcapítulos do livro, como o conteúdo de Richardson, já estavam previamente divididos, mas não se tinha ideia quantas páginas cada um ocuparia. Com a

elaboração do espelho (figura 105) foi possível ter uma visualização geral da obra, incluindo os elementos adicionais ao miolo, que foi diagramado à parte.

Figura 105: Espelho do livro

	1 CAPA	PÁG. GUARDA	PÁG. GUARDA	VERSO PÁG. GUARDA	5	6	7 ANTEROSTO	8	PÁG. DE-ROSTO
10	11 SUMÁRIO	12 INSTRUÇÕES	13 INSTRUÇÕES	14	15 INTRODUÇÃO	16 17 CAPÍTULO 1		18	19 AJUSTANDO
AJUSTANDO	AJUSTANDO	22	23 FAIXA #1	24 FAIXA #1	25 FAIXA #2	26 FAIXA #2	27 FAIXA #2	28	29 FAIXA #3
30 FAIXA #3	31 FAIXA #4	32 FAIXA #4	33 FAIXA #5	34 FAIXA #5	35 FAIXA #5	36 FAIXA #5	37 FAIXA #6	38	39 FAIXA #7
40 FAIXA #7	41 FAIXA #7	42 FAIXA #7	43 FAIXA #7	44	45 FAIXA #8	46 FAIXA #8	47	48 49 CAPÍTULO 2	
50	51 AJUSTANDO	52 AJUSTANDO	53 FAIXA #1	54 FAIXA #1	55 FAIXA #1	56 FAIXA #1	57 FAIXA #2	58 FAIXA #2	59 FAIXA #3
60 FAIXA #3	61 FAIXA #4	62 FAIXA #4	63 FAIXA #5	64 FAIXA #5	65 FAIXA #5	66	67 FAIXA #6	68	69 FAIXA #7
70	71 FAIXA #8	72 FAIXA #8	73 FAIXA #8	74 FAIXA #8	75 FAIXA #8	76 FAIXA #8	77 FAIXA #8	78 FAIXA #8	79 FAIXA #8
80 81 CAPÍTULO 3		82 COMENTÁRIO Nº. 1	83 MÚSICA Nº. 1	84 COMENTÁRIO Nº. 2	85 MÚSICA Nº. 2	86 COMENTÁRIO Nº. 3	87 MÚSICA Nº. 3	88 COMENTÁRIO Nº. 4	89 MÚSICA Nº. 4
90 COMENTÁRIO Nº. 5	91 MÚSICA Nº. 5	92 COMENTÁRIO Nº. 6	93 MÚSICA Nº. 6	94 COMENTÁRIO Nº. 7	95 MÚSICA Nº. 7	96 COMENTÁRIO Nº. 8	97 MÚSICA Nº. 8	98 99 DISCOGRAFIA	
100	101 EXTRAS	102 COLOFÃO	103	104	105 VERSO PÁG. GUARDA	106 PÁG. GUARDA	107 PÁG. GUARDA	108 CONTRACAPA	

Fonte: Autora

Após criar o diagrama do espelho do livro, ficou mais fácil de estabelecer o esquema de imposição das páginas. É importante salientar que a imposição e o espelho são recursos com funções diferentes. Enquanto o espelho considera todos os elementos do livro, a

imposição tem em vista apenas as páginas do miolo. Ela visa a organização da montagem dos cadernos para o posterior processo de impressão. Haslam (2010) define que o caderno é uma seção de folhas impressas com várias páginas de cada lado. Os cadernos devem ser pensados de tal modo que quando dobrado as páginas devem ficar na ordem consecutiva.

Considerando apenas o miolo, sem capas e páginas guarda, o total foi de 96 páginas. Sendo divisível por 4 (e, dessa forma, por 8 e por 16), podem ser confeccionados cadernos do tipo *in-folio*, *in-quarto* e *in-octavo* (essas características foram explicadas anteriormente na seção 5.2.1). Foi estabelecido, então, que o sistema utilizado para o presente projeto seria o *in-octavo*, onde os cadernos são constituídos de 8 folhas e 16 páginas (quadro 10). Dessa forma, o resultado final do miolo ficou em 6 cadernos de 16 páginas cada um.

Quadro 9: Sequência de cadernos por página

Número do caderno	<i>In-octavo</i> (16 páginas)
01	1-16
02	17-32
03	33-48
04	49-64
05	65-80
06	81-96

Fonte: ARAÚJO(2008). Adaptado pela autora.

Villas Boas (2010) descreve, ainda, que a imposição muitas vezes é uma etapa feita diretamente na gráfica, na montagem do fotolito para impressão. Quando a chapa é gravada digitalmente (processos CTP), a imposição ainda é feita automaticamente através de um *software*.

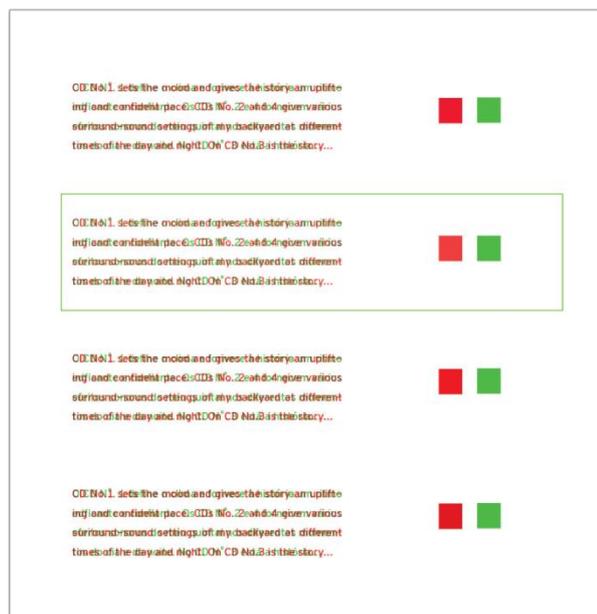
12.3.8 Material e impressão

Desde o início da diagramação, tinha-se em mente que as cores verde e vermelho impressas deveriam ser totalmente neutralizadas no momento em que o filtro fosse sobreposto. Esse fator era indispensável para garantir a leitura da mancha de texto, que a “olho nu” não é legível. Após efetuar alguns testes com impressora caseira e papel A4 offset

90gr/m², concluiu-se que a administração das cores deveria ser feita diretamente junto à gráfica que realizaria a impressão final. Isso porque haveria uma considerável variação no resultado de uma mesma composição de cores CMYK produzidas por uma ou outra máquina e em outro tipo de papel.

Para verificar essa consistência da cor, foi necessário ir até a gráfica e gerar diversas provas simultaneamente aos ajustes das cores CMYK do arquivo, conforme a página de prova exemplificada da figura 106. Na solução encontrada (em destaque na figura), o verde se manteve na composição original (70% de ciano, 0% de magenta, 100% de amarelo e 0% de preto) e o vermelho teve uma ligeira variação das cores estipuladas pelo projeto, resultando em uma composição de 0% de ciano, 90% de magenta, 80% de amarelo e 0% de preto.

Figura 106: Página de prova de cor

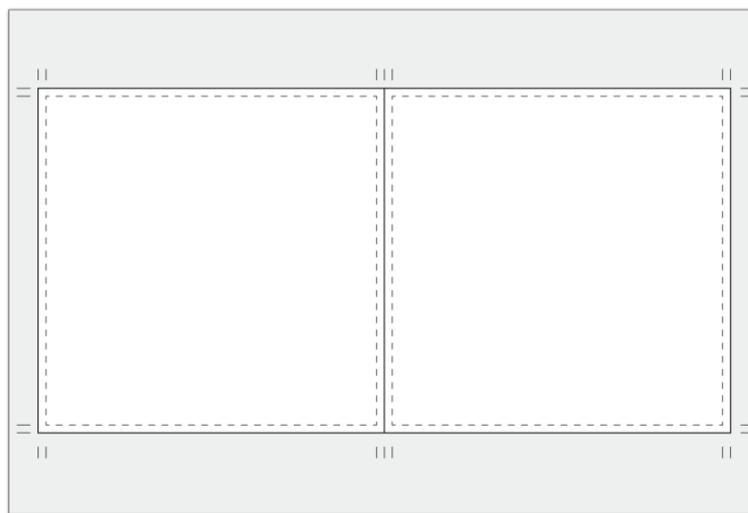


Fonte: Autora

Após encontrar as cores ideais, o arquivo foi fechado em PDF e impresso no mesmo dia. Isso porque, de acordo com um aconselhamento da gráfica, as cores poderiam sofrer variação caso fossem impressas no dia seguinte. A etapa de impressão do livro demonstrou mais uma vez a importância vital da testagem e do contato direto com o fornecedor para obter os resultados desejados.

Como suporte, foi escolhido o papel couché fosco. Ele foi selecionado para execução do projeto por conseguir representar uma boa qualidade das cores impressas. Além disso, é um papel facilmente encontrado no mercado, aliando baixo custo e alta qualidade. A gramatura utilizada foi 170gr/m² e impressão frente e verso. O formato sugerido pela gráfica foi o couché de 32,9 x 48,3 cm, também conhecido como super A3 ou A3+. Como o tamanho final da página do livro (com sangra) teria 22 x 22 cm, foi possível imprimir duas páginas por folha (figura 107).

Figura 107: Aproveitamento de papel na impressão



Fonte: Autora

Bem como a produção das lâminas, é necessário frisar que a definição do processo e do material para uma posterior produção do livro impresso estará diretamente relacionada à tiragem pretendida. A impressão digital, que foi utilizada para confecção do protótipo, seria inadequada para a produção de grandes tiragens. Por outro lado, a impressão *offset*, por exemplo, seria inviável para o protótipo, mas indicada para produção do livro em maiores escalas.

12.3.9 Encadernação

Para encadernação do livro impresso foi prevista o tipo de encadernação de capa dura, costurada e com lombada quadrada. Essa decisão foi tomada de acordo com as possibilidades oferecidas pelo atelier Cartonaria, que trabalha com encadernação artesanal.

Esse mesmo fornecedor executou tanto essa parte do projeto como também fez a confecção do *case* externo, que será visto no capítulo seguinte.

Nessa etapa, mais uma vez foi crucial o contato com o fornecedor. Como o início da fabricação do *case* externo dependida do tamanho de todos os elementos internos, a prioridade foi finalizar o layout do miolo do livro para ser entregue ao atelier. Foram combinadas datas intermediárias de entregas para cada parte, assegurando o prazo final de entrega do conjunto (quadro 11).

Quadro 10: Etapas e prazos

Etapa	Responsabilidade	Data
Contato com a Cartonaria e organização do projeto	Ambos	12/06
Finalizar layout do miolo	Bruna	Até 25/06/2013
Impressão do miolo	Bruna	26/06/2013
Entrega do miolo na Cartonaria	Bruna	28/06/2013
Enviar altura dos envelopes na Cartonaria	Bruna	Até 03/07/2013
Tamanho final do <i>case</i> para confecção do acrílico	Cartonaria	05/07/2013
Entrega do livro encadernado e do <i>case</i> externo	Cartonaria	09/07/2013
Entrega do modelo final à banca	Bruna	12/07/2013

Fonte: Autora

12.4 CASE EXTERNO

Como já foi citado anteriormente, o *case* externo foi produzido artesanalmente pela Cartonaria. Num primeiro contato, foram definidas as principais especificações. O *case* seria uma pasta do tipo envelope duplo com fechamento de abas fixadas por imãs.

Quando fechado, suas dimensões ficaram em 22,5 x 23 x 5 cm. Quando aberto, ele adquire a largura de 60 cm, enquanto sua profundidade fica entre 2 cm (lado esquerdo) e 3 cm (lado direito). A diferença entre esses volumes se equilibra com a posterior anexação do suporte acrílico na capa. A dimensão de 21 x 21 cm estipulada no início do projeto sofreu um pequeno aumento devido a espessura dos materiais que compõem o *case*.

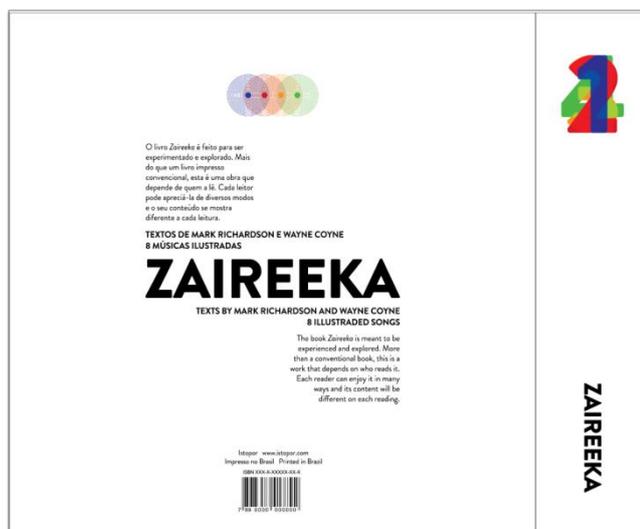
Para o revestimento interno foi utilizado o papel Color Plus e para o externo o Percalux na cor branca, sem textura. A sua diagramação segue a linha visual do restante do projeto, com mesmas fontes e recursos. Foram aplicadas informações sobre o conteúdo na face de cada nicho (figura 108), na lombada e no verso do *case* (figura 109). A frente se manteve branca para posteriormente receber o suporte em acrílico transparente.

Figura 108: Capa dos nichos do *case*



Fonte: Autora

Figura 109: Verso e lombada do *case*



Fonte: Autora

Para a produção do acrílico, foram solicitados pelo menos dez orçamentos. Apenas um fornecedor respondeu dentro do prazo viável. Sendo assim, as dimensões de altura e

largura do suporte são as mesmas do *case* (22,5 x 23 cm). Foi utilizado o acrílico cristal de 0,2 cm de espessura. A profundidade total da peça ficou em 1 cm. Nessa profundidade considera-se um espaço livre de 0,4 cm, que irá receber a combinação de lâminas que o leitor/usuário desejar guardar como capa.

Para o *lettering* que identifica a obra *Zaireeka*, foi produzido um adesivo de recorte eletrônico com largura de 15,5 cm e na cor branca. A fonte utilizada foi a Brandon Grotesque Black. Para não correr o risco das bordas do *lettering* se descolarem no manuseio do objeto, o adesivo foi aplicado pela parte interna do suporte de acrílico.

A figura 110 abaixo mostra o *case* aberto: do lado esquerdo está o nicho onde são guardados os envelopes com as lâminas, e do lado direito o livro impresso.

Figura 110: *Case* externo aberto



Fonte: Autora

As figuras 111 e 112, na página seguinte, apresentam o *case* fechado, já com a aplicação do suporte acrílico transparente e o adesivo branco. A figura 113 mostra um detalhe do *case* com as abas abertas e o seu conteúdo interno.

Figura 111: Case externo fechado – frente



Fonte: Autora

Figura 112: Case externo fechado deitado – verso



Fonte: Autora

Figura 113: Case externo aberto – vista lateral



Fonte: Autora

12.5 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS FINAIS

Tendo em vista a conclusão do presente projeto com a confecção de um modelo final e visando, ainda, uma possível produção posterior, o quadro 12 mostra as especificações técnicas de cada parte. Vale salientar que tais especificações foram utilizadas para produção de um protótipo funcional mais próximo possível do modelo ideal. No entanto, algumas características podem ser alteradas com intenção de proporcionar melhorias ou também serem adaptadas para o caso de uma produção em maior escala.

Quadro 11: Especificações técnicas

Parte	Especificações	
Lâminas	<p>Formato: 21 x 21cm Número de páginas: 32 lâminas Cores: 4x0 Suporte: PVC incolor 0,2mm Encadernação: envelopes em papel couché 230gr/m² e acabamento em verniz prolan</p>	
Livro impresso	Miolo	<p>Formato: 21 x 21cm Número de páginas: 96 páginas Cores: Miolo: 4x4 Suporte: Papel couché fosco 170gr/m² Encadernação: costura com lombada quadrada</p>
	Páginas Guarda	<p>Formato: 42 x 21cm Número de páginas: 2 Cores: 4x4 Suporte: Papel offset 240gr/m²</p>
	Capa	<p>Formato: 22 x 22cm Cores: 4 x 0 Suporte: Papelão pardo 2mm, Percalux branco Impressão digital e acabamento em laminação fosca</p>
	Filtros de cor	<p>Formato: 20,7 x 20,7cm Número de páginas: 4 Cores: 4x0 Suporte: Papel couché fosco 300gr/m² e acabamento em verniz prolan Filtros: Flame Red e Fern Green da Rosco</p>
Case externo	<p>Pasta envelope com duas abas e fechamento com imãs Formato aberto: 60 x 23 x 3 cm. Formato fechado: 22,5 x 23 x 5 cm Lado esquerdo: bolso para lâminas. Lado direito: bolso para livro Revestimento externo: Percalux branco Revestimento interno: Color plus Suporte de acrílico cristal 0,2mm. Adesivo branco com recorte eletrônico.</p>	

Fonte: Autora

13. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do período em que se desenvolveu o Trabalho de Conclusão de Curso foi possível perceber a importância em estruturar um projeto prático de design a partir de uma base teórica fundamentada e abrangente. Essa base foi de extrema importância em diversos momentos durante o projeto, e não cessou na primeira etapa (TCC I). O processo de descoberta e constante procura por autores e títulos é um aprendizado que, sem dúvida, será levado para toda a vida profissional.

Também é relevante citar a importância do controle e do cumprimento de um cronograma de projeto. Estabelecer etapas tangíveis, verificar os períodos e as datas importantes são medidas determinantes para fluidez do trabalho, sem ocasionar grandes acúmulos. Além disso, foi possível perceber que gerenciar a produção com diversos fornecedores só é possível quando se está sempre atento ao cronograma.

Em se tratando de um projeto que se propunha experimentar as possibilidades editoriais, pode-se dizer que os diversos testes executados com diferentes materiais, provas e protótipos foram cruciais para chegar a um resultado satisfatório. No entanto, é necessário mencionar a enorme dificuldade que se teve em encontrar fornecedores que dispusessem de técnicas ou materiais diferenciados. Ou ainda que estivessem dispostos a produzir somente um exemplar com material ou característica peculiar. Esse fator foi um grande limitador que precisou ser superado pelo projeto. Ainda que se cogitasse procurar fornecedores em outras cidades ou países, foi constatado que protótipo final não ficaria pronto a tempo, visto que muitas etapas dependiam de diversos testes até a aprovação e produção. Apesar disso, pode-se notar a importância em se munir de bons contatos de fornecimento e estreitar a relação entre a criação do designer e a produção.

Ao final do projeto pode-se perceber que os objetivos estabelecidos há um ano foram alcançados. Há, inclusive, a ideia de dar continuidade no projeto do livro *Zaireeka*; buscando parceiros, expandindo e consolidando ainda mais o seu conteúdo.

De maneira geral, a execução desse Trabalho de Conclusão de Curso fez perceber que é possível (ou até mesmo necessário) abrir o horizonte da criação para novas possibilidades. Além de assumir riscos, se deve acreditar em novas experiências e resultados. Brian Eno (apud SAGMEISTER, 2001) diz que não se deve pensar em obras de arte como objetos, mas como estopins para experiências. Ainda que não se trate de um

trabalho de arte, essa ideia condiz perfeitamente tanto com o presente projeto, quanto para as criações futuras. O designer tem em mãos ferramentas não apenas para solucionar problemas de projeto, mas também para transformar experiências aparentemente simples em momentos únicos.

13.1 SUGESTÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Como o modelo final não ficou pronto em tempo hábil para realização do teste de validação, fica a sugestão de um novo encontro informal com o grupo que participou da audição. O objetivo desse encontro seria coletar um *feedback* do projeto final, a fim de obter melhorias.

Além disso, sugere-se a continuação do projeto a partir da complementação do conteúdo. Isso poderia ser efetuado com a tradução e a adaptação integral da obra de Mark Richardson.

REFERÊNCIAS

5D Institute. [S.l., 2013?]. **Mark Z. Danielewski**. Disponível em: <<http://5d institute.org/people/mark-z-danielewski>>. Acesso em: 08 out. 2012.

ADOBE. **Configuração do gerenciamento de cores**. Disponível em: <http://help.adobe.com/pt_BR/photoshopelements/using/WS287f927bd30d4b1fffab87f12e28a86132-7ff1.html#WS287f927bd30d4b1fffab87f12e28a86132-7ff0>. Acesso em: 07 mar. 2013.

AGUIAR, Gonzalo. **Um caso: a poesia concreta**. [2005]. Disponível em: <<http://tropicalia.com.br/leituras-complementares/um-caso-a-poesia-concreta>>. Acesso em: 13 dez. 2012. Site Tropicália.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Formato**. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009a.

_____. **Fundamentos de design criativo**. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009b.

_____. **Impressão e acabamento**. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009c.

_____. **Layout**. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009d.

_____. **The layout book**. Lausanne: AVA Publishing, 2007.

ANKENY, Jason. **The Flaming Lips**: Zaireeka. Disponível em <<http://www.allmusic.com/album/zaireeka-mw0000027784>>. Acesso em: 20 dez. 2012. Site All Music

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Princípios da técnica de editoração. 2ª. edição. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2008.

ARCHER, 1964 apud RUIZ, Guillermo González. **Estudio de diseño**. Buenos Aires: Emecé, 1994.

BANN, David. **Novo manual de produção gráfica**. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2010.

BIBLIOTECA da Unisinos. **Guia para elaboração de trabalhos acadêmicos** (artigo de periódico, dissertação, projeto, relatório técnico e/ou científico, trabalho de conclusão de curso e tese). São Leopoldo, 2012. Disponível em: <www.unisinos.br/biblioteca/images/stories/downloads/guia-biblioteca-2012-v2.pdf>. Acesso em: 11 set. 2012.

BJÖRK. **Discography: Biophilia**. [2011]. Disponível em: Disponível em: <<http://bjork.com/#/past/discography/biophilia>>. Acesso em: 18 dez 2012.

BLACKWELL, Lewis; CARSON, David. **The end of print: The Grafik Design of David Carson**. 2ª. edição. Londres: Laurence King Publishers, 2000.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Tradução André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

BURGOYNE, Patrick. **Designer food**. [30 set. 2010]. Disponível em: <<http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2010/september/ikea-baking-book>>. Acesso em: 02 out. 2012. Blog Creative Review

BRITISH LIBRARY. **Diamond Sutra**. Disponível em: <<http://www.bl.uk/onlinegallery/sacredtexts/diamondsutra.html>>. Acesso em: 11 nov. 2012.

CALVILLO, Leo. **Untitled 02**: From Google Earth. [26 fev. 2008]. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/glosep/2293395259/>>. Acesso em: 17 nov. 2012.

CAMPOS, Augusto. et al. **Teoria da poesia concreta**: textos críticos e manifestos 1950 - 1960. Cotia: Ateliê Editorial, 2006.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARROLL, Sean. **Perceiving randomness**. [6 abr. 2009]. Disponível em: <<http://blogs.discovermagazine.com/cosmicvariance/2009/04/06/perceiving-randomness/>>. Acesso em: 17 nov. 2012. Blog: Discover Magazine.

CARSON, David. **David Carson design**. Disponível em: <<http://www.davidcarsondesign.com/>>. Acesso em: 07 mar. 2013.

CATTANI, Airton. **O livro de designer como campo de experimentação em design gráfico-visual**. In: VI Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2011, Lisboa. An Agenda for Design. Lisboa: CIAUD - Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design, 2011.

CAVALLO, Guglielmo; CHARTIER, Roger (org.). **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática, 1998.

CHARTIER, Roger. **Entrevista com Roger Chartier**. [29 set. 2008]. Entrevistador: Ivan Jablonka. Disponível em: <http://www.letras.ufscar.br/linguasagem/edicao03/entrevista_chartier.php>. Acesso em: 22 set. 2012. Entrevista concedida ao site La Vie des Idées.

_____. **Roger Chartier**: “Os livros resistirão às tecnologias digitais”. [ago. 2007]. Entrevistador: Cristina Zahar. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/fundamentos/roger-chartier-livros-resistirao-tecnologias-digitais-610077.shtml>>. Acesso em: 12 out. 2012. Entrevista publicada na revista Nova Escola.

_____. **A aventura do livro do leitor ao navegador:** conversações com Jean Lebrun. Tradução Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP/ Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

COLLARO, Antonio Celso. **Produção gráfica:** arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

_____. **Projeto gráfico:** teoria e prática da diagramação. 4ª. edição. São Paulo: Summus, 2000.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha.** Tradução Fernando Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

COSAC NAIFY. **Coleção Particular.** Disponível em: <<http://editora.cosacnaify.com.br/SubHomeSecao/16/Cole%C3%A7%C3%A3o-particular.aspx>> Acesso em: 20 dez. 2012.

DANIELEWSKI, Mark Z. **House of leaves.** 2ª. edição. Nova Iorque: Pantheon Books, 2000.

DAUER, Stella. **Os preços dos eBooks no Brasil.** [18 abr. 2012] Disponível em: <<http://revolucaoebook.com.br/preco-ebooks-brasil/>> Acesso em: 09 dez. 2012. Site Revolução eBook.

DUARTE, Fábio. **Do átomo ao bit:** cultura em transformação. São Paulo: Annablume, 2003.

EKAN, Shann. **Wreck more journal.** [30 abr. 2010]. Disponível em: <<http://illusionesk.blogspot.com.br/2010/04/this-is-my-book.html>>. Acesso em: 12 out. 2012. Blog Illusion Esk.

ENTLER, Ronaldo. **A tensão crítica entre a imagem e a palavra.** [06 dez. 2010]. Disponível em: <<http://iconica.com.br/blog/?p=1353>>. Acesso em: 18 dez. 2012. Blog Icônica.

ESQUIRE. **Lauching the Esquire zine.** [24 fev. 2010]. Disponível em: <<http://www.esquire.co.uk/2010/02/launching-the-esquire-zine/>> Acesso em: 07 mar. 2013. Site Esquire UK Magazine.

FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I: Embalagem, navegação, estrutura e especificação.** Entrevistas e introdução por Caroline Roberts. Tradução Andréa Mariz. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

FOER, Jonathan Safran. **Tree of codes.** Londres: Visual Editions, 2010.

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de produção gráfica para quem não é produtor gráfico.** Rio de Janeiro: Rubio, 2003.

FLAMING LIPS, The. **Zaireeka.** Nova Iorque: Warner Bros, 1997. 4 CD's (45 min.)

_____. **Zaireeka.** [out. 1997]. Disponível em: <<http://flaminglips.com/history/discography/zaireeka/>>. Acesso em: 20 dez. 2012. Site da banda The Flaming Lips.

FONTS.COM. **All best sellers.** Disponível em: <<http://www.fonts.com/browse/all-best-sellers>>. Acesso em: 23 nov. 2012.

FONT BUREAU. **Interstate.** Disponível em: <<http://www.fontbureau.com/fonts/Interstate/>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

FRANCHI, Francesco; GIBERTI, Alessandro. **IL Magazine n.º 15.** [08 dez 2009]. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/ffranchi>>. Acesso em: 24 nov. 2012.

FRASCARA, Jorge. **Diseño y comunicación visual.** Buenos Aires: Infinito, 1988.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O guia completo da cor.** Tradução Renata Bottini. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa.** Tradução Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

GÓGOL, Nikolai. **Avenida Niévski.** Tradução Rubens Figueiredo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

GRACE, Tommy. **Faccum.** [2009]. Disponível em: <<http://www.tommygrace.co.uk/>>. Acesso em: 07 mar. 2013.

HANINGTON, Bruce; MARTIN, Bella. **Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions.** Beverly: Rockport Publishers, 2012.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros.** 2ª. edição. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

HDV FONTS. **Brandon Grotesque.** Disponível em: <[http://www.hvdfonts.com/#6-Brandon Grotesque](http://www.hvdfonts.com/#6-Brandon-Grotesque)>. Acesso em 20 jun. 2013.

HENDEL, Richard. **O design do livro.** 2ª. edição. Cotia: Ateliê Editorial, 2006.

HURLEY, Andrew. **The Aleph.** [27 jul. 2004]. Disponível em: <<http://www.languageartsinc.com/archives/219>>. Acesso em: 22 dez. 2012. Site Language Arts.

_____. **The book of sand and Shakespeare's memory.** [5 set. 2001]. Disponível em: <<http://www.languageartsinc.com/archives/210>>. Acesso em: 22 dez. 2012.

IDEO. **Method cards for IDEO.** Disponível em <<http://www.ideo.com/work/method-cards/>>. Acesso em: 12 abr. 2013. Site IDEO.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Pesquisa retratos da leitura no Brasil**. 3ª. Edição. [29 mar. 2012]. Disponível em: <<http://www.prolivro.org.br/ipl/publier4.0/texto.asp?id =2834>>. Acesso em: 09 dez. 2012.

INTERMEDIO. **“Correspondencia(s)”**: en Octubre en Intermedio DVD. [01 ago. 2011]. Disponível em: <<http://intermediodvd.wordpress.com/2011/08/01/correspondencias-en-octubre-en-intermedio-dvd/>>. Acesso em: 14 dez. 2012. Blog: Intermedio

KEMP, Sandra. **Future face: Image, Identity, Innovation: The Human Face and How We See It**. Londres: Profile Books, 2004.

KRUEGER, Richard; CASEY, Mary Anne. **Focus groups: a practical guide for applied research**. 4ª. edição. Califórnia: SAGE Publications, 2008.

LARSEN, Reif. **O Mundo explicado por T.S. Spivet**. Tradução Adriana Lisboa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010.

LEITE, João Souza; TABORDA, Felipe. **A herança do olhar: o design de Aloísio Magalhães**. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2003.

LINS, Guto. **Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. 2ª. edição. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

LIU, Jonathan H. **Let’s see you do that with an eBook!** [13 jun. 2011]. Disponível em: <<http://www.wired.com/geekdad/2011/06/lets-see-you-do-that-with-an-ebook/>>. Acesso em: 08 out. 2012. Matéria postada no site Wired.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LYONS, Martyn. **A palavra impressa: história da leitura no século XIX**. Tradução Cyana Leahy. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Culturix, 2007.

MEIRA, Silvio. **O principal inimigo do livro...** [18 jun. 2012] Disponível em: <<http://terramagazine.terra.com.br/silviomeira/blog/2012/07/18/o-principal-inimigo-do-livro/>> Acesso em: 06 dez. 2012. Site: Terra Magazine.

MOMA. **Roth time:** A Dieter Roth retrospective. [2004?]. Disponível em: <<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2004/dieterroth>> Acesso em: 18 dez. 2012

MORAIS, Fabio. **Foew&ombwhnw, Dick Higgins, 1969.** [17 jul. 2012]. Disponível em: <<http://bacanasbooks.blogspot.com.br/2012/07/foew-dick-higgins-1969.html>>. Acesso em: 16 dez. 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** Tradução José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Design e comunicação visual.** Tradução Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia: uma apresentação.** 4ª. edição. Teresópolis: 2AB, 2006.

NB STUDIO. **The Merchant Handbook** [2001]. Disponível em: <<http://www.nbstudio.co.uk/projects/the-merchant-handbook>>. Acesso em: 22 nov. 2012

NYC Wanderer. **Gutenberg Bible.** [28 mai. 2009] Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/10183029@N00/3631902258>>. Acesso em: 16 nov. 2012.

PAIM, Augusto. Inovações no velho suporte. **Revista da Cultura**, São Paulo, n.43, fev. 2011. Disponível em: <http://www.revistadacultura.com.br:8090/revista/rc43/inc_comum/revista_cultura_site_43.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2012.

PAM & JEMMY. **Scam* Share/d Heritage**. [2011]. Disponível em: <<http://www.pametjenny.be/index#>>. Acesso em 24 nov. 2012.

PANIZZA, Janaina. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Dissertação (mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, USP: São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27148/tde-04082006-120606/pt-br.php>>. Acesso em: 12 set. 2012.

PIETRO, Francisca. **The antibook**. [2002]. Disponível em: <<http://www.blankproject.co.uk/artwork/antibook>>. Acesso em: 27 nov. 2012.

POLYESTER. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 7 nov. 2012. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Polyester_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Polyester_(film))>. Acesso em: 13 dez. 2012.

RAMOS, Elaine. **Avenida Niévski**. [9 ago. 2012] Entrevistador: Samir Machado de Machado. Disponível em: <<http://sobrecapas.blogspot.com.br/2012/08/avenida-nievski.html>>. Acesso em: 16 dez. 2012. Entrevista concedida ao blog Sobrecapas.

REYES, Paulo Belo. **As mídias analógicas e as mídias digitais na construção da dimensão pública no cotidiano da cidade**. Revista Verso e Reverso, São Leopoldo, ano 26, n. 63, 2012/03. Disponível em: <http://www.unisinos.br/_diversos/revistas/versoereverso/index.php?e=2&s=9&a=1>. Acesso em: 11 dez. 2012

RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico**. 10ª. edição. Brasília: LGE Editora, 2007.

RICHARDSON, Mark. **Zaireeka**. Nova Iorque: Continuum, 2010.

RUIZ, Guillermo González. **Estudio de diseño: Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad**. Buenos Aires: Emecé, 1994. Disponível em:

<<http://pt.scribd.com/doc/36561120/Gonzalez-Ruiz-Guillermo-Estudio-de-Diseno>>. Acesso em: 08 out. 2012.

SAGMEISTER, Stefan. **Made you look**. Londres: Booth-Clibborn, 2001.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTANA, Ana Lucia. **O Aleph**. [3 dez. 2009]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/livros/o-aleph/>> Acesso em: 22 dez. 2012. Site InfoEscola.

SATUÉ, Enric. **Aldo Manuzio**. Editor, tipógrafo, livreiro. O design do livro do passado, do presente e, talvez, do futuro. Tradução Cláudio Giordano. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

SILVEIRA, Paulo. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. 2ª edição. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SMITH, Keri. **Wreck this journal**. Londres: Penguin Group Inc., 2007.

STOEFFEL, Kat. **David Carson's Ray Gun days revisited**. [13 jan. 2011]. Disponível em: <<http://observer.com/2011/01/david-carsons-ray-gun-days-revisited/#slide7>>. Acesso em 14 dez. 2012. Site The New York Obersever.

STUDIO 8 DESIGN. **Zembla Magazine n.º 5** [2004]. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/studio8design/sets/72157627741443260/>>. Acesso em: 22 nov. 2012.

_____. **Wonders of the universe**. Disponível em: <<http://www.studio8design.co.uk/project/books/wonders-of-the-universe/>>. Acesso em: 24 nov. 2012.

THONIK. **The Best of Wim T. Schippers.** [1997]. Disponível em: <<http://www.thonik.nl/previewer.php?idnr=801,802,803,804>>. Acesso em: 17 dez. 2012.

TRACUZZI, Emilia. **I libri illeggibili.** [2010-2011?]. Disponível em: <<http://emiliatracuzzidesignallievo.blogspot.com.br/p/e-un-libro-di-comunicazione.html>>. Acesso em: 20 dez. 2012.

TROPICALIA. [2007?]. Disponível em: <<http://tropicalia.com.br/ruidos-pulsativos/geleia-geral/poesia-concreta>>. Acesso em: 13 dez. 2012.

TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro:** ensaios sobre tipografia e estética do livro. Tradução José Laurênio de Melo. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers.** 3ª. edição. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

VISUAL EDITIONS. **Tree of codes.** [15 nov. 2010]. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/visualeditions/sets/72157625174605165/>>. Acesso em: 15 dez. 2012.

WARE. Chris. **The New Yorker cover.** [27 nov. 2006]. Disponível em: <http://www.acmenoveltyarchive.org/item.php?item_no=556>. Acesso em: 24 nov. 2012.

XAVIER, Ismail (org.) **A experiência do cinema:** antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrasil, 1983.

APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO APLICADO NA AUDIÇÃO (FRENTE)

B) ...CUSTA MAIS CARO DO QUE VOCÊ NORMALMENTE ESTÁ DISPOSTO A PAGAR

7 SOBRE O ÁLBUM

Por que você acha que o álbum foi dividido em 4 CDs?

O que achou da ideia de fazer um álbum em 4 CDs?

- achei legal e acrescenta na audição da obra
- achei legal mas não acrescenta na audição da obra
- achei legal mas não entendi porque foi feito 4 CDs, poderia ser somente 1
- não achei legal o conceito mas gostei da música
- não achei legal o conceito nem a música
- achei desnecessário ser em 4 CDs

Você acha que a divisão do álbum em 4 CDs alterou sua percepção da obra? De que forma?

6 SOBRE O PROJETO

Você conhece a banda The Flaming Lips?

Você está familiarizado com o trabalho da banda?

Conhece o álbum Zaireeka?

QUESTIONÁRIO PARA DESENVOLVIMENTO DE PROJETO FINAL DE GRADUAÇÃO EM DESIGN VISUAL - UFRGS

1 SOBRE VOCÊ

Idade:

Sexo:

- F
- M

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Ensino Superior incompleto
- Pós graduação/Mestrado
- Doutorando/Pós doutorado

Formação acadêmica:

Profissão:

Renda mensal média*:

*Intervalos de acordo com o salário mínimo

- até R\$ 700
- entre R\$ 700 e R\$1400
- entre R\$1400 e R\$2700
- entre R\$2700 e R\$3400
- entre R\$3400 e R\$4800
- entre R\$4800 e R\$6100
- mais de R\$ 6100

APÊNDICE 2 – QUESTIONÁRIO APLICADO NA AUDIÇÃO (VERSO)

2 SOBRE LIVROS

Quantos livros comprou no último ano?

- nenhum 1 a 3
 4 a 6 6 a 10
 mais de 10

Se você assinalou nenhum, por quê?

Como costuma adquiri-los?

- compra na internet
 compra em loja física
 compra usado em feiras, mercados, briqueques, sebos, etc.
 trocas
 outros - qual?

Enumerar como 1, 2 e 3 os PRINCIPAIS motivos para compra (1 como primeiro, 2 como segundo, etc.)

- autor
 assunto
 indicação de amigos
 exemplar diferente do convencional
 popularidade da obra entre mais vendidos
 obra consagrada e/ou clássica
 outros - qual?

3 SOBRE CD'S

Quantos CD's comprou no último ano?

- nenhum 1 a 3
 4 a 6 6 a 10
 mais de 10

Se você assinalou nenhum, por quê?

Como costuma adquiri-los?

- compra na internet
 compra em loja física
 compra usado em feiras, mercados, briqueques, sebos, etc.
 trocas
 outros - qual?

Enumerar como 1, 2 e 3 os PRINCIPAIS motivos para compra (1 como primeiro, 2 como segundo, etc.)

- banda/artista
 assunto
 indicação de amigos
 exemplar diferente do convencional
 popularidade da obra entre mais vendidos
 obra consagrada e/ou clássica
 outros - qual?

4 SOBRE DISCO DE VINIL

Quantos vinis comprou no último ano?

- nenhum 1 a 3
 4 a 6 6 a 10
 mais de 10

Se você assinalou nenhum, por quê?

Como costuma adquiri-los?

- compra na internet
 compra em loja física
 compra usado em feiras, mercados, briqueques, sebos, etc.
 trocas
 outros - qual?

Enumerar como 1, 2 e 3 os PRINCIPAIS motivos para compra (1 como primeiro, 2 como segundo, etc.)

- banda/artista
 assunto
 indicação de amigos
 exemplar diferente do convencional
 popularidade da obra entre mais vendidos
 obra consagrada e/ou clássica
 outros - qual?

5 COSTUME DE COMPRA

Pensando em itens como esses (livros, CD's, vinis) quanto está disposto a pagar por:

UM EXEMPLAR QUE:

A) SEJA NOVIDADE E/OU INCOMUM?

- não tenho interesse
 até R\$ 50
 entre R\$ 50 e R\$ 100
 entre R\$ 100 e R\$ 150
 entre R\$ 150 e R\$ 200
 mais que R\$ 200

B) PROPORCIONE UMA EXPERIÊNCIA DIFERENTE DO CONVENCIONAL?

- não tenho interesse
 até R\$ 50
 entre R\$ 50 e R\$ 100
 entre R\$ 100 e R\$ 150
 entre R\$ 150 e R\$ 200
 mais que R\$ 200

O QUE LEVA VOCÊ A ADQUIRIR

UM ITEM QUE:

A) ...NÃO ESTÁ NOS PLANOS

APÊNDICE 3 – LAYOUT DAS PÁGINAS DO MIOLO

APÊNDICE 4 – VIABILIDADE E CUSTO GERAL DO PROJETO

Parte	Especificações	Valores (R\$)
Testes e provas	Transparências para retroprojektor – 1ª. compra	6,40
	Transparências para retroprojektor – 2ª. compra	34,80
	Teste de filtro - Acetato	1,85
	Teste de filtro - Vernizes	8,30
	Teste de filtro - Solvente	5,55
	Prova das lâminas - Tekne	12,00
	Prova das lâminas - Ellera	164,00
Total		232,90

Parte	Especificações	Valores (R\$)
Modelo Final	Tradução	460,00
	Lâminas Tekne	288,00
	Encadernação + case externo	380,00
	Filtro verde e vermelho	38,00
	Impressão: miolo + envelopes + moldura	295,80
	Acrílico	180,00
	Adesivo de recorte	12,00
Total		1.653,80