

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

**O Começo de Tudo -
Coleção de livros ilustrados sobre mitos de criação**

Gabriela Dias de Melo

Orientação: Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro

2019

AGRADECIMENTOS

Meus mais sinceros agradecimentos são para todas as pessoas incríveis que me acompanharam não apenas durante o processo de conclusão do curso, mas durante a longa aventura que foi minha formação, me apoiando e incentivando até o fim.

Primeiramente agradeço aos meus pais, que sempre me incentivaram a seguir os meus sonhos e nunca deixaram de me apoiar em todos os estágios da minha vida. Obrigada por confiarem em mim e acreditarem no meu potencial - por vocês, eu sou uma pessoa melhor.

Agradeço aos meus amigos Thais, André, Mariana, Pedro, Guilherme, Lucas, Jandson, Jamile, Jean e tantos outros que me acompanham desde a adolescência como uma segunda família, não importasse a nossa distância. Vocês sempre me incentivaram, me acalmaram e me ensinaram - sem vocês eu não seria quem sou hoje.

Também agradeço minhas amigas Monique e Marina, pessoas que admiro enquanto incríveis ilustradoras e seres humanos maravilhosos. Me orgulho de poder chamá-las de amigas e de poder contar sempre com sua confiança e incentivo.

Dedico esse projeto à minha Marcela, que acreditou em mim desde o primeiro - ou segundo - momento, e que com muita calma, gentileza e amor me guiou e me amparou em todos os momentos, até mesmo naqueles onde me senti completamente perdida. Sem você nada disso seria possível e eu me orgulho de cada momento que dividimos juntas.

Não menos importante, gostaria de agradecer a todo o corpo docente da faculdade de Comunicação Visual Design da UFRJ, principalmente minha orientadora Elizabeth Jacob, por quem nutro profundo carinho e admiração. Muito obrigada por todas as orientações, no projeto de conclusão de curso e na vida, e por tudo o que me ensinou ao longo dos anos.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo documentar o processo de criação do primeiro volume e do conceito geral da coleção de livros ilustrados infantojuvenis intitulada “O Começo de Tudo”, cujo propósito é apresentar mitos de criação de diferentes culturas ao redor do mundo e incitar a curiosidade e, sobretudo, o respeito acerca da diversidade cultural. Aqui serão registradas as etapas do processo de criação das ilustrações, bem como a estruturação e o design do livro, além da pesquisa acerca do tema escolhido e sobre os livros ilustrados e sua importância na literatura.

Palavras-chave: livro ilustrado, mitos, cultura.

ABSTRACT

This research focuses on documenting the creation process of the first volume and general concept of a series of children's and youth books called "The Beginning of Everything", whose objective is presenting creation myths from different cultures around the world and inciting curiosity and above all respect for cultural diversity. Here registered are the steps in the process of creating the illustrations, as well as the structuring and designing of the book, besides the research around the chosen theme and about illustrated books and their importance in literature.

Keywords: picturebook, myths, culture.

LISTA DE FIGURAS

Moodboard de referências para a coleção	18
Primeiro moodboard de referências do livro	19
Segundo moodboard de referências do livro	20
Moodboard de referências para a criação do personagem Tepeu	20
Moodboard de referências para a criação do personagem Quq Kumatz	21
Storyboard inicial com anotações	21
Modelos finais dos personagens Tepeu e Quq Kumatz	22
Exemplo de página dupla com ilustração sangrando a moldura	23
Livro fechado	24
Logotipo desenvolvido para a coleção	24
Logotipo e subtítulo adaptados ao livro desenvolvido	25
Mapa de caracteres da fonte Jovial Bold	25
Espelho contendo as páginas duplas 1 a 6	26
Espelho contendo as páginas duplas 7 a 12	27
Espelho contendo as páginas duplas 13 a 18	28
Espelho contendo as páginas duplas 19 a 24	29
Espelho contendo as páginas duplas 25 a 30	30
Frente do livro	31
Verso do livro	31
Livro aberto	32

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

1. CAPÍTULO 1 - O TEMA

1.1. Cultura, sociedade e diversidade cultural

1.2. O mito e seu papel cultural

1.2.1. Definição

1.2.2. Temas e seleção de histórias

1.2.2.1. Criação segundo os Chineses

1.2.2.2. Criação segundo os Aborígenes (Jawoyn)

1.2.2.3. Criação segundo os Tupi-Guarani

1.2.2.4. Criação segundo os Maias (Quiché)

1.2.3. História escolhida e adaptação

2. CAPÍTULO 2 - O LIVRO ILUSTRADO

2.1. O que é o livro ilustrado

2.2. Por que livro ilustrado?

3. CAPÍTULO 3 - PRODUÇÃO

3.1. Pesquisa visual

3.1.1. Para a série

3.1.2. Para o livro produzido

3.2. Estilo e técnica de ilustração do livro

3.3. Escolha de formato e material

3.4. Espelho do livro

3.5. Resultado final

CONSIDERAÇÕES FINAIS

BIBLIOGRAFIA

APÊNDICE A - TEXTO PARA O LIVRO “O COMEÇO DE TUDO - SEGUNDO OS MAIAS”

INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a documentar a elaboração e desenvolvimento do *design* do primeiro volume da coleção de livros O Começo de Tudo. No primeiro capítulo, será apresentada a discussão do tema principal, com ênfase nos tópicos de diversidade cultural e da necessidade da preservação de culturas, passando, então, para a definição do que são mitos e como estes fazem parte do patrimônio cultural dos povos. Ainda neste capítulo, será explicitada a escolha do tema para a série e, por fim, uma listagem dos mitos selecionados.

No segundo capítulo, será discutida a escolha do livro ilustrado como forma de apresentação deste trabalho, bem como sua origem, história e importância na literatura infantojuvenil através dos anos.

O terceiro capítulo foca a parte técnica da produção do livro, apresentando a pesquisa visual inicial, suas ilustrações e o processo de montagem final em detalhes.

1. CAPÍTULO 1 - O TEMA

1.1. Cultura, sociedade e diversidade cultural

A criação tem suas origens nas tradições culturais, mas floresce plenamente quando em contato com outras culturas. Esta é a razão pela qual o patrimônio, em todas suas formas, deve ser preservado, valorizado e transmitido às gerações futuras como testemunho das experiências e aspirações humanas, a fim de nutrir a criatividade em toda sua diversidade e inspirar um verdadeiro diálogo entre culturas. (UNESCO, 2001, p.14, tradução nossa)¹.

Quando falamos sobre diversidade cultural, nos referimos a inúmeras formas diferentes de perceber o mundo em que vivemos e nosso lugar nele. Para a antropologia, segundo Tyler (1871, p.1, tradução nossa), "cultura (...) é o todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, morais, leis, costumes e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade"²; mas esta é apenas uma das formas de se definir o conceito de cultura. Muitas vezes, por se tratarem de conjuntos de características e conhecimentos específicos pertencentes a grupos com suas próprias particularidades, não é incomum se deparar com a noção equivocada de que uma determinada cultura possa ser estática ou imutável, e que, portanto, aqueles costumes ou aquelas tradições limitam as ações daquele determinado povo. Muito pelo contrário, a cultura pode estar em constante mutação, sendo carregada e moldada por cada ser humano e suas vivências — ela pode ser fluida e dinâmica, e é isso que dificulta uma definição precisa sobre o que é cada cultura.

Em um mundo a cada dia mais globalizado, a rápida expansão dos meios de comunicação possibilita a criação de pontes entre pessoas e conhecimentos de todos os lugares do planeta, mas também traz consigo o perigo do silenciamento e da extinção de culturas, através da imposição daquelas de civilizações mais poderosas como norma. Para Anthony Giddens (1990, p.21, apud HALL, 1996, p.599, tradução nossa):

¹ Original: Creation draws on the roots of cultural tradition, but flourishes in contact with other cultures. For this reason, heritage in all its forms must be preserved, enhanced and handed on to future generations as a record of human experience and aspirations, so as to foster creativity in all its diversity and to inspire genuine dialogue among cultures.

² Original: Culture (...) is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society.

Os modos de vida trazidos à existência pela modernidade nos afastaram de todos os tipos tradicionais de ordem social de uma maneira sem precedentes. Tanto em sua extensionalidade ["aspectos externos"] como em sua intensionalidade ["aspectos internos"], as transformações envolvidas na modernidade são mais profundas do que a maioria dos tipos de mudança característicos de períodos anteriores. No plano extensional, serviram para estabelecer formas de interconexão social que abrangem o globo; em termos intensionais, eles vieram alterar algumas das características mais íntimas e pessoais da nossa existência cotidiana. (GIDDENS, 1990, p.21, tradução nossa)³

Não é o simples contato entre diferentes povos o que acarreta a perda automática de suas identidades, mas, sim, a padronização e imposição de sistemas básicos — escolas, leis, línguas — na sociedade segundo as normas de nações politicamente mais fortes, de forma a sobrepujar e apagar resquícios de linguagens, tradições e histórias de povos menos privilegiados. Segundo o sociólogo e teórico cultural Stuart Hall, “uma cultura nacional nunca é simplesmente um ponto de aliança, união e identificação simbólica. Ela é também uma estrutura de poder cultural”⁴ (1996, p.616, tradução nossa). Ele continua:

A maioria das nações modernas consiste em culturas díspares que só foram unificadas através de um longo processo de conquista violenta - isto é, pela supressão forçada da diferença cultural. (...) Por toda a Europa a história se repete *ad nauseam*, cada conquista subjugou os povos derrotados e suas culturas, costumes, línguas e tradições e tentou impor uma hegemonia cultural mais unificada.⁵ (HALL, 1996, p.616, tradução nossa)

Diante deste cenário, torna-se imprescindível a documentação, preservação e transmissão da rica herança cultural dos povos para gerações futuras, para que estas possam expandir suas percepções e encontrar na diversidade novas formas de pensar e se comunicar.

³ Original: The modes of life brought into being by modernity have swept us away from all traditional types of social order in quite unprecedented fashion. In both their extensionality ["external aspects"] and their intensionality ["internal aspects"] the transformations involved in modernity are more profound than most sorts of change characteristic of prior periods. On the extensional plane they have served to establish forms of social interconnection which span the globe; in intensional terms they have come to alter some of the most intimate and personal features of our day-to-day existence.

⁴ Original: A national culture has never been simply a point of allegiance, bonding and symbolic identification. It is also a structure of cultural power.

⁵ Original: Most modern nations consist of disparate cultures which were only unified by a lengthy process of violent conquest - that is, by the forcible suppression of cultural difference. (...) Throughout Europe the story is repeated *ad nauseam*, Each conquest subjugated conquered peoples and their cultures, customs, languages, and traditions and tried to impose a more unified cultural hegemony.

1.2. O mito e seu papel cultural

1.2.1. Definição

O mito, portanto, é um ingrediente vital da civilização humana; longe de ser uma fabulação vã, ele é ao contrário uma realidade viva, à qual se recorre incessantemente; não é absolutamente uma teoria abstrata ou uma fantasia artística, mas uma verdadeira codificação da religião primitiva e da sabedoria prática. (MALINOWSKI, 1926, p.108 apud ELIADE, 1936, p.19).

Conhecer os mitos de um povo é, muitas vezes, conhecer a base de suas tradições, comportamentos e crenças. Presentes em todas as culturas, são estas histórias muitas vezes fantásticas que explicam fenômenos naturais e justificam rituais e costumes passados de geração a geração que geram, em conjunto com outros fatores, um senso de identidade às sociedades.

Há um grande debate entre diversas áreas de estudo a respeito da definição de “mito” e qual a sua verdadeira função para a sociedade. A palavra tem sua origem no termo grego *mythos*, que possuía diversos significados como “palavra”, “conversa” ou “história”. Porém, nos dias de hoje, o termo “mito”, quando aplicado a histórias, é frequentemente utilizado para indicar algo visto de forma pejorativa, uma mentira.

Para o mitólogo romeno Mircea Eliade (1972, p.9), “os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do ‘sobrenatural’) no Mundo. É essa irrupção do sagrado que realmente fundamenta o Mundo e o converte no que é hoje.” O estudioso argumenta que o mito tem como uma de suas principais funções estabelecer padrões de comportamento e aproximar o homem do divino, permitindo que ele se aproxime de suas origens ao reencená-los (ELIADE, 1972).

Quando falamos dos mitos que compõem a visão de mundo de um povo, nos deparamos com alguns temas recorrentes na história de quase todas as sociedades. Lévi-Strauss (1958) propôs a teoria de que temas e símbolos recorrentes em mitologias de culturas diferentes advêm de uma “lei universal” que rege o pensamento humano.

O antropólogo cultural Clyde Kluckhohn reúne, em seu artigo *Recurring Themes in Myths and Mythmaking* (1959), alguns exemplos de temas semiuniversais observados

através do estudo das mitologias de cinquenta sociedades espalhadas pelo mundo, traçando paralelos e pontuando características estruturais similares. Ele conclui em seu estudo:

Há tendências detectáveis em direção a regularidades tanto em mitos quanto em suas criações. Pelo menos alguns temas e a ligação de certas características deles, embora estilizados de forma diferente e incorporando vários detalhes de acordo com a cultura e arredores, representam fantasias recorrentes que perpassam a imaginação de muitos, se não a maioria, dos grupos sociais⁶ (KLUCKHOHN, 1959, p.278, tradução nossa).

A partir das reflexões desses autores, foi escolhido representar, para os fins deste projeto de conclusão de curso, uma temática presente em grande parte das culturas e que aborda a existência ou criação do mundo e, muitas vezes, a de seus fenômenos naturais, presentes ao alcance do imaginário de um público infantojuvenil, por meio de contos que busquem estimular a curiosidade dos leitores a respeito de outras culturas e a criatividade dos mesmos em relação aos temas.

As histórias escolhidas serão apresentadas separadamente, cada uma em um volume da série de livros, para que possam ser lidas e compreendidas individualmente.

1.2.2. Tema e seleção de histórias

Os mitos da criação são histórias simbólicas que descrevem como o universo e seus habitantes surgiram. Estes mitos se desenvolvem através de tradições orais e, portanto, geralmente possuem múltiplas versões. [...] Embora pareçam ser simplesmente histórias de aventura sobre coisas que aconteceram no passado, os mitos da criação continuam a ter relevância social ao descrever como a sociedade humana surgiu. Ou seja, eles validam a ordem social contemporânea ao rastreá-la à uma ordem social sagrada do passado⁷ (WOMACK, 2005, p.81, tradução nossa).

⁶ Original: There are detectable trends toward regularities both in myths and in mythmaking. At least some themes and the linking of certain features of them, while differently stylized and incorporating varying detailed content according to culture and culture area, represent recurrent fantasies that have held the imaginations of many, if not most, social groups.

⁷ Original: Creation myths are symbolic stories describing how the universe and its inhabitants came to be. Creation myths develop through oral traditions and therefore typically have multiple versions. (...) Though they may appear to be simply adventure stories about things that happened in the past, creation myths continue to have relevance by providing a social charter in describing how human society came to be. That is, they validate the contemporary social order by tracing it to a sacred social ordering in the past.

Histórias a respeito da criação do mundo e da humanidade estão presentes em todas ou quase todas as culturas conhecidas. São narrativas altamente simbólicas que buscam explicar o surgimento do mundo e de seus habitantes, muitas vezes abordando a criação da ordem a partir do caos absoluto — os chamados mitos cosmogônicos, que contam a origem do universo ou cosmos. Por sua natureza grandiosa e carregada de simbolismo, mitos de criação quase sempre são compreendidos como religiosos e têm papel importante na formação das crenças e costumes de seus povos.

As questões abordadas pelo mito de criação de cada sociedade refletem sua visão central de mundo, tanto no âmbito particular quanto no universal. Para David Leeming,

O mito de criação é a história mais importante pois serve como modelo para tudo que fazemos, para o ato humano de criação em todas as suas formas, na criação de uma família, na destruição do que não gostamos, na construção de uma casa, no plantio de um campo, na criação de uma obra de arte⁸ (LEEMING, 2010, p.20, tradução nossa).

As seguintes histórias foram escolhidas para compor os primeiros volumes na coleção de livros proposta:

1.2.2.1. Criação segundo os Chineses

O primeiro autor a registrar o mito de Pangu foi o oficial Xu Zheng em seu livro *“Três Cinco Registros Históricos”*⁹(tradução nossa). A história narra a criação da terra e todas as coisas a partir da separação dos princípios do Yin e Yang pelas mãos do gigante Pangu, e como sua morte transformou os pedaços de seu corpo no mundo material como o conhecemos.

No livro *Myths of China and Japan* (1923), o folclorista escocês Donald A. Mackenzie descreve o mito da criação que narra a saga de Pangu em duas versões distintas – porém ainda bastante semelhantes –, nas quais o personagem aparece como Artesão Divino em uma e Gigante Primordial em outra, dando origem ao universo material como conhecemos com suas ações e, por fim, com a decomposição de seu próprio corpo após a morte.

⁸ Original: “The creation myth is the most important story because it serves as a model for everything we do, for the human act of creation in whatever form it takes the creating of a family, the destroying of what we do not like, the building of a house, the planting of a field, the making of a work of art.”

⁹ Original: Three Five Historic Records

Após separar fisicamente a ordem e o caos (Yin e Yang) como pedaços da casca de um ovo cósmico¹⁰, Pangu teria causado o surgimento do céu e da terra. Depois de sua morte, os pedaços de seu corpo teriam sido transformados em todas as outras coisas da natureza, como a vegetação vinda de seus cabelos, o vento de sua respiração, o trovão de sua voz, o sol e a lua de seus olhos, e tantos outros fenômenos naturais.

1.2.2.2. Criação segundo os Aborígenes (Jawoyn)

Existem muitas diferentes versões do mito da Serpente Arco-Íris entre as tribos aborígenes, com divergências pautadas principalmente pela região geográfica da tribo em questão e suas condições climáticas específicas. Sem uma escrita formal e com um grande número de línguas e dialetos em risco de extinção, a comunicação e preservação das culturas, crenças e costumes destes povos se dá principalmente através de sua arte, o que torna cada vez mais difícil e urgente a manutenção de seu rico patrimônio cultural. (WELCH, [200-?]).

Uma das versões do mito cosmogônico aborígene conta a história de como, em um tempo longínquo, no início de tudo – período esse denominado Tempo do Sonho – uma serpente gigante, após acordar de um profundo sono milenar no subsolo, moldou as montanhas e a terra com seu corpo enorme, trazendo a água para tornar a terra fértil e populando a superfície com os animais adormecidos dentro de si.

1.2.2.3. Criação segundo os Tupi-Guarani

A América do Sul é rica em cultura, advinda de diversos povos nativos que possuem seus próprios mitos, tradições, crenças e panteões. Entretanto, com a colonização e a contínua exploração dos recursos naturais do continente, muito do patrimônio cultural destes povos se perdeu e continua se perdendo.

Dentre os inúmeros mitos de criação indígenas brasileiros, o conto tupi-guarani narra desde o surgimento do universo a partir do vazio – ou silêncio – até a criação de todas as espécies de seres vivos que habitam a Terra pelo poder da divindade Tupã. O mito narra a

¹⁰ “O ovo cósmico é um tema comum em histórias de criação a partir do caos e é um símbolo muito importante na metáfora do nascimento tão predominante em mitos de criação. Ele ocorre em todo o mundo” (LEEMING, 2010, p. 313).

criação dos mundos e o nascimento de Tupã, que, com seu pensamento, deu forma à Terra e às coisas. De seu coração, Tupã criou o primeiro ancestral humano (Nhandervuçu) em forma de espírito, para que desse continuidade ao seu trabalho de criação. Foi então que este ser, tendo aprendido a existir na Terra com guias espirituais primordiais (uma palmeira, uma rocha, uma onça e uma serpente) e munido do poder místico de Tupã, começou a criar vida a partir de suas palavras, finalmente criando os animais que habitam os céus, os mares e a terra com sua voz e seu canto. (OFICINA ESCOLA, [201-?]).

1.2.2.4. Criação segundo os Maias (Quiché)

O *Popol Vuh*, ou Livro da Comunidade, é um manuscrito que relata contos da mitologia e da história do povo Maia-Quiché, trazendo a narrativa da criação do povo maia e do mundo como o conhecemos. Preservado pela transcrição e tradução do códice original realizadas pelo frade dominicano Francisco Ximénez no século XVIII, o texto é um dos poucos documentos remanescentes com relatos e histórias da civilização maia, que teve grande parte de seus códices destruídos por padres católicos na época da Conquista Espanhola, tornando escassos os relatos de uma rica cultura.

O mito cosmogônico conta que, no início, não havia nada além de um vasto mar imóvel na escuridão do universo, até que o deus criador Tepeu e a serpente emplumada Quq Kumatz se reuniram e decidiram criar vida que pudesse servi-los. Eles então criaram a terra e as plantas, e a povoaram com animais; mas por estes não serem capazes de falar e adorar, foram condenados pelos criadores a servirem apenas como alimento. Assim, Tepeu e Quq Kumatz passam por uma série de tentativas de criar a humanidade, primeiro, com bonecos de lama e barro – sem sucesso, pois seus corpos não eram capazes de se sustentar –, depois, com bonecos de madeira – mas que também eram incapazes de se lembrar de seus criadores, e logo foram destruídos por um dilúvio –, e, finalmente, moldando bonecos de milho, o que se mostrou um sucesso, pois os homens e mulheres tomaram consciência de sua existência e deram graças aos deuses por sua criação e pelo mundo farto em que habitavam. (BROTHERSON; MEDEIROS, 2018).

1.2.3. História escolhida e adaptação

Após a definição do tema e a conclusão da pesquisa inicial por histórias para compor a primeira série de livros da coleção, foi selecionado o mito de criação a ser ilustrado para o projeto de conclusão de curso. Tendo como critérios a disponibilidade de textos completos de fontes verificáveis e boas referências visuais, o mito de criação maia-quiché descrito no *Popol Vuh* (2018) foi o escolhido para ser ilustrado.

A adaptação, que se encontra no Apêndice A deste trabalho, foi realizada a partir do livro *Popol Vuh* (2018), de Sergio Medeiros e Gordon Brotherston, edição bilíngue que traz o texto original em maia-quiché do século XVI e sua tradução integral para o português. Trechos foram extraídos da obra completa e a narrativa foi adaptada para um público infantojuvenil, tomando-se cuidado para não cortar partes essenciais à compreensão da história ou desrespeitar a preservação do mito.

O texto em espanhol pode ser encontrado na íntegra na internet e está disponível em edições de diferentes livros, a maioria em formato de prosa. No entanto, a edição bilíngue em português e maia-quiché de Medeiros e Brotherston, que traz o texto em seu formato original de poema, foi primordial para a seleção dos trechos a serem adaptados por sua clareza e pelos ensaios dos autores contidos no livro a respeito da importância política e cultural da obra, além de notas sobre a tradução de algumas passagens e representação de figuras.

O *Popol Vuh*, para além de apenas uma narrativa cosmogônica, ainda documenta outras sagas que ocorrem durante e após o surgimento do mundo e toca no ponto da chegada dos conquistadores espanhóis em terras mesoamericanas (tais trechos não foram incluídos na adaptação por não estarem dentro do tema proposto na coleção).

2. CAPÍTULO 2 - O Livro Ilustrado

2.1. O que é o livro ilustrado?

Os livros-ilustrados podem explorar essa relação complexa; as palavras podem aumentar, contradizer, expandir, ecoar ou interpretar as imagens – e vice-versa. Os livros-ilustrados podem cruzar o limite entre os mundos verbal e pré-verbal; podem ser aliados da criança leitora (...) (HUNT, 2010, p.165).

Segundo a escritora e crítica literária Sophie Van der Linden (2011), para se compreender plenamente o livro ilustrado, antes se faz necessário destacar as diferenças entre ele e outras publicações que também trazem imagens auxiliares a uma narrativa. Para ela, livros ilustrados são “obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente” (VAN DER LINDEN, 2011, p.24), enquanto livros com ilustração são obras nas quais “o texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido” (VAN DER LINDEN, 2011, p.24). Existem ainda outros tipos de publicação ilustrada, como histórias em quadrinhos, livros *pop-up*, livros-brinquedo entre outros.

Peter Hunt (2010, p.137) elabora que o livro ilustrado é “um texto em que os componentes verbal e visual carregam ambos a narrativa, em lugar de meramente ilustrar ou esclarecer um ao outro” e que essa parceria entre texto e imagem contribuem para que a criança interprete a narrativa de forma mais fluida e com uma maior liberdade de exploração (HUNT, 2010).

Outro ponto importante a ser compreendido sobre o livro ilustrado é que este não deve ser tratado como um gênero literário em si, e sim como uma forma de representação para narrativas diversas. Embora as publicações ilustradas sejam comumente direcionadas a um público infantojuvenil, não há uma limitação para os temas ou gêneros abordados. Elas não precisam ser voltadas exclusivamente para leitores mais jovens; a história, o formato e o estilo das ilustrações podem atrair públicos distintos de acordo com o apresentado. Para Van der Linden (2011, p.29), “o livro ilustrado engloba vários gêneros pertencentes às categorias da literatura geral. Nele encontramos tanto contos de fada como histórias policiais ou poesia”.

As publicações ilustradas especificamente voltadas para um público infantil, no entanto, devem ser pensadas como objeto que, antes de chegar aos olhos da criança, deve passar pelas mãos e avaliação do adulto mediador. Van der Linden elabora na questão do leitorado dos livros ilustrados:

O livro ilustrado é um objeto concebido inicialmente para os não leitores. Uma de suas especificidades é, portanto, atingir este público por meio de mediadores que, por um lado, compram o livro e, por outro, o leem muitas vezes em voz alta para ele. (...) De fato, a maioria dos criadores e editores orientam seus projetos mais ou menos em função das supostas

expectativas dos mediadores. Foi o que levou os críticos norte-americanos a falarem em *dual address* [destinatário duplo] para esses livros ilustrados e distinguirem, por exemplo, as referências dirigidas às crianças daquelas estritamente reservadas aos adultos. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 29).

2.2. Por que livro ilustrado?

Para Peter Hunt (2010, p.137), “o contato com o livro-ilustrado experimental parece, para a criança, se assemelhar a um contato oral, e é provável que o livro seja lido com muito mais fluidez e flexibilidade que o texto puramente verbal”.

A escolha do formato de livro ilustrado para a apresentação da coleção de histórias proposta neste projeto de conclusão de curso se deu principalmente por seu caráter formador e sua capacidade de estimular a curiosidade, a imaginação e favorecer o aprendizado da criança. Ao apresentar essas histórias ilustradas – esses mitos de criação de diferentes povos com bagagem cultural tão diversa e, geralmente, pouco representada – a um público infantojuvenil em fase de formação, o projeto busca gerar empatia e abrir a mente dos leitores à possibilidade de novos olhares sobre o mundo ao seu redor, além de manter viva a memória das histórias de diferentes civilizações ao redor do mundo.

É importante notar que, por tratar-se de um projeto que busca representar de forma respeitosa aspectos e particularidades de culturas diversas e seus mitos, torna-se imperativo o cuidado e a responsabilidade na hora da pesquisa e do levantamento de informações a respeito das histórias escolhidas e na realização de suas adaptações. Para Townsend (1983, p.321 apud HUNT, 2010, p.173):

(...) muitas vezes os livros ilustrados são a primeira introdução da criança à arte e à literatura [...]. Dar a ela livros crus, estereotipados, é abrir caminho para tudo o mais que é cru e estereotipado [...] mesmo que as crianças nem sempre apreciem o melhor quando o vêem, elas não terão nenhuma chance de apreciá-lo se não virem.

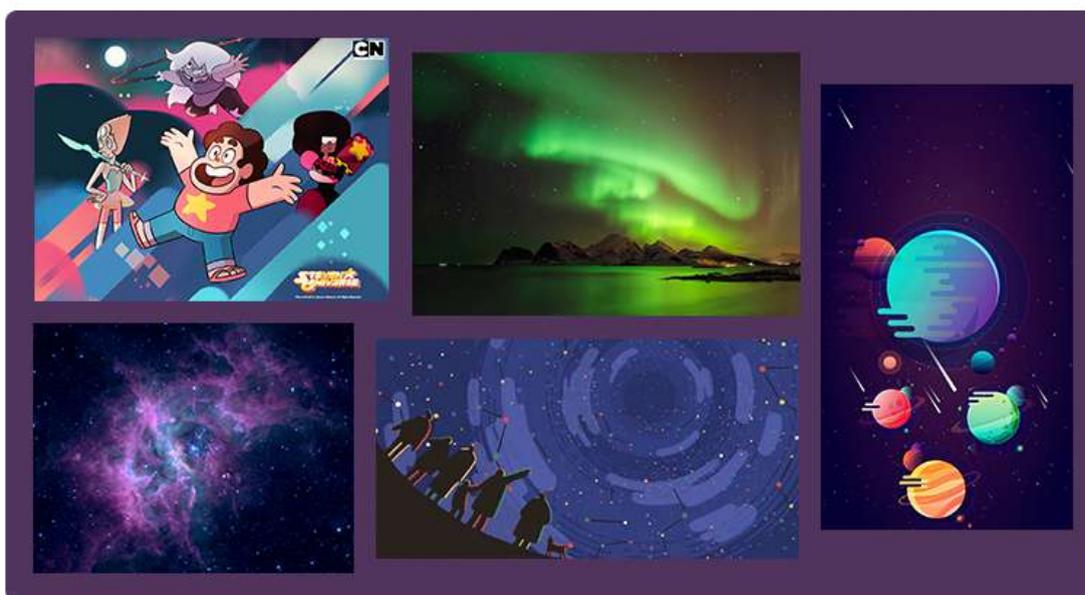
3. CAPÍTULO 3 - Produção

3.1. Referências visuais

3.1.1. Para a coleção

Para o projeto gráfico da coleção de livros, a pesquisa visual foi feita considerando-se o tema geral dos mitos selecionados neste trabalho: a cosmogonia.

Com o intuito de reforçar imgeticamente este elemento comum a todas as histórias anteriormente referidas – o surgimento do mundo e da vida como os conhecemos – a busca concentrou-se em representações visuais da vastidão do cosmo, que é, muitas vezes, ponto de partida para as histórias de criação.



Moodboard de referências para a coleção

3.1.2. Para o livro produzido

A proposta da coleção *O Começo de Tudo* ao introduzir histórias de povos diversos é trazer, junto das narrativas, elementos visuais próprios de cada cultura explorada.

Assim sendo, para o livro produzido neste trabalho de conclusão de curso, que traz ilustrado o mito da criação segundo o povo Maia-Quiché, buscou-se referências na pintura, escultura e arquitetura mesoamericana (em específico a do povo maia) e, também, inspiração em outras obras ilustradas contemporâneas que retratam a cultura representada.

Durante a primeira parte da pesquisa e criação do primeiro *moodboard* foram reunidas referências arquitetônicas e artesanais, além de imagens de importantes obras preservadas da civilização maia pré-colombiana, como os códices - livros sanfonados que traziam informações como calendários de colheita, seções ritualistas e astrológicas dentre

outras narrativas -, esculturas, placas e até mesmo objetos do dia-a-dia como pratos e copos entalhados.

Seu sistema de escrita hieroglífico e narrativas altamente imagéticas serviram como inspiração para vários detalhes presentes na ilustração do livro produzido, como a padronagem das bordas e fundo das ilustrações, e as caracterizações dos personagens principais Tepeu e Quq Kumatz.



Primeiro moodboard de referências do livro

Já para a segunda parte da pesquisa foram observadas obras ilustradas contemporâneas de diversas mídias que representassem o povo mesoamericano. O *moodboard* reúne um apanhado de referências provenientes desde animações criadas para vídeos didáticos a compilações de artes conceituais para o filme “O Caminho para El Dorado” (DreamWorks Animation, 2000).

Estas referências foram cruciais para a formação do estilo das ilustrações produzidas para o livro, além de influenciarem na escolha de uma palheta de cores vibrante e agradável, capaz de chamar a atenção do público em geral.



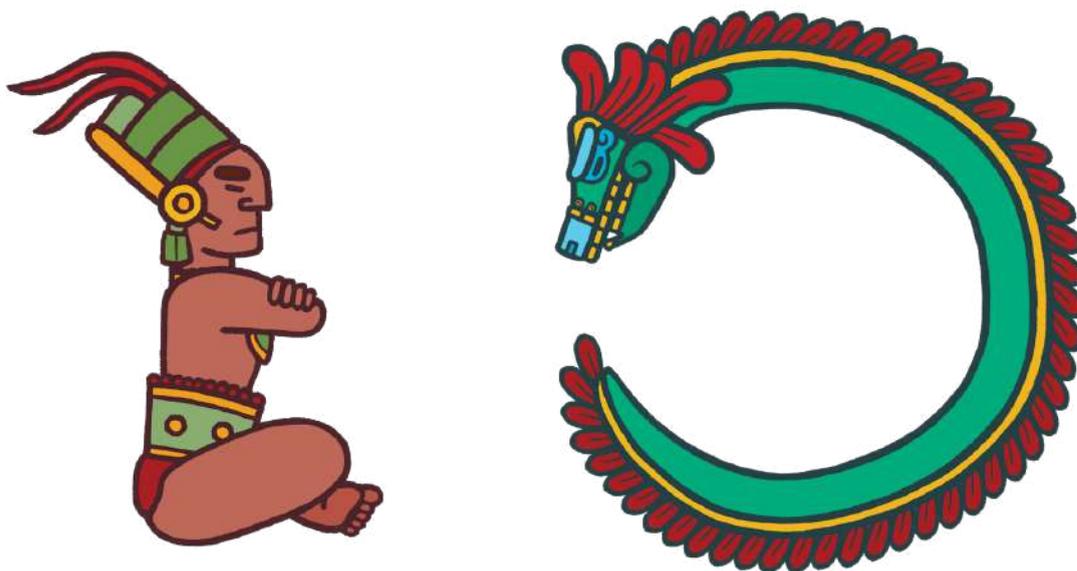
Segundo moodboard de referências do livro

Também foram realizadas pesquisas específicas de referências para a criação dos personagens principais Tepeu (um deus imponente em forma de humano com aparência que remonta aos guerreiros maias), e Quq Kumatz (uma grande serpente mágica emplumada capaz de voar, cujas cores referenciam as penas do pássaro quetzal, típico da região da América Central).



Moodboard de referências para a criação do personagem Tepeu

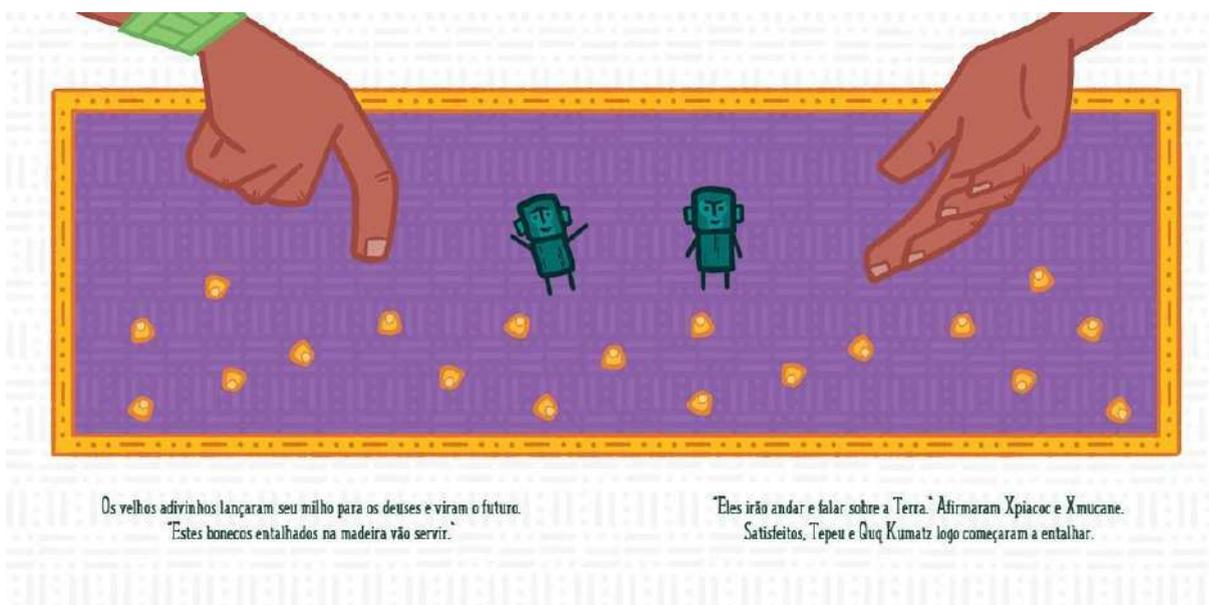
A técnica de ilustração escolhida foi a da pintura digital por sua agilidade de produção e a possibilidade de alcançar tons mais vibrantes com as cores escolhidas.



Modelos finais dos personagens Tepeu e Quq Kumatz

Procurou-se manter um estilo simples e sem sombreados ou hachuras, com cores vivas e alegres e contornos grossos que chamassem a atenção principalmente do público mais jovem, para que pudessem identificar os elementos e se interessar pelos personagens principais e secundários.

As ilustrações são apresentadas nos livros dentro de molduras que variam entre os volumes da coleção, sempre inspiradas em padronagens típicas da civilização representada em cada livro. Sua função, além de decorativa, é destacar a ação das cenas mas também trazer uma quebra nas expectativas quando elementos da ilustração sangram os limites da moldura e até mesmo da página em alguns momentos.



Exemplo de página dupla com ilustração sangrando a moldura

Tanto nas molduras quanto ao fundo das páginas se fazem presentes padronagens sutis inspiradas na cultura representada em cada livro. São elementos que buscam reforçar a identidade cultural do povo selecionado, inspirados em aspectos de sua arte. No caso deste livro produzido para o projeto de conclusão de curso as padronagens foram inspiradas principalmente na escrita e motivos encontrados nos códices do povo maia.

3.3. Escolha de formato e material

Buscando uma solução que proporcionasse tanto um bom aproveitamento da folha de impressão na gráfica quanto a facilidade de manuseio dos exemplares dos livros por crianças, o formato final dos exemplares foi definido como um quadrado de 20x20cm quando fechado.



Livro fechado

Para o miolo, o papel escolhido foi o *Offset Alta Alvura* de gramatura 120g, garantindo uma boa impressão sem alterações nas cores das ilustrações.

3.4. Tipografia

Para o título da coleção foi escolhida a fonte *Monstro Solid*, por seu desenho divertido e boa legibilidade, garantindo destaque para a série e integração com o subtítulo de cada livro.

COLEÇÃO
**O COMEÇO
DE TUDO**

Logotipo desenvolvido para a coleção

A fonte de apoio escolhida para o subtítulo foi a *Jovial Bold*, seguindo a fonte escolhida para o miolo do livro.

COLEÇÃO **O COMEÇO
DE TUDO**
SEGUNDO OS MAIAS

Logotipo e subtítulo adaptados ao livro desenvolvido

Para o miolo foi escolhida a fonte *Jovial Bold* por seu desenho informal e boa legibilidade, permitindo um bom entendimento do texto por parte dos leitores, tanto jovens quanto adultos.

Jovial Bold
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789..!?

Mapa de caracteres da fonte Jovial Bold

3.5. Espelho do livro

Abaixo segue o espelho definitivo do livro desenvolvido, com as ilustrações concluídas e texto final aplicado.



Os maias contam que...



No princípio, não havia nem céu e nem terra.
Nem sol nem lua, nem plantas nem animais.

Tudo estava quieto e parado no vazio - se existiam o céu e a terra
invisíveis e em silêncio em sua total escuridão.



Em um ato de escuridão no silêncio, duas águas iluminadas se
encontraram em profunda união para criar a vida.

Essas são as histórias: *Tzuc, o Formador* e *Quetzalcoatl*,
o grande Serpente Encantado.



Justas, pensaram sobre como seria um mundo cheio de vida e de luz e espaço para
eles. Pensaram em criar a terra e as montanhas, as árvores e os rios.

Mas, de que adiantava criar tudo isso sem vida? Então, um homem chegou
para ajudá-los e para os ensinar a fazer as coisas certas.



É assim que pensamos em criar também os seus filhos, para
que possam desfrutar da vida na Terra.

E também adorar aos deuses.

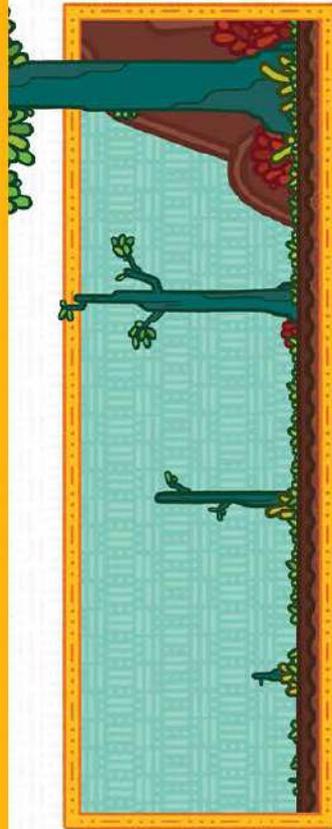


Eles então quebraram o silêncio e, com uma única palavra,

a Terra foi criada.

Em seguida, disseram às montanhas para que surgissem, e elas saíram do dentro da água.

Frequentemente guardas montanhas apareciam, dividindo as águas e formando os vales.

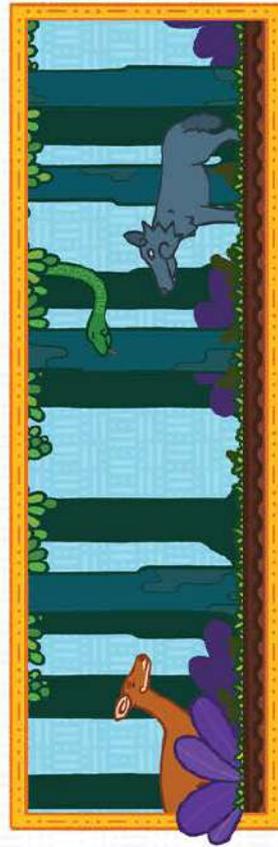


Não, muitos também logo surgiram os bosques e florestas ao redor e sobre as montanhas.

As árvores, os arbustos e toda a vegetação não demoraram a aparecer.

Que K'un-wei se alegrou ao ver a Terra, as montanhas, os vales e os bosques.

Toda as coisas bonitas que haviam criado antes, tudo existia entretanto os deuses se orgulhava.



Seria bom se existissem proletores para todos essas coisas beber... eles pensaram.

E então criaram as cobras, as aranhas, os insetos e um monte de outros bichos, dando a eles os bosques e as árvores para morar.

"Foi assim, Jijian, nosso nome é Jijian, Jijian ou Jijian K'un-wei. Adorem nos ajudar, mas os bichos não sabem falar como gente."

Eles tentaram, mas só conseguiram gritar, garrular e piar, cada um em sua língua de bicho.



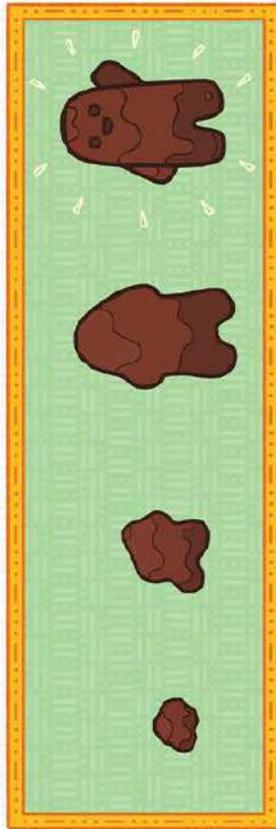
Desapoiados e com raiva, os deuses então alaram a todos os animais:

“Ja que nao podem falar nosso nome, terreo castigá-los. O resto de vocês está certo. Eñ nos alimentar e também são alimento.”



Tepes e Qui Kumatz se reuniam novamente para decidir o que fazer. “Vamos tentar de novo”, eles disseram.

Vamos criar seres que vão andar sobre a Terra e se lembrar de nós.”



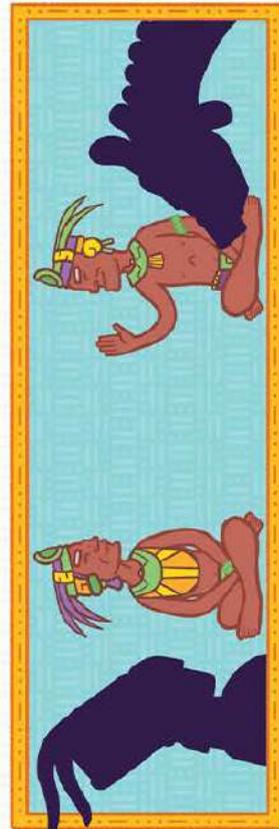
O Formador e a Serpente trabalharam por horas modificando protótipos de terra

até ficarem satisfeitos com os bonecos de lama que criaram.



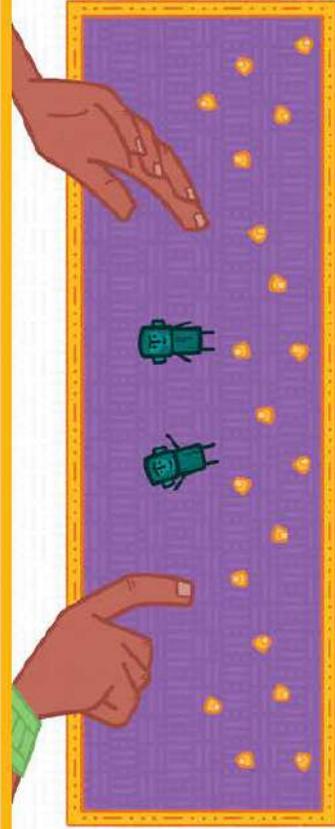
Isso logo começaram a se mover, os deuses viraram que não estava bom. Efe em desorganizados e nudes -dejar alguns passos e começaram a derreter.

Não demora muito para os bonecos se desfizerem na água, e os deuses ficaram desapontados novamente.



Tepes e Qui Kumatz então tiveram uma ideia. Efe chamaram os vizinhos Xapace e Xucane para ajudar com suas habilidades de vir o futuro.

Os deuses pediram para que fossem a certa nos grãos de milho e lhes dissessem como criar os seres que desejavam.



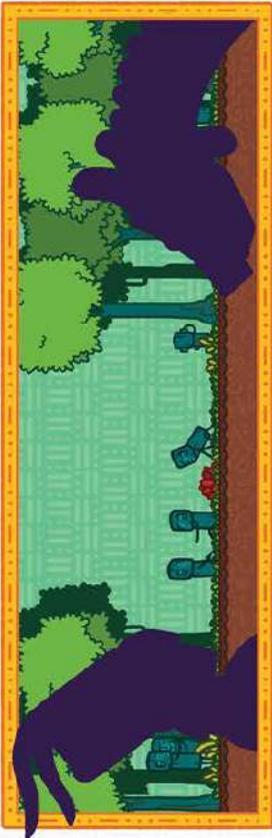
O velho afirmou: lançaram seu milho para os deuses e viram o futuro. “Estes bonecos estabilizados na madeira vão servir.”

“Efe não andar e falar sobre a Terra.” Atimaram Xapace e Xucane. Satisfeitos, Tepes e Qui Kumatz logo começaram a entalhar.



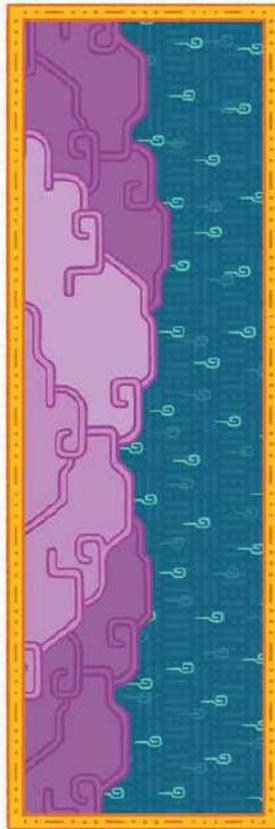
Em pouco tempo, os deuses citaram seus benefícios de madeira.

Tudo parecia certo. Eles se pareciam com pessoas e fizeram com pessoas. Andavam para todos os lados e multiplicavam rapidamente.



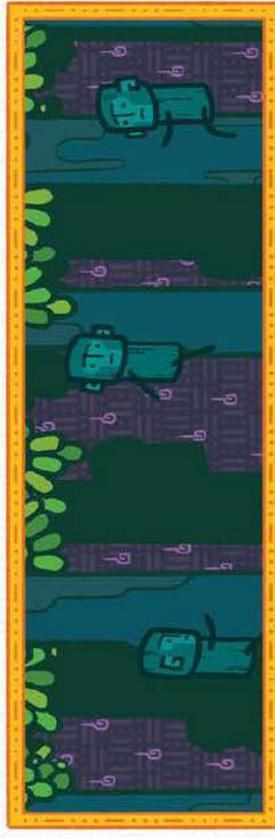
Mas quando os deuses chamaram, eles viram que os humanos não tinham alma, nem memória.

Eles se embaçaram de aí para lá e ignoravam Jipepe e Qui Kunitz.



Frustrados, os deuses ficaram com muita raiva e começaram a chamar Kun, Kai, o Espírito do Céu.

Odeavam que estivesse uma chuva forte para destruir os humanos, pois estavam infelizes com sua criação.



Alguns conseguiram se salvar da chuva subindo nas árvores.

E os assim que surgiram os humanos que vivem nas florestas.



Depressos, Jipepe e Qui Kunitz estavam meditando na floresta quando chegaram mais humanos, talvez, comidos.

O Jipepe o Jipepe e Jipepe e Jipepe os humanos começaram a fazer de milho que estavam escondido em um vasto campo, para lá de um vale.



Curioso, os deuses seguiram os humanos pela estrada em direção ao campo.

Quem era rei de onde tinha tanta fartura.



Aos chegarem lá, se deporaram com um enorme milharal - espigas de milho brancas e milho amarelo crescam por todos os lados!

Lopo, Tepec e Oq' Kumatz sorriram, pois tiveram uma grande ideia.



Os deuses crião, se quiseram a trabalhar em sua nova criação.

Esses noveram, amassaram e moldaram a massa do milho e, com a ajuda de um magico, ensinaram a fazer as tortillas.



Assim que pisaram na Terra, se pegaram de milho abriam os olhos e viram tudo que existia.

Entregaram-lhe as montanhas de bestezos, os animais, e todos a comê e ficaram maravilhados com o que viraram!



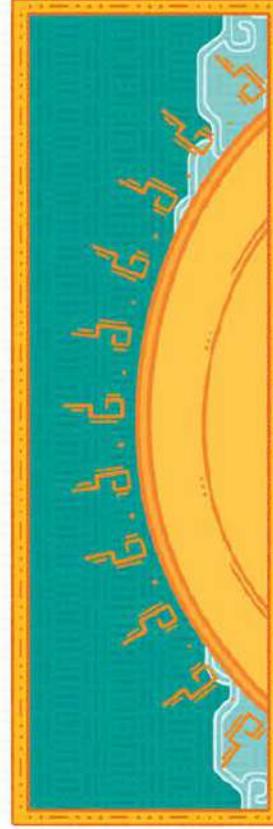
A grande milha, então, recebeu o agradecimento aos criadores.

Folhas por terem sido criados, suas Terra tão bonita e cheia de coisas boas, chamaram por Tepec, Oq' Kumatz, Kur Yaka e todos os deuses.



Eles festejaram e ofereceram aos criadores todos a comê - presentes que encontraram na natureza.

Então, começaram a ensinar!



E então Tepec e Oq' Kumatz finalmente ficaram satisfeitos!

Humanos conseguiram, então, criar a humanidade e ela pôde criar sobre a Terra.

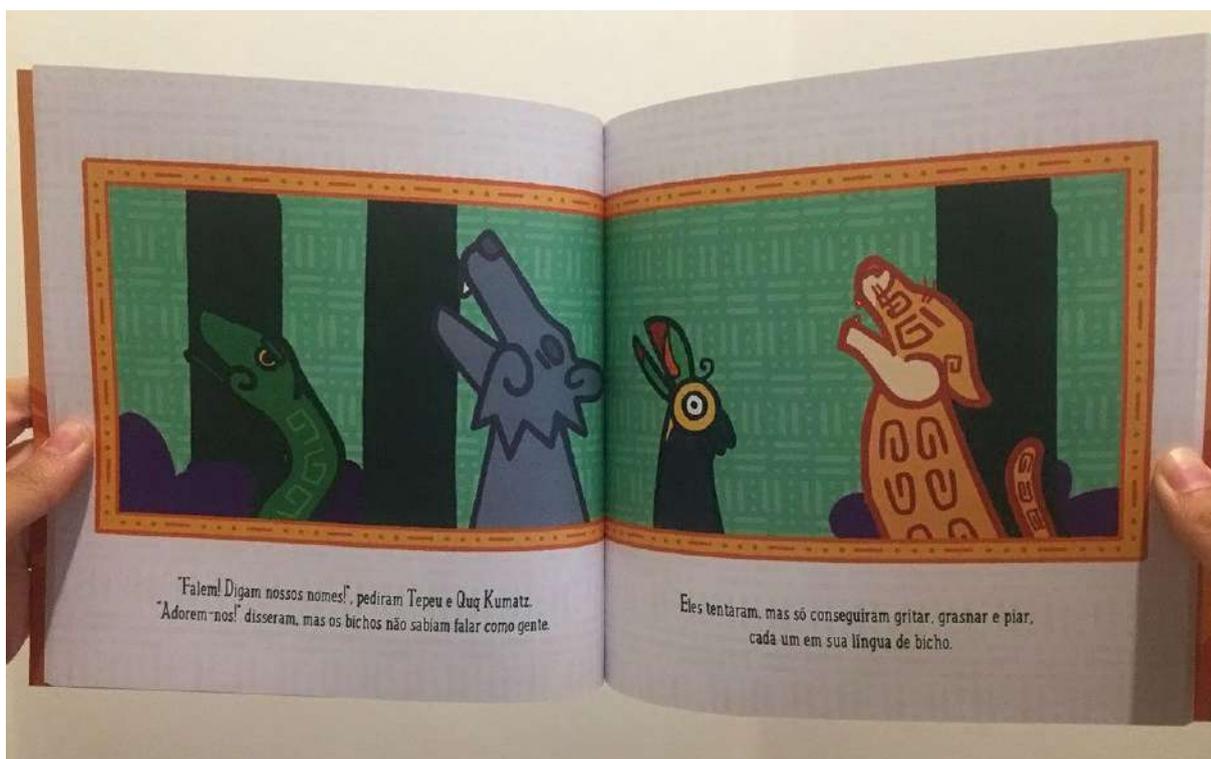
3.6. Resultado final



Frente do livro



Verso do livro



Livro aberto

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de uma série de livros voltados a um público infantil, tal qual a produção de seu primeiro volume desde a pesquisa de textos e referências visuais, seleção e adaptação da história e sua subsequente ilustração mostrou-se uma experiência de aprendizado edificante do início ao fim.

A responsabilidade de produzir um material delicado que fosse capaz de atender ao que se propôs - apresentar novas visões de mundo, instigar a curiosidade e estimular a empatia do público alvo - sem desrespeitar ou diminuir as culturas representadas se mostrou o maior desafio.

Por fim, o desenvolvimento do projeto, a pesquisa realizada e principalmente a produção do livro ilustrado permitiram um melhor entendimento a respeito do papel do design no desenvolvimento de narrativas visuais e no mercado editorial voltado ao público infanto-juvenil.

BIBLIOGRAFIA

BROTHERSON, G.; MEDEIROS, S. **Popol Vuh - Edição Bilingue**. 2 ed. São Paulo: Iluminuras, 2018.

ELIADE, M. **Mito e Realidade**. 1 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

HALL, S. The Question of Cultural Identity. **Modernity - An Introduction to Modern Societies**. 1 ed. Hoboken: Wiley-Blackwell, 1996.

HUNT, P. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

KLUCKHOHN, Clyde. Recurrent Themes in Myths and Mythmaking. **Daedalus**, Cambridge, v. 88, n. 2, p.268-279, spring 1959. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20026495?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 26 mar. 2018.

LEEMING, D. **Creation Myths of the World**. 2 ed. California: ABC-CLIO, 2010.

LÉVI-STRAUSS, C. **Structural Anthropology**. 1 ed. Nova Iorque: Basic Books, 1963.

MACKENZIE, D. A. **Myths of China and Japan**. 1 ed. Londres: The Gresham Publishing Company, 1923.

MALINOWSKI, B. Myth in Primitive Psychology. **Magic, Science and Religion and Other Essays**. Nova Iorque: Doubleday & Co, 1926.

OFICINA ESCOLA DE ARTE GRANADA. **Mito de Criação Tupi Guarani**. Disponível em: <<http://www.escolagranada.com.br/mito-de-criao-tupi-guarani/>>. [201-?] Acesso em: 18 ago. 2018.

TYLER, E. **Primitive Culture**. 6. ed. Londres: John Murray, 1920.

UNESCO. **UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity**. Nov. 2001. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160m.pdf>>. Acesso em: 04 jul. 2018.

VAN DER LINDEN, S. **Para Ler o Livro Ilustrado**. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

WELCH, D. M. **Introduction to Australia's Aboriginal culture – Part 2**. [200-?] Disponível em: <<http://www.aboriginalculture.com.au/introduction2.html>> Acesso em: 26 mar. 2019.

WOMACK, M. **Symbols and Meaning: A Concise Introduction**. 1 ed. California: Altamira Press, 2005.

APÊNDICE A – TEXTO PARA O LIVRO “O COMEÇO DE TUDO - SEGUNDO OS MAIAS”

Os maias contam que...

No princípio, tudo estava em calma e nada existia. Não haviam terras, plantas ou seres. Tudo estava quieto e parado no escuro – só existiam o céu e o mar imóveis e em silêncio em uma noite eterna.

Em meio à escuridão e ao silêncio, duas figuras iluminadas se encontravam em profunda meditação sob a água. Eram eles os criadores Tepeu, o Formador, e Quq Kumatz, a grande Serpente Emplumada.

Juntos, pensaram sobre como seria bom encher de vida e de luz o espaço vazio. Pensaram em criar a terra e as montanhas, as árvores e os vales.

"Mas de que adiantará criar todas estas coisas, se não houver ninguém para apreciá-las e para nos louvar?", eles se perguntaram.

E juntos eles pensaram em criar também os seres vivos, para que pudessem desfrutar da nova Terra e também adorar aos deuses.

Eles então quebraram o silêncio e, com uma única palavra, a Terra foi criada. Em seguida disseram às montanhas para que surgissem, e elas saíram de dentro da água. Pequenas e grandes montanhas apareceram, dividindo as águas e formando os vales. Num instante surgiram os bosques e as florestas ao redor e sobre as montanhas. As árvores, os arbustos e toda a vegetação não demoraram a aparecer.

Quq Kumatz se alegrou ao ver a Terra, as montanhas, os vales e os bosques. Todas as coisas bonitas que haviam criado onde antes nada existia encheram os deuses de orgulho.

"Seria bom se existissem protetores para todas essas coisas belas", eles pensaram.

E então criaram as cobras, panteras, veados, pássaros e um monte de outros bichos, dando a eles os bosques e as árvores para morar.

"Falem! Digam nossos nomes!", pediram Tepeu e Quq Kumatz. "Adorem-nos!" disseram, mas os bichos não sabiam falar como gente. Eles tentaram, mas só conseguiram gritar, grasnar e piar, cada um em sua língua de bicho.

Decepcionados e com raiva, os deuses falaram a todos os animais: "Já que não podem falar nossos nomes, iremos castigá-los. O destino de vocês será servir: irão nos alimentar e também serão alimento".

Tepeu e Quq Kumatz se reuniram novamente para decidir o que fazer.

"Vamos tentar de novo", eles disseram. "Vamos criar seres que vão andar sobre a Terra e se lembrar de nós".

O Formador e a Serpente trabalharam por horas modelando punhados de terra até ficarem satisfeitos com os bonecos de lama que criaram.

Tão logo começaram a se mover, os deuses viram que não estava bom. Eles eram desengonçados e moles – deram alguns passos e começaram a derreter. Não demorou muito para os bonecos se desfazerem na água, e os deuses ficaram decepcionados novamente.

Tepeu e Quq Kumatz tiveram outra ideia. Eles chamaram os videntes Xpiacoc e Xmucane para ajudá-los com suas habilidades de ver o futuro. Os deuses pediram para que jogassem a sorte nos grãos de milho e lhes dissessem como criar os seres que desejavam.

Os velhos adivinhos lançaram seu milho para os deuses e viram o futuro.

"Estes bonecos entalhados na madeira vão servir. Eles irão andar e falar sobre a Terra", afirmaram Xpiacoc e Xmucane. Satisfeitos, Tepeu e Quq Kumatz logo começaram a entalhar.

Em pouco tempo, os deuses criaram seus bonecos de madeira. Tudo parecia certo. Eles se pareciam com pessoas e falavam como pessoas. Andavam para todos os lados e se multiplicavam rapidamente. Mas quando os deuses chamaram, eles viram que os bonecos não tinham alma nem memória. Eles se arrastavam de cá para lá e ignoravam Tepeu e Quq Kumatz.

Frustrados, os deuses ficaram com raiva novamente e chamaram Kux Kah, o Coração do Céu. Ordenaram que enviasse uma chuva forte para destruir os bonecos, pois estavam infelizes com sua criação. Alguns conseguiram se salvar da chuva subindo nas árvores. E foi assim que surgiram os macacos que vivem nas florestas.

Decepcionados, Tepeu e Quq Kumatz estavam meditando na floresta quando chegaram quatro animais trazendo comida. O Lince, o Coiote, O Periquito e o Corvo vieram carregando espigas de milho que haviam descoberto em um vasto campo, para lá de um vale. Curiosos, os deuses seguiram os bichos pela estrada em direção ao campo. Queriam ver de onde vinha tanta fartura.

Ao chegar lá, se depararam com um enorme milharal – espigas de milho branco e amarelo cresciam por todos os lados! Logo, Tepeu e Quq Kumatz sorriram, pois tiveram uma grande ideia.

Os deuses se puseram a trabalhar em sua nova criação. Eles moeram, amassaram e moldaram a massa do milho e, com a ajuda de sua mágica, deram vida aos novos bonecos.

Assim que pisaram na Terra, as pessoas de milho abriram os olhos e viram tudo o que existia. Enxergaram o Céu e as montanhas, os bosques, os animais e toda a comida e ficaram encantados com o que viram!

A gente de milho então festejou e agradeceu aos seus criadores. Felizes por terem sido criados numa Terra tão bonita e cheia de coisas boas, chamaram por Tepeu, Quq Kumatz, Kux Kah e todos os deuses.

Eles festejaram e ofereceram aos criadores toda a comida e presentes que encontraram na natureza. Estavam contentes de existir!

E, então, Tepeu e Quq Kumatz finalmente ficaram satisfeitos! Haviam conseguido, enfim, criar a humanidade, e o dia pôde raiar sobre a Terra.