

Escola de Belas Artes  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Taíssa da Costa Maia Bernardo

# Fantasia

*uma narrativa ilustrada  
por Taíssa Maia*

2016



**Taíssa da Costa Maia Bernardo**

# *fantasia*

*uma narrativa ilustrada  
por Taíssa Maia*

Projeto de conclusão apresentado ao curso de  
Comunicação Visual - Design da Escola de Belas  
Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro  
(UFRJ) para a obtenção de título de bacharel.

**Orientação por Marcelo Gonçalves Ribeiro**

**2016**

*Taíssa da Costa Maia Bernardo*

# *fantasia*

*uma narrativa ilustrada  
por Taíssa Maia*

Este é um exemplar correspondente à monografia de graduação defendida por **Taíssa da Costa Maia Bernardo** e aprovada pela Comissão julgadora no dia 11 de Abril de 2016.

**Orientador:** Marcelo Gonçalves Ribeiro

**Banca:** Ary Moraes e Nilton Gamba

**2016**

## AGRADECIMENTOS

Não haveriam páginas suficientes para conter a gratidão que eu sinto por todos que contribuíram com meu crescimento, tanto no campo profissional quanto no pessoal.

Primeiramente agradeço à toda a minha família, por ter incentivado todas as minhas investidas no campo da arte desde sempre, e nunca ter medido esforços para dar a melhor base e educação possíveis.

À todos os professores que me ajudaram neste projeto, mas também aos que foram como alicerces na construção da minha carreira durante o percurso acadêmico. Em especial ao meu orientador Marcelo Ribeiro, pela confiança nas minhas ideias megalomaniacas, pelo comprometimento no decorrer deste projeto. Ao Ary Moraes, pelo apoio e orientação constante, e por ser um mestre incansável que sempre busca aprimorar o potencial em todos seus alunos, dividindo seus conhecimentos com uma generosidade ímpar.

Aos meus amigos, companheiros de jornada, ora aliados ora mentores. Em especial à Thaís Veque, por dividir as alegrias e as mazelas do processo de criar uma narrativa visual autoral.

Muito obrigada à todos que me apoiam e inspiram a seguir no caminho dos meus sonhos. Esse projeto é só mais um fruto disso.



**Taíssa Maia** sempre foi apaixonada por contar histórias através de imagens, e desde pequena gostava de bancar a ilustradora, até decidir transformar a paixão em profissão. Nascida no Rio de Janeiro, cursou Comunicação Visual Design na Escola de Belas Artes na Universidade Federal do Rio de Janeiro, mas também ampliou seus conhecimentos na Universidade do Porto, em Portugal.

## RESUMO

O projeto consiste na criação de um livro-imagem ilustrado a partir de um roteiro autoral que conta a história de uma personagem em processo de autoconhecimento. Ambientado no Carnaval do Rio de Janeiro, aborda temas como identidade nacional, construção da auto-estima e amadurecimento emocional. O objetivo do projeto foi explorar o potencial de uma narrativa puramente visual e estabelecer relações entre a história a ser contada e a mídia, de forma que cada parte do projeto contribua para a compreensão do livro como um todo.

A monografia coloca em foco todas as etapas do processo de criação de um livro ilustrado, passando por pesquisa e conceituação, construção da narrativa, criação de personagens e ambientação, produção das ilustrações e projeto gráfico, gerando um produto (livro) que apresenta soluções gráficas e conceituais que concretizam a pesquisa aqui apresentada.

“Fantasia” é um projeto completo de pesquisa e criação, fruto de um profundo interesse de desenvolver narrativas visuais através da ilustração aliada ao design. Tem como produto final um livro que, sobretudo, trata de um assunto comum à todos os seres humanos: o processo de desenvolvimento pessoal e autoconhecimento no decorrer da vida.

*Palavras-chave: ilustração, narrativa visual, livro de imagens*

## ABSTRACT

This project consists in the creation of an illustrated picture book that tells the story of a character in the process of knowing herself. The objective was to explore the potential of a purely visual narrative and establish a connection between the story and the media, so that each part of the project contributes to the understanding of the book as a whole.

This thesis brings into focus all the steps of the process, including research and concept, structure of the narrative, character and set design, production of the illustrations and book design, generating a final product (book) that features graphic and conceptual solutions that embodies the research presented here.

"Fantasia" is a project of research and creation, born from a deep interest in developing visual narrative through illustration and design fields. Its final product, a book, talks about a recurrent issue with human beings: the process of personal development and self-knowledge throughout life.

*Keywords: illustration, visual narrative, picture book*

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>	<b>4   AMBIENTAÇÃO</b>	<b>41</b>
<b>1   UM LIVRO SEM TEXTO</b>	<b>19</b>	4.1 O Quarto	43
1.1 O livro ilustrado, sua história e relevância	19	4.2 A Rua	45
1.2 A narrativa visual nos dias de hoje	21	4.3 Sala das Fantasias	45
1.3 Referências: ilustradores de livros-imagem	23	<b>5   PRODUÇÃO</b>	<b>47</b>
<b>2   CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA</b>	<b>25</b>	5.1 Estudos prévios	47
2.1 Coleta e organização das ideias	25	5.1.1 Interação entre as personagens	47
2.2 Jornada do Herói	27	5.1.2 Estudos de finalização	48
2.3 Análise comparativa de similares	28	5.2 Storyboard	49
2.4 O Roteiro	29	5.3 Protótipo	51
2.5 Escolha do contexto	29	5.4 Colorsctipt: As cores na narrativa	51
2.6 Público Alvo	31	<b>6   PROJETO GRÁFICO</b>	<b>55</b>
2.7 Título	31	6.1 Características gráficas	55
<b>3   AS PERSONAGENS</b>	<b>33</b>	6.2 Lettering	56
3.1 Concepção das personagens: os Arquétipos	33	6.3 Capa	57
3.2 Caracterização das personagens	35	6.4 Guardas	58
3.2.1 A Protagonista	36	6.5 Finalização	59
3.2.2 A Fantasiada	37	<b>7   O LIVRO</b>	<b>61</b>
3.3 Figurino	38	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>119</b>
3.3.1 A Protagonista	38	<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>121</b>
3.3.2 A Fantasiada	38	<b>ANEXO</b>	<b>122</b>
3.3.3 Fantasia final	38		
3.4 Boneca 3D	39		



## INTRODUÇÃO

Descolada de um contexto, a palavra *fantasia* contém em si a ambiguidade de poder representar o real e o irreal: pode dar significado à imaterialidade de um sonho, como pode ser tão palpável quanto uma máscara. Onírica, se faz presente na vida de todas as pessoas através dos contos de fadas da infância, e é comumente vista no vocabulário de adultos quando se refere a situações impossíveis; Concreta, ela aproxima tudo que parecia distante para o alcance de nossas mãos, como um palhaço que ganha vida apenas com a adição de um nariz vermelho.

Quando somos crianças e nos vestimos como nossos heróis, o mundo de sonho que eles habitam passa a pertencer à nossa realidade. Com o passar do tempo, esses traços continuam a fazer parte de nós sem serem representados necessariamente por uma coroa ou uma capa. Na vida adulta, esse espelhamento que fazemos entre nós mesmos e as pessoas que admiramos se manifestam através de pequenos gestos, como um corte de cabelo igual ao de seu ídolo. Pouco a pouco, somos moldados por aquilo que amamos.

Meu percurso de vida foi moldado através da arte. Desde a infância o desenho foi o campo que mais despertou meu interesse, o que não impediu que minha experiência permeasse também através da música, escultura, teatro, e a dança: esta, em especial, trouxe para mim o constante exercício da arte de contar histórias sem palavras.

A dança permitiu que eu me aproximasse de um *Mundo de Sonhos* tal qual a criança que se veste de seus heróis. No papel de bailarina, eu sou ao mesmo tempo real (pessoa) e imaginária (personagem), e uma necessariamente se apropria de algo da outra: mesmo os papéis mais distantes de minha personalidade apresentavam traços meus, trejeitos inventados ou não, mas que continuam sempre a minha impressão digital.

Em cena, aqueles personagens ganhavam vida por minutos, mas permaneciam eternos em mim daquele momento em diante, pois cada personagem novo, cada repertório trazia uma face de mim que até então eu desconhecia. Por esse motivo a fantasia (figurino) seria um símbolo da interseção entre o real e o imaginário, o ponto de encontro entre o ator e o personagem, as pessoas e seus sonhos.

Há também um elemento intrinsecamente ligado ao universo da dança: o espelho. É através deste objeto que a bailarina enxerga seus movimentos, corrige sua postura e seus vícios, confere a sincronia em relação ao corpo de baile e compara seus movimentos com a dos outros dançarinos.



◀ A foto da página ao lado foi parte de um projeto na UFRJ, sob orientação do Professor Leonardo Ventapane, em 2013, e que serviu como referência na etapa de gênese deste TCC.

O espelho pode ser real e irreal: apesar de mostrar rigorosamente o que existe, está sujeito às expectativas do observador; as verdades que ele mostra, existentes no mundo real ou criados na mente da pessoa, são meramente virtuais.

Este livro recebe o nome “Fantasia”, porque narra o encontro entre o imaginário e o real. É um projeto que fala sobre as diversas facetas do ser humano, a necessidade de aproximar o que somos daquilo que queremos ser, e como, às vezes, ao perseguir nossos sonhos de maneira obstinada, somos surpreendidos ao perceber a felicidade que sempre esteve ao nosso alcance.

O produto final, um livro ilustrado, foi uma escolha natural após um percurso acadêmico norteado por uma enorme vontade de trabalhar com ilustração e o fascínio por narrativas visuais. A experiência com esta mídia veio como uma herança boa de uma sequência de professores como Rui de Oliveira, Salmo Dansa e Antonio Modesto, que em suas aulas compartilharam do conhecimento e da vasta experiência com livros ilustrados, o que despertou em mim um maior interesse por este campo.

Em quase 6 anos de faculdade aproveitei todas as oportunidades de ilustrar livros que o curso me ofereceu. Todos os projetos realizados tinham algo em comum: a temática beirava o fantástico, as histórias eram baseadas em contos de fadas ou populares, e a narrativa contava com o apoio do texto. Foram essas experiências servirem de base para que eu desenvolvesse um projeto tão ambicioso quanto “Fantasia”: neste projeto, a história é apresentada ao leitor apenas através de imagens.

Desde o início da graduação a vontade de ilustrar um livro exclusivamente através da ilustração me perseguiu. O que me interessa nas narrativas visuais dos espetáculos de dança, filmes mudos e livros ilustrados dos meus autores preferidos é justamente a capacidade de transmitir uma mensagem apenas com gestos, cores, olhares. Obras destes gêneros possuem uma riqueza visual ímpar: nada está ali por acaso, nada falta ou sobra. Em uma narrativa visual cada nova leitura dá ao espectador a possibilidade de descobrir algo inédito que antes tinha passado despercebido.

A oportunidade de por em prática todos esses sonhos veio com o TCC: além de dispor de todo o tempo e apoio necessários para realizar a árdua tarefa de ilustrar um livro-imagem completo pela primeira vez, a história que eu pretendia contar demandava uma brecha para que cada leitor pudesse projetar suas próprias vivências na história – e é neste ponto que a narrativa visual se encaixa perfeitamente.

Apesar de ter um fio condutor bem definido, cada pessoa pode interpretar os signos apresentados no livro à sua forma, ou seja, a essência do enredo é a mesma para todos, mas o significado de cada uma de suas partes pode variar.

O desafio da proposta reside na elaboração desta narrativa visual de forma que a caracterização das personagens, expressão corporal, elaboração dos ambientes e escolha das cores esteja tão alinhada com os requisitos da história que a transmissão da mensagem seja possível apenas através de imagens. No livro, que conta com apenas duas personagens e três cenários, o leitor acompanha o processo de autoconhecimento da protagonista em três fases.

O projeto consiste na reunião de assuntos que englobam: pesquisa e conceituação; criação de roteiro; estudos de caracterização e concepção de personagens e cenários; construção de uma narrativa apenas com imagens, através da ilustração, gerando como produto final um livro ilustrado. O objetivo não era apenas ilustrar um livro, mas vivenciar todas as etapas do projeto e fazer com que o sentido da história fosse dado pela interação entre todas as suas partes.

A monografia as características do livro ilustrado, destacando as peculiaridades e o conceito do livro-imagem segundo Sophie Van der Linden, Nikolajeva e Scott. Ainda no primeiro capítulo, importância da narrativa visual, sobretudo nos dias de hoje, é ressaltada por Rui de Oliveira e Shaun Tan. No momento seguinte, o desenvolvimento do livro é destrinchado a partir de da gênese da narrativa, tendo como base para o roteiro estudos sobre a Jornada do Herói apresentada por Christopher Vogler.

Na sequência, são apresentadas as fases de conceituação e criação dos personagens e cenários, construção do storyboard e estudos de cor, passando por todas as etapas do processo de criação do livro, que englobam: escolha do suporte, formato, desenvolvimento de lettering, capa, guarda, e a importância da relação entre todas as partes para contar a história.

Ao fim, é apresentado o livro *Fantasia*. Vale destacar ao leitor desta monografia que a apreciação do produto final pode ser feita a qualquer momento, não sendo reservada ao final, a fim de preservar o olhar fresco do espectador.

# 1. O LIVRO SEM TEXTO

## 1.1 O LIVRO ILUSTRADO, SUA HISTÓRIA E RELEVÂNCIA

Em *Para ler o Livro ilustrado*, Sophie Van der Linden define os livros ilustrados como “*obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens.*” (Linden, 2011, p. 24).

A nomenclatura *livro de imagens* é usada para designar os livros sem texto. A Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil<sup>1</sup> considera como livros-imagem aqueles em que a narrativa se dá exclusivamente através de iconografia (ilustrações, fotos etc.), ou seja, sem texto.

Segundo Linden, os livros sem texto são relativamente recentes na história, e se popularizaram somente a partir do século XIX – o que só foi possível graças à evolução dos métodos de impressão. Quando a prensa industrial surgiu, as ilustrações ocupavam pouco espaço nos livros e serviam unicamente de apoio ao texto. Como até então as imagens eram feitas através de técnicas como a xilogravura, o artista tinha uma série de restrições do material como a falta de precisão, impossibilidade de trabalhar com muitas nuances e cores, e da indústria, como limitações espaciais na página e a impossibilidade de interferir na diagramação, reduzindo a possibilidade de trabalhar a interação imagem-texto.

No livro *Meggs' History of Graphic Design*, Philip Meggs comenta como a possibilidade de imprimir o meio tom revolucionou o livro ilustrado, sendo decisiva para permitir a impressão de fotografias e a liberação do ilustrador do compromisso com a realidade. A fotografia gradualmente foi delegada à documentação factual, e o ilustrador assumiu temas que envolviam fantasia e ficção. (Meggs, 2012, p. 161).

O novo processo fotomecânico permitiu que os ilustradores, que até então trabalhavam essencialmente com bico de pena, explorassem as técnicas de pintura e a cor. Em 1893, o ilustrador Howard Pyle (1853-1911) criou sua primeira ilustração em duas cores, impressa em duas etapas de meio tom. Quatro anos depois, ele teve a primeira oportunidade de imprimir uma imagem em 4 cores – método utilizado até hoje nas gráficas. (Meggs, 2012, p. 172)

Pouco a pouco, as imagens foram conquistando mais espaço nas páginas de livros, e a partir de 1900 começaram a apresentar uma maior predominância em relação ao texto. O artista passa a interferir ativamente na diagramação

1. Instituição brasileira voltada para o Livro Infantil e Juvenil, representante nacional do International Board on Books for Young People – IBBY. Desde 1981 ela possui uma categoria que premia os melhores livros-imagem de cada ano.

e organização das páginas: texto e imagem trabalham em conjunto na narração. É notável neste período uma crescente riqueza, variedade e inovação nos projetos. Em decorrência disso, a partir da metade do século, também ganham espaço publicações como livros abstratos, livros de imagem, livros de artista e livros fotográficos. O aspecto visual, mais do que nunca, é a estrela principal do livro ilustrado contemporâneo. (Linden, 2011, p. 15-19)

Da mesma forma que, como citado anteriormente a partir de Meggs, o desenvolvimento da impressão com meio tom permitiu que o artista se afastasse do realista, Linden destaca como as inovações técnicas provocaram uma mudança na maneira como o autor explora a materialidade do livro e configura a narrativa no livro ilustrado:

*As imagens rompem deliberadamente com a funcionalidade pedagógica. Em face das imagens denotativas, cópias do real e suportes de aprendizado, emerge uma imagem inesperada com inúmeras ressonâncias simbólicas.* (Linden, 2011, p.17)

O impacto que esta nova abordagem gera na maneira como o leitor interage com o livro ilustrado é destacado por Maria Nikolajeva e Natalie Scott:

*Em lugar de a relação palavra-imagem esclarecer e explicitar mais o detalhe, a perspectiva e os eventos da dupla narrativa\*, cada vez mais os trabalhos desafiam o leitor, introduzindo ambiguidade, às vezes tão intensa que, quanto mais o texto é lido e as ilustrações são examinadas, mais incerta parece ser a comunicação. Como resultado, os leitores são obrigados a chegar a suas próprias respostas, suas próprias soluções, e a juntar forças com os autores ilustradores na criação da ambientação, história e da interpretação* (Nikolajeva e Scott, 2011, p. 327).

Portanto, o leitor é também co-autor: ao ler o livro ilustrado, ele completa com suas próprias expectativas as lacunas deixadas pela narrativa visual ou textual. Dessa forma, cada leitura será única e baseada em suas vivências, como destaca o ilustrador brasileiro Rui de Oliveira:

*Não existe um olhar puro, inocente e desinteressado. Vemos aquilo que temos a expectativa de ver. Tal fato exclui qualquer processo coibitivo e limitado de se fruir a ilustração. Sua criação é feita pelo ilustrador, mas sua concretização é do pequeno leitor.* (Oliveira, 2010)

## 1.2 A NARRATIVA VISUAL NOS DIAS DE HOJE

No livro de imagens, a ausência de palavras faz com que a história se construa através das cores, do gestual das personagens, dos enquadramentos, de maneira mais intensa do que em um livro ilustrado, devido à lacuna deixada pelo texto. Sem o apoio textual, o leitor se posiciona de maneira mais ativa, descobrindo a história, à sua maneira, a cada virar de página, e a interpretação depende diretamente do repertório do espectador. (Nikolajeva e Scott, 2011, p. 327).

Neste ponto entra em questão a importância do livro ilustrado, sobretudo sem texto, para a alfabetização visual. Rui sugere no livro *Bela e a Fera - conto por imagens* que a prática da leitura da imagem pelas crianças deveria ser mais estimulada, sobretudo por ajudá-las no processo de codificação e decodificação das palavras, e iniciá-las de forma mais consciente nos aprendizados e práticas de leitura e escrita. Segundo o autor, as imagens apresentam aspectos físicos e simbólicos e, apesar de não possuírem alfabetos próprios, formam palavras e conceitos – sendo, assim, dotadas de um apelo ao imaginário e de um potencial de deciframento estritamente individual. (Oliveira, 2015, p. 36). Por fim, conclui:

*A alfabetização visual proporcionaria à criança não apenas ler melhor, mas também valorizaria importância e a beleza das letras, dos espaços em branco, das cores, da diagramação das páginas e da relação entre texto e imagem. Realçar o que existe de magia e de descoberta em cada livro é a melhor forma de incorporá-lo no cotidiano das crianças.* (Oliveira, 2015, p. 37)

Isto posto, podemos concluir que a valorização das narrativas que se desenvolvem iconograficamente pode contribuir para a formação do leitor, enriquecendo seu repertório visual, mas deve ser mais estimulada da infância à fase adulta. O homem do século XXI está cada vez mais interessado em consumir conteúdo visual, o que não se reflete somente em livros, o que Nikolajeva e Scott apontam como uma tendência que se intensifica nas gerações que tiveram mais contato com a televisão e os computadores. (Nikolajeva e Scott, 2011)

Em outras mídias, por exemplo, podemos notar o surgimento de *visual albums*<sup>2</sup>, como o recente lançamento da cantora Beyoncé (2014). É visível em uma grande parcela dos clipes produzidos pela indústria musical atual uma proliferação de vídeos longos, com uma forte carga narrativa, com o visual e o musical cada vez mais indissociáveis, anunciando o forte retorno de uma tendência similar à que existiu com o surgimento da Music Television (MTV), em 1981, tendo Michael Jackson como grande destaque da época.

Tudo isso nos leva a crer que a narrativa visual, seja aplicada em livros ilustrados, clipes, filmes, etc, tende a se desenvolver e a se projetar nos próximos anos.

*2. O visual album apresentado por Beyoncé (2014) contém um clipe de vídeo acompanhando cada uma das músicas, que inicialmente não foram vendidas separadamente. A intenção da autora foi recriar e transmitir aos espectadores a atmosfera visual que cada uma das músicas lhe remetia.*

### 1.3 REFERÊNCIAS: ILUSTRADORES DE LIVROS-IMAGEM

Atualmente, podemos observar diversos autores que trabalham com livros de imagem. Entre brasileiros e estrangeiros, se destacam os seguintes ilustradores, pela relevância no campo:

#### ANGELA LAGO

##### *Cântico dos Cânticos, 2013*

Ilustradora brasileira com destaque na literatura infanto-juvenil. Já recebeu diversos prêmios por sua obra e foi indicada ao Prêmio Hans Christian Andersen na categoria Ilustração.



#### RUI DE OLIVEIRA

##### *A Bela e a Fera, 2015*

Ilustrador e autor brasileiro com mais de 130 livros ilustrados. Conta com 4 Prêmios Jabuti e diversos prêmios no currículo, além de já ter sido indicado ao Prêmio Hans Christian Andersen de ilustração.



#### ROGER MELLO

##### *Selvagem, 2010*

Autor e ilustrador, o primeiro brasileiro a ganhar o prêmio Hans Christian Andersen (2014) na categoria ilustração. Sua obra contém mais de 100 livros ilustrados.



#### ISTVAN BANYA

##### *Zoom, 1995*

Ilustrador e animador húngaro premiado. Ganhou grande reconhecimento com Zoom (1995), seu primeiro livro de imagens, publicado em 18 línguas ao redor do mundo.



#### SHAUN TAN

##### *A Chegada, 2007*

Autor e ilustrador australiano. Dentre seus títulos se destaca "A Chegada" (2007), livro-imagem premiado, publicado no Brasil pela Editora SM.



#### SUZY LEE

##### *A Onda, 2008*

É coreana, autora e ilustradora premiada de livros infanto-juvenis, conhecida pela série de livros de imagem composta pelos títulos Espelho (2003), A Onda (2008), e Sombra (2010).



## 2. CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

Apesar de exercer uma profissão essencialmente individual, o ilustrador dificilmente se encontrará trabalhando sozinho ao longo de sua vida profissional: seja produzindo um livro ilustrado para algum escritor, **concepts** para o cinema, ou ilustrações para um filme de animação. Na configuração do mercado atual os projetos são divididos em várias etapas de produção, e são raros os casos de artistas que participam ativamente de todas elas, do início ao fim.

É necessário que os profissionais envolvidos no projeto trabalhem em sintonia para que o produto final seja bem sucedido. Nesse sentido, em uma interpretação pessoal, o designer/ilustrador que possui conhecimento de processos que vão além das tarefas delegadas a si, tem a vantagem de criar soluções visuais de maneira mais consciente, tendo em vista todo o processo.

Por exemplo, um **concept artist**<sup>3</sup> que estudou os arquétipos humanos pode construir personagens mais autênticas; um ilustrador de livros que conhece bem as estruturas de roteiro pode trabalhar a narrativa visual encaminhando o leitor para os momentos de clímax, em sintonia com a história; o designer que conhece bem os processos gráficos pode fazer escolhas conscientes ao planejar o método de impressão do projeto.

Quando o autor em um projeto que permite um total controle do início ao fim também tem suas vantagens, pois reflete a identidade do artista e veracidade em sua mensagem. Em um projeto autoral, o artista tem a possibilidade de transmitir a ideia tal qual ele imaginou, sem intermediários, utilizando as ferramentas conceituais e plásticas que ele considera mais adequadas.

### 1.3 COLETA E ORGANIZAÇÃO DAS IDEIAS

E de onde vem as histórias? Em alguns casos, nascem de um desenho; em outros, de uma frase, mas engana-se quem pensa que elas se originam num lapso criativo, completas e perfeitas. Histórias são fruto de várias etapas de conceitualização, estruturação e lapidação desta fagulha inicial que servirá de pretexto para a narrativa. O primeiro passo deste processo seria justamente descobrir a essência da história, o seu tema, encontrar uma mensagem para passar aos futuros leitores da narrativa.

*3. O trabalho de um **concept artist** consiste em desenvolver uma representação da ideia, design ou tom para um projeto, fazendo parte da fase de pré-produção.*

◀ *Os desenhos da página ao lado são alguns dos primeiros estudos que serviram de base para a criação da narrativa visual*

4. Os sketchbooks são cadernos que os artistas utilizam para experimentar e se expressar graficamente, sendo constituídos principalmente por desenhos, mas também textos, colagens, recortes e o que mais for desejável, como estudo para uma posterior arte final ou simplesmente a fim de experimentação.

#### COPPÉLIA, 2012 ▶

Livro ilustrado baseado no repertório de balé *Coppélia* e ambientado no Brasil. Projetado nas aulas de ilustração da UFRJ sob orientação de Salmo Dansa



#### SKETCHBOOK, 2015 ▲

Sketch in loco, durante ensaio geral, em uma escola de dança

Um dos motivos para a dança ser tão relevante a ponto de transparecer em vários projetos remonta ao que já foi apresentado na introdução desta monografia. A dança, mas também a ilustração e a arte foram, pessoalmente, o mais interessantes canal de expressão encontrado. Servindo, neste caso individual, como ponte entre o sonho e realidade, representa a conexão que irá se realizar de maneira diferente para cada indivíduo.

Essencialmente, a busca por aquilo que nos move, do lugar que está nosso potencial, nossa **luz interna**, faz parte da jornada de autoconhecimento na vida de todas as pessoas. Após essas reflexões, foi possível iniciar a conceituação do trabalho a partir do tema “Luz”.

Baseando-se no conceito de **luz**, foram coletadas palavras-chave, frases, desenhos e até passagens de livros que fizessem referência ao tema e pudessem orientar o roteiro esta fase de estruturação. Todas as referências foram colocadas em papéis e posteriormente coladas em um mural, para serem organizados cronologicamente, a fim de criar uma história coerente.

Para achar este fio condutor, foi feita uma intensa pesquisa em projetos antigos, *sketchbooks*<sup>4</sup> e trabalhos pessoais em busca de um tema recorrente e relevante para se desdobrar em uma história. Como resultado desta análise, foi possível observar a recorrência de temas que envolviam a dança, de maneira proposital ou não.

Conforme a quantidade de referências no quadro aumentava, iniciou-se um trabalho de seleção das referências, com cortes no conteúdo sobressalente e inserção de imagens e pensamentos a fim de cobrir as possíveis lacunas na narrativa.



#### ◀ MURAL DE CRIAÇÃO

Contém frases, desenhos, e referências, separadas em três fases para possibilitar a construção de uma linha coerente para a história

### 1.4 JORNADA DO HERÓI

Utilizada como apoio na estruturação do roteiro deste projeto, a *Jornada do Herói*, também conhecida como a teoria do Monomito, é como se chama a estrutura narrativa definida primeiramente por Joseph Campbell (1904-1987) a partir de uma pesquisa ampla de mitos e contos clássicos de diversas culturas. Como resultado, o autor pôde notar que todos apresentam semelhanças estruturais em suas narrativas.

Inúmeros autores realizaram estudos a partir dos conceitos de Campbell, entre eles Christopher Vogler (1949–), um roteirista de Hollywood que reuniu sua pesquisa no livro *A Jornada do Escritor*.

A parte introdutória do texto de Vogler traz considerações da escritora Ana Maria Machado, que destaca a importância do estudo das estruturas narrativas pode trazer para quem deseja criar roteiros, pois ela traz:

*[...] uma oportunidade para entrar em contato com um instrumental que lhe permitirá dominar a gramática da narrativa, conhecer os elementos de uma história e seu papel, entender o mecanismo das regras que a fazem funcionar, perceber o que a mantém equilibrada e coerente, qual sua lógica interna.*  
(MACHADO, Ana Maria in VOGLER, 1997, p. 9)

O estudo das estruturas narrativas foi primordial na criação do roteiro deste projeto, pois permitiu uma estruturação consciente da história, com todos seus altos e baixos, calmarias e momentos de tensão equilibrados para transmitir a mensagem da melhor forma.

5. A planilha do quadro comparativo entre os contos similares e o roteiro de *Fantasia* pode ser visto, na íntegra, na parte Anexo, ao final desta Monografia.

Esta estrutura da jornada que o personagem enfrenta pode apresentar uma série de variáveis, omissão e repetição de etapas, mas a base se apresenta em uma configuração como a abaixo, segundo Vogler (Vogler, 1997, p. 34-35):

#### PRIMEIRO ATO • PREPARAÇÃO

*Mundo Comum*  
*Chamado à Aventura*  
*Recusa do Chamado*  
*Encontro com o Mentor*  
*Travessia do 1º Limiar*

#### SEGUNDO ATO • JORNADA

*Testes, Aliados, Inimigos*  
*Aproximação da caverna oculta*  
*Provação*  
*Recompensa*

#### TERCEIRO ATO • RETORNO

*Caminho de Volta*  
*Ressurreição*  
*Retorno com Elixir*

### 1.5 ANÁLISE COMPARATIVA DE SIMILARES

Para efeito de comparação, também foram selecionados dois contos de fadas clássicos (*O Patinho Feio*, de Hans Christian Andersen, e *Dumbo*, de Helen Aberson), e duas histórias de livros ilustrados contemporâneos (*O Filhote de Gato-Gente* [2015], de Ergar Kenet e *Diferente como Chanel* [2009], de Elisabeth Matthews) que falassem sobre uma jornada de autoconhecimento. Todas elas foram organizadas em uma planilha<sup>5</sup> nos moldes da Jornada de Vogler, junto com os protótipos de enredo para *Fantasia*. Dessa forma, foi possível observar as soluções que diversos autores encontraram para os mesmos impasses, o que auxiliou a chegar na formulação final da história.

#### MURAL DE ROTEIRO ▶

Quadro final da fase de criação de roteiro, organizado a partir de estudos acerca da Jornada do Herói



### 1.6 O ROTEIRO

A narrativa<sup>6</sup> envolve uma personagem insatisfeita por viver em um mundo monocromático, e que sonha em fazer parte da festa de cores que vê do lado de fora de sua janela. Um dia, uma luz entra em seu quarto e a convida a conhecer esse mundo novo repleto das mais belas cores. A protagonista não hesita em seguir esta luz, que a leva à Sala de Fantasia. Nesse lugar, ela encontra uma pessoa que será sua guia na jornada, e a partir daí elas se ajudarão mutuamente enquanto constroem a fantasia de seus sonhos.

### 1.7 ESCOLHA DO CONTEXTO

O encontro entre a menina e a luz que vem da rua nada mais é do que uma identificação, uma correspondência entre os anseios da personagem com o que há do lado de fora de seu quarto.

As tradições de um povo podem servir como esta ponte entre a pessoa e o contexto em que ela está inserida, conferindo a ela o mesmo sentimento de pertencimento que a personagem experiencia na história de *Fantasia*. É a cultura que une um determinado grupo de pessoas, os identifica, é o que eles tem em comum.

Um dos objetivos deste livro foi justamente trazer uma identificação imediata com as tradições populares do Brasil através de símbolos, traços e cores presentes no repertório visual desta sociedade. Naturalmente, o contexto escolhido para ambientar a história foi o Carnaval – a maior festa nacional, presente de maneira vívida no repertório iconográfico de grande parcela do povo brasileiro.

Nesse sentido, o papel das tradições na narrativa seria o de ponte para a protagonista se incluir na sociedade, seu anseio desde o início.



6. Por ser uma história contada através de imagem, recomenda-se a leitura do livro, localizado ao final desta monografia (p. 00), antes das próximas etapas de projeto.

#### ◀ CARNAVAL DO RIO

Carmen Miranda (1909-1955), figura de grande destaque no cenário do entretenimento Brasileiro e mundial nos anos 50. É até hoje é reverenciada pelo povo brasileiro, seja por suas músicas ou seu memorável modo de se vestir.

Fonte: [carmemmiranda.com](http://carmemmiranda.com) (Acesso: 2 de Abril de 2016)

...

Cena típica da época de carnaval carioca, quando pessoas de todas as idades se juntam para festejar em blocos de rua.

Fonte: I Hate Flash, Raul Aragão, 2015. (Acesso em 2 de abril de 2016)



7. Um texto com características de dupla audiência apresenta várias camadas de leitura podendo ser, assim, direcionado à pessoas de diferentes faixas etárias (Nikolajeva e Scott, 2011, p.39)

## 1.8 PÚBLICO ALVO

Livros ilustrados são historicamente vinculados a um público infantil, considerados mais “fáceis” de ler, já que podem ser interpretados até por crianças. Levando em conta a reflexão de Rui de Oliveira, citada anteriormente nesta monografia (Oliveira, 2015, p. 36-37), a subestimação da literatura visual pode ser vista, em uma interpretação pessoal, como reflexo da subordinação em relação ao livro com palavras que a criança é submetida desde o processo de alfabetização. A predominância de livros ilustrados na infância poderia, então, ser justificada pela importância da leitura visual nesta fase do desenvolvimento, pois é através dela que a criança descobre o mundo. Nikolajeva e Scott concordam nesse ponto:

*Cada nova leitura, tanto de palavras como de imagens, cria pré-requisitos melhores para uma interpretação adequada de um todo. Presume-se que as crianças sabem disso por intuição quando pedem que o mesmo livro seja lido para elas em voz alta repetidas vezes. É muito comum aos adultos perderem a capacidade de ler os livros ilustrados dessa maneira, porque ignoram o todo e encaram as ilustrações como meramente decorativas. É quase certo que isso esteja relacionado com a posição dominante da comunicação verbal particularmente escrita, em nossa sociedade, embora ela esteja em declínio em gerações educadas na televisão e agora nos computadores”* (Nikolajeva e Scott, 2011, p. 14).

Em decorrência da crescente presença da comunicação visual na sociedade, surge uma tendência da ficção infantil contemporânea rumo à complexidade e ambivalência. É cada vez mais visível a recorrência do fenômeno classificado como a dupla audiência<sup>7</sup>, como destacam Nikolajeva e Scott: **“os livros ilustrados transpõem o abismo entre o verbal e o não verbal, criando uma forma artística atraente para leitores mais ou menos sofisticados, comunicando-se em diversos níveis com ambos públicos”** (Nikolajeva e Scott, 2011, p. 39). Linden concorda e desenvolve o assunto com maior profundidade:

*Originalmente sendo o livro ilustrado um objeto destinado à criança, traz consigo a característica de atingir esse público através de mediadores que além de comprar os livros, muitas vezes fazem a leitura em voz alta, ou seja, participam da leitura. Diversos autores, já conscientes disso, produzem seus livros dando margem à multiplicidade de leituras que dependem não só da idade, mas de experiência de vida, do reconhecimento de códigos (habilidade e conhecimento prévio da linguagem e suas convenções) etc. Seja por questões pragmáticas de mercado (compreendendo os mediadores como consumidores dos livros), seja por status (jurados e curadores que premiam livros, indicam para compras governamentais ou para mostras internacionais, professores e pedagogos, pesquisadores e teóricos), o fato é que o livro ilustrado já não é mais produzido somente para o público infantil. Cada vez mais prevê uma diversidade de público e de leituras. Com isso, críticos norte-americanos foram levados a cunhar o termo duas address (destinatário duplo).* (Linden, 2011 p. 29)

O projeto Fantasia não visou um público-alvo definido, e é democrático ao permitir que qualquer um capaz de ler imagens tenha acesso a seu conteúdo. Em decorrência desta abordagem, é possível observar as múltiplas interpretações que surgem num grupo com pessoas de diferentes idades e percursos de vida. Essa variação ocorre de acordo com o percurso pessoal do leitor, e quanto de suas próprias vivências são projetadas na narrativa. As imagens, mesmo as mais icônicas, não possuem uma única tradução possível.

## 1.9 TÍTULO

Sophie Van der Linden analisa as funções do título no livro ilustrado, e conclui que **“Ao orientar a leitura, num primeiro momento, o título antecipa necessariamente seu conteúdo”** (Linden, 2011 p. 58). Por ser um livro de imagens, o único componente textual do livro é o seu título, o que lhe confere uma maior responsabilidade expressiva.

**Fantasia** foi o nome escolhido pois estabelece uma dupla relação entre a fantasia-sonho e a fantasia-traje, ambos objetos centrais na narrativa. A ambiguidade contida na palavra – que pode significar tanto o material como o imaterial – abre ao leitor a possibilidade de interpretar tanto o sentido do título quanto o da narrativa ilustrada.



## 3. AS PERSONAGENS

Um dos pontos chave neste projeto foi a caracterização das personagens e suas transformações no decorrer da história. Devido à ausência de palavras, a linguagem visual presente no livro de imagens está mais próxima do teatro e do cinema mudo, como destaca Uri Shulevitz em seu livro *Writing with Pictures* (Shulevitz, 1985 p.16). Com uma maior ênfase na expressão corporal, as três mídias citadas apresentam o gestual exagerado que os atores chamam *overacting*<sup>8</sup> como característica.

Desta forma, desenvolver personagens expressivas seria essencial para a narrativa. O gestual deveria ser muito bem delineado, quase icônico, e a atenção a cada detalhe na caracterização delas, indispensável.

Nikolajeva e Scott observam como o comportamento do personagem revela suas dimensões de maneira mais imediata do que o relato verbal. Seu retrato é formado através da postura, da sua relação com o meio em que está inserido e com as pessoas à sua volta – informações transmitidas ao leitor por repetição, contraste, comparação com outros personagens. (Nikolajeva e Scott, 2011, p. 111)

A história conta com duas personagens no roteiro: a Protagonista e a Fantasiada. A caracterização delas é colocada em relação de oposição em um primeiro momento, mas conforme a protagonista se aproxima de seus objetivos as duas gradativamente entram em sintonia.

Para poder definir melhor as relações entre as personagens, foi realizado um estudo acerca dos arquétipos humanos, afim de criar personalidades mais ricas e coerentes para cada uma delas.

### 3.1 CONCEPÇÃO DAS PERSONAGENS: OS ARQUÉTIPOS

O termo “Arquétipo” é utilizado para descrever o padrão de qualidades e símbolos que pode ser reproduzido em objetos semelhantes. O conceito foi estudado por diversos pesquisadores nas áreas de filosofia e psicologia analítica, entre eles Carl G. Jung, que sugeriu que pode existir um inconsciente coletivo semelhante ao pessoal:

*“O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da idéia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar.”* (JUNG, 2002, p. 51)

*8. O overactign é um termo utilizado muitas vezes de forma pejorativa, por fazer referência à atuação exagerada, melodramática. Contudo, ela é necessária para o ator de teatro e dança para comunicar a emoção da personagem à todos presentes no Teatro, mesmo à distância. Nessas áreas, bem como no cinema mudo, a prática do overactign é louvável.*

No livro *A Jornada do Escritor*, Vogler observa esta recorrência de formas ao analisar mitos e contos de diversas culturas, no mundo todo. Segundo o autor, há uma impressionante constância entre os arquétipos, uma recorrência de tipos de personagens tanto individualmente como coletivamente. Para o autor de contos, estudar as funções arquetípicas pode ser a ponte para compreender melhor os propósitos e motivações das personagens na trama, expandindo o seu domínio em relação à história narrada. (Vogler, 1997, p. 33)

Podemos observar uma infinidade de arquétipos em contos clássicos, como a bruxa má, o guerreiro, a fada madrinha, a princesa indefesa. Suas manifestações foram estudadas por muitos autores de áreas que vão da literatura à psicologia, e categorizadas de diversas maneiras. Para esse projeto, o foco foi direcionado para os autores que dissecam a jornada individual de cada um dos personagens, para além dos arquétipos coletivos na narrativa (o herói, a sombra, mentor, etc.).

Em *O Despertar do herói interior*, Carol S. Pearson (1939–) desenvolve o que seriam os doze estados fundamentais do desenvolvimento humano – arquétipos diferentes que um mesmo personagem poderia manifestar no decorrer da jornada. Segundo a autora, os três estágios da Jornada do Herói (preparação, jornada, retorno) equivalem exatamente às fases do desenvolvimento psicológico humano: primeiro há o desenvolvimento do **Ego**, depois encontro da **Alma** e, finalmente, surge o senso de **Self**. (Pearson, 1991, p. 42)

Pearson disserta sobre o papel o conceito de Ego como mediador entre a pessoa e o mundo, atuando de maneira a assegurar a sobrevivência do indivíduo, e posteriormente assegurar seu sucesso na vida. No início da vida, o Ego ainda não está formado, mas surge à medida que o indivíduo adquire consciência de suas ações, começa a ter mais autonomia e controle sobre seus atos. Alma seria a representação do inconsciente, a manifestação do potencial da pessoa. Com o objetivo de entrar em contato com a Alma, ela deve expandir sua perspectiva do Ego, colocando de lado a segurança e a previsibilidade para ingressar em um mundo de mistérios e paradoxos. Por fim, a conquista do Self significa a conquista de um senso de identidade próprio, quando passa a ter consciência de si e do lugar que ocupa no mundo. (Pearson, 1991, p. 42)

Para a autora, os doze arquétipos essenciais estariam divididos entre as três etapas da jornada e o herói assumiria características comuns de um grupo a cada etapa. Os arquétipos Inocente, Órfão, Guerreiro e Caridoso, seriam como guias para sobrevivemos no mundo; os arquétipos do Explorador, o Amante, o Destruidor e o Criador se manifestam após o encontro com a Alma, e ajudam o indivíduo na jornada; o Governante, o Mago, o Sábio e o Bobo conduzem o herói a transformar sua vida no regresso ao reino, transformado pela jornada. (Pearson, 1991, p. 43-44)

Todos estes conceitos foram trabalhados para construir a trajetória da personagem principal da história.

## 3.2 CARACTERIZAÇÃO DAS PERSONAGENS

Para cada uma dessas formas da mesma personagem foram desenvolvidas pranchas conceituais com referências a tudo que remetia a cada uma delas, desde palavras a cores, formas, artistas famosos, atitudes. A seguir estão dispostas as imagens mais icônicas desta pesquisa.



### APARÊNCIA DA PROTAGONISTA

A caracterização desta personagem iniciou-se a partir do cabelo: ela deveria ter cabelo crespo, levando em conta a dificuldade que as pessoas com este tipo de fio enfrentam socialmente, observável pela grande quantidade de mulheres que alisam e prendem seus cabelos.

Como referências para a aparência da protagonista foram selecionadas fotos de mulheres negras, mas também de meninas com cabelo preso.

#### ▲ REFERÊNCIAS

[A partir da esquerda]

Taís Araújo no filme *Filhas do Vento* (2005); Carmem Miranda (1913); Atriz mirim da peça *A Noviça Rebelde* (2009).

Fontes: [arquivo.geledes.org](http://arquivo.geledes.org); [rioecultura.com.br](http://rioecultura.com.br); UOL. (Acesso: 4 de Abril de 2016)



### APARÊNCIA DA FANTASIADA

Para esta personagem foram escolhidas mulheres com bastante influência em seus campos de atuação, mas que também fossem bastante seguras de si. A Fantasiada é guia e mentora da Protagonista, então deveria ser um ícone do que a Protagonista gostaria de ser. Esta personagem apresenta os cabelos soltos, naturais.

#### ▲ REFERÊNCIAS

[A partir da esquerda]

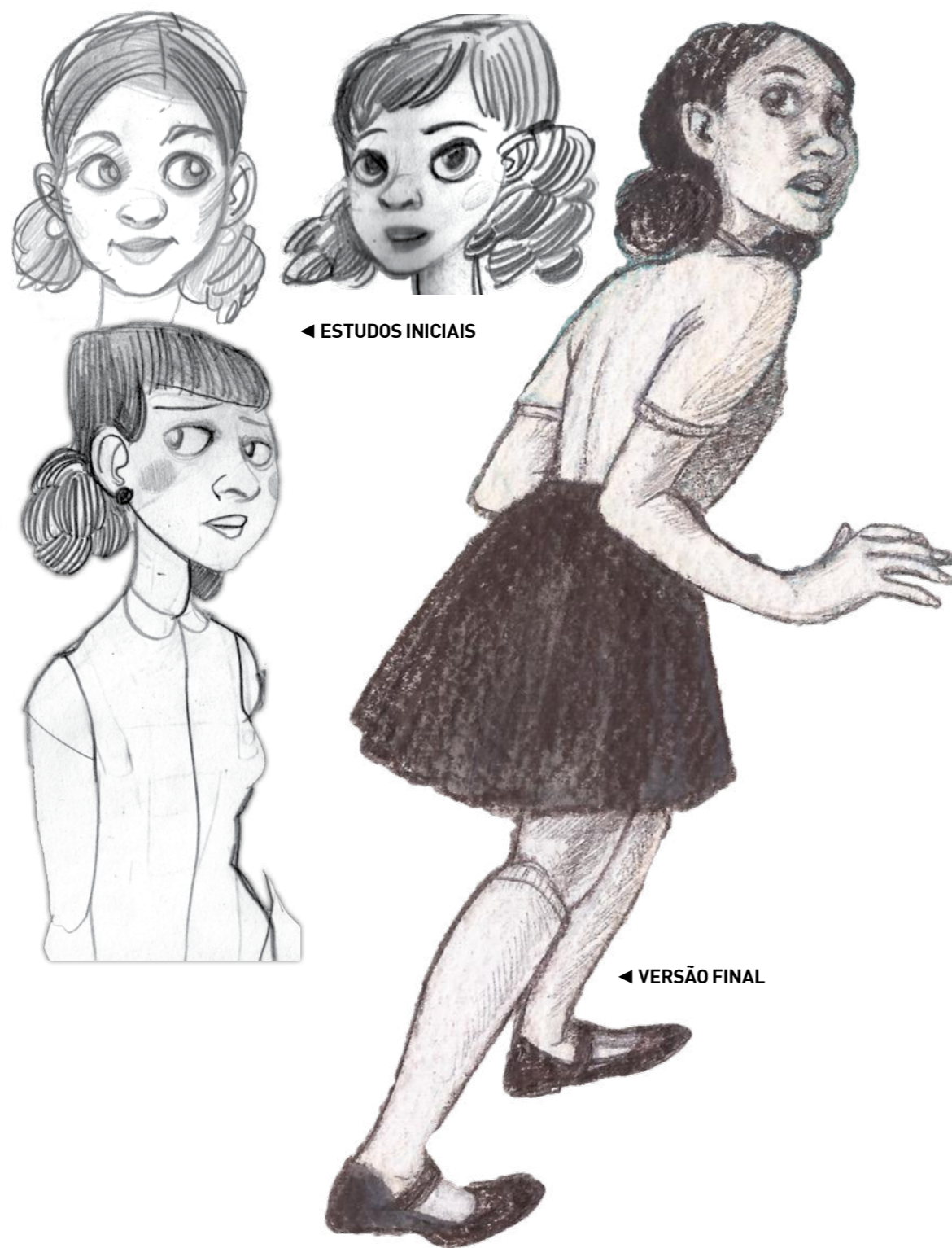
Taís Araújo, Esperanza Spalding e Beyoncé

Fontes: [chic.uol.com.br](http://chic.uol.com.br); [thewinehousemag.com](http://thewinehousemag.com); [beyonce.com](http://beyonce.com) / Robin Harper (Acesso: 4 de Abril de 2016)

## 3.2.1 A PROTAGONISTA

A Protagonista é a personagem que detém todo o foco da narrativa. Ela personifica a etapa de formação do Ego destacada por Pearson, denuncia um sentimento de aprisionamento em sua aparência, exalando subordinação à regras e valores impostos para garantir sua segurança.

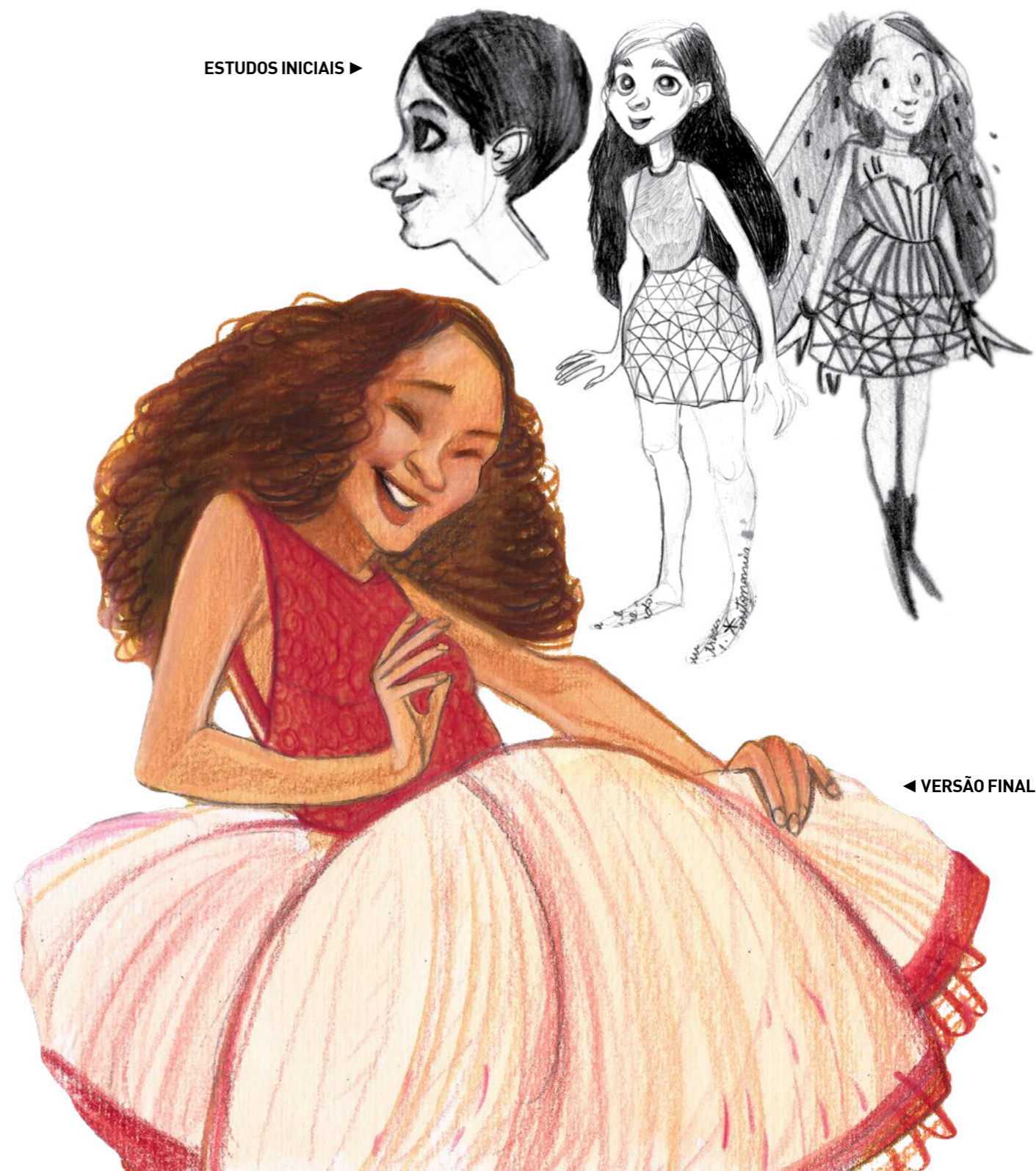
Esta personagem sempre se porta em posições introspectivas, comedidas, tímidas, e ela deveria sempre aparentar ser cautelosa e amedrontada quando estivesse frente ao novo. Está sempre bem arrumada; seu cabelo, preso e perfeitamente penteado.



## 3.2.2 A FANTASIADA

Esta personagem é introduzida justamente no momento em que a Protagonista atravessa para o mundo de Fantasia, representando os sonhos e denunciando os anseios internos da Protagonista, bem como sua necessidade de ter seu lugar no mundo. Sua função na história é representar a fase de encontro com a Alma destacada anteriormente por Pearson. Por esse motivo, as personagens são fisicamente idênticas, apesar de se portarem de maneira antagônica.

Esta personagem sempre adota uma postura curiosa, receptiva a mudanças, corajosa e destemida. Seus cabelos estão sempre naturais e bagunçados, com o frescor descompromissado de uma criança que brincou o dia inteiro.



### 3.3 FIGURINO

#### 3.3.1 PROTAGONISTA

O figurino da protagonista teve como base os uniformes de colégios internos. Suas roupas deveriam ser impostas, padronizadas, e nada passa essa mensagem tão bem quanto um uniforme.

#### 3.3.2 A FANTASIADA

Sua roupa foi inspirada em casulos de borboletas e mariposas, pois essa personagem atua como um agente transformador na narrativa.

#### 3.3.3 FANTASIA FINAL

A fantasia final das meninas teve como referência principalmente formas e cores encontradas nas asas de borboletas e flores. É a fase da transformação, da plenitude.

#### REFERÊNCIAS ►

[A partir da esquerda]

Detalhe de foto da estudante Ceres Marylise, normalista do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro, situado na Tijuca, anos 60.

Fonte: Eglê S. Machado (Acesso: 4 de Abril de 2016)

...

Casulo de mariposa *Isognathus caricae*

Fonte: Biodiversidade Teresópolis (Acesso: 4 de Abril de 2016)

...

Flor, Palma de Santa Rita

Fonte: Acervo pessoal



### 3.4 BONECA 3D

Em paralelo, foi desenvolvido um modelo 3D da personagem para auxiliar a compreender melhor de como ela deveria se comportar em um ambiente tridimensional. A modelagem da boneca e a aplicação do cabelo foram feitas manualmente, e a sua pintura foi feita com tinta acrílica. Este estudo serviu como guia para as feições do rosto.

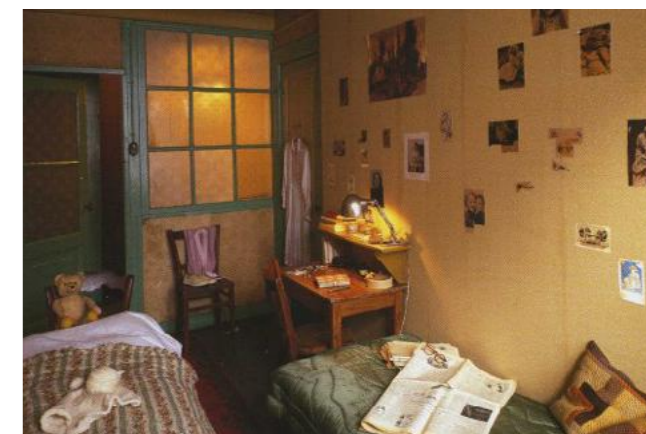


## 4. AMBIENTAÇÃO

Presente quase como uma terceira personagem na história, a ambientação contribui para o esclarecimento de cada um dos momentos vivenciados pela Protagonista, acompanhando e servindo de apoio para suas transformações. O cenário se transforma, ora podendo ser extremamente descritivo e preciso, ora mais gráfico e subjetivo, conforme a personagem deixa seu lado mais racional e entra em contato com o emocional.

Nikolajeva e Scott destacam a relevância do cenário na narrativa visual, pois ele comunica um sentido e um lugar para as ações do enredo. A ambientação pode, por exemplo, definir o gênero da narrativa, construir um clima que influencia a reação emocional do leitor, incentivar o desenvolvimento do enredo através do contraste entre seus ambientes, ajudar a descrever as personagens. (Nikolajeva e Scott, 2011, p.85)

O contraste entre os ambientes do Quarto, com a Rua e da Sala de Fantasia, bem como a escolha do clima para cada uma dessas cenas são peças-chave para revelar traços da personalidade e os sentimentos internos da protagonista em cada uma das situações apresentadas.



### QUARTO DA PROTAGONISTA

Estudado para gerar reforçar o sentimento de aprisionamento da personagem, o cenário apresenta a solidão da personagem. Por esse motivo, entre as referências selecionadas para este ambiente figuram o interior de colégios internos, internatos de freiras e o quarto de Anne Frank.

### ▲ REFERÊNCIAS

[A partir da esquerda]

Dormitório de colégio nos anos 50 (EUA)

Fonte: MIZZOU magazine

•••

Quarto de Anne Frank

Fonte: annefrank.com

(Acesso: 27 de Fevereiro de 2016)

## REFERÊNCIAS ►

[A partir da esquerda]

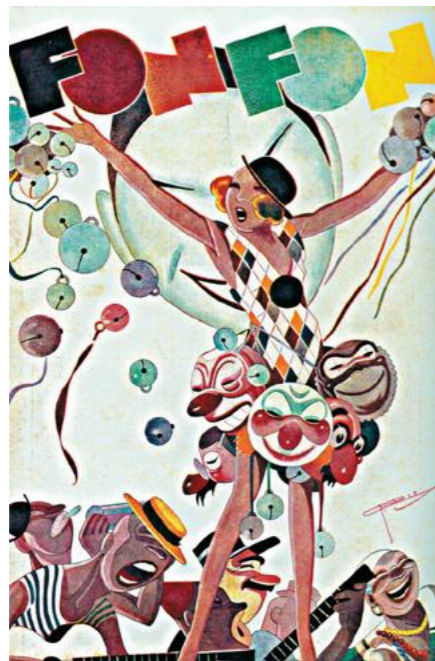
Ilustração de J. Carlos, revista FON-FON (1910)

Fonte: J. Carlos em Revista (Acesso em 18 de Março de 2016)

...

Carnaval de Rua

Fonte: ihateflash.com (Acesso: 15 de Fevereiro de 2016)



## A RUA

As cenas da Festa de rua possuem unicamente massas de pessoas em sua composição. Como referência, foram selecionadas imagens de blocos de carnaval em todo o Brasil, sobretudo no Rio de Janeiro.



## ▲ REFERÊNCIAS

Ilustração por Harry Clarke, 1916 (detalhe)

Fonte: Surlalune Fairytales (site)

...

Costureiros finalizam detalhes das fantasias da Porto da Pedra (2011)

Fonte: Gianne Carvalho/UOL

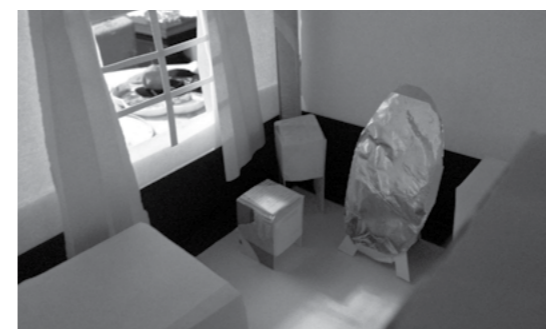
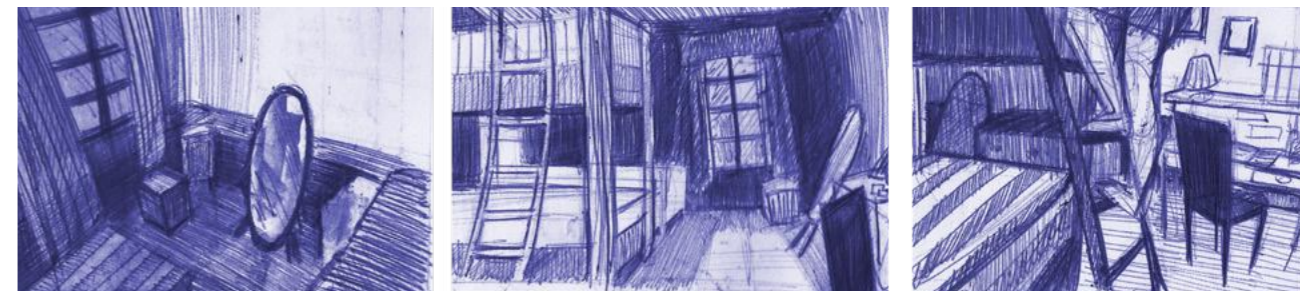
## SALA DE FANTASIA

Este ambiente deveria conter elementos presentes no repertório iconográfico relacionado ao real e ao surreal. Por esse motivo, além de fotos do interior dos Barracões de Escola de Samba (com destaque para o ateliê de confecção dos figurinos de carnaval), a pesquisa buscou imagens que fizessem referência ao Mundo dos Sonhos, como, por exemplo, as ilustrações para o conto A Polegarzinha, de Hans Christian Andersen.

## 4.1 O QUARTO

Ao abrir o livro, o leitor é introduzido em um ambiente escuro, sem cor, com muitas linhas retas e espaços vazios: o quarto da menina. Dentro desse ambiente, todos os elementos que pertencem à protagonista possuem contornos irregulares ou arredondados para criar um contraponto à exatidão cartesiana de todos os outros elementos, além de revelar os verdadeiros anseios da personagem principal ao fazer referência às formas do movimento que a menina vê pela janela.

## ESTUDOS INICIAIS



## ◀ MAQUETE

Para o ambiente do quarto foi desenvolvida uma maquete para agilizar o processo de composição e visualização das cenas.

## ILUSTRAÇÃO FINAL (DETALHE)



## ◀ REAL X ONÍRICO

Contraponto entre os elementos que mostram a realidade da personagem (nos porta-retratos) e os que representam a realidade que ela almeja pertencer (figuras coladas na parede, recortes de revista).

## 4.2 A RUA

Em contraponto ao ambiente da casa, a forma geral da Rua everia ser extremamente orgânica, com a menor quantidade de linhas retas possível e bastante cor e luz.

### ESTUDOS INICIAIS



### ILUSTRAÇÃO FINAL (DETALHE)

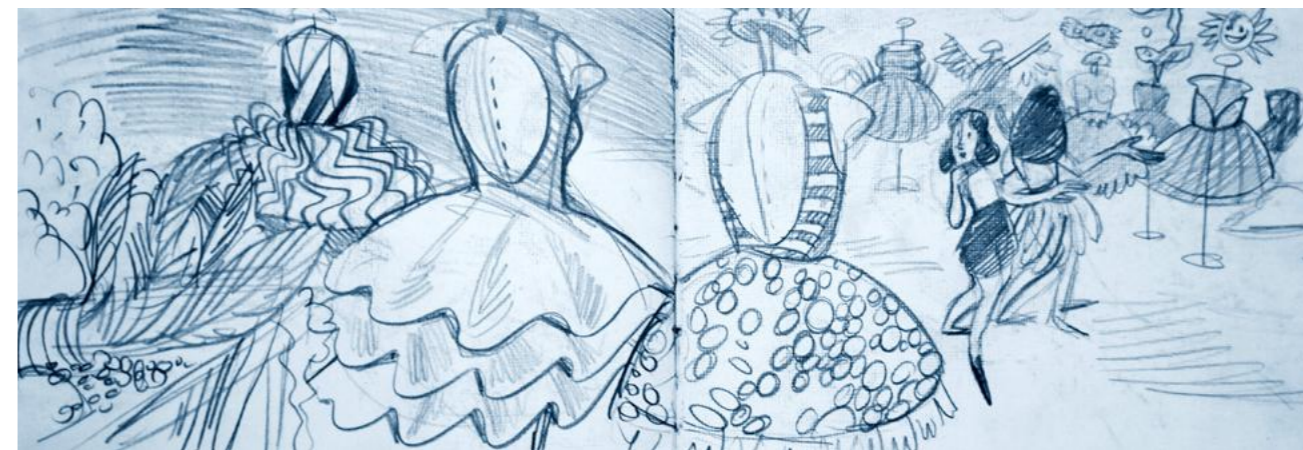
#### INSPIRAÇÃO ►

As fantasias das personagens nestas cenas foram baseadas em elementos da natureza, tanto da flora quanto da fauna.



## 4.3 SALA DAS FANTASIAS

A sala de fantasias é um ambiente que une o claro e escuro, a ordem e a desordem, o definido e o indefinido. É possível que ambiente pertença ao mundo da fantasia, então incorpora elementos surreais e subjetivos em sua composição.



### ILUSTRAÇÃO FINAL (DETALHE)



#### ◀ TRANSFORMAÇÃO

Conforme a menina entra neste ambiente, os elementos que fazem parte do cenário são reduzidos, até que se restrinjam apenas àquilo que recebe a sua atenção. Este é o momento em que ela faz sua própria fantasia, então ela olha cada vez mais para si.



## 5. PRODUÇÃO

### 5.1 ESTUDOS PRÉVIOS

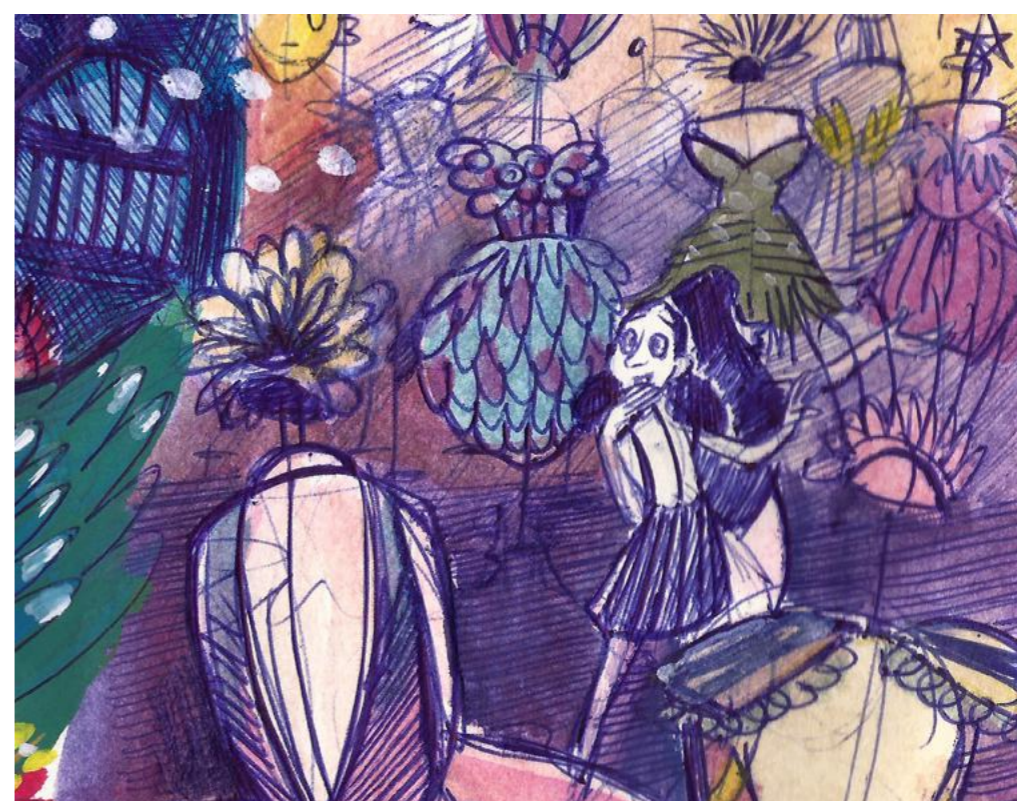
#### 5.1.1 INTERAÇÃO ENTRE AS PERSONAGENS

Quando em conjunto, as personagens se relacionam de maneiras específicas, para enfatizar que uma é o reflexo da outra. Quando a protagonista está em um mesmo ambiente que a Fantasiada, as duas se apresentam em poses opostas. Apesar das semelhanças, cada uma deveria transparecer em seu gestual os sentimentos em relação ao momento, o que em alguns casos resulta em divergências.



#### ◀ POSICIONAMENTO

*A Protagonista sempre se posiciona à esquerda, a Fantasiada, à direita. Isto soluciona a confusão que poderia existir entre a identidade de cada uma, principalmente próximo ao final.*



### 5.1.2 ESTUDOS DE FINALIZAÇÃO

Com o objetivo de estudar o clima e a estética final das ilustrações, algumas cenas-chave foram finalizadas em diferentes técnicas, unindo as personagens e cenário.



### 5.2 STORYBOARD

Antes da preocupação com as ilustrações individualmente, há de se pensar no livro como um todo e na relação entre suas partes, como destaca Angela Lago:

*Arquitetar um livro é arquitetar uma cidade. Num livro de imagens é preciso virar a página como quem está conhecendo uma cidade e vira uma esquina para desvendar um novo campo visual. É por isso que antes de se projetar cada desenho, se projeta o volume. Não se trata de pintar uma série de quadros. Há toda uma conjunção necessária, todo um ritmo, um movimento, uma tensão, uma direção que perpassa o trabalho como um todo.* (Lago, 1991 P.62)

Rui de Oliveira também comenta a importância de harmonizar o ritmo do livro em seus momentos de tensão e distensão, criando um eixo de acentuação e subordinação entre elementos díspares. (Oliveira, 2008, p.59)

**Storyboard**<sup>9</sup> é como se chama esse diagrama esquemático preparado imediatamente antes do layout do projeto, quando o designer tem em mãos o roteiro completo e virtualmente todas as imagens, como define Andrew Haslam em *O livro e o Designer*. Esse estudo permite que o designer adquira uma visão geral do projeto e avalie o encaixe do conteúdo, bem como a relação entre cada uma de suas partes.

Uma série de **thumbnails**<sup>10</sup> contendo cada pedaço da história foi produzida, resultando em mais de 50 imagens desenhadas em pequenos papéis – o que permitiu uma grande rapidez no processo que envolvia rearranjar, retirar ou inserir cenas na sequência. Posteriormente, os melhores e mais significativos quadros desta sequência foram selecionados e colados em um mural, uma linha do tempo.

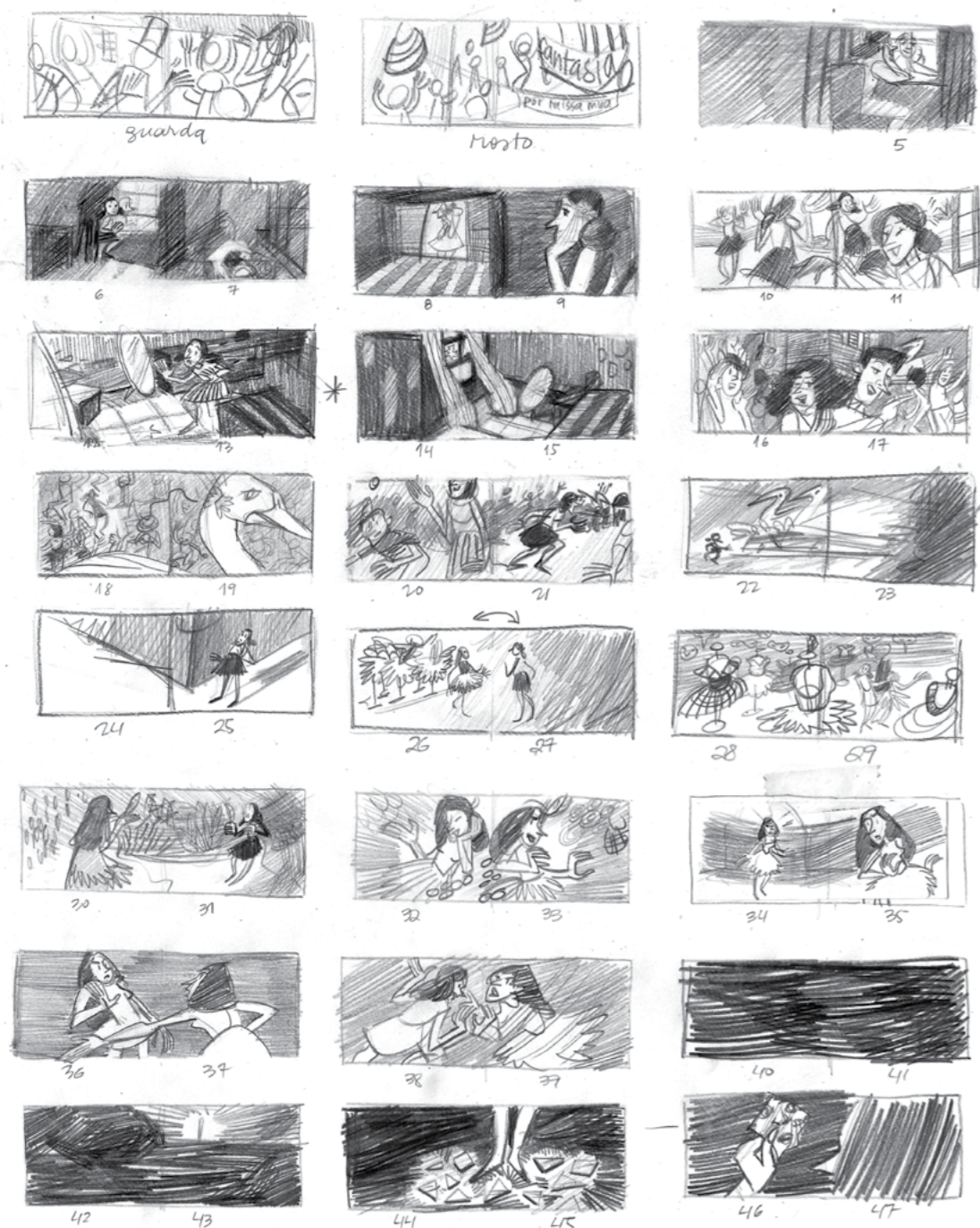


<sup>9</sup> O storyboard é bastante utilizado no cinema e animação, e quando se refere ao diagrama esquemático de livros também pode ser chamado de Espelho, ou Caminho de Ferro.

<sup>10</sup> Thumbnails, do inglês "unha do polegar" são imagens em miniatura, utilizadas para facilitar a procura e o reconhecimento visual das figuras.

A quantidade de thumbnails neste mural foi aos poucos reduzida através da combinação de cenas e aprimoramento de quadros, até formar um conjunto com a melhor representação de cada momento da narrativa.

Para cada cena foram estudadas diversas opções de enquadramento e gestual da personagem e cenário. Ao fim do processo, todas as cenas foram redesenhadas para formar o primeiro storyboard, que serviu de base para a etapa seguinte:



### 5.3 PROTÓTIPO

Nesta etapa do projeto a sequência de imagens foi transferida para um protótipo em tamanho real do livro, para possibilitar a avaliação do fluxo das páginas, a coerência na transmissão da história, e identificar as páginas em que o leitor se prendia por mais ou menos tempo.

O protótipo foi apresentado a um grupo de pessoas com diferentes vivências, entre 8 e 86 anos, para que a narrativa fosse avaliada. A partir de suas observações foi possível identificar os pontos críticos do livro, casos em que o fio da narrativa principal se perdia ou levava o leitor a outro caminho.

Nesta etapa foi possível escolher os pontos em que a narrativa seguiria um caminho mais aberto para a interpretação do leitor, e os em que a informação deveria ser transmitida de maneira direta.

Ao final desta etapa o livro recebeu seus últimos ajustes, contando com um quadro final de 24 ilustrações, que serviu de base para a próxima etapa: estudo das cores através do colorscrip<sup>11</sup>.

### 5.4 COLORSCRIPT: AS CORES NA NARRATIVA

Com a narrativa estruturada, foi elaborado um colorscrip a partir do storyboard final, para estudar o equilíbrio e passagem das cores em todo o livro, como no esquema demonstrado abaixo:



<sup>11</sup> Os colorscripts servem à função de mapear as cores, luzes, emoções e clima na sequência narrativa de filmes, animações e livros.

As cores contam muito da história de Fantasia. O critério de escolha seguiu dois parâmetros: deveria obedecer a palheta característica do ambiente em questão e respeitar o clima necessário em cada cena. Apesar de ser um livro bastante colorido, as cenas individualmente apresentam uma palheta de cores reduzida, geralmente com uma cor predominante acompanhada por suas análogas.

### [1] *Quarto da Protagonista*

A história se inicia no quarto da protagonista, ambiente cuja a atmosfera deveria transmitir o sentimento de aprisionamento da personagem. A escolha dos tons de cinza para estas cenas, com bastante presença de zonas escuras reforça o clima melancólico e monótono da sequência. Estas cenas apresentam um grande contraste na relação entre o ambiente interno e externo, que é representado pela cor amarela, na janela.

### [2] *Carnaval de Rua*

O ambiente da rua se caracteriza por ser saturado de cor e de luz. Nesse sentido, a escolha de uma palheta composta principalmente por amarelo e cores quentes para a acentuar a atmosfera de festa, com alegria, dinamismo e diversão. A profundidade da cena é definida através dos planos de cor, que é separada em grupos representados por nuances que vão do amarelo ao vermelho: elementos do primeiro plano são representados em tons próximos dos tons quentes, e os do plano de fundo são amarelados.

### [3] *Transição para a Sala das Fantasias*

A passagem para a Sala de Fantasia é marcada com uma transição brusca para os tons frios, ressaltando o caráter onírico e espiritual desta sequência. Após o dinamismo da rua, a Sala de Fantasia possui uma atmosfera de calma – a personagem percorre o espaço vagorosamente, contemplativa.

### [4] *Encontro com a Fantasiada*

O amarelo aos poucos torna a aparecer no encontro entre a Protagonista e a Fantasiada, acompanhando a curva de divertimento da personagem mas também encaminhando a história para o clímax.

### [5] *Brincadeira*

O ápice de felicidade da personagem na história; há uma explosão de amarelo e tons quentes na composição.

### [6] *Estranhamento*

O estranhamento entre a Protagonista e a Fantasiada é marcado por uma cena que dispõe as personagens coloridas sobre um fundo branco, para destacar a ruptura com a sequência anterior e o gestual das figuras.

### [7] *Briga*

As cenas de tensão seguintes foram compostas por tons escuros de roxo, indo gradualmente aos tons de fios conforme a narrativa se aproxima do desfecho.

### [8] *Resolução*

O ambiente final é unicamente composto por azuis, retornando à atmosfera serena e contemplativa.



[1]  
*Quarto da Protagonista*  
Palheta das cenas:



[2]  
*Carnaval de Rua*  
Palheta das cenas:



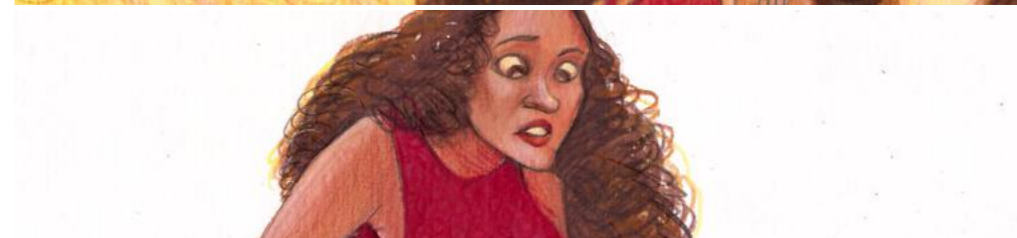
[3]  
*Transição para a sala das Fantasias*  
Palheta das cenas:



[4]  
*Encontro com a Fantasiada*  
Palheta das cenas:



[5]  
*Brincadeira*  
Palheta das cenas:



[6]  
*Estranhamento*  
Palheta da cena:



[7]  
*Briga*  
Palheta das cenas:



[8]  
*Resolução*  
Palheta das cenas:



## 6. PROJETO GRÁFICO

### 6.1 CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS

Segundo Linden, as proporções de um livro ilustrado podem afetar diretamente a apreciação do leitor. O formato horizontal, por exemplo, permite que as imagens fiquem melhor acomodadas, favorecendo a realização de imagens sequenciais e a expressão do movimento e do tempo nas páginas. (Linden, 2011, p. 53). Com isso em mente, o formato escolhido foi o horizontal.

O tamanho do livro foi escolhido para facilitar a leitura e manuseio até pelas menores crianças, mas que também apresentasse as ilustrações em grande destaque. O formato final escolhido também apresenta um bom aproveitamento de papel na escala industrial.

#### FICHA TÉCNICA

- Formato: 23 x 16 cm
- 48 páginas
- Capa dura com laminação fosca
- Impresso em papel couché matte 170g
- Guarda de papel artesanal



## 6.2 LETTERING

No livro *Pensar com Tipos*, Ellen Lupton destaca que a criação manual de letras permite aos artistas gráficos integrar imaginário e texto, transformando o design e a ilustração em práticas fluentemente integradas. O design de letras pode emular tipos existentes ou derivar do estilo de desenho ou escrita do próprio artista. Os designers podem criar letterings à mão e por meio de software, em geral combinando diversas técnicas. (LUPTON, 2006, p. 60)

O lettering do livro foi pensado para fazer alusão à nuvem de luz que acompanha a menina durante a história. Os testes iniciais foram feitos à mão e depois trabalhados digitalmente para serem incluídos na capa do livro.

### ESTUDOS ►

Feitos à mão, com caneta própria para caligrafia, o lettering trabalhado deveria ser fluido



### VERSÃO FINAL ►

Contém ruídos e diferenciações entre as letras características da escrita manual

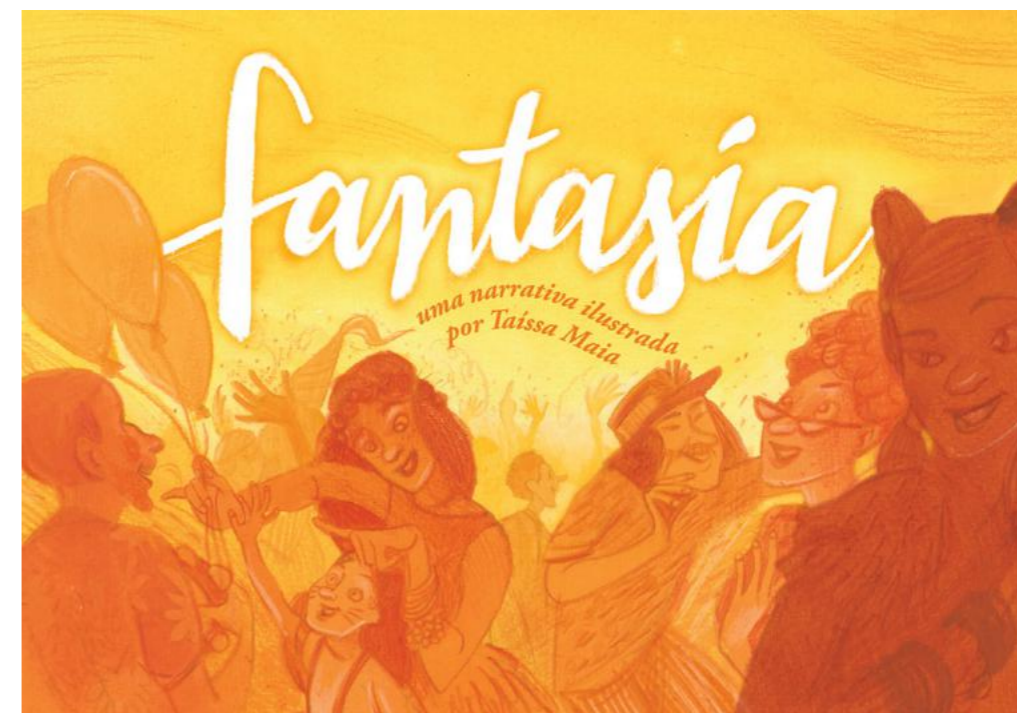
fantasia

## 6.3 CAPA

A capa faz parte dos elementos paratextuais<sup>12</sup>, e, no caso do livro *Fantasia*, foi utilizada como elemento importante na narrativa, pois ambienta e situa a história (1ª capa) além de sugerir o seu desfecho (4ª capa).



12. Elementos paratextuais são todas as partes que compõem a parte estrutural do livro, como Capa, Guardas, Frontispício, Colofão.



### ▲ ESTUDOS INICIAIS

Dentre as opções de capa, a escolhida foi a primeira, pois não apresenta a Protagonista. Dessa forma, seria possível situar o leitor em momentos que antecedem (1ª capa) e sucedem (4ª capa) a narrativa, ajudando o leitor a se situar no contexto da história.

### ◀ VERSÃO FINAL

As respectivas versões finais da capa e da 4ª capa remetem ao ambiente de festa que cativa a menina no primeiro momento da história



## 6.4 GUARDAS

A guarda não é um elemento obrigatório nos livros, mas o ilustrador pode optar por sua incorporação no projeto, na qualidade de paratexto\*, e assim contribuir com a história. Ao invés de servirem apenas como decoração, elas podem transmitir informações extras e até influenciar a interpretação da narrativa, premeditando seu conteúdo e preparando o leitor. (Linden, 2011 p. 314-316)

A guarda inicial, monocromática, introduz o leitor no clima inicial da história. Já a do final encerra o livro colorida, enfatizando a transformação da protagonista.

### PRIMEIRA GUARDA ►

*É monocromática e introduz o leitor no clima do ambiente do Quarto da Protagonista*



### SEGUNDA GUARDA ►

*Possui as mesmas características da guarda do início, mas é colorida*



## 6.5 FINALIZAÇÃO

No início, o leitor encontra a protagonista em um ambiente monótono, escuro e sem vida. Para reforçar essa atmosfera, a utilização da técnica do lápis grafite em traços finos permitiu a definição de cada espaço do quarto da menina. Nada neste ambiente deveria abrir brechas para a interpretação do leitor, aprisionando-o na realidade da mesma forma que fazia com a menina. Além disso, grafite confere à personagem um aspecto cru, inacabado, condizente à fase inicial da jornada de autoconhecimento.

Em contraponto à casa da menina, ambiente da rua é composto por uma massa pulsante de pessoas festejando. A escolha de gouache e lápis de cor conferiu ruídos que contribuíram com o dinamismo destas cenas, e o traçado de diversos elementos diretamente no original, sem esboço prévio, trouxe, através do aspecto irreverente do esboço, mais espontaneidade aos traços.

A técnica utilizada nas cenas de rua se mantém até o final da narrativa, mas as manchas formada pela aguada de gouache são mais visíveis, para reforçar o clima onírico das cenas.

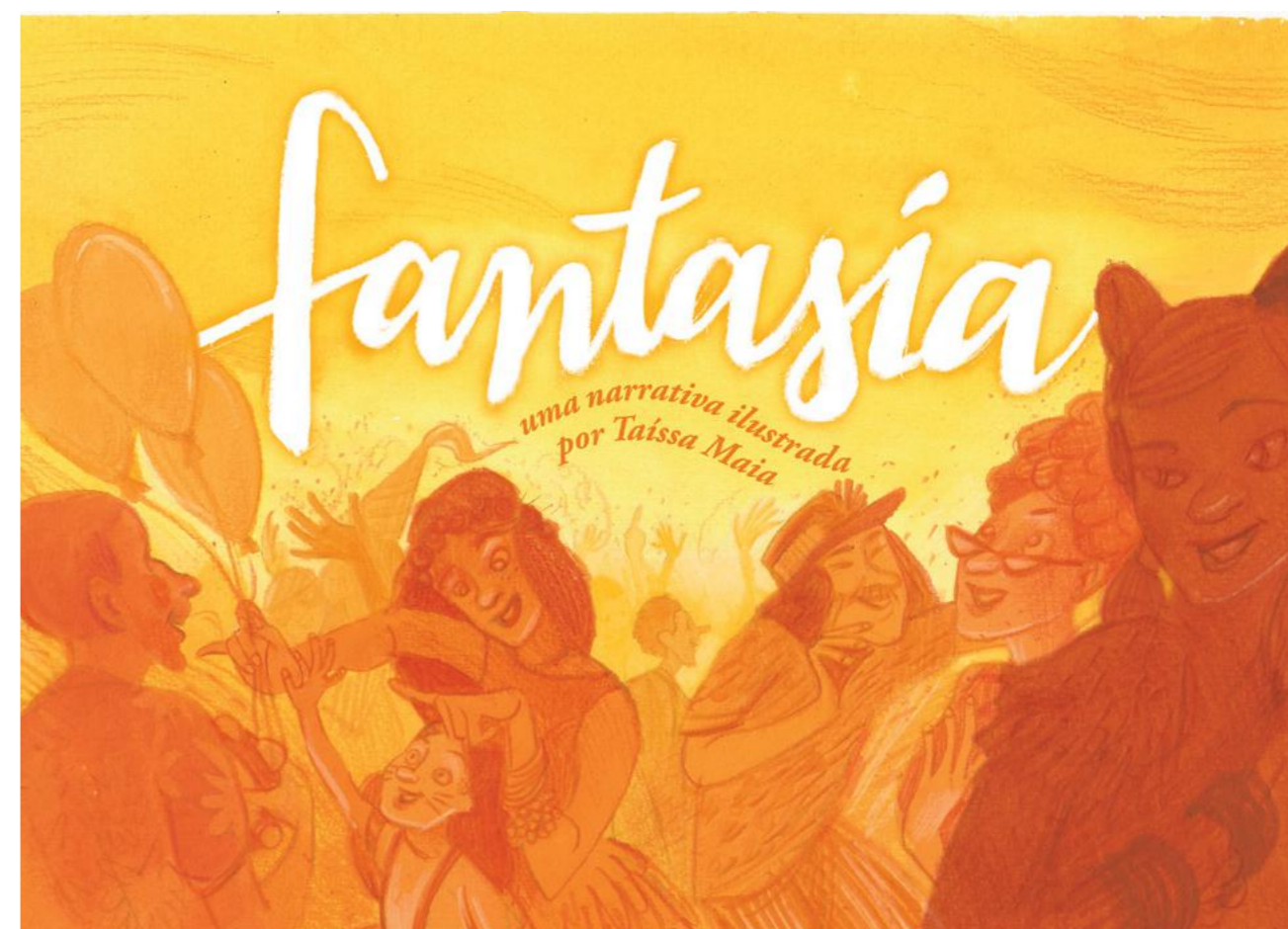
### ▼ DETALHE

*As ilustrações foram finalizadas de maneira tradicional, em técnica mista. Na fase inicial, quando a menina está em seu quarto, foram utilizados lápis e carvão; para as cenas de cor, foram utilizados gouache e lápis de cor.*



## 7. O LIVRO

Algumas páginas selecionadas do livro final



▲ CAPA DO LIVRO

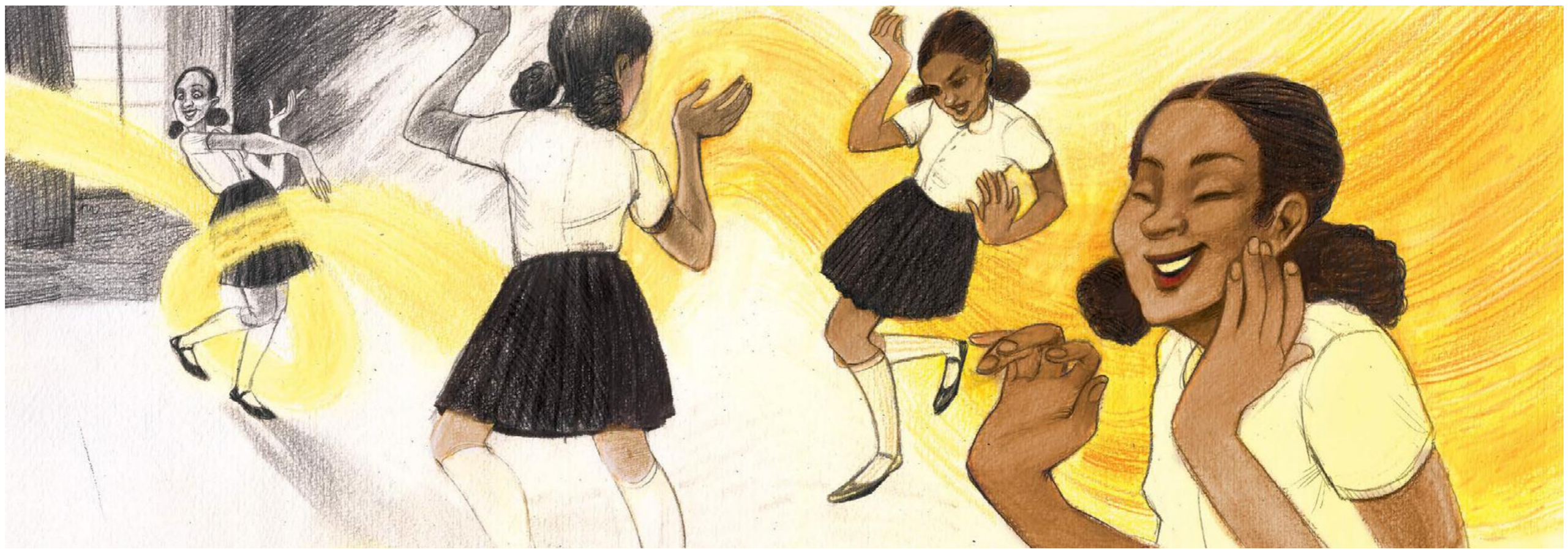
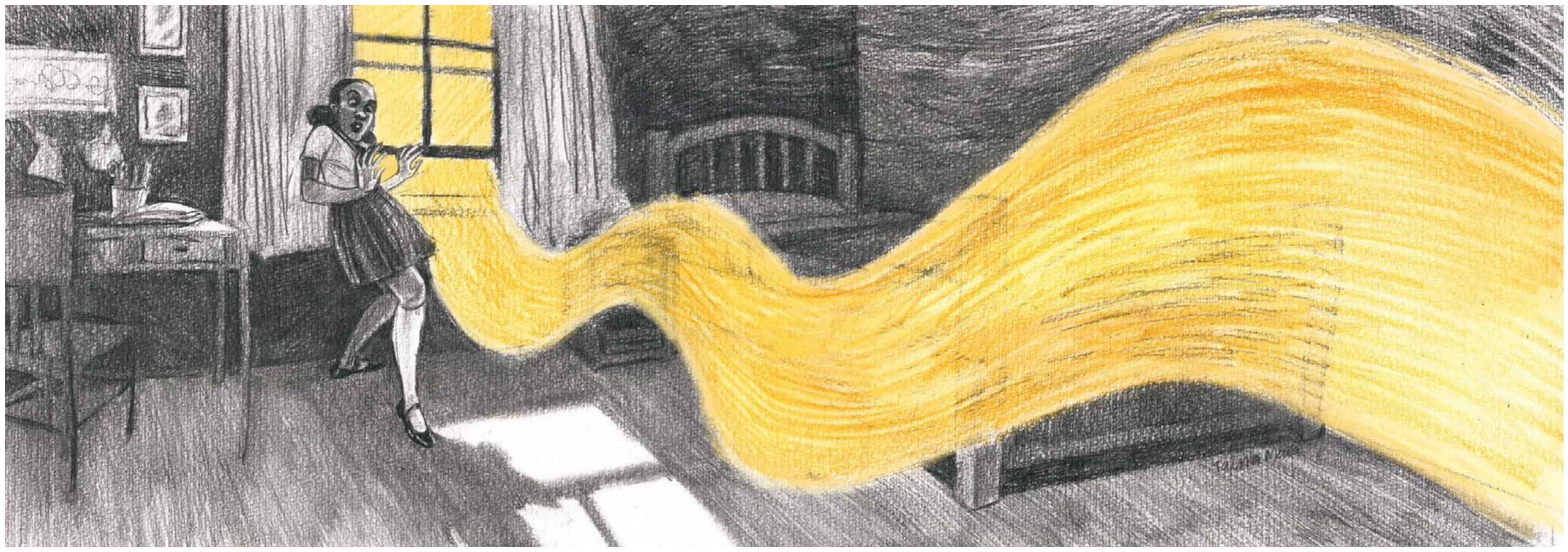




# fantasia

uma narrativa ilustrada  
por Taissa Maia

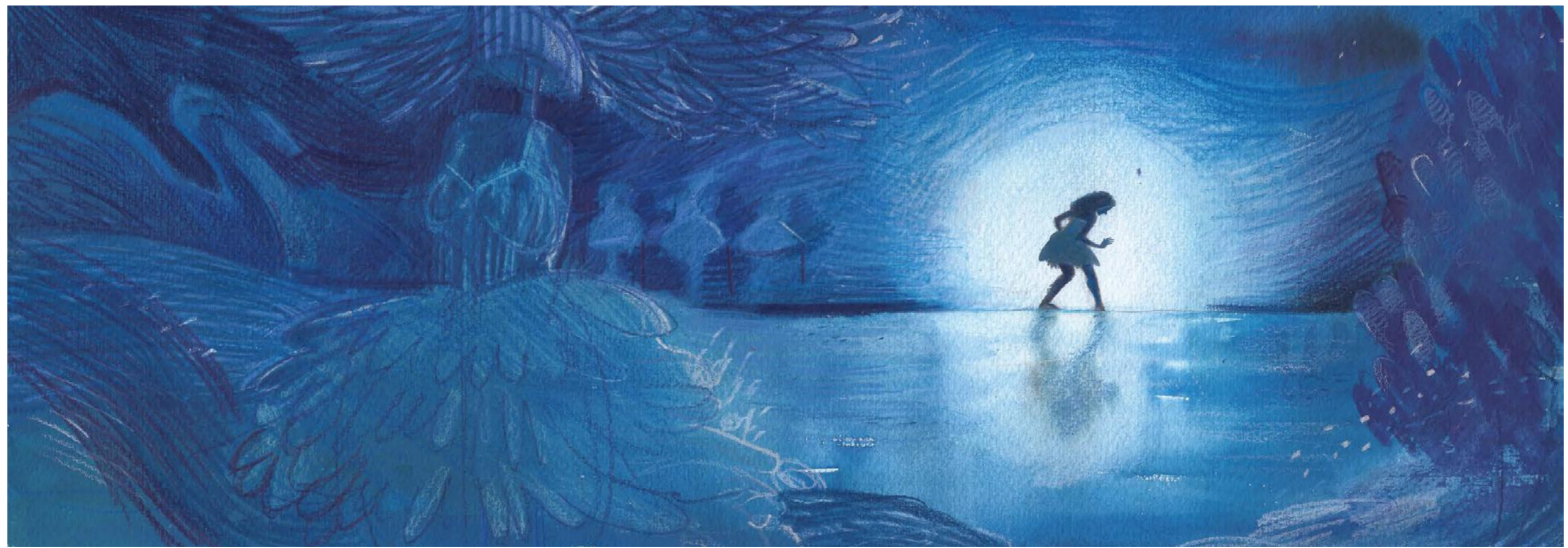








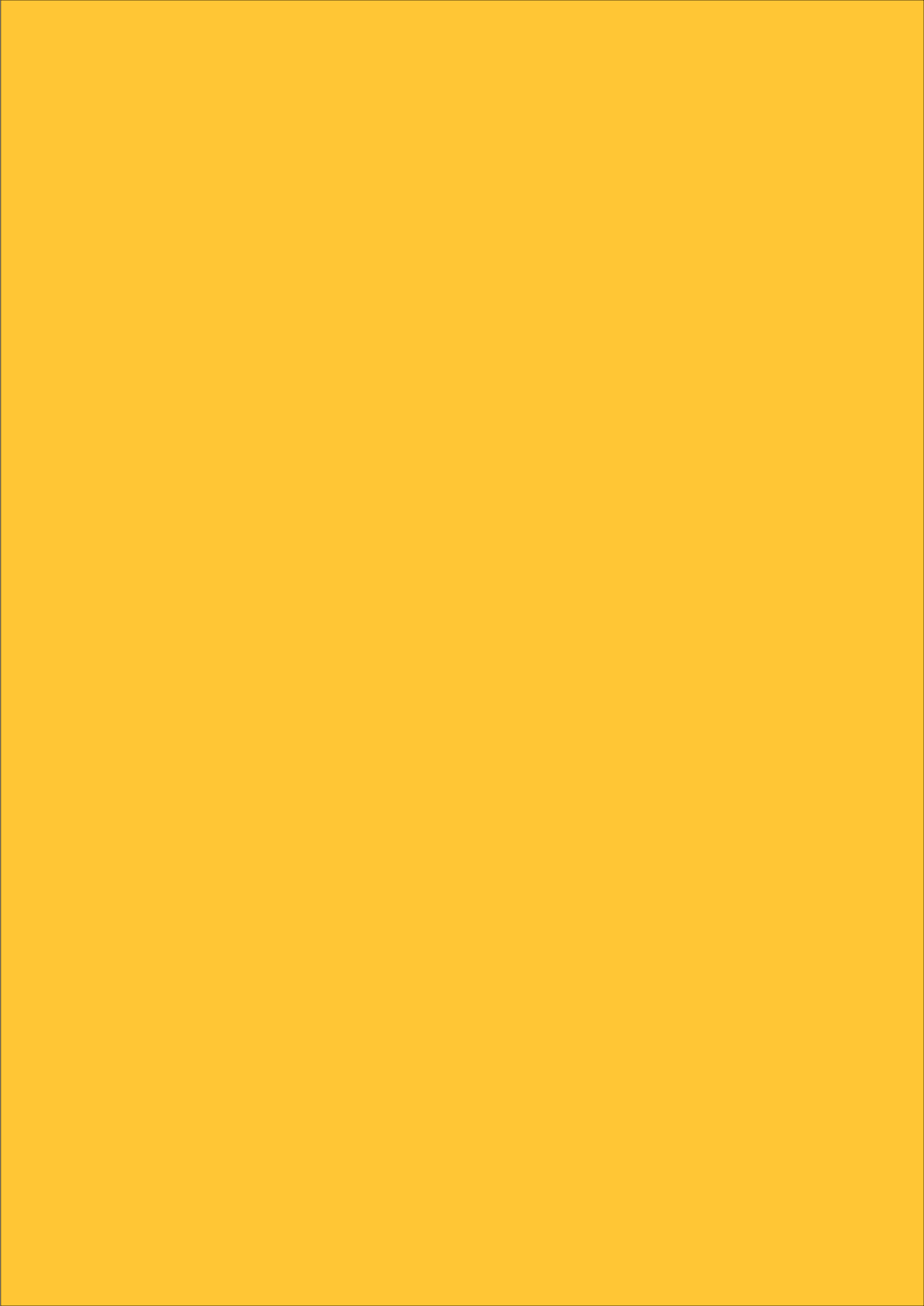








▲ QUARTA CAPA







## CONCLUSÃO

O projeto proporcionou aprendizados que vão além dos assuntos que tangem a Comunicação Visual, permeando tanto o campo profissional quanto o pessoal.

Primeiramente, a experiência inédita com o livro-imagem exigiu o desenvolvimento de um olhar mais atento e criterioso aos elementos visuais, pictográficos utilizados na narrativa. As decisões individuais em cada ilustração deveriam estar sempre subordinadas ao projeto como um todo, pois cada parte do livro cumpre uma função narrativa distinta, e todas devem estar interligadas para encaminhar a mensagem da melhor forma ao leitor.

O aprofundamento nas questões acerca da história do livro ilustrado, bem como sua veiculação nos dias atuais, é interessante para aprimorar o olhar crítico dos novos criadores visuais, despertando debates e questionamentos que irão definir o futuro dessa mídia.

O contato com a criação de roteiro pode trazer grandes benefícios à formação do ilustrador, ao permitir uma melhor compreensão das estruturas e dos fluxos narrativos.

O exercício da disciplina também foi um dos ganhos com esse TCC. Desenvolver um projeto tão extenso exige foco e responsabilidade, a fim de obter domínio dos resultados em relação ao pouco tempo. A atenção a cada uma das etapas e constância na produção foram indispensáveis para o sucesso do produto final.

Pessoalmente, este projeto também resultou em um grande aprimoramento técnico e conceitual, por exigir um grande volume de trabalho e pesquisa, em um processo pautado por uma infinidade de erros e alguns acertos. O produto final é a concretização e ápice de todas as experiências adquiridas no percurso da faculdade.

O maior mérito do livro ilustrado *Fantasia*, em uma visão pessoal, é o de encontrar limite apenas na imaginação do leitor. Para uns, o espectro de luz que leva a menina para a rua seria uma representação da Música, outros acreditam que tudo não se passou de um sonho, e ainda há quem diga que a protagonista nem sequer saiu do quarto antes de quebrar o espelho. Interpretações à parte, a condição de autora me permite afirmar só há uma certeza em relação à narrativa: a personagem só conseguiu realizar seus sonhos a partir do momento em que não deu limites à sua imaginação.

## BIBLIOGRAFIA

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

JUNG, Carl. *Os arquétipos e o Inconsciente Coletivo*, Editora Vozes, 2002.

HASLAM, Andrew. *O livro e o designer II: como criar e produzir livros*. Trad.: Juliana A. Saad. São Paulo: Ed. Rosari, 2007.

HUNT, Peter. Cid Knipel. *Crítica, teoria e literatura infantil*, São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LAGO, Angela. *A ilustração dos textos para crianças e jovens e a computação gráfica*. In: RIBEIRO, Francisco Aurelio (org). *Leitura e literatura infanto-juvenil: ensaios*. Vitória: UFES, 1997

LEE, Suzy. Cid Knipel. *A trilogia da margem [o livro-imagem segundo Suzy Lee]*, São Paulo: Cosac Naify, 2012.

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

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006. P: 60

MEGGS, Philip B. *Meggs' history of graphic design / Philip B. Meggs, Alston W. Purvis*. -- 5th ed. p. cm. Rev. ed. of: A history of graphic design. c1998. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2012.

NIKOLAJEVA, Maria. Cid Knipel. *Livro ilustrado: palavras e imagens*, São Paulo: Cosac Naify, 2011.

OLIVEIRA, Rui de. *Pelos jardins Boboli : reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

OLIVEIRA, Rui de. *A Bela e a Fera: conto por imagens / texto e ilustrações Rui de Oliveira*; – 2.ed. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

OLIVEIRA, Rui de. *Refletindo sobre as águas das imagens - Pelos Jardins Boboli (parte 3)*. In: Rui de Oliveira, 2010. ([http://ruideoliveira.blogspot.com.br/2010/07/refletindo-sobre-as-aguas-das-imagens\\_20.html](http://ruideoliveira.blogspot.com.br/2010/07/refletindo-sobre-as-aguas-das-imagens_20.html)). Visitado em 29 de Março de 2016 às 15h

PEARSON, Carol S. Paulo Cesar de Oliveira. *O Despertar do Herói Interior*, São Paulo: Editora Pensamento, 1991.

SHULEVITZ, Uri. *How to Write and Illustrate Children's Books*. New York: Watson-Guption, 1997.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.

WARNER, Marina. Thelma Médici Nóbrega. *Da fera à loira: sobre contos de fadas e seus narradores*, São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

TAN, Shaun. Erico Assis. *Para quem são os livros ilustrados?*. In: Issuu, Cosac Naify, 2012. ([https://issuu.com/cosac\\_naify/docs/para\\_quem\\_s\\_o\\_os\\_livros\\_ilustrados](https://issuu.com/cosac_naify/docs/para_quem_s_o_os_livros_ilustrados)) Visitado em 29 de Março de 2016 às 15h

# ANEXO

	FANTASIA	Dumbo
<b>partida, separação</b>		
<b>O Mundo Comum</b>	Insatisfeita consigo mesma, sonha com o mundo do lado de fora da sua janela	Vive no circo e é zombado por ter orelhas enormes. Dumbo é ridicularizado e vira palhaço
<b>Chamado à Aventura</b>	Uma luz entra em seu quarto e a protagonista se diverte	Timóteo descobre que Dumbo sabe voar, ao observar que os passaros tem longas asas como as orelhas dele
<b>Recusa do Chamado</b>	A luz foge pela janela e ela fica sem saber o que fazer	Dumbo não quer tentar, pois tem medo
<b>Encontro com mentor</b>	Ela decide correr atrás da luz	Dumbo então é incentivado a voar pelos corvos que lhe dão uma pena e Timóteo, para encorajá-lo, dizia ser a pena mágica.
<b>Travessia do 1º limiar</b>	Ela atravessa a festa que via pela janela até chegar numa sala	
<b>Barriga da baleia</b>	Nesta sala ela encontra as mais belas fantasias	
<b>descida, iniciação, penetração</b>		
<b>Aproximação</b>	Uma outra personagem a auxilia a fazer as fantasias e as duas se divertem	Na hora do espectáculo, Dumbo foi para o cimo do edifício, tal como fazia nas outras vezes.
<b>Provação difícil</b>	Apesar dos esforços das duas em fazer fantasias únicas, elas por fim descobrem que estão vestindo a mesma roupa e brigam	Timóteo deu-lhe a pena voadora e disse-lhe para não ter medo. Dumbo saltou, mas como estava nervoso, deixou escapar a pluma.
<b>A grande conquista</b>	Descobre que a outra na verdade era um espelho, o estranhamento veio pois, pela primeira vez, ela esteve satisfeita consigo mesma, a parte externa refletiu a parte interna	Ele consegue voar sem a pena e vira a estrela do circo
<b>retorno</b>		
<b>Caminho de Volta</b>	Ela finalmente vai brincar na festa como sempre sonhou	Retorna para sua mãe

Patinho feio	Coco Chanel	Gato Gente
Lago dos patos. Ele se sente menos especial que os outros porque é diferente, tido como feio	Sempre sonhou estar junto das senhoras da alta sociedade, bem vestida e elegante, porém não pode ser pois é bem pobre	Protagonista quer ter uma relação melhor com o pai, que o ignora
É chamado por dois marrecos a sair daquele lago e curtir a vida	É obrigada a sair da cidade, parar de "fazer parte" do ambiente que ela mais gosta e passa a viver em um convento sem cor	Um dia o pai o convida para ir no zoológico e ele fica feliz, mas o pai o larga no parque sozinho
Ele tem medo de ir com eles e se esconde	Ela não tem escolha senão ir	
	Lá ela aprende a costurar e passa a fazer várias peças	Lá, ele se identifica com os animais enjaulados e finge ser um gato.
Fuga do lago		Um pirata o resgata e leva para seu navio
Tentam encaixar ele em outras realidades	Ela é criticada por uns e elogiada por outros pela maneira como se veste	Nesse navio ele experimenta pela primeira vez a relação pai e filho saudavel e fica bem feliz
<b>Ele vê os cisnes no lago e os admira</b>		
Ele pensa que mais vale se atirar aos belos cisnes e correr o risco de ser devorado por eles do que continuar no lago	Ela continua persistindo no seu sonho	No final do dia ele deve partir, mas recebe um manual de como tratar os meninos gato gente, e decide mostrar para seu pai
Descobre que ele, também, é um cisne	Todos querem ser como ela, porque além das roupas, ela está muito bem consigo. sua grife vira um sucesso	O pai se desculpa e reconhece o filho
<b>Começa a viver com os cisnes</b>		
		Vive feliz com o pai

