



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

MARIANE BAGILE ARÊAS

O MONSTRO DO TEMPO E O DIA EM QUE ELE ME ABDUZIU:

Projeto gráfico de livro infanto-juvenil

Orientadora: Raquel Ponte

CIP - Catalogação na Publicação

BB145m Bagile Arêas, Mariane
O monstro do tempo e o dia em que ele me
abduziu. / Mariane Bagile Arêas. -- Rio de
Janeiro, 2021.
81 f.

Orientadora: Raquel Ferreira da Ponte.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2021.

1. Projeto Editorial. 2. Livro Ilustrado. 3.
Tempo. 4. Mitologia. 5. Tecnologia. I. Ferreira da
Ponte, Raquel, orient. II. Título.

MARIANE BAGILE ARÊAS

**O monstro do tempo e o dia em que ele me abduziu:
Projeto gráfico de livro infanto-juvenil**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 22 de novembro de 2021.



Raquel Ferreira da Ponte (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Julie de Araújo Pires
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Ary Pimenta de Moraes Filho
BAF/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

SUMÁRIO

1. Introdução.....	08
1.1 Problema.....	09
1.2 Justificativa.....	12
1.3 Objetivo.....	14
1.3.1 Objetivo geral.....	14
1.3.2 Objetivo específico.....	14
1.4 Metodologia.....	15
2. Referencial Teórico.....	16
2.1 O que é Tempo?.....	16
2.1.1 Como surgiram os mitos e qual sua importância?.....	16
2.1.2 As percepções humanas a respeito do tempo	18
2.1.3 Chronos, Kairós e Aión.....	21
2.1.4 Teoria do presente ilusório	22
3. O livro.....	23
3.1 Livro infantojuvenil	24
3.2 Importância da Ilustração	26
4. Análises.....	27
4.1 Análise do público alvo.....	27
4.1.1 Livros mais consumidos pelo público	30
4.2 Análises dos similares.....	32
4.3 Análise estrutural.....	35
5. Projeto.....	39
5.1 Geração e escolha de soluções.....	39
5.2 Produção da Narrativa.....	41
5.1.1 Arquétipos e Jornada do herói.....	41
5.1.2 Enredo do Livro.....	43
5.3 Criação das Ilustrações.....	44
5.3.1 Referências de livro.....	44
5.3.2 Estilo visual.....	47
5.4 Personagens.....	48
5.4.1 Alex.....	48
5.4.2 Monstro do Tempo.....	51
5.4.3 Guardiões do Tempo.....	54
5.4.4 Outros Personagens	56
5.5 Ambientes.....	56
6. Projeto Gráfico.....	59
6.1 Tipografia.....	59

6.2 Configurações Gráficas.....	62
6.3 Diagramação	65
6.4 Espelho.....	66
6.5 Capa.....	66
6.6 Mockups.....	68
7. Financiamento Coletivo.....	69
7.1 Recompensas.....	69
8. Conclusão.....	78
9. Referências.....	80

Agradecimentos:

Agradeço à minha família e a todo mundo que de alguma forma esteve neste projeto, por todo apoio, carinho, cuidado e suporte. Eu definitivamente não teria conseguido sem a ajuda de vocês.

Agradeço a minha mãe Maria que sempre me incentivou e apoiou, mesmo que as minhas escolhas fossem diferentes das expectativas da família. Obrigada por sempre estar junto comigo e por dar todo apoio em meus estudos mesmo com diversas dificuldades.

Agradeço ao meu pai Luiz, que sempre fez o possível para que eu e meus irmãos seguíssemos nossos estudos, dando todo apoio e suporte para que tivéssemos as melhores oportunidades possíveis.

Obrigada aos meus irmãos, Eduardo e Viviane, por todo cuidado e carinho que, mesmo em um momento difícil de pandemia, foram minha base e estrutura. Um agradecimento especial para a minha irmã Viviane, pois foi graças a uma conversa que tivemos, surgiu toda curiosidade para pesquisar sobre o assunto abordado nesse projeto.

Agradeço a minha querida sobrinha Valentina, por me lembrar da leveza e de como é enxergar o mundo pelos olhos de uma criança. Obrigada por sempre ser tão doce, carinhosa e, além disso, mesmo tão nova, por ter me ajudado em diversos pontos deste projeto.

Um agradecimento mais que especial para Thais Póvoa que, além de ter escrito a história de "O Monstro do Tempo" junto comigo, sempre esteve presente e me dando todo apoio. Era com quem trocava ideias sobre o projeto 24hrs por dia. Como eu digo sempre, é a minha dupla da vida, não importa o que seja, está sempre junto comigo. Obrigada por ter acreditado em mim, ter embarcado nessa loucura junto comigo e por ser meu porto seguro em meio a tantas dificuldades durante momentos tão complicados.

Agradeço a Thamyres Póvoa por sempre gentilmente me ajudar a pensar nas poses e expressões da personagem principal deste Projeto.

Agradeço imensamente à minha orientadora Raquel Ponte, que me apoiou, ajudou e direcionou meu projeto para que ele ficasse da melhor forma possível. Além disso, desde o início sempre acreditou no projeto, mesmo quando parecia uma ideia bem confusa, esteve sempre me incentivando e tranquilizando. Obrigada por toda paciência, carinho e aprendizado.

Obrigada a Julia Marconi que foi a melhor amiga e conselheira que eu poderia ter não só durante este projeto, mas desde 2010 quando nos conhecemos no Colégio Pedro II e continuou sendo minha melhor amiga durante a faculdade também. Agradeço por todas as dicas e por sempre me lembrar de enxergar o lado bom das coisas.

Resumo:

O trabalho tem como proposta o desenvolvimento de um projeto editorial de livro ilustrado que aborda a temática “tempo” diante do uso excessivo de aparelhos tecnológicos por crianças. Como embasamento teórico, foram realizadas pesquisas sobre o que é tempo em diferentes áreas do conhecimento como a mitologia, filosofia e física.

O objetivo do projeto é introduzir esse tema um tanto complexo ao público infantojuvenil de forma simples, leve e lúdica, além de estimular a leitura. Para isso, foram desenvolvidas ilustrações que criassem um vínculo afetivo com o leitor e uma narrativa simples proporcionando uma leitura agradável.

Palavras-chave: tempo, tecnologia, projeto editorial, livro ilustrado, mitologia

1. INTRODUÇÃO

Desde pequena, uma questão que sempre me deixou curiosa era "O que é o tempo?". Por que algumas aulas, principalmente a de matemática, demoravam mais tempo para passar enquanto a de desenho passavam "voando"? Por que, apesar de o relógio ser uma ferramenta de orientação universal do tempo, o tempo de cada pessoa é diferente? A única coisa que, até então eu tinha certeza, era que quanto mais eu crescia mais rápido o tempo parecia passar e mais responsabilidades eu tinha.

À medida que cresci, e ainda cercada dessas perguntas, sempre me interessei em ouvir o que filósofos e físicos falavam sobre esse tema na expectativa de tentar entender a explicação para isso tudo. Atualmente contamos com diversas invenções e tecnologias que deveriam facilitar ainda mais a nossa vida, porém estamos cada vez mais sem tempo e reduzindo as nossas relações afetivas. Ou seja, estamos cada vez mais "conectados" e ao mesmo tempo isolados, sem conseguir tempo para entender até mesmo quem somos. Desde que o mundo é mundo ele sempre foi um lugar complicado, e cada vez mais estamos apelando demais para nossa individualidade e esquecendo de olhar para fora.

No dia 11 de março do ano de 2020, a Organização Mundial da Saúde declarou pandemia no Brasil devido ao rápido avanço de contágio causado pela Covid 19, popularmente conhecido como coronavírus. No decorrer dos meses seguintes, tudo o que parecia ser tão normal passou a ser sinônimo de contaminação. O isolamento social fez com que muitos, inclusive eu, percebêssemos que estávamos em uma espécie de "piloto automático".

A necessidade de fazer o isolamento social e a preocupação de isso tudo acabar, fez com que muitas pessoas desenvolvessem problemas de saúde mental, principalmente ansiedade segundo pesquisa realizada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) (AGENCIA BRASIL, 2020)¹. Essa sensação de "perda de liberdade" fez com que a palavra "tempo" ganhasse destaque no nosso dia a dia. Seja pela sensação de que ele está passando de forma mais lenta, as vezes mais rápida e a ilusão de que estamos vivendo dias iguais.

¹ AGENCIA BRASIL. **Pesquisa revela aumento da ansiedade entre brasileiros na pandemia.** 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2020-10/pesquisa-revela-aumento-da-ansiedade-entre-brasileiros-na-pandemia>>. Acesso em: 15 abr. 2021.

Toda essa reflexão me levou a essa pesquisa que tem como objetivo criar um livro ilustrado apresentando reflexões sobre o que é o tempo e as diferentes formas que a gente o vê durante a vida. Pretendo abordar a temática de uma forma bem lúdica e leve que atinja crianças em uma faixa etária de tantas mudanças, mas também os adultos na tentativa de propor uma pausa para refletir sobre as particularidades desse indivíduo e sua existência.

“... Alice suspirou enfasiada. – Acho que você deveria ter mais *Quando* o que fazer – comentou – ao invés de gastar o tempo com adivinhas sem respostas.

-Se você conhecesse o Tempo tão bem quanto eu conheço – Disse o Chapeleiro – não falaria em gastá-lo como se ele fosse uma coisa. Ele é alguém.

- Não sei que você quer dizer – Respondeu Alice.

Claro que não sabe! – disse o Chapeleiro, inclinando a cabeça para trás com desdém. - Diria mesmo que você já falou mais com o Tempo!

- Talvez não – replicou Alice cautelosamente – mas sei que tenho que marcar o tempo quando estudo música.

- Ah, olhe aí o motivo! – disse o Chapeleiro. – O Tempo não suporta ser marcado como se fosse gado. Mas, se você fizesse com ele boas pazes, ele faria qualquer coisa que você quisesse com o relógio.” (Alice no País das Maravilhas. Carroll, 1980, p.88)

1.1 Problema

Um estudo realizado em 2020 pela Kaspersky², uma empresa tecnológica russa especializada na produção de softwares de segurança para a Internet, em parceria com a CORPA – empresa de consultoria de pesquisa – analisou o uso de smartphones por crianças e adolescentes em seis países da América Latina: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, México e Peru. Concluiu-se que o acesso à tecnologia tem se tornado presente na vida de crianças cada vez mais cedo. E isso vem causando alguns impactos no desenvolvimento físico e psicológico das crianças.

Essa informação é confirmada pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP)³, que afirma que o uso em excesso de tecnologia por crianças e adolescentes pode causar problemas

²TUDO CELULAR. **Estudo revela a quantidade de crianças com menos de 10 anos que já possuem um celular.** 2020. Disponível em: <<https://www.tudocelular.com/seguranca/noticias/n158183/estudo-criancas-uso-celulares.html>>. Acesso em: 30 maio 2021

³ HOSPITAL PRESIDENTE. **Tecnologia em excesso pode afetar saúde de crianças e adolescentes.** 2018. Disponível em: <<https://www.hospitalpresidente.com.br/2018/01/12/excesso-tecnologia-afeta-saude/#:~:text=A%20tecnologia%20e%20o%20sono%20de%20crian%C3%A7as&text=A%20priva%C3%A7%C3%A3o%20de%20sono%20pode.hora%20de%20uso%20de%20tablet>>. Acesso em: 30 abr. 2021.

cognitivos, comportamentais, físicos e mentais. Entre eles estão: dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas, dificuldades escolares, aumento da ansiedade, cyberbullying, transtornos de sono e alimentação, sedentarismo e problemas visuais.

A falta de estímulo por parte da família, da escola e a precariedade de acesso a bibliotecas são fatores que, somados a esse acesso excessivo a aparelhos tecnológicos, contribuem para que o hábito da leitura não seja construído. De acordo com Juliano Azevedo (2020).

A questão da falta da leitura está relacionada à falta do hábito e de incentivo. Ler não é só a experiência do papel, a leitura também pode ser feita em e-books, sites, pois ler é buscar conhecimento e informações. O livro é uma experiência e a internet é outra experiência. As redes sociais, jogos e canais no YouTube, a depender do tipo de conteúdo, podem ser um incentivo à busca pelo conhecimento. A atual e as próximas gerações já nascem em contato com a tecnologia, então é possível conciliar a internet e seus recursos e ferramentas com a leitura. (Azevedo, 2020)⁴

Uma pesquisa feita pela PublishNews, com base nos dados do Instituto Pró-livro - “Retratos da Leitura no Brasil”, aponta que de 2015 a 2019 o Brasil perdeu cerca de 4,5 milhões de leitores. Dentre os principais motivos, está a disputa de tempo por redes sociais e serviços de streaming. A única faixa etária que apresentou crescimento foi a de 5 a 10 anos.

Apesar da queda de cerca de 4,6 milhões de leitores no país, a pesquisa revelou o aumento de crianças entre cinco e 10 anos que se declaram leitoras e dizem gostar de ler. Essa foi a única faixa etária que registrou aumento. Entre as possíveis explicações estão o maior investimento das famílias na mediação da leitura com os filhos quando soma-se mãe e pai, e a expressiva influência de professores no despertar do interesse pela leitura e na indicação de um livro para a faixa etária de cinco a 17 anos.⁵

Podemos destacar duas iniciativas que estão contribuindo para a construção do hábito de leitura em crianças e adolescentes no nosso país. A primeira delas é uma iniciativa da Bienal Internacional do Livro do Rio de Janeiro, que em 2020 iniciou o projeto Bienal nas escolas, levando autores para as escolas públicas. Outro projeto muito interessante e que curiosamente partiu das irmãs Helena e Eduarda, de 11 anos, e Elisa de 5, chamado “Pretinhas Leitoras”

⁴ DIARIO DE PERNAMBUCO. Pesquisa nacional revela queda no percentual de leitores adultos. 2020. Disponível em: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2020/10/pesquisa-nacional-revela-queda-no-percentual-de-leitores-adultos.html> >. Acesso em: 21 set. 2021.

⁵ LUNETAS. **Mais leitores mirins, menos leitores brasileiros**. 2020. Disponível em: <https://lunetas.com.br/leitura-no-brasil-mais-leitores-mirins-menos-leitores-brasileiros/> >. Acesso em: 30 abr. 2021.

Pretinhas Leitoras foi iniciado em 2018 no Morro da Providência, no Rio de Janeiro, e compartilha com outras crianças e jovens leituras, conversas e debates sobre a literatura negra. Através da internet, supervisionadas pela sua mãe, Elen Ferreira, elas potencializam o acesso à leitura e discussões sobre obras literárias, formando um clube de livros, onde reúnem também autores e contadores de histórias. Além disso, acreditam que a internet é uma ferramenta poderosa para democratizar narrativas ignoradas no cenário literário brasileiro e uma forma de driblar a alta nos preços dos livros, uma vez que ebooks estão diminuindo de preço.⁶

Em relação às classes sociais, quando se olha para o número absoluto de pessoas que há em cada estrato, leitores das classes C, D e E consomem mais livros que as classes A e B. O que reforça a ideia de que os livros não são produtos da elite apesar de os preços de uma maneira geral estarem cada vez mais altos e ainda ser um fator considerável na decisão de compra.⁷

Com base nesse cenário, podemos concluir que apesar de o número de pequenos leitores estar crescendo no Brasil, em outra via temos um crescente aumento do uso precoce e excessivo de aparelhos tecnológicos. Excesso esse que, por sua vez, geram não só problemas físicos como comportamentais. A tecnologia não é uma “vilã” e, de forma moderada, se possível conciliando com ferramentas literárias, pode contribuir para a construção do hábito da leitura. Sendo assim, o livro impresso ainda é um importante recurso para auxiliar nessa construção do desenvolvimento infantil.

O projeto aqui apresentado baseia-se na seguinte questão: como projetar um livro infantojuvenil que desperte o interesse em crianças pré-adolescentes diante de tantas tecnologias, para um assunto subjetivo como o tempo? E, além disso, como ensiná-las a compreender suas particularidades e a respeitar o seu próprio tempo?

⁶AGÊNCIA BRASIL. Estímulo às crianças pode ajudar o Brasil a criar novos leitores. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-01/estimulo-criancas-pode-ajudar-o-brasil-criar-novos-leitores>>. Acesso em: 15 maio 2021.

⁷ LUNETAS. Mais leitores mirins, menos leitores brasileiros. 2020. Disponível em: <<https://lunetas.com.br/leitura-no-brasil-mais-leitores-mirins-menos-leitores-brasileiros/#:~:text=Realizada%20entre%20outubro%20de%202019,56%25%20durante%20a%20s%C3%A9rie%20hist%C3%B3rica>>. Acesso em: 15 maio 2021.

1.2 Justificativa

A literatura infantil é necessária na vida de uma criança, pois contribui para o desenvolvimento de toda a parte lúdica, criativa e psicológica da criança além de ajudá-la a entender situações do dia a dia a partir das ligações que faz entre seu mundo imaginário e a realidade. Quando a criança lê um livro de histórias ou vê as figuras ela tende a se sentir parte daquele mundo e daquela história.

De acordo com Coelho (1994), crianças na fase dos 7 anos aos 10 anos, “gostam das histórias da faixa etária anterior, pois ainda algumas não possuem bom nível de leitura, havendo grande interesse nos contos de encantamento [...]”. O contato da criança com a fantasia e o “maravilhoso” ajudam pouco a pouco a resolver os seus conflitos interiores, presentes nessa fase da vida de transição da infância para a adolescência. A autora ainda completa que as crianças dessa faixa etária “[...] ficam embevecidas com príncipes, princesas, castelos e palácios. Já sabem que a história acontece no mundo do faz de conta e começam a manifestar senso crítico e se expressar com certa lógica” (COELHO, 1994, p.18).

Uma técnica que sempre foi utilizada como atrativo em um livro é a ilustração. Para adultos é mais comumente encontrada nas capas dos livros, enquanto nos livros infantis tem uma predominância maior na capa e no miolo. A ilustração, além de prender a atenção das crianças, funciona como uma ótima ferramenta para auxiliar na compreensão do texto verbal e para inserir a criança na atmosfera da história contada.

Para Revorêdo e Peixoto Filho (2011 p. 6), “através das ilustrações, é desenvolvida a capacidade de transmitir qualquer conhecimento, sentimentos, ações e razões”. As imagens na literatura infantil têm um papel muito importante. É o que mostram Palo e Oliveira (1998 p. 16):

É a conexão, por contiguidade e subordinativa, texto ilustração que permite maior eficácia do processo comunicativo, garantido que as informações nucleares da narrativa, graças ao estímulo da imagem, criem hábitos associativos tais que sejam inscritos diretamente no pensamento da criança com o mínimo de esforço e com menor dispêndio de energia possível.

Para esse projeto, foi escolhida a faixa etária de 9 a 12 anos, porque é nessa idade que as crianças tendem a ser mais críticas e refletem sobre o conteúdo do livro. Nelly Novaes Coelho (2000) descreveu os estágios psicológicos que a criança vivencia, relacionando estes estágios

com a leitura. Ela coloca que, a partir dos 10 anos, temos um leitor fluente e, dos 12 anos, um leitor crítico. Mesmo fazendo essas subdivisões, a autora esclarece que a idade cronológica de uma criança nem sempre acompanha seu desenvolvimento intelectual e psicológico. Essas subdivisões são aproximadas e servem como orientação para a escolha de livros de leitura para crianças.

Além disso, é nessa fase que costumam surgir alguns conflitos internos devido às mudanças naturais do desenvolvimento da criança. É uma fase de transformações pessoais que ocorrem no início da adolescência e na trajetória escolar da criança, quando ela tem aquela passagem do ensino fundamental I para o II. Por essa razão, acredito que essa temática sobre aprender a respeitar o seu próprio tempo se encaixa melhor nessa faixa etária.

No mercado editorial a Darkside, por exemplo, segmenta os livros destinados ao público infantil com o selo "caveirinha", mas não tem uma restrição de idade nessa categoria. Por outro lado, a Record possui dois selos: Galerinha (crianças até 9 anos) e o Galera Junior (adolescentes de 10 a 14 anos). Para a definição do público-alvo desse projeto, foi utilizado como parâmetro a Amazon, que segmenta os livros infantis de 0 a 12 anos em 4 categorias: 0 a 2 anos, 3 a 5 anos, 6 a 8 anos e 9 a 12 anos.

Figura 1: Classificação por faixa etária dos livros infantis vendidos na Amazon



Fonte: AMAZON. **Livros Infantis**. Disponível em:

https://www.amazon.com.br/s?bbn=7841278011&rh=n%3A6740748011%2Cn%3A7844001011&dc&qid=1621031407&mid=7841278011&ref=lp_7841278011_nr_n_17. Acesso em: 7 maio 2021.

1.3 Objetivo

Nesta seção, são definidos o objetivo geral e os objetivos específicos do projeto, a fim de descrever os pontos a serem contemplados, de modo a guiar e facilitar sua realização.

1.3.1. Objetivo geral

Desenvolver um projeto editorial e gráfico de um livro infantojuvenil, abordando a temática do que é o tempo. Essa ideia surgiu devido a pandemia de Covid-19 (iniciada em 2019) que acabou mexendo com a rotina e distribuição de tempo na vida das pessoas.

1.3.2. Objetivos específicos

- Levantar o referencial teórico básico relevante à questão do tempo e tempo sensível;
- Realizar uma pesquisa de comportamento infantil de crianças de 9 a 12 anos, descobrir interesses e possíveis problemas

- Conhecer quais danos o excesso de tecnologia está trazendo ao desenvolvimento psicológico, perceptivo e cognitivo do público alvo
- Analisar livros similares, com propostas semelhantes;
- Definir o público-alvo, levantar os requisitos e as restrições;
- Desenvolver narrativa;
- Definir estilo visual
- Desenvolver personagens;
- Criar projeto gráfico;
- Diagramar.

1.4 Metodologia

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste projeto está baseada na proposta de Bruno Munari apresentada em seu livro "Das Coisas Nascem as Coisas" (2008). Por meio do método cartesiano, o autor divide o problema inicial em vários problemas pequenos para encontrar soluções baseadas na criatividade. Além disso, outro motivo para ter escolhido a técnica de Munari foi pelos trabalhos desenvolvidos pelo autor voltados para criação de livros infantis.

Artista e designer, Bruno Munari (1907–1998) nasceu na Itália e contribuiu para diversos trabalhos no campo das artes visuais, literatura, poesia e didática. Munari acreditava que o designer não deveria procurar imediatamente uma ideia geral para resolver um problema, pois esse é o método artístico-romântico de arranjar soluções. Para que um problema seja solucionado de maneira eficaz, é preciso saber projetar. Abaixo temos um exemplo retirado do seu livro "Das Coisas Nascem as Coisas" sobre as etapas de sua metodologia tendo como problema "como projetar um arroz verde".

Figura 2: Metodologia de Munari



Fonte: Metodologia projectual. 2012. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/3891/metodologia-projectual>>. Acesso em: 14 maio. 2021.

2. Referencial Teórico

2.1 O que é Tempo?

2.1.1 Como surgiram os mitos e qual sua importância?

Antes de entender o que é o tempo, precisamos voltar às sociedades antigas, quando não existia nem a ciência e nem a filosofia para explicar os acontecimentos do mundo. O mito foi a primeira manifestação humana com o objetivo de narrar e explicar os fenômenos naturais, dando um sentido e tranquilizando o homem em um mundo perigoso e assustador. Foram e são feitos muitos estudos sobre o mito e suas definições. Aqui vamos nos limitar apenas a algumas.

Estamos muito mais em contato com o mito do que percebemos e ele de certa forma é necessário para retornarmos ao nosso "eu interior". Segundo o mitólogo Joseph Campbell (1990), os mitos do passado nos ajudam a compreender o presente e a nós mesmos. Nós vivemos em constantes conflitos em nossas passagens ao longo da vida, principalmente na fase adulta, que precisamos de ajuda para compreender e enfrentar.

As literaturas grega e latina e a Bíblia costumavam fazer parte da educação de toda a gente. Tendo sido suprimidas, toda uma tradição de informação mitológica do Ocidente se perdeu. Muitas histórias se conservavam, de hábito, na mente das pessoas. Quando a história está em sua mente, você percebe sua relevância para com aquilo que esteja acontecendo em sua vida. Isso dá perspectiva ao que está acontecendo. Com a perda disso, perdemos efetivamente algo, porque não possuímos nada semelhante para pôr no lugar. Esses bocados de informação, provenientes de tempos antigos, que têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e formaram religiões através dos séculos, têm a ver com profundos problemas interiores, com os profundos mistérios, com os profundos limiares da travessia, e se você não souber o que dizem os sinais ao longo do caminho, terá que produzi-los por sua conta. Mas assim que for apanhado pelo assunto, haverá um tal senso de informação, de uma ou de outra dessas tradições, de uma espécie tão profunda, tão rica e vivificadora, que você não quererá abrir mão dele. (CAMPBELL, 1990, p.14)

Apesar de normalmente termos mais contato com a mitologia grega, existem diversas mitologias como a chinesa, egípcia, africana, celta, hindu entre outras⁸ que foram fundamentais para a construção cultural de cada um desses povos. Um dos mitos mais presentes no nosso dia a dia é o “mito do herói”, bastante abordado na cultura de massa como: televisão, cinema, jogos, quadrinhos etc. Um exemplo de mitologia no campo do cinema é nos filmes da Marvel, onde

⁸ BRASIL ESCOLA. Mitologia. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/mitologia> Acesso em 15 abr. 2021

utilizam a mitologia nórdica para desenvolver o personagem Thor (Deus do trovão), que nada mais é que um “herói”.

Campbell encontrou uma simetria em algumas narrativas heróicas, que chamou de mito do herói. O herói nada mais é que um personagem que carrega uma série de valores nobres e justos e é responsável não só pela defesa dos homens como pela transmissão de ensinamentos através de suas narrativas. Apesar de ser comum associar a palavra herói a um "superherói", ele pode ser uma pessoa comum que, por meio de sua jornada, nos ajuda a compreender como viver uma vida humana sob qualquer circunstância. A partir disso, temos também a construção de "arquetipos", mas falaremos disso mais adiante durante a construção do projeto.

Seja qual for a definição do mito, podemos entender que ele é uma verdade intuída, que proporcionou ao homem uma forma de encontrar o seu lugar entre os demais seres da natureza e um sentido. Com o passar dos anos, desenvolveram-se áreas do conhecimento, como a filosofia e a ciência, que estão sempre em busca de explicar as complexidades do mundo.⁹ Porém, nenhuma área de conhecimento exclui a outra, elas andam juntas em intercomplementaridade.¹⁰ Não é à toa que diversos filósofos como, por exemplo, Aristóteles, Jung, Foucault e Deleuze recorrem aos mitos para explicar e estudar a humanidade.

2.1.2 As percepções humanas a respeito do tempo

Como podemos perceber, desde os primórdios o homem busca compreender a realidade onde vive. As primeiras instâncias do existir nas quais se deparou foram o espaço e o tempo. O espaço é mais facilmente observado devido à sua materialidade e ao limite que pode ser percebido quando, por exemplo, olhamos uma paisagem. Já o tempo é ilimitado e não é tão fácil de ser compreendido devido à sua imaterialidade, permitindo apenas uma noção mais abstrata de sentido.

⁹ EDUCAÇÃO UOL. Mitologia - Uma das formas que o homem encontrou para explicar o mundo. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/mitologia-uma-das-formas-que-o-homem-encontrou-para-explicar-o-mundo.htm>. Acesso em 15 abr. 2021

¹⁰BRASIL ESCOLA. O Mito e a Filosofia. 2021? Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/mito-filosofia.htm> >. Acesso em: 28 set. 2021.

O tempo pode ser percebido de diferentes maneiras ao relacionar-se com a natureza. De um lado temos o tempo natural e eterno e do outro o tempo humano e finito. Na natureza temos os ciclos das estações que tem um começo e um fim, mas estão sempre em constância de desaparecer e retornar de tempos em tempos.¹¹

A partir da percepção desses eventos vindos do espaço físico em que o ser humano habita, desenvolveram-se duas noções acerca do tempo: linear e cíclico. O linear seria uma noção de tempo que é construída cronologicamente, por exemplo, uma projeção para o futuro que é realizada seguindo uma linha do tempo com acontecimentos sucessivos, com começo, meio e fim. Já o tempo cíclico seria aquela sensação de rotina, de algo que começa, termina e enfim se repete, como o ciclo das estações na natureza. Um exemplo dessa percepção de tempo cíclico poderia ser uma rotina comum de alguém que acorda, se arruma para estudar/trabalhar, faz as refeições diárias, volta pra casa, faz algumas outras tarefas até o dia encerrar para dormir e assim que acordar no dia seguinte, repetir novamente as mesmas coisas.¹²

Segundo o professor de astronomia da UFRJ, Carlos Rabaça¹³, o tempo não foi uma construção humana, mas a maneira como percebemos e organizamos o tempo vem de um longo processo evolutivo enquanto espécie. Se pensarmos na natureza, tudo possui um ciclo e a única diferença é que temos essa consciência do nascer do dia e da noite. A partir das suas necessidades para se civilizar e desenvolver, o homem aprendeu a conviver com esse passar do tempo e saber qual era o melhor momento de se proteger, colher, plantar e conhecer a natureza à sua volta. Outro fator que contribuiu para essa percepção foram as estações do ano e os astros no céu, que foram fundamentais para o desenvolvimento dos povos egípcios, que tinham um calendário que se baseava nas fases da lua.

¹¹ GONÇALVES, A. T. M; NETO Ivan Vieira. Uranos, Cronos e Zeus: a mitologia grega e suas distintas percepções do tempo. *Mirabilia: Electronic Journal of Antiquity, Middle & Modern Ages*, v. 11, Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3713862> . Acesso em: 12 abr. 2021

¹² COLA DA WEB. Tempo Cíclico e Tempo Linear. 2005. Disponível em: <https://www.coladaweb.com/sociologia/tempo-ciclico-linear> >. Acesso em: 21 set. 2021.

¹³ PHILOS tv. **Astronomia: Como Surgiu o Tempo?**. 29 maio 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HMIQov89ANA> >. Acesso em: 16 abr. 2021.

De acordo com a historiadora Ana Teresa Marques Gonçalves e o professor de História e Ciências Sociais Ivan Vieira Neto (2010), essa percepção da passagem do tempo pelo homem, observando os ciclos da natureza e seus fenômenos, desenvolveu uma vontade superior, divina, que assegura ao mundo sua constante regeneração. Assim foi gerado seu pensamento religioso e a criação de deuses (figuras mitológicas) a partir das sensações experimentadas diante da realidade em que estava inserido. Na mitologia grega, por exemplo, o tempo era personificado por três deuses: Chronos, Kairos e Aion de que falaremos mais adiante.

Nós, na contemporaneidade, tendemos a não parar para refletir sobre “o que é o tempo”, apenas seguimos a linha cronológica linear dos nossos calendários e os ciclos dos relógio sem nem perguntar "por que é assim?". Mas para a ciência e a filosofia esse assunto é de constante pesquisa, pois entender o tempo é entender a nós mesmos já que somos criaturas temporais. Às vezes, sentimos as instâncias do tempo, ele passando mais depressa ou devagar e as noções de presente, passado e futuro, e para ajudar a compreendê-lo existem diversas teorias.

...Embora haja muitas ideias importantes com as quais a maior parte das pessoas concorda sem entender, só o tempo tem essa qualidade peculiar de nos fazer sentir por intuição que o compreendemos perfeitamente, desde que ninguém nos peça para explicá-lo (WHITROW, 2005, p. 15)

Desde a antiguidade buscamos uma maneira de dimensionar esse tempo como forma de orientação para agendar compromissos, tarefas e marcar o tempo de uma maneira geral. Foi com base no movimento rotacional da Terra que surgiram os primeiros meios de medida do tempo — o relógio de areia, de água, o solar — até chegar no que conhecemos hoje, com ponteiros que marcam as horas, os minutos e os segundos. Nesse sentido, de acordo com o Sistema internacional de medidas, o tempo é o mesmo para todo mundo. Seguindo o movimento de translação (movimento da Terra em torno do Sol), o tempo se divide da seguinte forma: um dia tem 24 horas, uma semana tem 7 dias e um ano contém 365 dias, com exceção dos anos bissextos.

Durante a Revolução Industrial, foram marcados os “dias úteis” da semana. Os operários trabalhavam de 14 a 16 horas por 6 dias, sendo o domingo um dia de folga para que trabalhadores

católicos pudessem seguir sua doutrina religiosa. Foi então que, em 1920, Henry Ford implantou o regime de cinco dias com 8 horas de trabalho cada, seguidos de dois dias de folga (JULIANA BEZERRA, 2018). E, até os dias de hoje, a maior parte dos trabalhadores seguem essa organização do tempo (com algumas exceções).

2.1.3 Chronos, Kairós e Aión

Agora vamos analisar a visão de tempo segundo a mitologia grega. De acordo com a Teogonia de Hesíodo, o mundo surgiu de numerosos deuses que o constituem. Entre eles temos Urano (o céu) e Gaia (a terra) que teriam dado origem aos Titãs. Um desses titãs era Chronos, que a pedido de sua mãe Gaia, devido ao comportamento violento de Urano, promoveu um ataque contra o próprio pai.

Então Gaia, afligida (...), convence os Titãs que ataquem o pai e fornece a Cronos uma foice de aço. Eles todos, exceto Oceano, o atacaram; Cronos cortou os testículos do pai e os jogou no mar (...). E depois de destronarem Uranos, {os Titãs} fizeram voltar do Tártaro os seus irmãos {os Ciclopes e Hecatonquiros} e entregaram o governo a Cronos (APOLODORO apud GONÇALVES E NETO, 2010, p.4)

Vamos nos limitar aqui às figuras míticas do tempo e a suas diferentes características para nos ajudar na construção da narrativa.

O primeiro deles, já mencionado anteriormente, é Chronos. Esse nome nos soa familiar devido às suas representações em filmes, séries e no universo dos quadrinhos de super heróis como o “Deus do tempo”. Ele personificava, na mitologia grega, o tempo eterno e imortal. Era ele quem governava soberano sobre a cronologia dos deuses imortais. A história desse ser mitológico é muito perturbadora. Além de ter castrado o próprio pai para assumir o trono, ele temia uma profecia de que seria retirado do poder por um de seus filhos. Justamente por isso, ele engolia os seus filhos assim que saíam do ventre da mãe. Podemos fazer uma alusão direta desse fato com o tempo do relógio que nos “devora”, sempre linear e que nunca para.

E o que Chronos tanto temia de fato aconteceu. Reia, sua meia irmã e esposa, escondeu um de seus filhos e no lugar entregou uma pedra. Esse filho era Zeus.

Quando Zeus se tornou adulto, pediu ajuda a Métis, filha de Oceano, que com uma beberagem obrigou Cronos a vomitar primeiro a pedra e depois os filhos que havia devorado; Zeus, auxiliado por eles, guerreou contra Cronos e os Titãs (APOLODORO apud GONÇALVES E NETO, 2010, p.8)

De acordo com a mitologia grega, há duas vertentes para o surgimento de Kairós. Porém, ainda seguindo o que Apolodoro diz, Kairós seria o filho caçula de Zeus com a deusa da prosperidade, Tyche. Ele era rápido e tinha apenas uma mecha de cabelo na testa, sendo possível apenas pegá-lo por esse “topete”. Caso contrário, devido à sua rapidez, seria impossível trazê-lo de volta. Ele representava o tempo oportuno, no sentido da qualidade desse tempo. Trazendo para o nosso mundo, o tempo de Kairós seria como uma oportunidade que temos de aproveitar, um instante de felicidade no presente ou aquela sensação durante uma atividade prazerosa que passa muito rápido.

Por fim, Aión estaria ligado a uma representação de tempo ilimitado em contraste com Chronos que tem uma lógica linear dividida em passado, presente e futuro. Ele é representado por uma figura masculina alada com cabeça de leão, cujo torso nu é enrolado por uma serpente e carrega um tipo de cajado. Deus de todas as eras, décadas e milênios, Aión emula o ciclo da evolução da humanidade. Não se sabe ao certo se Aión teria antecedido todos os outros deuses ou se ele seria filho de Zeus.

A partir das características apresentadas de Chronos, Kairós e Aión, irei construir arquétipos que irão ajudar na construção da narrativa e dos personagens, como analogia às diferentes particularidades que temos a respeito do entendimento do tempo em nosso dia a dia.

2.1.4 Teoria do presente ilusório

“A diferença entre passado, presente e futuro é apenas uma persistente ilusão”

-Albert Einstein (DIÁRIO DA MANHÃ, 2019)

O tempo é uma grandeza física com a qual medimos a duração de eventos. Porém, de acordo com cientistas, antes do Big Bang não havia tempo nem espaço, mas em algum momento ele surgiu. Desde então, se pararmos para pensar, o tempo não é o mesmo para todos. Einstein, em sua teoria da relatividade, prova que o tempo é relativo. O momento que para nós dura um segundo não dura o mesmo tempo fora da órbita da Terra, já que essa medida depende de outros fatores como a velocidade e gravidade.

Psicologicamente, o tempo é muito relativo e sempre depende de quem o percebe. Não precisamos ir muito longe pra perceber isso, passar 5 minutos olhando o instagram é completamente diferente de passar 5 minutos correndo ou 5 minutos esperando alguém que está atrasado, por exemplo.

A teoria do presente ilusório se baseia na teoria da relatividade e acredita que passado, presente e futuro estão no mesmo plano. O professor de filosofia Bradford Skow explica em seu livro *Objective Becoming* (2015) a teoria que chama de “Universo em Bloco”. Ele afirma que nós nos espalhamos pelo tempo, da mesma maneira como nos espalhamos no espaço. Segundo ele, não estamos localizados em um único momento, os eventos continuam acontecendo, pessoas envelhecem e assim por diante. Mas o passado não “desaparece”, ele simplesmente existe em diferentes partes do espaço-tempo.¹⁴

Dessa teoria vamos apenas nos basear para aprofundar na narrativa a questão de que cada pessoa percebe o tempo à sua maneira e que a relatividade do tempo depende dos acontecimentos que o acompanham.

3. O livro

A leitura é uma atividade de grande importância para o ser humano. Uma vez criado o hábito de ler, além de proporcionar o conhecimento sobre diferentes assuntos, aprimora a escrita, a linguagem e a comunicação. Por meio da leitura nasce um sujeito crítico, ativo e reflexivo sobre o mundo que o cerca.

¹⁴ OLHAR DIGITAL. Nova teoria diz que passado, presente e futuro coexistem. 2020. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2020/03/09/ciencia-e-espaco/nova-teoria-diz-que-passado-presente-e-futuro-coexistem/>>. Acesso em: 9 2021.

Por essa razão, a literatura infantil é de extrema importância para a formação do leitor e seu desenvolvimento crítico. Como já dizia Paulo Freire (1989), a leitura do mundo precede a leitura das palavras, então mesmo antes de alfabetizadas, as crianças conseguem iniciar o processo de leitura não verbal através de imagens, formas e cores.

3.1 Livro infantojuvenil

A literatura infantil e infantojuvenil nem sempre existiu. Até o século XVII, as crianças eram consideradas "pequenos adultos" e não havia separação entre o mundo infantil e o adulto. Os primeiros livros pensados para as crianças surgiram com o francês Charles Perrault que transformou contos populares da época em histórias infantis, voltadas especialmente para crianças da corte. O autor transformou narrativas que já eram contadas por camponeses, retirando conteúdos obscenos, violentos e algumas vezes transformando em contos de fadas.

Diferente do francês, os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, no século XIX, trouxeram uma literatura que tratava de narrativas populares e que pudessem estar ao alcance de todos. Os contos eram narrados em prosa, de um jeito próximo a maneira que era contada pelas pessoas oralmente.

Em 1865, Lewis Carroll publicou o clássico *Alice no país das maravilhas*, que, diferente dos contos de fadas dos irmãos Grimm, abriu várias linhas de leitura e interpretação com narrativas que não seguiam os padrões da lógica. A personagem Alice, sempre muito curiosa, vive aventuras e se confronta com o impossível, sempre questionando o que aprendeu. A história, apesar de destinada ao público infantil, é repleta de referências e críticas à cultura da época. Carroll, que por sua vez, utilizava ilustrações para aproximar o pequeno leitor e instigar sua curiosidade para realizar a leitura do livro.

No Brasil, em 1894, Figueiredo Pimentel lançou, pela Livraria Quaresma, os *Contos da Carochinha*, obra que divulga histórias de Charles Perrault, irmãos Grimm e Hans C. Andersen. Mas, por volta de 1921, tivemos como principal marco da literatura infantil no país, as obras de Monteiro Lobato que tinham uma narrativa rica em imaginação, diálogos e linguagem visual.

Outros autores brasileiros da literatura infantojuvenil que podemos destacar são:¹⁵

- **Ana Maria Machado** foi a primeira autora de literatura infantil a fazer parte da Academia Brasileira de Letras. Seu primeiro livro infantil publicado foi *Bento que Bento é o Frade*, lançado em 1977. Tem mais de cem livros publicados, com mais de 20 milhões de exemplares vendidos, em vinte idiomas. Entre as dezenas de prêmios recebidos, três foram Jabuti.
- **Maurício de Sousa** é um dos mais famosos cartunistas do Brasil, membro da Academia Paulista de Letras e, é claro, criador da Turma da Mônica, que já estimulou várias gerações de crianças a criarem o hábito da leitura por meio das histórias em quadrinhos. Seu maior sucesso "Turma da Mônica" teve como fonte de inspiração sua própria família.
- **Ziraldo** é cartunista, desenhista, jornalista, cronista, chargista, pintor e dramaturgo brasileiro. Foi um dos fundadores da revista humorística "O Pasquim" durante a ditadura militar, mas na literatura infantil o destaque de sua carreira é a criação do personagem Menino Maluquinho.
- **Edimilson de Almeida Pereira** é poeta, professor universitário e um dos mais premiados autores da literatura brasileira, com textos traduzidos e publicados na Inglaterra, Itália, Espanha, França, Portugal, Alemanha e Estados Unidos. Entre seus títulos para o público infantil estão: *Poemas para Ler com Palmas*, *Histórias Trazidas por um Cavalo-marinho* e *Os Reizinhos de Congo*.
- **Yaguare Yama** é escritor, ilustrador, professor e artista plástico indígena nascido no Amazonas. Autor de onze livros infantis e juvenis, Yaguarê fala, além do maraguá, seu idioma nacional, o Nhengatu (tupi moderno), o tupi antigo e o português.

¹⁵ DENTRO DA HISTÓRIA. Autores da literatura infantil brasileira para as crianças conhecerem. 2020. Disponível em: <<https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/literatura/autores-literatura-infantil-brasileira/>>. Acesso em: 15 maio 2021.

3.2 Importância da ilustração

Antes de aprender a ler, a criança tenta representar aquilo que observa por meio de desenhos mais abstratos que vão se desenvolvendo de acordo com o seu crescimento. E não só representa, mas passa a reconhecer nas figuras objetos conhecidos da sua realidade.

Porque o desenho é para criança uma linguagem como o gesto e a fala. A criança desenha para falar e poder registrar sua fala. Para escrever. O desenho é sua primeira escrita. Para deixar sua marca, antes de aprender a escrever a criança se serve do desenho. A criança desenha para falar de seus medos, suas descobertas, suas alegrias e tristezas. (MOREIRA apud Goldberg, 2019, p.13)

Desde a pré-história o desenho é utilizado pelo ser humano como forma de comunicação. Nessa época, os desenhos nas cavernas representavam o cotidiano, as caçadas, pessoas, símbolos e rituais. Ao longo de toda história da civilização, sempre foram encontrados registros de ilustrações, sempre com o objetivo de comunicar ou representar alguma coisa quando ainda não havia desenvolvimento da escrita.

Os primeiros a usar ilustrações em manuscritos foram os egípcios no popularmente conhecido “O Livro dos Mortos” que contava com uma série de procedimentos a serem realizados após a morte. Apesar de existirem artistas designados somente para a função de ilustrar esses livros, nessa época ainda não existia o termo “ilustrador”.

Com a expansão do cristianismo na Europa durante a Idade Média, surgiu a necessidade de fazer os chamados “Manuscritos Iluminados” que tinham uma série de adornos e páginas feitas com folhas de ouro. Foi então que passou a ser reconhecido como “ilustrador” as pessoas que exerciam essa função.

O aumento da necessidade de uma produção mais intensa de livros, levou ao desenvolvimento de técnicas para a produção de ilustrações em série. Dentre esses processos podemos destacar a xilogravura, a litogravura e a cromolitogravura. Com a chegada da fotografia,

expandiu-se ainda mais a liberdade de criação dos ilustradores que passaram a utilizar fotos e criar ilustrações por meio de colagens também.

Com o desenvolvimento dessas tecnologias para produção de ilustrações em massa, trouxe um destaque ainda maior para que a ilustração fosse reconhecida como arte comercial. Esse desenvolvimento principalmente da computação possibilitou aos ilustradores ferramentas poderosas para confecção das ilustrações.¹⁶

Como podemos observar, a ilustração é uma técnica muito poderosa para a comunicação. Conseguimos transmitir ideias, sentimentos e instruções que nem sempre precisam de um texto verbal para serem compreendidas. Nesse sentido, a técnica é muito utilizada em cartazes, posters, panfletos, revistas e livros.

Existem algumas classificações quanto ao uso das ilustrações em livros. **O livro ilustrado** tem como principal base da narrativa o texto e as ilustrações pontuam momentos específicos da história. **O livro imagem** tem a história quase que completamente narrada por imagens. E o **livro verbal-visual** conta a história através das duas vozes, o texto e a ilustração.¹⁷ Para esse projeto, foi escolhido o livro ilustrado, ou seja, as ilustrações pontuando momentos específicos da história.

4. Análises

4.1 Análise do público alvo

O presente trabalho tem como público alvo crianças entre 9 e 12 anos de idade. Nesta fase iniciam-se conflitos e questões internas na transição da infância para adolescência, além de essa faixa etária começar a compreender melhor sobre assuntos mais complexos. Elas já conseguem

¹⁶ PRINTI. Um breve panorama da história da ilustração. 2018. Disponível em: <<https://www.printi.com.br/blog/um-breve-panorama-da-historia-da-ilustracao>>. Acesso em: 15 maio 2021.

¹⁷ CEALE. Ilustração em livros de literatura infantil. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/ilustracao-em-livros-de-literatura-infantil>>. Acesso em: 15 maio 2021.

expressar suas opiniões, querem fazer as coisas sozinhas e fazem questionamentos morais e éticos.¹⁸

Na terceira infância (7 aos 11 anos) a criança já possui uma organização mental integrada, consegue ver totalidade nas coisas de diferentes ângulos e pensar mais antes de realizar ações. A criança começa a desenvolver sua autonomia e começa a querer fazer tudo sozinho sem a ajuda dos pais.

Aos 12 anos inicia-se o período de transição da adolescência, onde ocorre o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato. Começa um processo de pensamentos hipotéticos-dedutivos sobre o real e possíveis consequências de suas ações.¹⁹

Essas características influenciam diretamente nos interesses dessa faixa etária. Pensando nisso, a autora Maria Betty Coelho Silva (1994), fez um quadro onde em cada faixa etária destaca os interesses predominantes que orientam na seleção da história:

¹⁸DENTRO DA HISTORIA. Comentar 14 Qual é o melhor livro para crianças de cada idade?. 2018. Disponível em: <<https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/literatura/livros-para-criancas/melhor-livro-para-criancas-cada-idade/>>. Acesso em: 15 maio 2021.

¹⁹ MINISTÉRIO PÚBLICO DO PARANÁ. Desenvolvimento Infante-Juvenil e os Desafios da Realidade Contemporânea. 2009. Disponível em: <<https://crianca.mppr.mp.br/pagina-74.html>>. Acesso em: 15 maio 2021.

Figura 3: Faixa Etária e Interesses

Pré – escolares	Até 3 anos: fase pré – mágica 3 a 6 anos: fase mágica	<ul style="list-style-type: none"> • histórias de bichinhos, brinquedos, objetos, seres da natureza (humanizados); • histórias de crianças; • histórias de repetição e acumulativas (<i>Dona Baratinha, A formiguinha e a neve</i>, etc); • histórias de fadas
Escolares	7 anos	<ul style="list-style-type: none"> • histórias de crianças, animais e encantamento; • aventuras no ambiente próximo: família, comunidade; • histórias de fadas
	8 anos	<ul style="list-style-type: none"> • histórias de fadas com enredo mais elaborado; • histórias humorísticas
	9 anos	<ul style="list-style-type: none"> • histórias de fadas; • histórias vinculadas à realidade
	10 anos em diante	<ul style="list-style-type: none"> • aventuras, narrativas de viagens, explorações, invenções; • fábulas, mitos, lendas.

Fonte: Coelho (1994)







Dos 9 aos 12 anos, ocorre um o momento de mudanças corporais, hormonais e emocionais. As crianças começam a perceber a finitude da vida, que seus pais não são “heróis” e que as perdas existem. Tanto em meninas como em meninos, o comportamento muda de acordo com as experiências vivenciadas. Algumas situações extremas como separação dos pais, acidentes, bullying e morte de um ente querido podem causar inquietações, medo, ansiedade e dificuldade para focar em uma coisa de cada vez, como explica a psicóloga Lidiane Almeida (2020).²⁰

²⁰ SEMPRE FAMILIA. Crise dos 9 anos: como saber se seu filho está passando por essa fase? Leia mais em: <https://www.semprefamilia.com.br/educacao-dos-filhos/o-que-e-crise-9-anos/> Copyright © 2021, Gazeta do Povo. Todos os direitos reservados.. 2020. Disponível em: <https://www.semprefamilia.com.br/educacao-dos-filhos/o-que-e-crise-9-anos/> >. Acesso em: 21 set. 2021.

4.1.1 Livros mais consumidos pelo público

De acordo com o site Publishnews, podemos fazer um levantamento dos livros infantojuvenis de maior sucesso em vendas no ano de 2020 no Brasil:

Figura 4: Lista de Mais Vendidos de Infantojuvenil de 2020

Livros		
1		Box Harry Potter J. K. Rowling Rocco 55.124
2		Harry Potter e a pedra filosofal (capa dura) J. K. Rowling Rocco 29.315
3		O diário perdido de Gravity Falls Alex Hirsch Universo dos Livros 27.856
4		As aventuras de Mike 🇧🇷 Gabriel Dearo / Manu Digilio Outro Planeta 26.743
5		Diário de um banana - Quebra tudo Jeff Kinney VR Editora 19.741
6		Luccas Neto em "Os aventureiros" 🇧🇷 Luccas Neto Pixel 18.988

Fonte: PUBLISHNEWS. **Lista de Mais Vendidos de Infantojuvenil de 2020**. 2021. Disponível em: <<https://www.publishnews.com.br/ranking/anual/11/2020/0/0>>. Acesso em: 15 maio. 2021.

E como podemos observar o líder de vendas em 2020 é um box com livros de ficção e literatura estrangeira, da série Harry Potter.

Em contrapartida no site Amazon, quando analisamos os livros mais vendidos na plataforma, para a faixa etária do público alvo deste projeto, temos como líder de vendas a série de livros *Percy Jackson e os Olimpianos*, que também é um livro de ficção. O segundo livro mais vendido do site é de um autor brasileiro, *A Droga da Obediência* de Pedro Bandeira.

Figura 5: Livros para crianças de 9 a 12 anos mais vendidos da Amazon

Mais vendidos



Fonte: AMAZON. Livros para crianças de 9 a 12 anos. 2021. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/b/ref=s9_acss_bw_cg_Infantil_2d1_w?node=15196701011&pf_rd_m=A3RN7G7QC5MWSZ&pf_rd_s=merchandised-search-6&pf_rd_r=Y9E0F3PY5SKMO5DE592Q&pf_rd_t=101&pf_rd_p=c37e5995-0f08-4eb7-91e4-458258e5ed00&pf_rd_i=7844001011>. Acesso em: 15 maio 2021.

Ainda na plataforma de vendas da Amazon, podemos ver quais são os livros infantojuvenis com ilustração mais vendidos:

Figura 6: Livros infantis com ilustrações mais vendidos da Amazon



Fonte: AMAZON. Mais Vendidos em Livros Infantis com Ilustração. 2021. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/gp/bestsellers/books/15525052011>>. Acesso em: 7 maio 2021.

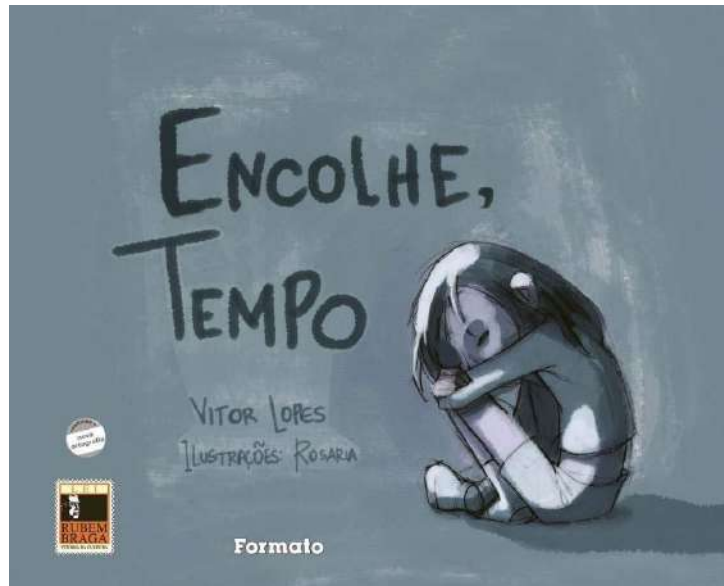
A partir dessa análise foi possível concluir que na categoria de livros ilustrados infantis mais vendidos no Brasil, segundo o site amazon.com, temos a predominância do gênero fábula e ficção. Além disso, o primeiro e segundo livro do ranking são no formato quadrado, 20x20cm aproximadamente, sendo que, o primeiro mais vendido, tem como personagem principal um monstrinho.

4.2 Análises dos similares

A temática do tempo e suas complexidades já foram abordadas de diferentes formas em livros infantis. Vamos analisar três livros da categoria de livros ilustrados, indicados para a faixa etária de 9 a 12 anos, segundo o site Amazon, que se aproximam da narrativa deste projeto e de que forma a linguagem verbal-visual foi usada para contar a história.

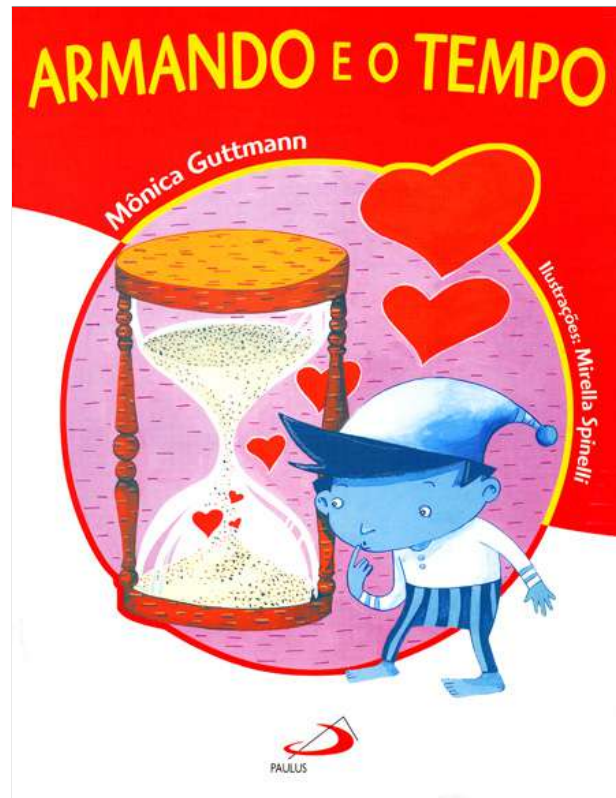
O primeiro deles é *Encolhe, tempo*, do autor brasileiro Vitor Lopes (2019). O livro conta a história de uma menina que, após ser deixada sozinha em casa, tenta de todas as formas encontrar um jeito de encolher o tempo. A narrativa fala do medo, da solidão e de que forma o tempo pode ser longo e angustiante para quem se sente assim. A história, apesar de infantil, é bastante densa e complexa, uma vez que em certo momento a menina considera parar de respirar para encolher o tempo, que podemos fazer uma analogia à morte. É uma comovente história sobre a relação pessoal que cada um estabelece com o tempo e com a solidão.

Figura 7: Capa do livro *Encolhe, Tempo*



Outro livro interessante é o *Armando e o Tempo* de Mônica Guttmann (2004) que conta a história de um personagem que está descobrindo o tempo. Ele se questiona porque o tempo do relógio não é o mesmo de suas emoções, sentimentos e pensamentos, então decide tentar fazer alguma coisa para conciliar esses dois tempos diferentes. Diferente do livro anterior, a narrativa é muito mais lúdica e divertida, ensinando a criança a diferenciar o tempo cronológico do tempo da imaginação e sentimentos. Um não existe sem o outro porém são importantes. Ao final do livro a autora traz algumas questões e atividades para que a criança internalize ainda mais a mensagem que a narrativa conta.

Figura 8 - Capa do livro *Armando e o Tempo*



E, por fim, temos o livro *Jogando com o tempo* (2015), das autoras Rita Gonzalez, Rosane Moysés e Viviane Lourenço e ilustrado por Ana Elisa Granziera. O livro faz parte de uma série da editora Carochinha chamada “Minhas Histórias” em que estimula o pequeno leitor a construir a narrativa. A história contada é sobre um menino que passa o dia inteiro assistindo televisão enquanto seus amigos brincam do lado de fora e após achar um objeto misterioso em um baú, muitas coisas começam a mudar. Tem como objetivo ensinar valores como amizade e aproveitar o tempo com quem você gosta. Diferente dos livros anteriores, este quem escreve a história é a criança com o auxílio de ilustrações e adesivos que dão um direcionamento para o enredo.

Figura 9: Capa e quarta capa do livro *Jogando com o Tempo*



Fonte: ANA ELISA GRANZIERA. Children's book - *Jogando Com O Tempo*. Disponível em: <<http://www.anaelisagranziera.com/jogando-com-o-tempo>>. Acesso em: 15 maio 2021.

4.3 Análise estrutural

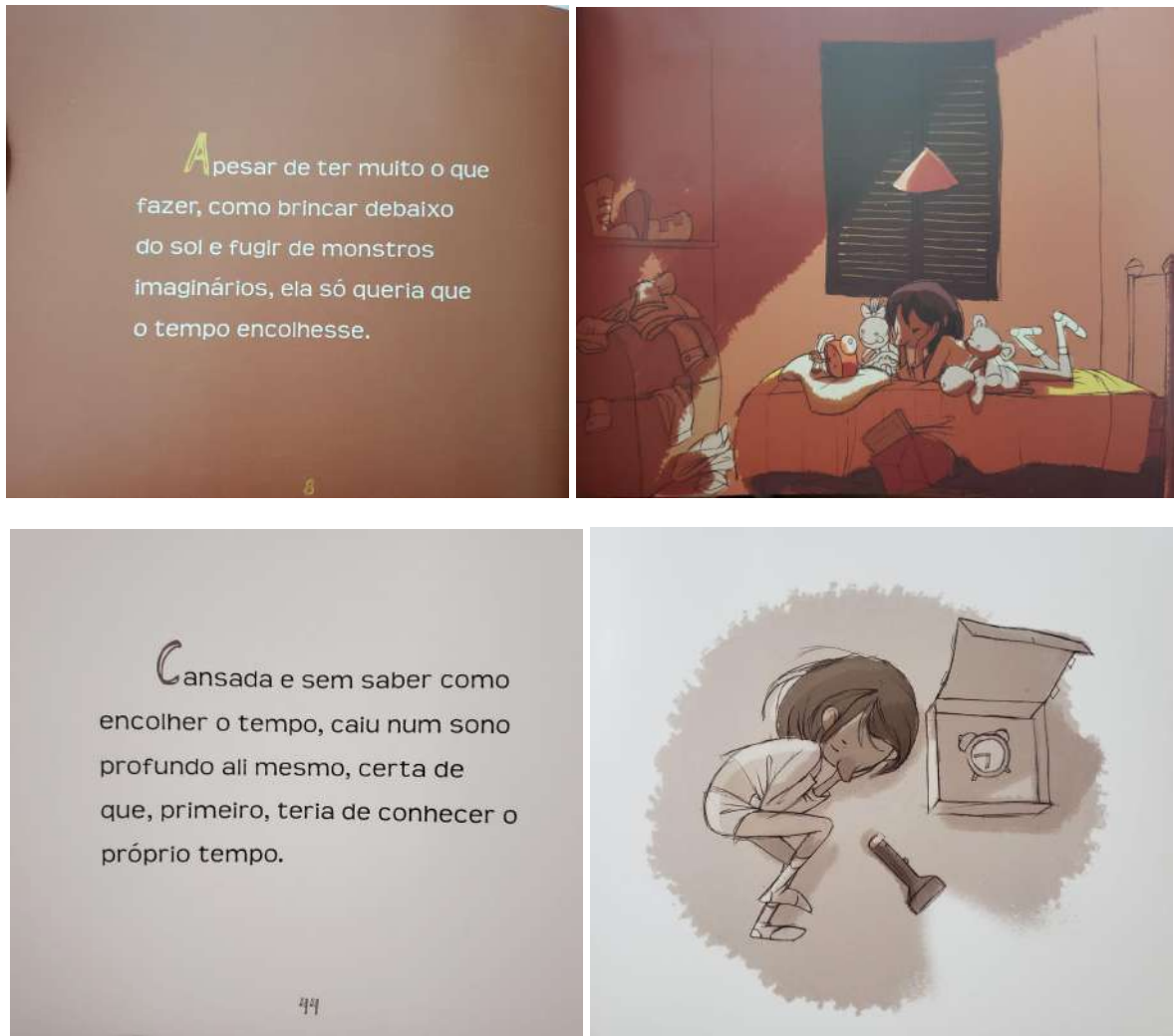
A análise estrutural consiste no estudo mais aprofundado dos livros apresentados anteriormente. Nesta etapa vamos analisar a paleta de cores, as ilustrações e tipografias para cada livro e apresentar, ao final, uma tabela comparativa com questões técnicas como materiais, medidas, quantidade de páginas.

Livro 1: *Encolhe, tempo*

Por se tratar de uma narrativa mais densa, a paleta de cores utilizada na construção do livro e o estilo das ilustrações não poderiam ser diferentes. As cores presentes no livro são pouco saturadas, com predomínio de tons terrosos que criam uma atmosfera de solidão. A dinâmica do livro é sempre um pequeno texto na página esquerda e uma ilustração à direita.

O livro foi construído pensando em uma horizontalidade, que proporcionou um destaque maior para as ilustrações e uma imersão na história. Além disso, o texto é apresentado com uma tipografia sem serifa, com capitular no início do primeiro parágrafo de cada página, que lembra uma escrita feita com tinta. O tamanho da fonte é consideravelmente grande e com bastante espaçamento entre as frases, facilitando a leitura para a criança.

Figura 10: Páginas do livro *Encolhe, Tempo*



Livro 2: *Armando e o tempo*

Diferente do livro anterior, aqui temos um visual muito mais colorido e alegre. A paleta de cores utilizada tem como base as cores primárias: vermelho, amarelo e azul. Nas bordas e na divisão entre as páginas, temos a presença dessas três cores do início ao fim. As ilustrações também são trabalhadas com essas cores, porém em alguns momentos há o uso de outras cores que compõem a paleta, como roxo, verde, laranja e rosa.

As páginas são diagramadas com a seguinte disposição: texto no topo e ilustração logo abaixo. As ilustrações ocupam um espaço específico, em formato de quadrado posicionado de forma irregular. E em todas as imagens temos referências da figura do relógio ou elementos dele, como números, ponteiros e seu formato circular.

O texto é apresentado com uma tipografia sem serifa, com capitular no início do primeiro parágrafo de cada página, sendo a página da esquerda na cor azul e a da direita na cor vermelha. O problema encontrado foi que o texto é todo escrito em caixa alta e em alguns momentos devido a grande quantidade de palavras, prejudica uma leitura mais fluida do texto. Além de prejudicar a compreensão do texto, isto pode levar ao abandono da leitura pela dificuldade encontrada. Esse modelo de formatação, em geral, destina-se ao público de 5 a 6 anos que estão no processo de alfabetização e o reconhecimento de letras é importante. Ou seja, diferente a que esse público livro se destina.

Figura 11 - Páginas do livro *Armando e o Tempo*

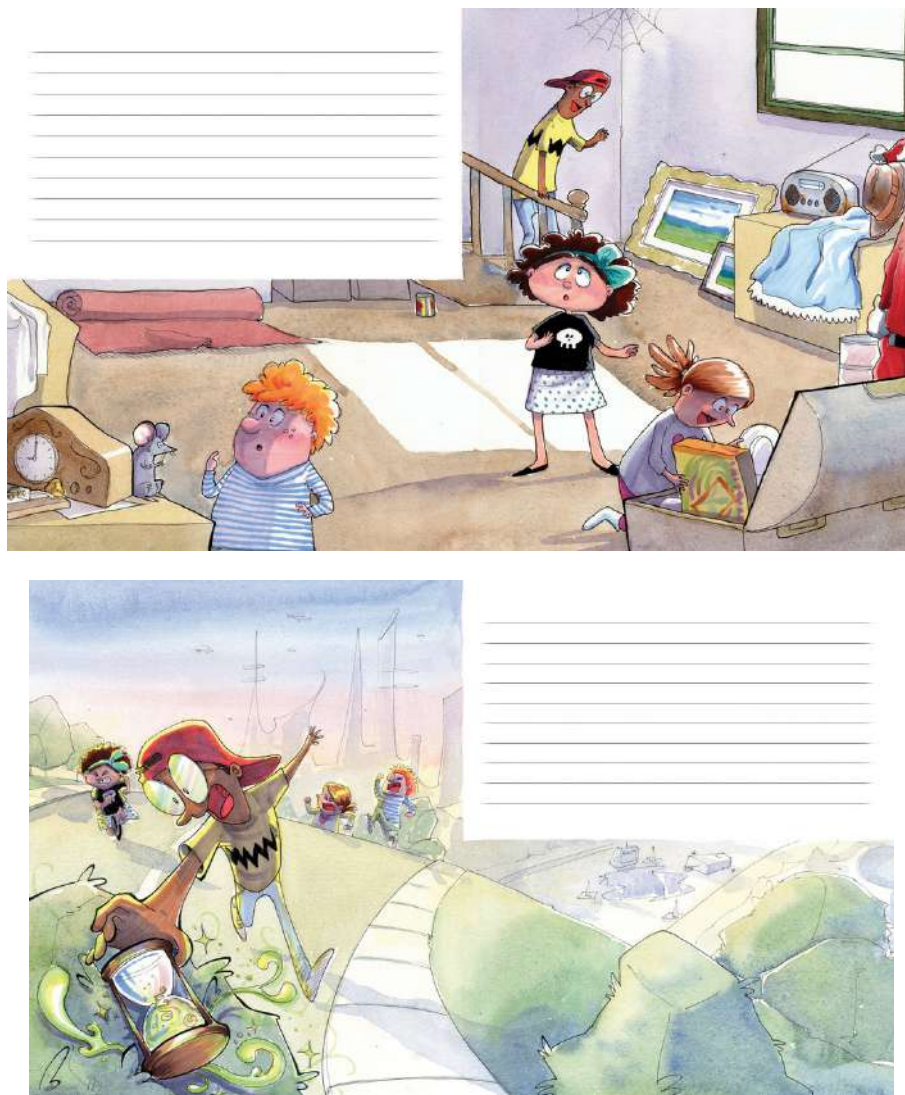


Livro 3: *Jogando com o tempo*

O livro é bem colorido e utiliza ilustrações que lembram um pouco a dinâmica das ilustrações de histórias em quadrinhos. A ilustradora conta que as imagens foram totalmente feitas à mão, utilizando aquarela, canetas Micron e marcadores Copic sobre papel prensado a frio Fabriano.

Como não temos a presença de texto, já que o leitor quem o produz, não podemos falar sobre tipografia, somente a do título do livro na capa que lembra uma escrita manual. A disposição das imagens e do local onde ficará o possível texto, é feita da maneira como mostra a figura abaixo. A ilustração ocupa toda a página e existe um recorte com algumas linhas que sinalizam onde o texto deverá ser escrito

Figura 12: Páginas do livro *Jogando com o Tempo*



Fonte: ANA ELISA GRANZIERA. Children's book - Jogando Com O Tempo. Disponível em: <<http://www.anaelisagranziera.com/jogando-com-o-tempo>>. Acesso em: 15 maio 2021.

Tabela 1: Comparativo dos três livros apresentados

	Livro 1	Livro 2	Livro 3
Capa	Brochura com orelha	Brochura	Brochura
Páginas	48	40	32
Material	Couchê fosco capa e brilhoso no miolo	Couchê	-
Encadernação	Lombada quadrada	Grampo canoa	Grampo canoa
Tamanho	20.2 x 25.4 x 0.6 cm	26.8 x 21.4 x 0.4 cm	27.2 x 22.4 x 0.8 cm

Com essas análises podemos levantar algumas informações em comum entre os livros apresentados e que podem ser relevantes para a construção do livro neste projeto. A primeira informação em comum é o tamanho, apesar do primeiro ser horizontal, ambos têm dimensões muito próximas. Outras características que valem ressaltar é o uso de letras não serifadas, capitular e o tamanho da fonte ser bem maior que dos livros convencionais.

5. Projeto

5.1 Geração e escolha de soluções

Enredo

Para contar a história deste projeto foi pensado de que forma seria possível fazer uma metáfora ao tempo de maneira que conversasse com o universo infantil. Crianças costumam ter medos comuns como do escuro e de monstros, assim como algumas têm amigos imaginários. Pensando nisso surgiu a ideia de retratar o tempo de forma lúdica, representando-o como um monstro fofinho, que era o melhor amigo da protagonista até certo momento da vida, quando deixa de ser seu amigo imaginário, invisível e único. E à medida que a personagem cresce, ele não o enxerga mais.

Formatos

Foram pesquisados os principais formatos utilizados em livros ilustrados, dentre eles se destacam:

Vertical 21x28cm — São formatos ideais para fins didáticos e livros com muitas imagens: fotos, arte ou gráficos e diagramas mais técnicos. Em formatos menores, essas imagens ficariam com a visualização prejudicada.

Horizontal 28x21cm — Tem as mesmas aplicações do formato anterior porém, permite trabalhar com imagens de forma mais horizontal e expansiva.

Quadrado 20x20cm — Muito utilizado - mas não exclusivamente - em livros infantis de diversas faixas etárias. Além de facilitar o manuseio por parte da criança, possuem uma maior área para ilustrações, essenciais para o público desta faixa etária.²¹

Apesar de os livros para a faixa etária escolhida começarem a trabalhar formatos mais verticais e menores que se aproximam do formato convencional (14x21cm), foi escolhido o formato quadrado porém um pouco maior, medindo 21x21 cm. A ideia é passar o tema de uma forma suave em meio a tantas mudanças e transformações que a criança nessa idade passa. Então a escolha se deu com objetivo de tentar manter algumas características de livros infantis, mantendo um certo acolhimento e conforto. Além disso, este formato permite um espaço maior horizontalmente para trabalhar as ilustrações em página dupla.

Capa e miolo

Pensando em proporcionar uma durabilidade maior e facilitar a passagem das páginas, foi escolhido o modelo de capa brochura com guarda e lombada quadrada de costura e cola.

Já para o miolo, o papel escolhido foi o couchê fosco, também pensando na durabilidade do material e por proporcionar uma qualidade melhor para as ilustrações.

²¹ O CAPISTA. Livros: tamanhos e formatos mais comuns. 2020. Disponível em: <<https://capista.com.br/livros-tamanhos-e-formatos-mais-comuns/>>. Acesso em: 15 maio 2021.

LIVRO BINGO. Quais são os formatos de um livro?. 2020. Disponível em: <<https://www.livrobingo.com.br/formatos-de-um-livro>>. Acesso em: 15 maio 2021.

Técnicas

Para confecção desse projeto, foi escolhida a técnica de aquarela para elaboração das ilustrações, por ser uma técnica fluida, que permite trabalhar com sobreposições e que não é tão precisa quanto um lápis de cor, por exemplo. Acredito que a técnica combina com o tema do projeto por esses motivos.

Foi escolhido trabalhar com aquarela digital, pela maior disponibilidade de materiais e texturas, com um menor custo que o método tradicional.

Distribuição

A distribuição poderá ser feita por meio de uma editora ou de forma independente em plataformas de financiamento coletivo. Por se tratar de um projeto de publicação independente, uma das formas de viabilizar o livro impresso seria por meio de um financiamento coletivo, que pode ser feito por pessoas ou empresas. As plataformas mais conhecidas que realizam essa atividade são a Catarse e a Benfeitoria. Os apoiadores podem escolher diversas modalidades que garantem recompensas alinhadas com o valor destinado.

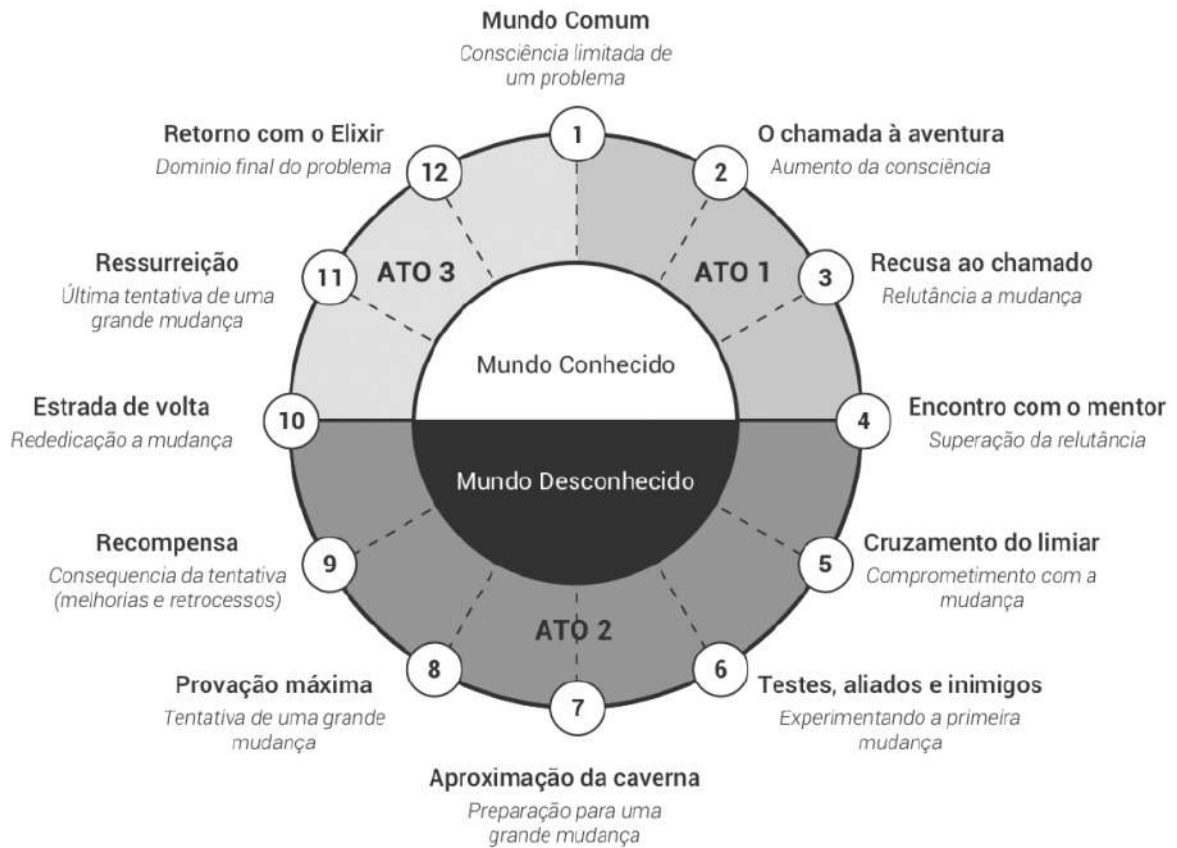
Possíveis recompensas deste projeto: poster, marcadores, livro impresso, pins e mascote (monstrinho em pelúcia)

5.2 Produção da Narrativa

5.1.1 Arquétipos e Jornada do herói

Como base para construção da narrativa, foi utilizada a metodologia de Joseph Campbell conhecida por “Jornada do Herói”. O método é muito utilizado em roteiros de cinema, seriados e, também, dentro das empresas como ferramenta de motivação e organização de metas. A figura abaixo apresenta os 12 passos da jornada:

Figura 13: Jornada do Herói



Fonte : VIDA DE PRODUTO. Storytelling: a arte de contar histórias inesquecíveis (e persuasivas). 2020. Disponível em: <http://vidadeproduto.com.br/wp-content/uploads/2021/01/jornada_heroi-1024x711.png>. Acesso em: 15 maio 2021.

Inspirado nos estudos sobre os mitos, como vimos anteriormente, Joseph Campbell (1949) evidenciou que existiam semelhanças estruturais entre mitos de culturas distintas. O autor mostra que cada herói adquire a face de sua cultura específica, mas sua jornada é sempre a mesma. Consequentemente, teorizou que todos os mitos estão ligados à psique humana relacionando-se intimamente com a concepção de inconsciente coletivo. Isso explica grande parte do sucesso de histórias como Percy Jackson, Harry Potter, Guerra nas Estrelas, entre outros que tem como base o modelo de Campbell.

Apesar de serem histórias de ficção, existe um personagem aparentemente comum que recebe um chamado e, depois de certa resistência, parte para uma jornada guiada por um mentor. Dentro dessa jornada, ele passa por situações de conflito que o leva a um aprendizado,

transformando-o em alguém diferente do início da jornada. E então ele retorna para o lugar de onde saiu, porém com novos valores e princípios que o transformam em um "herói".

Esse tipo de modelo gera identificação com o público de uma maneira geral, pois se assemelha a passagens da vida cotidiana, onde temos vitórias, derrotas, provações, medos entre outras situações que se assemelham a história. O “herói” é um homem ou uma mulher comum, que não necessariamente precisa ser todo “certinho”. Quanto mais humano e cometer erros, maior a identificação com o público.²²

Na história do projeto temos uma personagem por volta de seus 10 anos que será levada para um mundo de fantasia após ser engolida pelo tempo, que será ludicamente representado por um monstinho, até então invisível. Nesse outro mundo, a personagem terá que enfrentar seus medos e encontrar uma forma de voltar para casa. Apesar de ainda não enxergá-lo, será guiada por uma voz (o seu Tempo) que será seu mentor em toda a trajetória e lhe trará novos ensinamentos, ajudando-a a encontrar seu novo caminho em meio a tantas transformações.

Para construção da personalidade da personagem principal, utilizamos algumas ideias de arquétipos. Segundo a psicologia analítica de Carl Gustav Jung, arquétipos são estruturas psíquicas hereditárias comuns a todos os indivíduos. Ou seja, são “moldes” que fazem parte do inconsciente coletivo e influenciam na forma como experimentamos o mundo. Essas estruturas atuam em nossos pensamentos, sentimentos, emoções, intuições, sensações e atitudes, tendo como função primordial o amadurecimento das nossas mentes.²³

Normalmente os arquétipos são representados por meio de símbolos ou figuras. A mais comum, e que também será utilizada como base para este projeto, é a do herói, como foi explicado anteriormente.

5.1.2 Enredo do Livro

A narrativa apresenta o conflito de dois personagens, sendo um deles uma humana e o outro, um “monstinho”.

²² VIDA DE PRODUTO. Storytelling: a arte de contar histórias inesquecíveis (e persuasivas). 2020. Disponível em: <<https://vidadeproduto.com.br/storytelling/>>. Acesso em: 15 maio 2021.

²³ INFOESCOLA. **Arquétipos**. 2021? Disponível em: <<https://www.infoescola.com/psicologia/arquetipos/>>. Acesso em: 26 set. 2021.

O monstrinho, que representará o tempo, será um personagem simpático, visualmente fofo, porém traiçoeiro em alguns momentos. Quando calmo, é sempre muito brincalhão e nunca tinha tempo ruim para diversão junto com a sua amiga Alex, fazendo referência a Kairós.

Apesar de esse monstrinho ser invisível para os adultos e quem o esquece, ele interferirá diretamente no dia a dia da personagem principal. Sua forma e cores variam de acordo com seu humor. Quando feliz e calmo, ele se apresenta em um tamanho pequeno e suas cores formam um degradê do azul para o lilás. Quando triste, o degradê varia do lilás para o rosa e seu tamanho fica um pouco maior. Já quando está com raiva, o monstrinho fica gigante e apresenta um tom de rosa mais intenso e de vermelho.

Alex (personagem principal) conhece o seu monstrinho desde que nasceu e, desde então, ele era seu melhor amigo. Porém, tudo muda quando Alex ganha o seu primeiro celular.

Ela começa a passar tanto tempo em seu celular que cada vez mais o seu tempo é esquecido, o que o deixa irritado. O jeito encontrado pelo monstrinho, na tentativa de chamar a atenção da menina, é devorar todas as coisas do quarto dela, fazendo referência a Chronos. No entanto, isso não foi o suficiente. Por fim, o monstrinho acaba “engolindo” Alex para ter uma conversa séria em outra dimensão onde ela pudesse ouvi-lo. Assustada e sem entender o que está acontecendo, ela precisa encontrar uma maneira de voltar para o mundo real. Durante esse momento de diálogo, o monstrinho assume uma postura mais sábia e tenta convencer Alex de que existe tempo para tudo fazendo referência a Aión.

Durante sua jornada, Alex reflete sobre as coisas que deixou de lado com a ajuda da voz misteriosa e quando entende que precisa mudar encontra o caminho de volta para seu quarto. A partir desse momento, o monstro de Alex e a menina se tornam amigos novamente.

5.3 Criação das Ilustrações

5.3.1 Referências de livro

Para desenvolver as ilustrações e estrutura do projeto, foram utilizados dois livros como principais referências. O primeiro deles faz parte de uma coleção de livros infantojuvenis chamada *Guardiões da Infância* de William Joyce. O livro utilizado chama-se o *Sandman*, lançado em 2013.

Foi usado de referência a diagramação das páginas no formato quadrado e a dinâmica de texto e imagem, sempre uma página com um foco maior para parte importante da ilustração e a outra para texto.

Porém, o uso de "boxes" para inserir o texto na ilustração criou um recorte que causa uma quebra na imagem. Para o projeto de livro “O monstro do Tempo” não fazia sentido o uso dessas quebras já que a ideia era texto e imagem serem uma composição única.

Figura 14: Capa do livro *Sandman*

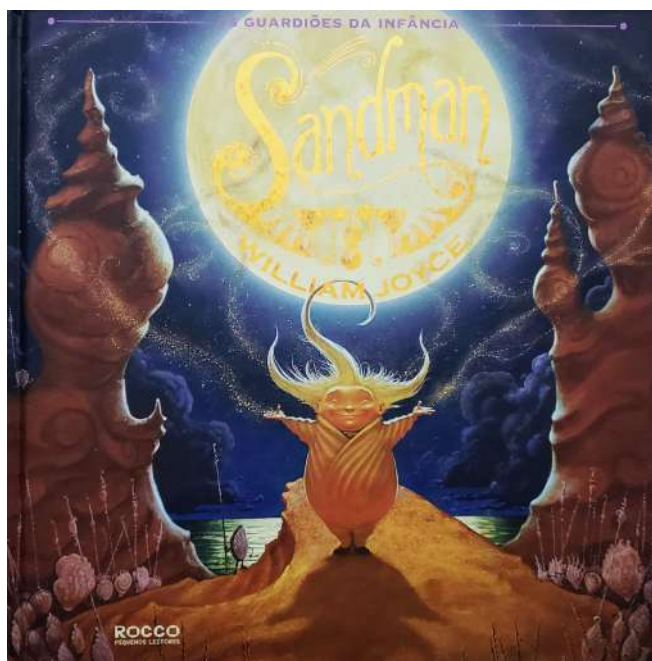


Figura 15 - Página do livro *Sandman*



Então tivemos o segundo livro utilizado como referência que foi *O presente mais importante de todos* de David Conway, lançado em 2012. As ilustrações têm a presença fortíssima de "pinceladas" que em alguns momentos lembram uma aquarela, com cores bem intensas e fluidas. A dinâmica entre imagem e texto é bem semelhante com o que foi pensado para a ideia principal deste projeto

Figura 16: Capa do livro *O presente mais importante de todos*

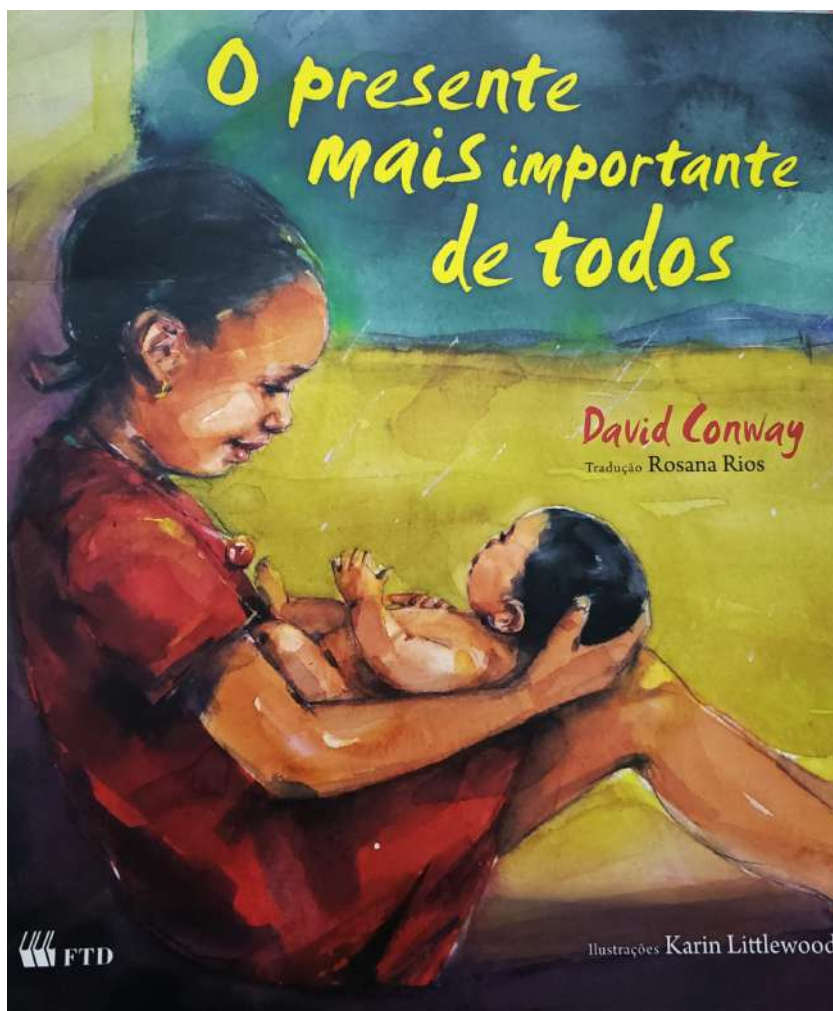


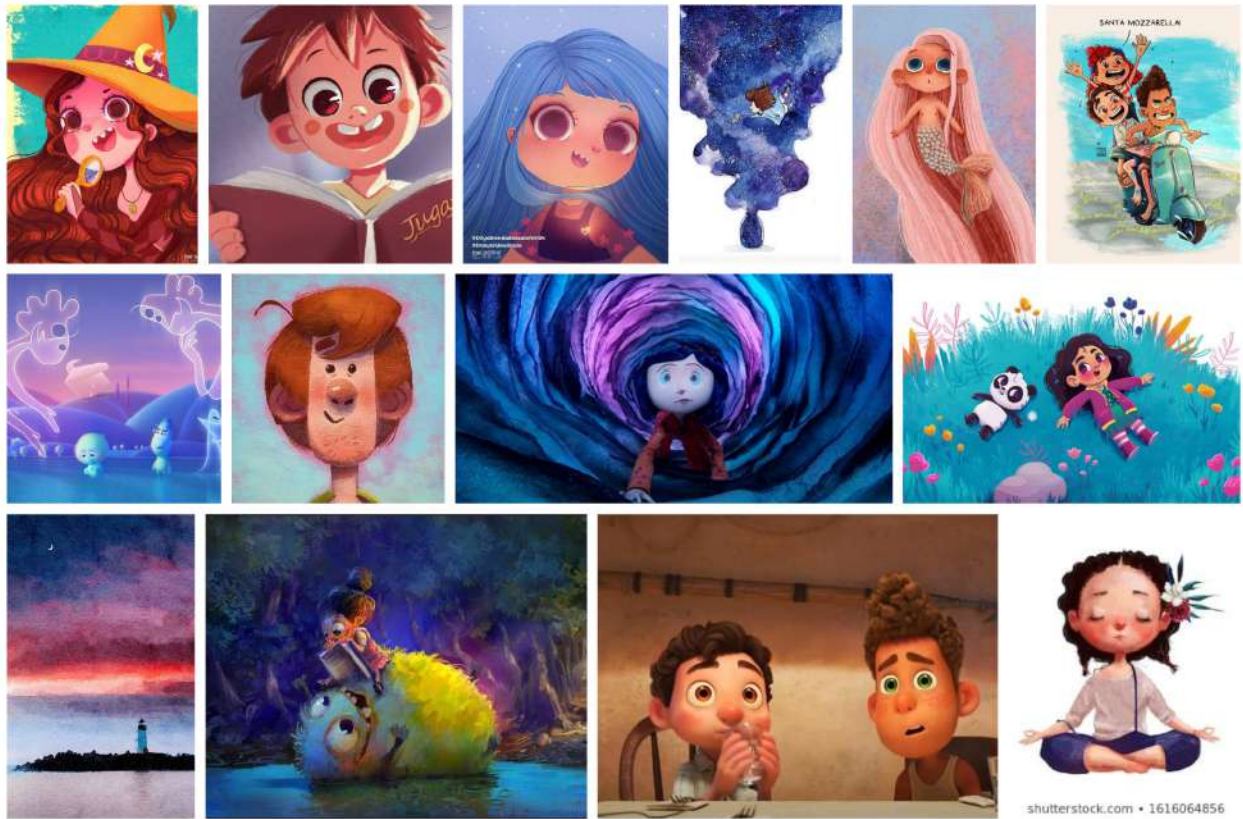
Figura 17 - página do livro *O presente mais importante de todos*



5.3.2 Estilo visual

O estilo visual das ilustrações do livro foi desenvolvido após uma pesquisa visual com referências que lembrassem a ideia inicial proposta que seriam ilustrações leves, coloridas, fluidas como aquarela e fofas. Foi montado um moodboard com imagens que se encaixassem nessa atmosfera.

Figura 18: Moodboard de estilo



Após a pesquisa, foram realizados alguns experimentos até chegar ao estilo final. Esses estudos se iniciaram com lápis e papel, foram sendo desenvolvidos e finalizados no software Clip Studio Paint. Assim, foi possível trabalhar de forma digital com texturas, brushes de aquarela e transparências para chegar no resultado desejado.

5.4 Personagens

5.4.1 Alex

A protagonista da história é uma menina de 10 anos, muito esperta, curiosa, que adora astronomia e tecnologia. Seu nome é Alex Martins, Alex por ser um nome neutro e Martins fazendo referência ao planeta de Marte. Essa paixão da menina pelo universo é apresentada de forma sutil nas ilustrações. Quando a menina é levada para uma outra dimensão pelo monstinho, as ilustrações apresentam constelações, nebulosas, estrelas e outros elementos que remetem ao

universo, pois fazem parte do imaginário da menina. Além disso, em sua camisa temos uma estampa com estrelas e uma nave alienígena. Ela é filha única e mora com a sua mãe.

Essa foi a personagem que mais teve mudanças desde a sua criação. Inicialmente no papel, ela foi desenvolvida de uma forma e, após muitas mudanças, chegou a sua forma final.

Em termos visuais, a personagem não teve inspiração em nenhuma pessoa real, mas toda sua paleta de cores inspirada em uma nebulosa chamada Carina, criando uma conexão com os interesses pessoais da personagem e a atmosfera do projeto também.

Figura 19: Primeiro esboço em lápis



Figura 20: Esboço digital primeira versão da Alex



Figura 21: Esboço digital primeira versão crescimento de Alex



Figura 22: Aparência final e expressões de Alex



No primeiro esboço digital da personagem, ela estava com uma aparência mais adolescente. Como a proposta era Alex estar em uma faixa de idade em que a personagem descobre não poder só se divertir o dia inteiro, como quando era criança, e o desafio principal é ela começar perceber que tem algumas responsabilidades a sua espera, a imagem de Alex foi repensada para que aparentasse ser uma menina de 10 anos. Então foi pensado em deixá-la com uma aparência mais infantil, com cabeça e olhos grandes que são comuns em desenhos "fofinhos", mas com as expressões e jeitos mais de pré-adolescente.

Figura 23: Personagem em diferentes vistas



Figura 24: Resultado final do crescimento de Alex



5.4.2 Monstro do Tempo

O personagem do monstinho foi pensado para ser fofo e comilão, fazendo uma metáfora com o provérbio português "O tempo tudo devora". Por outro lado, quando ele está bem triste ou irritado ele pode ser bastante traiçoeiro, mudar de tamanho, cor e atrapalhar as tarefas da personagem principal.

As crianças conseguem enxergar o seu próprio monstinho, mas à medida que vão crescendo deixam de vê-lo e ele se torna invisível. Nesses momentos vemos o monstinho com certa transparência na cena.

Figura 25: Primeiro esboço em lápis



Figura 26: Aparência final do Monstrinho do Tempo



Figura 27: Paleta de cores do monstro de acordo com humor

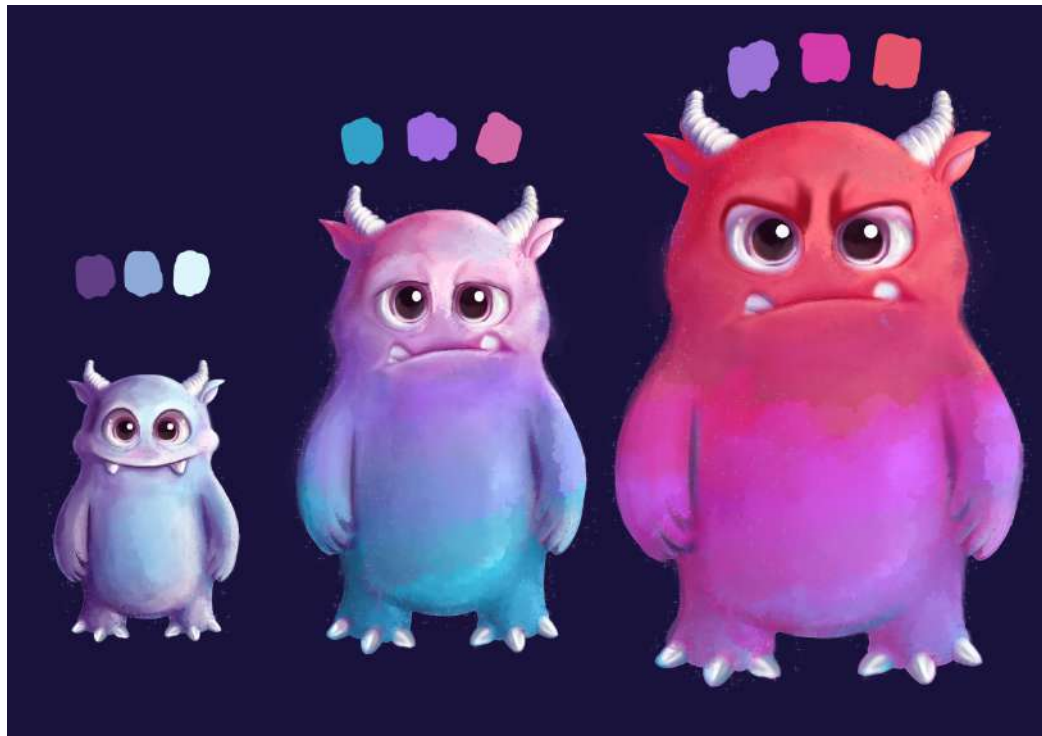


Figura 28: Alex e o Monstro do Tempo



5.4.3 Guardiões do Tempo

Principalmente por se tratar de uma crença da mitologia grega, foi extremamente difícil pensar no desenvolvimento do design desses três personagens. Apesar de fazer referência direta a essas figuras mitológicas, a ideia não era trazer a forma exata como elas eram representadas, mas uma adaptação voltada para o público infantil.

Para a criação dos “Guardiões do Tempo”, foi realizada uma pesquisa visual analisando as representações feitas dessas figuras mitológicas em pinturas e também como foram feitas algumas dessas adaptações no cinema e no quadrinho. Nos quadrinhos de Loki temos a presença dos guardiões do tempo, assim como na nova série lançada pela Disney do personagem. Já no cinema, no filme Alice através do espelho, temos o personagem Chronos que está sempre cercado de relógios e comandando o tempo de cada pessoa viva.

Figura 29: Moodboard Guardiões do Tempo



A partir dessa pesquisa, o design do personagem Chronos foi feito tendo como referência o coelho de Alice no País das Maravilhas, que é sempre muito ligado ao tempo marcado pelo

relógio. Assim também ele ganha um estilo visual mais singelo do que a forma em que é representado na mitologia. Já Kairós foi escolhido manter algumas características da sua representação nas pinturas, sendo um homem com uma mecha de cabelo para frente, porém, as asas que originalmente estariam em seu calcanhar, foram modificadas e passaram para o lugar de suas orelhas, deixando-o assim com uma aparência menos humana. Por fim, Aión é representado por um homem com rosto de leão, assim como sua representação na mitologia Grega.

Figura 30: Desenho digital finalizado Guardiões do Tempo



Figura 31: Desenho digital da aparição dos Guardiões do Tempo



5.4.4 Outros Personagens

Os personagens de suporte à Alex foram pensados de acordo com o contexto e construção das ilustrações. Visto que os personagens principais já estavam com o estilo definido, a produção desses personagens foi sendo feita de acordo com a necessidade das suas aparições. Sendo assim, a mãe de Alex e os personagens de figuração da primeira cena foram desenvolvidos dessa forma.

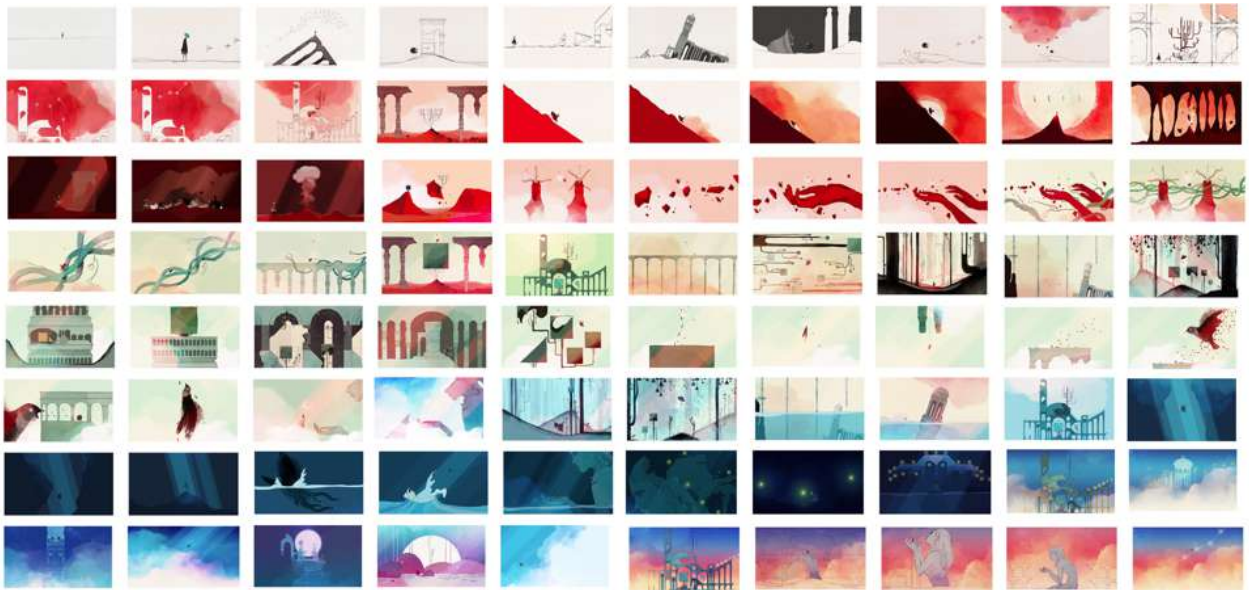
5.5 Ambientes

A principal inspiração para o desenvolvimento da ambientação das ilustrações do livro veio do jogo "Gris", desenvolvido de forma independente pela Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital em 2018. O jogo possui um esquema de mudança matiz das cores de acordo com os sentimentos da personagem principal que vão de negação (vermelho) até aceitação (roxo).

Essas transições de cores é muito conhecida no meio audiovisual como *Color Script*²⁴, que seria uma “escrita através da cor”. Dessa forma, é possível fortalecer ainda mais a narrativa através da estética criada por esse guia cromático e visualizar as mudanças de clima entre uma cena e outra. As cores também passam uma determinada mensagem que podem complementar o texto verbal ou ir muito além, enfatizando principalmente sentimentos e diferentes sensações.

²⁴ GURNEY, J. *Color & Light: A Guide for the Realist Painter*. Kansas: Andrews Mcmeel, 2010. p. 132-133.

Figura 32: Color Script de Gris



Fonte: Games Industry. 2019. Disponível em:

<<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-15-the-beauty-and-meaning-of-gris>>. Acesso em: 22 setembro. 2021.

Figura 33: Printscreen do conteúdo adicional do jogo Gris



Para este projeto foi pensado uma forma simplificada que acompanhasse a mudança de clima da narrativa. As cenas com predominância do azul seriam os momentos mais tranquilos da história. As partes em rosa os momentos de incômodo e virada. Por fim, os momentos com predominância do roxo representam os pontos mais intensos e de conflito da história.

Figura 34: Paleta de cores aplicada à história

Ilustrações

Cores

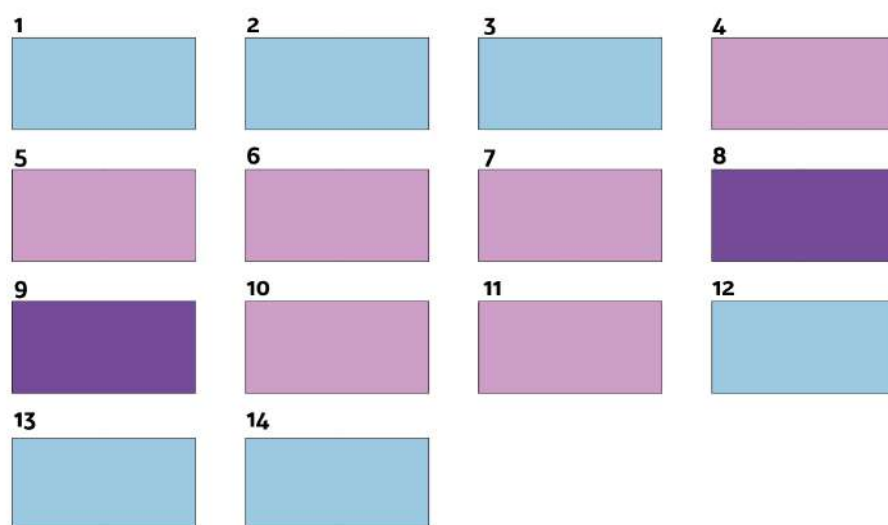


Figura 35: Ilustrações Finalizadas

Ilustrações
História



6. Projeto gráfico

6.1 Tipografia

Para a escolha da tipografia, a ideia inicial era que aproximasse o leitor infantojuvenil ainda mais da história. Então, foi realizada uma pesquisa sobre quais estilos de fonte proporcionariam essa ideia.

Quando se trata de livro infantil e infantojuvenil, há uma grande discussão sobre usar fontes com ou sem serifa. Há os que defendem o uso de serifa, como Coghill (apud LOURENÇO, 2011, p.98), que acredita que uma tipografia com serifa é mais adequada ao público infantil, pois apresenta maior diferenciação entre letras facilitando a leitura e a formação de palavras de acordo com os princípios da Gestalt.

Walker e Reynolds (apud LOURENÇO, 2011, p.99) realizaram uma pesquisa para descobrir se o uso da tipografia serifada em textos destinados aos jovens leitores era importante ou não. Foram

testadas as tipografias Century e Gill Sans e a favorita pelas crianças foi a Gill e concluiu-se que os tipos sem serifa tem um apelo visual maior em crianças. Sasson (apud LOURENÇO, 2011, p.101) realizou uma pesquisa com crianças de 8 a 13 anos questionando qual tipografia elas achavam mais "legíveis". Entre os pesquisados 44% escolheram fontes sem serifa.

Com base nisso, pensando em atender a ideia inicial de aproximar o pequeno leitor do livro, foi escolhida para o texto principal a tipografia Futura Handwritten. Essa fonte é sem serifa, possui tipos com formas simples e ao mesmo tempo divertidas, lembrando uma escrita a mão.

Figura 34: Tipos da família Futura Handwritten



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Para o título, a ideia era manter a mesma característica de ser uma fonte manuscrita, que se aproximasse da escrita da criança. Inicialmente, foi pensado um lettering com uma tipografia que lembrasse pinceladas de tinta, a família utilizada foi a Trincha. Porém, foram feitos mais alguns testes do título escrito à mão livre, mais irregular, e por fim, foi escolhida uma união de duas famílias tipográficas diferentes: Trincha e Friendly Schoolmates.

Figura 36: Estudo de lettering

O MONSTRO DO TEMPO
E O DIA QUE ELE ME ABDUZIU

O MONSTRO DO TEMPO

O Monstro
do Tempo
E O DIA EM QUE ELE ME ABDUZIU

Figura 37: Tipos da família Friendly Schoolmates

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz

Figura 38: Tipos da família Trincha

ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz

6.2 Configurações Gráficas

Este projeto de livro foi pensado inicialmente em um formato de 26x26cm, com base na referência do livro “Sandman”, proporcionando maior destaque para ilustrações. Porém, ao estudar as possibilidades de aproveitamento de papel, que no formato quadrado já não são excelentes, foi verificado que o formato de 21x21cm, apesar de menor, minimizaria essa perda. Uma outra opção seria o formato 30x30cm, porém ficaria um pouco exagerado e não teria tanto aproveitamento de papel como o formato escolhido.

Figura 39: Estudos de aproveitamento de papel

Aproveitamento de papel Papel Couché 66x98cm

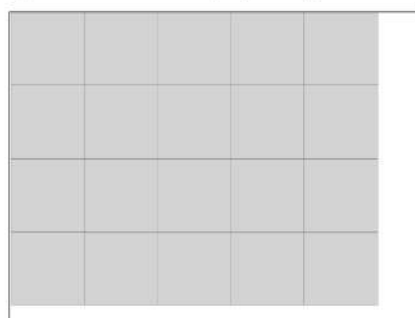


21x21cm



26x26cm

Aproveitamento de papel Papel Couché 89x117cm



21x21cm

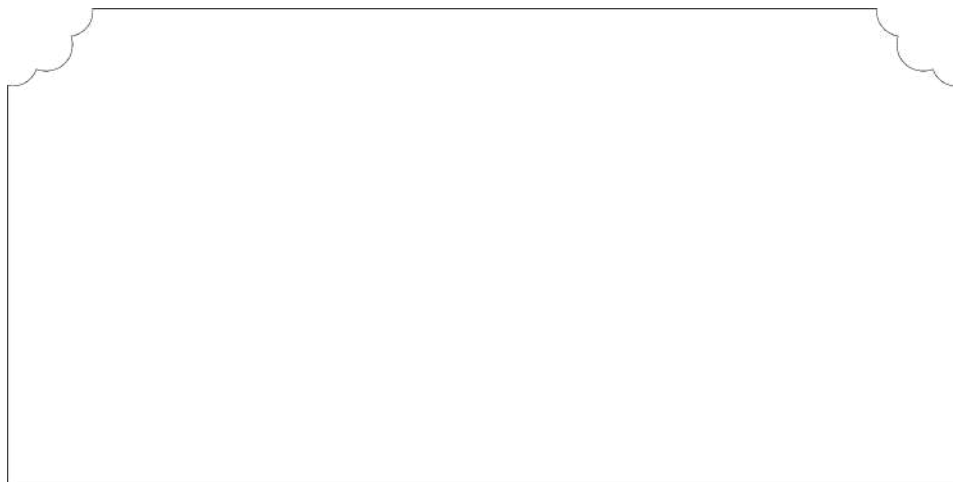


26x26cm

Para ter certeza de que esse seria o formato ideal, foram feitos testes com a faca especial e a diagramação, verificando que a legibilidade e a percepção das ilustrações não foram prejudicadas com a redução. O tamanho do livro aberto é de 21x42,5 cm com capa brochura, em papel triplex com laminação soft touch e verniz localizado no título do livro. Para a escolha do papel para o miolo do livro, seguindo os requisitos de gramatura alta, boa resistência e maior

qualidade para as ilustrações, foi escolhido o Couchê Fosco 150 g/m². O tamanho do miolo é 21x42 cm, possui 36 páginas que serão encadernados com cola e costura.

Figura 40: Faca de corte



A faca de corte especial pensada para esse projeto deixa o livro com a aparência de que foi "mordido" fazendo sentido com a história contada e despertando a curiosidade de quem vê imaginando por qual razão o livro estaria mordido. Para que o corte ocorra sem prejudicar as ilustrações, o arquivo possui uma margem de 1cm.

Figura 41: Faca aplicada na página



Para a diagramação, o requisito básico era a possibilidade de flexibilidade do posicionamento do texto junto com a ilustração de uma maneira que fizesse sentido dentro da

composição. Além disso, era necessário ter um afastamento da margem externa e superior devido a faca especial que o livro possui. Quanto à margem inferior, também foi necessário pensar em um afastamento para não encobrir o texto e a ilustração, pois a parte inferior e lateral são onde o leitor geralmente segura o livro.

A melhor opção que atendia a todos esses requisitos foi de uma grid modular, com margem superior de 3 cm, inferior de 2 cm, interior de 2 cm e externa de 3 cm. Assim, as informações não seriam prejudicadas tanto nas ilustrações como no manuseio do livro.

Figura 42: Grid

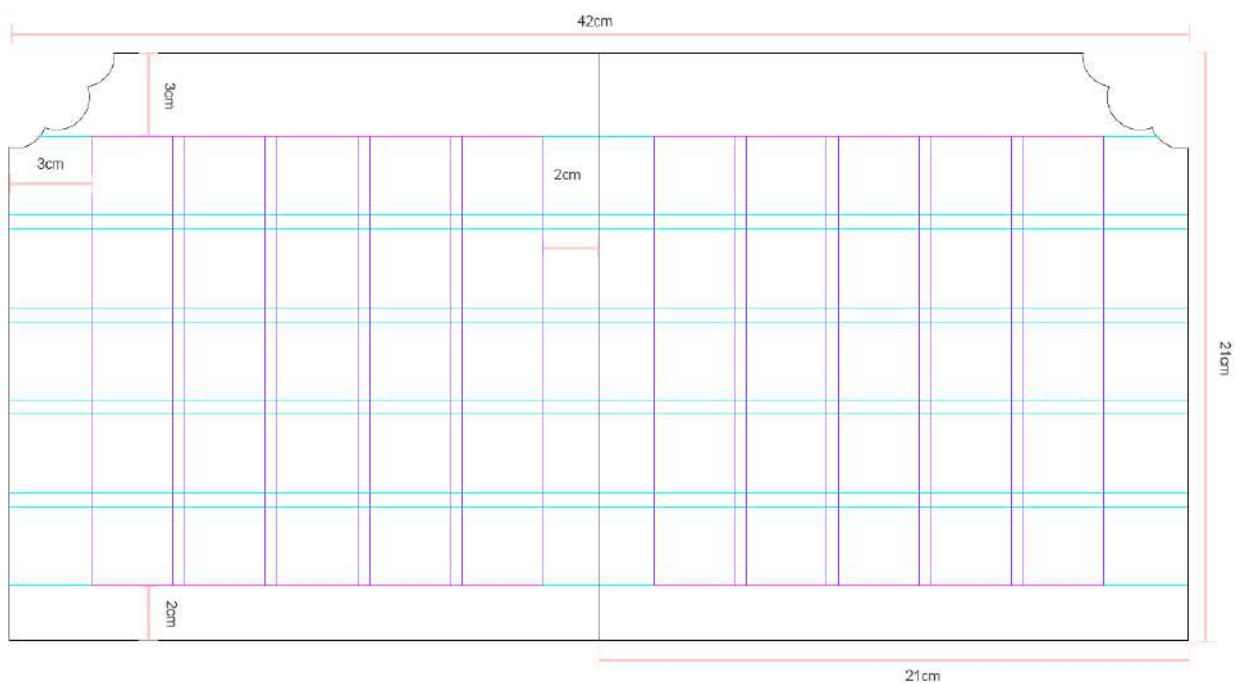


Tabela 3: Configuração para o livro de *O Monstro do Tempo*

Formato:	21x21 cm (fechado)
Número de páginas miolo:	36
Cores:	4/4
Papel do miolo:	couché fosco 150 g/m ²
Papel para capa:	Triplex 300 g/m ² Folha de guarda: couché fosco 150 g/m ²
Acabamento:	Soft touch na 1 ^a e 4 ^a capa, verniz localizado na 1 ^a capa, corte e vinco, costura.
Encadernação:	Lombada quadrada

6.3 Diagramação

De acordo com os parâmetros tipográficos para livros infantis recomendados por Burt (1959, apud COUTINHO e SILVA 2006), para uma faixa etária de 9 a 12 anos seria recomendado o uso de uma fonte de corpo 14 pt e entrelinha 0,33 cm. Para o texto principal foi utilizado a tipografia Futura Handwritten seguindo essas configurações, porém com um maior espaçamento nas entrelinhas de 0,58 cm para deixar a leitura um pouco mais confortável.

Tabela 4: Parâmetros tipográficos para livros infantis

Idade (anos)	Corpo (pontos)	Número de letras por linha (linha 10,16cm)	Coluna (cm)	Entrelinha (cm)
Menor que 7	24	32	12,7	0,66
7-8	18	38	10,16	0,432
8-9	16	45	8,89	0,406
9-10	14	52	9,52	0,33
10-12	12	60	10,16	0,305

Fonte: Adaptado de Burt (1959, apud COUTINHO e SILVA, 2006)

6.4 Espelho

Figura 43 - Espelho do livro *O Monstro do Tempo*



6.5 Capa

A ilustração da capa se expande para a 4ª capa em uma grande nebulosa. Na primeira capa, sendo essa a peça chave para chamar atenção e passar um pouco da atmosfera da história, temos o quarto da menina completamente vazio e escuro com o foco total em seu rosto iluminado pela luz do celular. Além disso, há uma sombra enorme que forma a silhueta do Monstro do Tempo, despertando a curiosidade de quem vê a capa sobre qual seria a aparência dele.

Figura 44: Capa



Figura 45: Capa aberta



6.6 Mockups

Figura 44: Mockup capa



Figura 45: Mockup páginas 12 e 13



7. Financiamento Coletivo

Para este projeto foi pensado em viabilizá-lo de forma independente por meio de financiamento coletivo ou *crowdfunding*.

Financiamento coletivo ou *crowdfunding* é uma forma de viabilizar projetos por meio de apoio financeiro de diversas pessoas ou instituições pela internet. Atualmente existem diversas plataformas que possibilitam essa forma de viabilizar projetos, sendo algumas mais conhecidas como o Catarse e a Benfeitoria. Optei pelo Catarse, pois a Benfeitoria é destinada mais para projetos de impacto social, cultural e ambiental, que não é o caso deste projeto de livro.

7.1 Recompensas

Nesse modelo de *crowdfunding*, os apoiadores podem escolher um valor com o qual gostaria de apoiar o projeto e a opção estará ligada diretamente a uma forma de recompensa. Algumas opções incluirão o livro impresso além dos brindes.

1- Kit Marcadores Guardiões

Essa recompensa é um kit que acompanha três marcadores, um sobre cada Guardião do tempo e com um pouquinho mais de informações sobre quem são eles no verso.

Figura 46: Frente e verso marcador Chronos

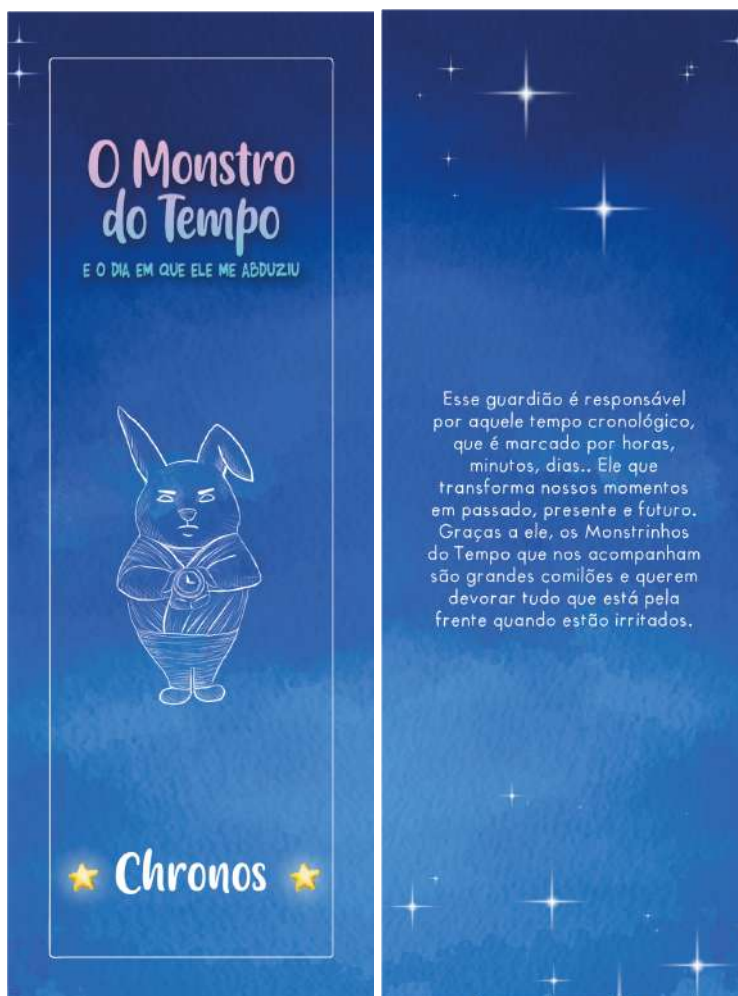


Figura 47: Frente e verso marcador Kairós

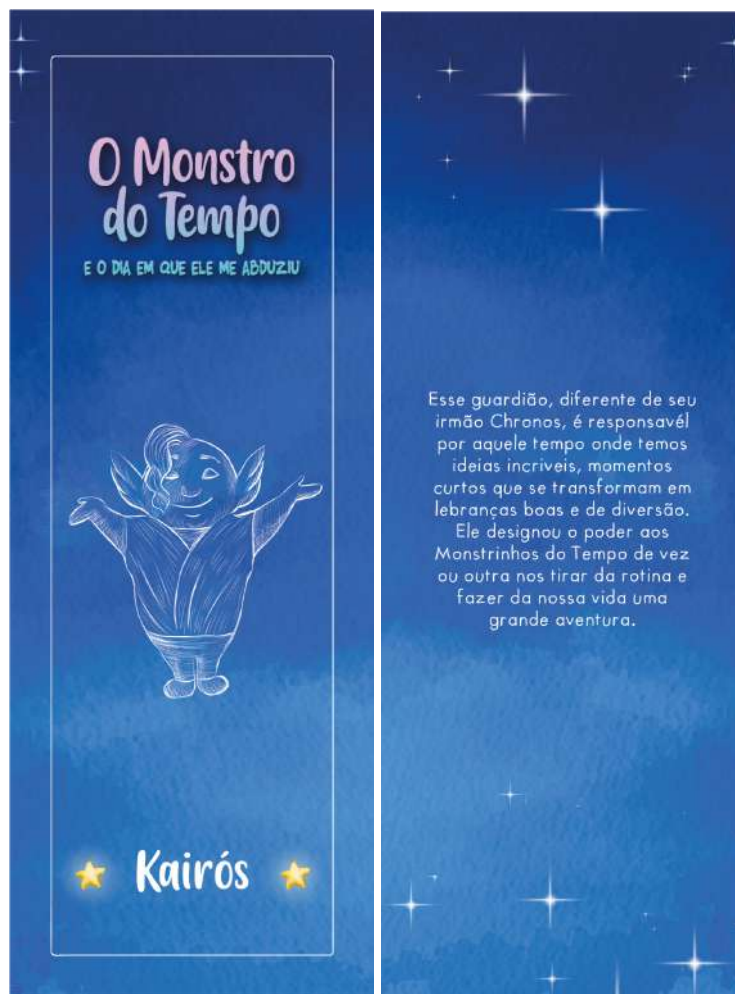
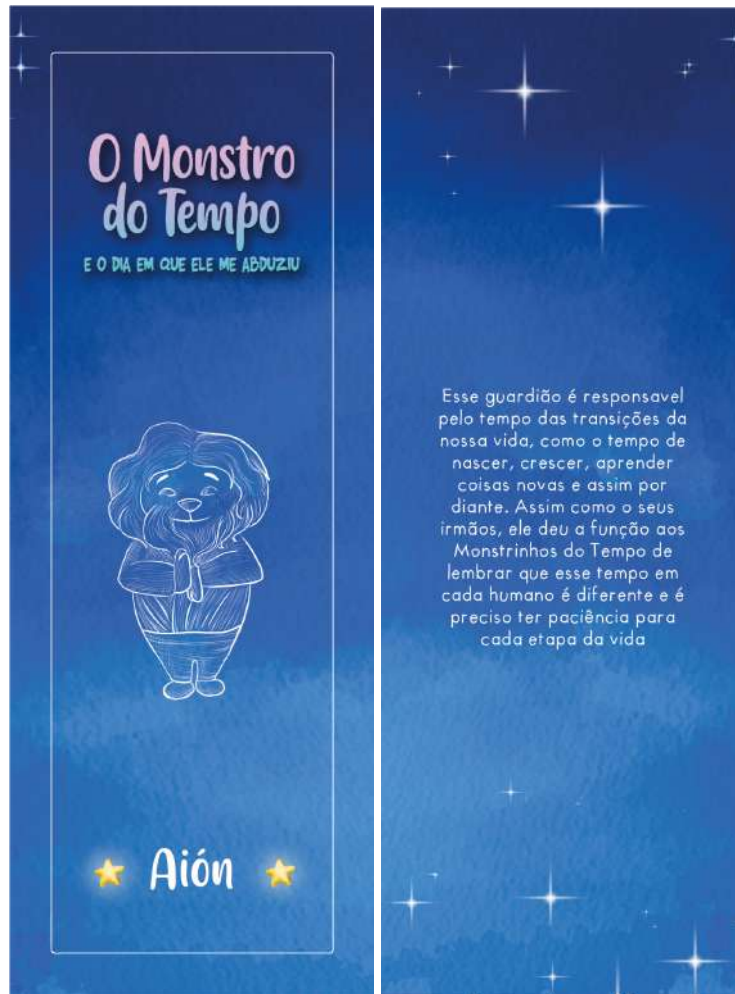


Figura 48: Frente e verso marcador Aión



2- Kit Origami Marcador Monstrinho

A ideia dessa recompensa é proporcionar uma atividade divertida para o leitor. Além dele mesmo poder montar o próprio origami, esse marcador quando posicionado na página do livro deste projeto, ele cobre o recorte em formato de mordida e passa a ideia de que o marcador do monstrinho devorou um pedaço da página. O kit vem com uma folha quadrada de 14,5x14,5 cm em papel offset 90 g/m² com a imagem do monstrinho na frente e no verso para fazer o origami, uma folha em papel cartão triplex 250 g/m² com os chifres e os dentes do personagem para recortar e uma folha de tamanho a4 com as instruções de como montar o marcador.

Figura 49: Frente marcador monstrinho

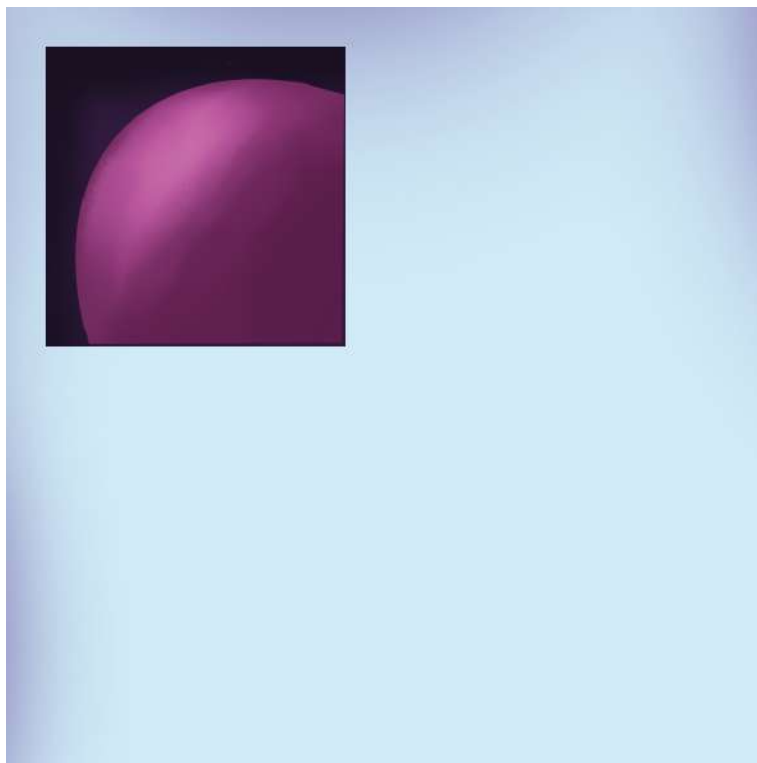


Figura 50: Verso marcador monstrinho

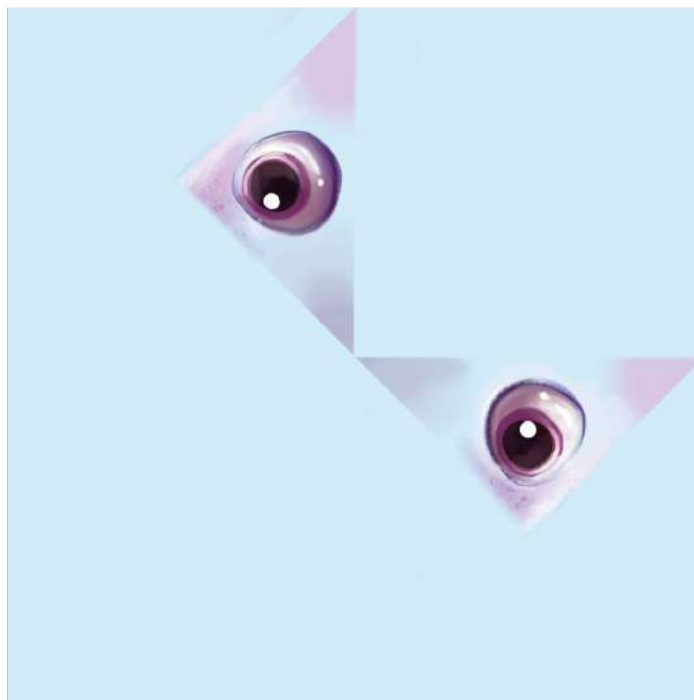


Figura 51: Elementos adicionais marcador monstrinho

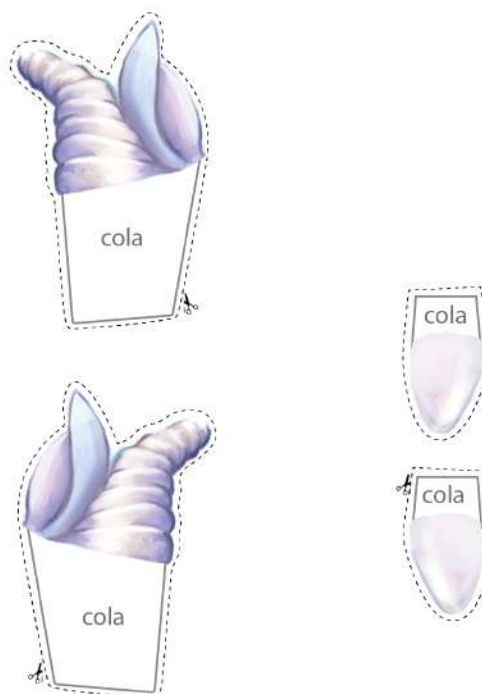

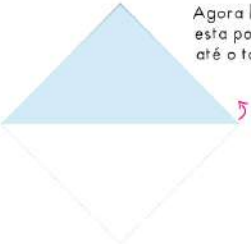


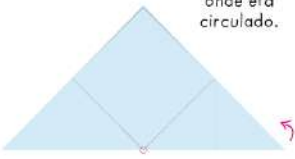

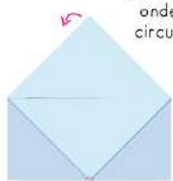






Figura 52: Manual de instruções marcador monstinho

Monte o seu marcador!

<p>1</p>  <p>Junte esta ponta com a da extremidade para criar uma dobra ao meio</p>	<p>2</p>  <p>Agora leve esta ponta até o topo</p>	<p>3</p>  <p>Repita o mesmo no outro lado</p>
<p>4</p>  <p>Desfaça o passo anterior, voltando com as duas pontas, como na figura 2</p>	<p>5</p>  <p>Leve esta ponta até o centro, onde está circulado.</p>	<p>6</p>  <p>Agora faça o mesmo com o outro lado</p>
<p>7</p>  <p>Leve esta ponta até o centro, onde está circulado.</p> <p>Atenção: Dobre apenas a primeira folha, deixe a parte com a forma da boca do monstro reservada</p>	<p>8</p>  <p>Desfaça a dobra das duas pontas laterais para a posição marcada com a linha pontilhada</p>	<p>9</p>  <p>Leve essa mesma ponta para a parte superior, como fizemos na figura 3</p> <p>Agora dobre esta ponta para a parte interna do "bolsinho" que foi criado no meio, onde está a seta branca</p>
<p>10</p>  <p>Repita o mesmo no outro lado e você deverá ter uma figura como esta</p>	<p>11</p>  <p>Para finalizar, cole os chifres, orelhas e dentes do seu monstinho, como na imagem ao lado</p> <p>Atenção ao colar os dentes: Eles devem ser colados na parte interna, por trás do lado dos olhos e não no lado que tem a ilustração da boca</p>	

3- Pin

Também foram desenvolvidos pins metalizados, também conhecidos como broches, personalizados com o rostinho da personagem principal e do monstrinho como forma de recompensa.

Figura 53: Mockup com a ideia de pins



4- Poster

Além das recompensas anteriores, os apoiadores poderão contar também com um poster em tamanho A4.



5- Pelúcia Monstrinho

Essa recompensa será para o nível mais alto de apoio ao projeto e terá um número limitado de pelúcias.



8. Conclusão

O desenvolvimento deste projeto foi um grande desafio e me proporcionou aprendizados que foram além da área que escolhi seguir profissionalmente, a Comunicação Visual.

Desde o início da graduação, sempre me identifiquei mais com a área gráfica e editorial, mas, infelizmente, sempre tive oportunidades maiores de trabalhar com arquivos digitais. A experiência de projetar um livro ilustrado foi completamente inédita para mim, mas pessoalmente sempre foi algo que tinha muita vontade de fazer. E, com certeza, esse será o primeiro de muitos.

Por ser algo que não tinha tanto conhecimento, permitiu que eu aprimorasse minhas habilidades como ilustradora e entendesse melhor sobre os fluxos narrativos. Além disso, pensar com atenção em cada etapa do projeto.

A pesquisa sobre o tempo em áreas diferentes do conhecimento como a mitologia grega, a filosofia e a física não só satisfizeram uma curiosidade pessoal, mas proporcionou um projeto muito mais rico indo além das questões de Comunicação Visual.

O aprofundamento nas questões acerca da história do livro ilustrado, bem como o desenvolvimento de sua forma, foi pensando durante todo processo para sua melhor recepção pelo público infantojuvenil e despertar o interesse dos mesmos de forma que fosse coerente com a narrativa. Acredito que o assunto é algo comum nos dias atuais, é interessante incitar o olhar nos pequenos para refletir sobre o tema.

Em particular, este projeto também resultou em um grande aprimoramento técnico e conceitual, onde tive a oportunidade de utilizar todo aprendizado durante os anos de graduação. O produto final é a concretização com muito carinho de projeto que atingiu o seu objetivo final

9. Referências

APOLODORO. **Biblioteca**. Tradução de Margarita Rodríguez de Sepúlveda. Madrid: Editorial Gredos, 2001.

BARTHES, Roland. **Oeuvres Complètes** [Obras Completas]. Paris: Seuil, 2002.

BRANDÃO, J. S. **Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega**. v. I. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991

BOLEN, J. S. **Os deuses e o homem**: uma nova psicologia da vida e dos amores masculinos. São Paulo: Paulus, 2002.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CARROLL, L. **Alice no País das Maravilhas**. Summus: São Paulo-SP, 1980.

COELHO, Nely Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.

DIÁRIO DA MANHÃ. **Media Lab**. 2019. Disponível em:

<<https://www.medialab.ufg.br/n/115783-einstein-incas-e-o-tempo> >. Acesso em: 28 set. 2021.

GURNEY, J. **Color & Light: A Guide for the Realist Painter**. Kansas: Andrews Mcmeel, 2010. p. 132-133.

JULIANA BEZERRA. Toda Matéria. **Henry Ford**. 2018. Disponível em:

<<https://www.todamateria.com.br/henry-ford/>>. Acesso em: 28 set. 2021.

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

PALO, Maria José, OLIVEIRA, Maria Rosa Duarte. **Literatura infantil:** voz de criança. 3. ed. São Paulo: Ática, 1998.

REWORÊDO, Maria Celi Bastos de; PEIXOTO FILHO, José Paulino. **Descobrimo o prazer da leitura através da leitura de imagem:** uma revisão de literatura. Recife: 2011.

SANTOS, J.P.R.; VALLADARES, A.C.A. **Arteterapia aplicada a jovens com transtornos mentais ao uso abusivo de substâncias psicoativas: Trabalhando com a Mitologia Grega.** Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, Goiânia-GO, p. 12, 2010. Disponível em: <http://www.sbpnet.org.br/livro/63ra/conpeex/pibic/trabalhos/J__SSICA.PDF>. Acesso em: 24 abr. 2021.

WINCKLER, L. **Dioses interiores:** cómo identificar el arquetipo personal. Buenos Aires, Argentina: Kier, 2008.