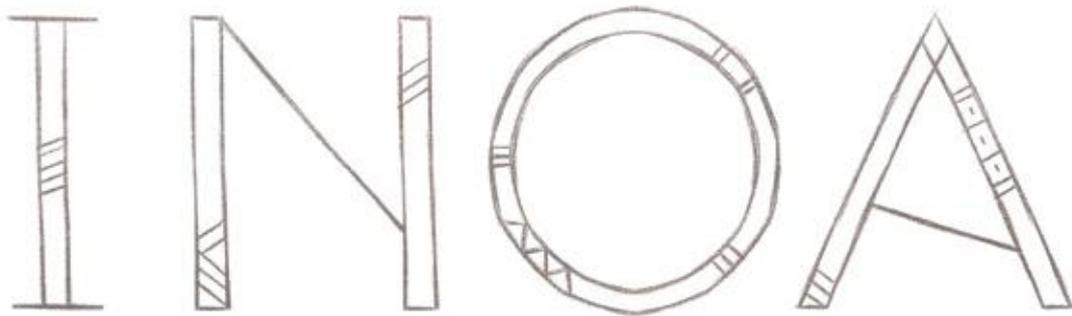


# INOVA

um livro ilustrado de aventura

Guilherme de Souza M. A. Rodrigues



um livro ilustrado de aventura

Universidade Federal do Rio de Janeiro | Centro de Letras e Artes  
Escola de Belas Artes | Departamento de Comunicação Visual

**Projeto de graduação em Comunicação Visual Design | 2017.2**

Orientação: Marcelo Gonçalves Ribeiro  
Co-orientação: Henrique Cesar da Costa Souza

**Guilherme Rodrigues** é ilustrador e designer, formado pelo curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes da UFRJ. Desenha desde pequeno e adora uma boa história de aventura. Atualmente trabalha com sua esposa **Kime Rodrigues** no estúdio **Dois de Nós**, produzindo ilustrações para diversos fins (como mercado editorial, livros didáticos e livros ilustrados).

[doisdenos.com.br](http://doisdenos.com.br) | [fb.com/2deNos](https://fb.com/2deNos) | [instagram.com/dois.de.nos](https://instagram.com/dois.de.nos) | [be.net/doisdenos](https://be.net/doisdenos)

Agradeço aos meus pais, Rosa e Nelson, pelo apoio incondicional.

Ao meu irmão, Thiago Rodrigues, que desde pequeno acredita nas histórias que eu insisto em contar.

Aos meus orientadores, Marcelo Gonçalves Ribeiro e Henrique Cesar da Costa Souza, pela paciência e pela confiança; por apostarem neste projeto desde o início e por apontarem o caminho nas horas mais difíceis. Me desculpem por dar tanto trabalho!

Aos professores que ensinaram tudo o que eu sei sobre design e ilustração: Ary Moraes, Ricardo Cunha Lima, Almir Mirabeau, Axel Sande, Salmo Dansa, Julie Pires, Beth Jacob, Nair Soares, Irene Peixoto, Norma Menezes, Leonardo Ventapane, Luiz Braga, Marcus Dohmann, Daniel Moura e muitos outros. Foi um verdadeiro privilégio ter sido aluno de vocês.

Aos queridos amigos, com quem eu tive o prazer de dividir tantos momentos neste curso fantástico, todos inspirações para mim: Andressa Liebermann, Luã Angelo, Clara Klein, Paula Cruz, Taíssa Maia, Paulo Nadal Pupo, Cora Ottoni, Luiz Guilherme Vairo, Ana Montez.

Aos camaradas contadores de história, Allan Matias e Mayara Lista, pelas opiniões sinceras e precisas.

Ao amor da minha vida, Kime Rodrigues, que acreditou nessa loucura toda junto comigo. Só estou aqui por causa dela e, sem ela, nada disso faz o menor sentido.

Sem vocês não sei se teria chegado tão longe.

Muito obrigado!

## Resumo

Esta monografia apresenta o desenvolvimento do projeto **“Inoa: um livro ilustrado de aventura”**, entregue como trabalho de conclusão de curso em maio de 2018. Como embasamento teórico foram realizadas pesquisas sobre narrativa (especificamente a estrutura narrativa clássica, o modelo mítico da Jornada do Herói e os conceitos do design de histórias) e livros ilustrados (com foco na relação entre imagem e texto), além de uma análise do livro ilustrado “Onde vivem os Monstros”, de Maurice Sendak. A parte prática do projeto envolveu as seguintes etapas: criação da história e estruturação da narrativa; conceituação e desenvolvimento visual dos personagens; elaboração da narrativa visual através de storyboards e scripts de cor; projeto gráfico do livro e montagem de um protótipo para apresentação e entrega. Grande ênfase foi colocada sobre os aspectos metodológicos aplicados à criação de histórias e ao desenvolvimento da narrativa visual.

**Palavras-chave:** ilustração, livro ilustrado, narrativa, narrativa visual

## Abstract

*This term paper presents the development of the project **“Inoa: an adventure picturebook”**, delivered as a graduation final assignment in May 2018. As a theoretical basis, researches were conducted about narrative (specifically the classic narrative structure, the mythical model of the Hero's Journey and the concepts of story design) and picturebooks (focusing on the relationship between image and text), as well as an analysis of Maurice Sendak's book “Where the Wild Things Are”. The practical part of the project involved the following steps: story creation and narrative structuring; concept and visual development of the characters; elaboration of the visual narrative through storyboards and color scripts; graphic design of the book and assembly of a prototype for presentation and delivery. Great emphasis was placed on the methodological aspects applied to story creation and the development of the visual narrative.*

**Keywords:** illustration, picturebook, narrative, visual narrative

**INTRODUÇÃO** **8**

[ PESQUISA ]

**1 NARRATIVA**

- 1.1 Estrutura Narrativa Clássica **12**
- 1.2 A Jornada do Herói **13**
- 1.3 A adaptação de Vogler **14**
- 1.4 Estrutura aplicada **17**
- 1.5 Design de histórias **18**

**2 LIVROS ILUSTRADOS**

- 2.1 Definições **21**
- 2.2 Anatomia **22**
- 2.3 Palavras x Imagens **22**
- 2.4 Questões narrativas **24**

**3 ANÁLISE DE SIMILARES**

- 3.1 Jornada **25**
- 3.2 Sandman **26**
- 3.3 Estudo de caso: Onde vivem os Monstros **27**

## [ PROJETO ]

<b>4</b>	<b>HISTÓRIA</b>	
4.1	Primeiras ideias	35
4.2	Argumento inicial	37
4.3	Gráficos e tabelas	37
4.4	Aplicação da Jornada	40
4.5	Escaleta	41
4.6	Roteiro	44
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO VISUAL</b>	
5.1	Estilo visual	50
5.2	Personagens: Inoa	54
5.3	Personagens: Espíritos Guardiões	63
<b>6</b>	<b>NARRATIVA VISUAL</b>	
6.1	Storyboards	69
6.2	Script de Cor	74
6.3	Protótipos	75
6.4	Finalização	76
<b>7</b>	<b>PROJETO GRÁFICO</b>	
7.1	Especificações Gráficas	78
7.2	Capa e 4ª Capa	78
7.3	Guardas	78
7.4	Tipografia	79
7.5	Espelho	80
<b>8</b>	<b>PROJETO FINALIZADO</b>	90
	<b>CONCLUSÃO</b>	96
	Anexos	97
	Lista de Imagens, Gráficos e Tabelas	99
	Bibliografia	102

## INTRODUÇÃO

### Justificativa e motivações

O desenho e as narrativas visuais sempre estiveram presentes em minha vida e foram influências determinantes em minha formação pessoal e profissional. Minhas lembranças mais antigas giram em torno de alguns papéis rabiscados, uma caixa cheia de lápis de cor e gizes de cera, uma pilha de gibis da Turma da Mônica e alguns livros ilustrados da Disney, do Ziraldo e da Ruth Rocha. Alguns anos mais tarde, já um ávido leitor de histórias em quadrinhos, pude acompanhar com muita satisfação a popularização dos mangás e desenhos animados japoneses no Brasil. O contato com este tipo de conteúdo certamente motivou, de forma decisiva, minha intenção de estudar desenho e narrativas visuais.

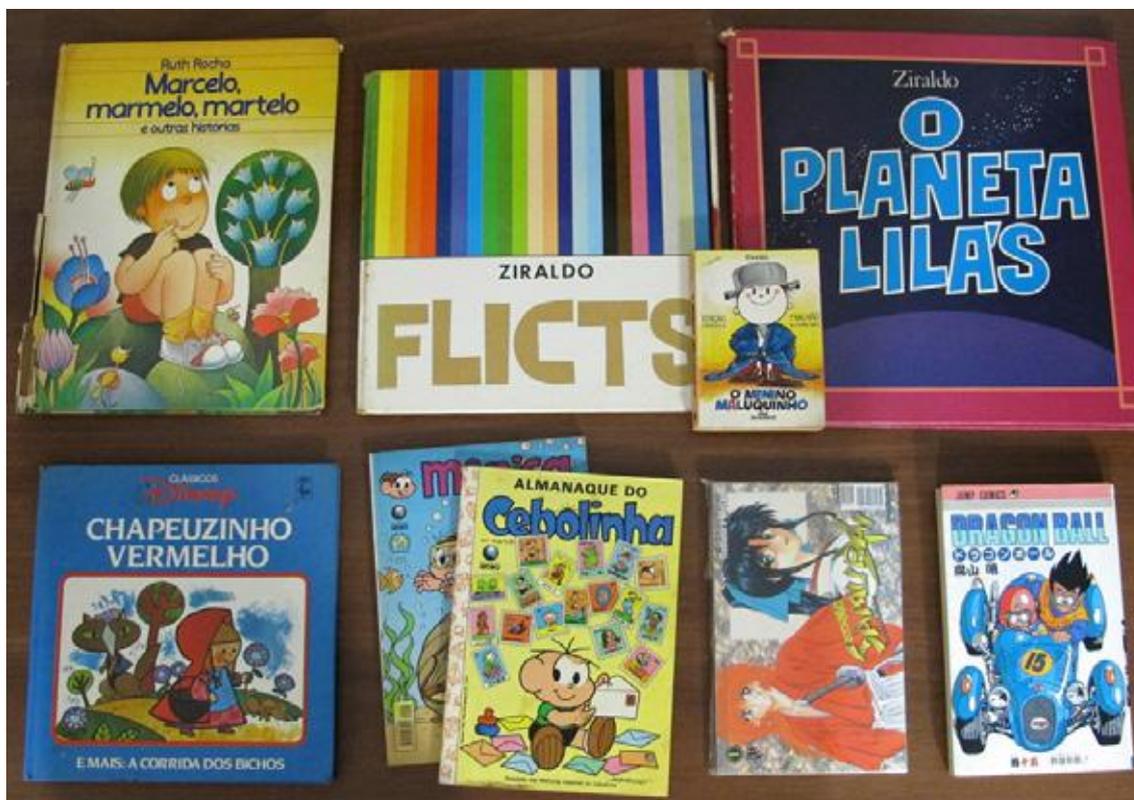


Fig. 01: Primeiras referências de narrativas visuais

Durante minha adolescência e início da vida adulta tive a grata oportunidade de estudar artes plásticas e design gráfico, o que permitiu minha entrada no mercado de trabalho na ocupação de ilustrador - fato que me trouxe uma grande realização pessoal. Meu primeiro contato acadêmico com o campo do design foi no Instituto Infnet, entre os anos de 2011 e 2012, onde realizei uma pesquisa relacionando a metodologia de projeto à criação de personagens. Este trabalho, de certa forma, plantou as sementes para a realização do atual projeto de conclusão de curso, seis anos depois.

Após o Infnet, decidido a aprofundar meus conhecimentos, ingressei em 2013 no curso de Comunicação Visual Design da UFRJ. Desde então venho trabalhando com o objetivo de construir uma carreira voltada para a ilustração e a criação de histórias. A ocasião deste trabalho de conclusão me pareceu, portanto, o momento ideal para investigar a fundo a produção de narrativas visuais e encerrar meu ciclo acadêmico com um projeto de grande interesse pessoal e profissional: a produção de um livro ilustrado, voltado para o público infanto-juvenil, a partir de uma história autoral que se inscreve no gênero da aventura.

## Sobre o projeto

O objetivo desta monografia é apresentar o desenvolvimento do projeto, em sua totalidade, considerando a pesquisa e as etapas do processo criativo:

1. **Pesquisa teórica:** estrutura narrativa clássica, design de histórias e livros ilustrados
2. **História:** elaboração da história segundo a estrutura narrativa clássica e a Jornada do Herói
3. **Desenvolvimento Visual:** conceituação e design dos personagens e das ilustrações
4. **Narrativa Visual:** esboços, storyboards e scripts de cor
5. **Projeto Gráfico:** especificações gráficas do livro, tipografia e diagramação

Vale frisar que a ordem apresentada acima tem como função principal organizar o desenvolvimento do projeto para os fins desta monografia. O processo como um todo foi muito mais sinuoso, ou menos linear, do que uma divisão em etapas pode insinuar. Muitas das etapas criativas (que envolveram o desenvolvimento de personagens ou o planejamento das ilustrações) foram conduzidas em paralelo com o desenvolvimento da narrativa. Por diversas vezes foi necessário retornar a etapas anteriores para buscar novas soluções, muitas vezes descartando boa parte do material já produzido. Esta é a natureza do trabalho criativo: por mais organizado, lógico e objetivo seja o método, sempre deve haver espaço para o imprevisível e o inesperado. O projeto progrediu, por assim dizer, de forma orgânica até sua conclusão (considerando-se obviamente as restrições de tempo e as imposições acadêmicas).

Do ponto de vista pessoal, minha intenção com o livro ilustrado é contar uma história que possa entreter e inspirar o jovem leitor, assim como tantas histórias fantásticas fizeram o mesmo por mim ao longo de minha vida. A escolha pelo gênero da aventura foi natural, considerando que as minhas histórias preferidas enquadram-se nesta categoria. Devo citar como influências principais a série **Dragon Ball**, de Akira Toriyama; as séries de jogos eletrônicos **The Legend of Zelda** e **Wonderboy**; as animações do diretor Tomm Moore, especialmente **Song of the Sea**; os longos animados de Hayao Miyazaki como **A Viagem de Chihiro** e **Princesa Mononoke**. No âmbito dos livros ilustrados foram referências importantes as histórias de William Joyce sobre os Guardiões da Infância (principalmente **Sandman** e **Jack Frost**); **Onde vivem os Monstros**, a grande obra de Maurice Sendak; e **Jornada**, a trilogia de livros-imagem de Aaron Becker.

É preciso destacar também a influência indireta de muitas histórias que, ao longo de muitos anos, certamente já criaram raízes em meu inconsciente: *A História sem Fim*, *Peter Pan*, *Indiana Jones*, *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*, *O Mágico de Oz*, *Sherlock Holmes*, *Robin Hood*, *Alice no País das Maravilhas*, *Harry Potter*, *Guerra nas Estrelas* e incontáveis lendas, contos de fadas e relatos mitológicos que tratam de heróis e heroínas destemidos em jornadas extraordinárias. Espero, com muita humildade, que este projeto seja capaz de evocar uma faísca sequer que remeta a estas histórias incomparáveis e que possa fazer pelo leitor o mesmo que estas histórias fizeram por mim: inspirar, entreter e estimular a imaginação.

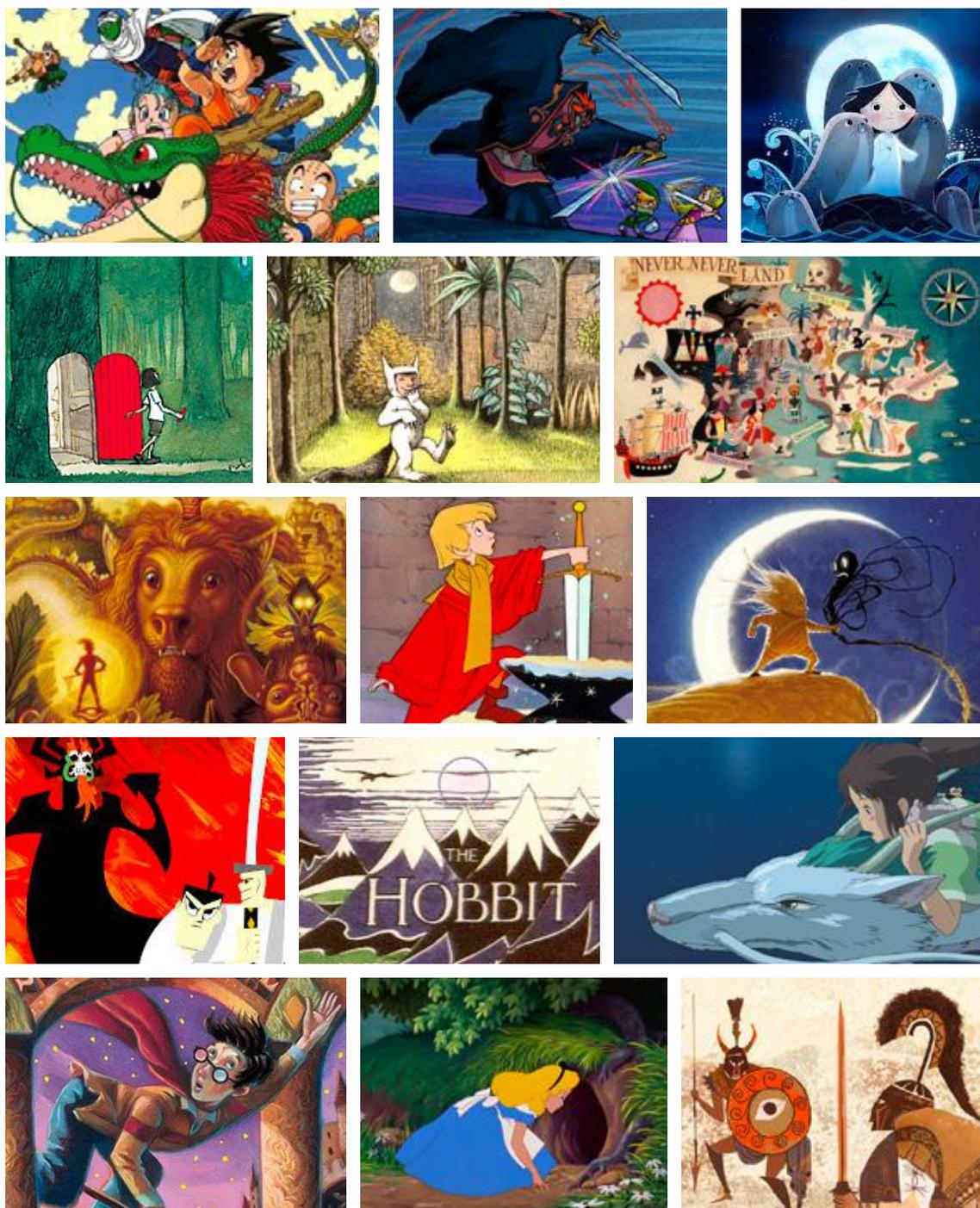


Fig. 02: Uma amostra do imaginário das histórias de aventura que inspirou este projeto

**PESQUISA**

## 1. NARRATIVA

### 1.1 Estrutura Narrativa Clássica

**Narrativa** é o ato ou efeito de narrar; é a representação de ações reais ou fictícias que apresentem começo, meio e fim. Em outras palavras, narrar é contar uma história: transmitir informações, relatar acontecimentos e causar determinados efeitos no interlocutor. Entretanto, como a própria definição da palavra sugere, para que a narrativa alcance seu objetivo (ser plenamente compreendida) é fundamental que as ações narradas estejam **estruturadas** de forma lógica e coerente.

A gênese da análise estrutural da narrativa pode ser remontada à Grécia Antiga: o filósofo Aristóteles, ao estudar a morfologia das tragédias gregas, destacou a importância de uma construção lógica como elemento essencial para o sucesso da narrativa. Esta é a base teórica da chamada **estrutura narrativa clássica** composta por 3 atos (início, meio e fim):

*De fato, está estabelecido por nós que a tragédia é a imitação de uma ação completa e inteira, com alguma extensão; pois pode haver algo inteiro, mas que não tem extensão. E inteiro é o que tem princípio, meio e fim. O princípio é o que em si mesmo não está necessariamente depois de outra coisa, mas aquilo que antecede o que é ou que virá a ser; o fim, ao contrário, está em si mesmo depois de outra coisa por natureza ou por necessidade ou como na maioria das vezes, não há outra coisa depois dele; e o meio é o que está depois de alguma coisa e que há outra coisa depois dele. Os enredos bem compostos então não devem começar de algum ponto casual nem terminar em qualquer lugar ao acaso, mas utilizar os critérios já mencionados. (ARISTÓTELES, 2015, pp.28, 29)*

Após Aristóteles muitos outros pesquisadores dedicaram-se ao estudo da narrativa e dos elementos que a compõem. Roland Barthes e Tzvetan Todorov analisaram a narrativa sob a ótica do estruturalismo; Vladimir Propp investigou o folclore russo e desvendou o sistema por trás do conto maravilhoso. No que diz respeito à popularização de suas teorias, entretanto, poucos estudiosos obtiveram tanto êxito quanto o mitólogo americano **Joseph Campbell**: sua célebre obra *O herói de mil faces*, lançada em 1949, influencia até hoje a escrita narrativa para diferentes mídias como cinema, televisão, histórias em quadrinhos e videogames.

## 1.2 A Jornada do Herói

Em seu longo estudo sobre mitos e religiões comparadas, Joseph Campbell identificou uma série de eventos recorrentes em narrativas mitológicas e ritos praticados por diferentes culturas na história da humanidade. Combinando seu vasto conhecimento sobre mitos aos avanços no estudo da psicologia, especialmente as teorias de Carl Gustav Jung sobre os arquétipos, Campbell percebeu que existia uma lógica por trás destas narrativas ancestrais, cujas raízes são profundas no inconsciente coletivo da humanidade.

Campbell organizou tais eventos em uma estrutura de 17 estágios, divididos em 3 atos, e nomeou esta estrutura de **Monomito** ou a **Jornada do Herói**. Esta divisão ternária, de acordo com Campbell, remonta aos antigos rituais de passagem, que costumavam apresentar 3 etapas: separação, iniciação e retorno. Evidentemente é possível traçar um paralelo entre esta divisão em três partes com as proposições aristotélicas sobre a organização da narrativa em início, meio e fim.

Os 17 estágios da Jornada do Herói, segundo Campbell, são:

### Ato 1: Partida ou Separação

1. O chamado da aventura
2. A recusa do chamado
3. O auxílio sobrenatural
4. A passagem pelo primeiro limiar
5. O ventre da baleia

### Ato 2: Provas e Vitórias da Iniciação

6. O caminho das provas
7. O encontro com a deusa
8. A mulher como tentação
9. A sintonia com o pai
10. A apoteose
11. A bênção última

### Ato 3: Retorno ou Reintegração à sociedade

12. A recusa do retorno
13. A fuga mágica
14. O resgate com o auxílio eterno
15. A passagem pelo limiar do retorno
16. Senhor dos dois mundos
17. Liberdade para viver

A Jornada do Herói, por suas raízes míticas e sua relação com os arquétipos do inconsciente coletivo, é um modelo de grande universalidade. Isto permite sua utilização como base para a construção de diferentes histórias (considerando-se, obviamente, especificidades temporais e culturais). Além disso, para este projeto em particular, a Jornada do Herói foi uma referência importantíssima por conter a essência do gênero da aventura. Em diversos momentos de "O herói de mil faces", ao discorrer sobre o significado e as manifestações do Monomito, Campbell cita como exemplos primordiais as aventuras

clássicas de heróis mitológicos como Teseu, Perseu e Ulisses. Em "Escrever para crianças", a autora Silvia Adela Kohan oferece uma definição para as histórias de aventura que é, essencialmente, um resumo da Jornada do Herói:

*Mais especificamente, porém, uma história de aventuras implica a ideia de alguma viagem e a realização de aventuras em terras distantes, com episódios agitados e incomuns. Há uma sucessão rápida e inesperada de acontecimentos e situações. Poderíamos sintetizar a aventura como uma viagem de um herói rumo ao desconhecido, em busca de um tesouro real ou simbólico, enfrentando perigos num ambiente hostil. Seus pontos determinantes são a ação e o risco, que mantêm os leitores em suspenso. A luta com inimigos perigosos ou com monstros apavorantes, a conquista de reinos fantásticos (...) fazem o leitor sonhar acordado. O entretenimento é sua condição básica. (KOHAN, 2013, pp.27, 28)*

### **1.3 A adaptação de Vogler**

Na década de 1990 a Jornada do Herói popularizou-se após ser adaptada pelo escritor Christopher Vogler durante seu período como consultor de histórias nos estúdios de animação da Disney. A abordagem de Vogler é extremamente prática: a estrutura mítica da Jornada do Herói deveria ser usada como uma forma de identificar problemas e sugerir correções na escrita de roteiros cinematográficos, a fim de minimizar despesas e perda de tempo, no âmbito da produção de filmes e animações. A estrutura proposta por Vogler foi aplicada com êxito na produção de longas animados considerados grandes sucessos comerciais, como *A Pequena Sereia* (1989) e *A Bela e a Fera* (1991).

O trabalho de Vogler, embora tenha sido amplamente difundido e posto em prática, também foi duramente criticado por parecer excessivamente formulaico. Sua visão sobre o Monomito, contudo, era justamente oposta a esta crítica: mais do que uma receita imutável, a estrutura deveria servir como um guia, um mapa de orientação para o escritor durante o processo criativo:

*A Jornada do Herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um com princípios que regem a conduta da vida e do mundo das narrativas (...). A partir desse modelo, versões infinitas e extremamente variadas podem ser reproduzidas, cada qual reverberando o espírito essencial da forma. (VOGLER, 2015, p.16)*

Considerando as especificidades do mercado no qual estava inserido, ou seja, a produção de longas animados, Vogler propôs uma forma condensada da Jornada do Herói, reduzindo as etapas de 17 para 12, mas mantendo a divisão em 3 atos. O autor também destaca o caráter maleável do Monomito ao afirmar que "todo contador de histórias ajusta o padrão mítico a um objetivo próprio ou às necessidades de uma cultura específica" (VOGLER, 2015, p.45), convidando assim o leitor (e escritor em potencial) a modificar a estrutura da Jornada do Herói de acordo com suas intenções narrativas. A adaptação proposta por Vogler foi a base para a construção do enredo desenvolvido para este projeto, como será discutido mais adiante. Dada a sua importância no contexto deste trabalho convém apresentar as etapas da Jornada do Herói e oferecer uma breve descrição de cada uma:

## Ato 1 - Separação: a decisão do herói de agir

**1. Mundo Comum:** o herói encontra-se em seu mundo habitual, rotineiro e previsível. O caráter estável e imutável do Mundo Comum é importante para estabelecer um contraste com a aventura que se aproxima, que levará o herói para lugares perigosos e inexplorados.

**2. Chamado à Aventura:** um evento inesperado força o herói a sair da zona de conforto representada pelo Mundo Comum.

**3. Recusa do Chamado:** em um primeiro momento o herói pode mostrar-se hesitante (pelo medo do desconhecido), ou ser impedido por forças externas de empreender a jornada que se descortina.

**4. Encontro com o Mentor:** muitas vezes para embarcar na aventura o herói precisará da intervenção de uma figura sábia e experiente, que irá prepará-lo para os perigos que o aguardam.

**5. Travessia do Primeiro Limiar:** este é o ponto sem retorno; o primeiro ato termina quando o herói percebe que precisa vencer seu medo e enfrentar os problemas que forçaram sua saída do Mundo Comum. A partir deste momento o herói compromete-se completamente com a aventura.

## Ato 2 - Descida ou Iniciação: a ação do herói em si

**6. Provas, Aliados e Inimigos:** a partir do Primeiro Limiar o herói encontra-se totalmente no chamado Mundo Especial, o local onde a aventura de fato acontecerá. No Mundo Especial, cada vez mais longe de casa, o herói fará aliados e inimigos, enfrentará dificuldades e passará por um processo de amadurecimento emocional e físico.

**7. Aproximação da Caverna Secreta:** a aventura torna-se cada vez mais perigosa. A Caverna Secreta é uma espécie de segundo limiar, onde a força de vontade e as habilidades do herói serão testadas ao limite como preparação para o estágio seguinte.

**8. Provação:** o momento mais perigoso da aventura, quando o herói enfrenta seu maior desafio. A narrativa aproxima-se de seu clímax.

**9. Recompensa:** o herói supera o desafio supremo e resolve os conflitos que o tiraram do Mundo Comum. A recompensa pode ser física, como um objeto ou uma arma, ou simbólica, como iluminação espiritual ou conhecimento.

## Ato 3 - Retorno: as consequências da ação

**10. O caminho de volta:** na passagem do segundo para o terceiro ato o herói precisa lidar com as consequências da jornada (que são, de fato, as consequências de seus próprios atos heróicos).

**11. Ressurreição:** a última grande prova que o herói precisa superar antes de retornar ao Mundo Comum, para garantir que ele foi realmente transformado pela Provação do ato anterior. A superação desta última barreira prova que o herói "ressuscitou" como um novo ser, mais sábio e experiente.

**12. Retorno com o elixir:** o herói ressuscitado, munido da Recompensa, retorna ao Mundo Comum para transformá-lo em um lugar melhor. A jornada só está completa quando o herói usa o que adquiriu na aventura para o bem da comunidade. O retorno do herói ao Mundo Comum evidencia o caráter cíclico da Jornada, muitas vezes representada por um círculo:

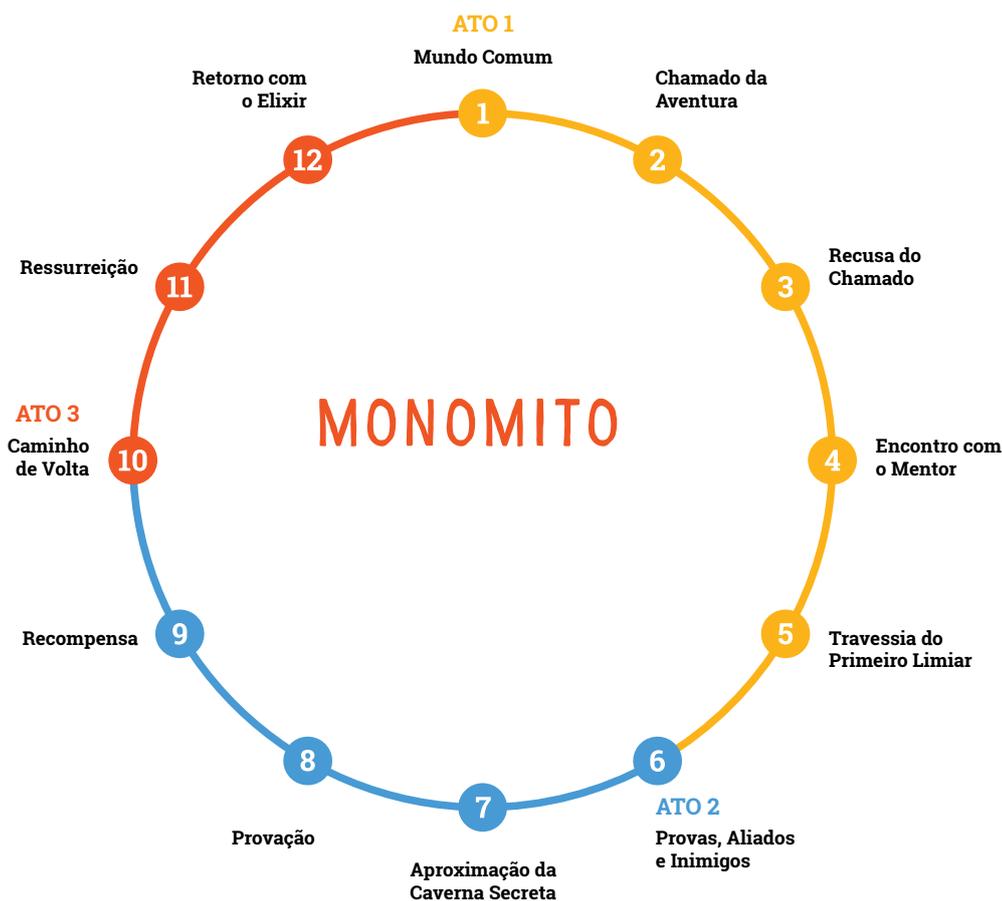


Fig. 03: O ciclo da Jornada do Herói (diagrama adaptado de VOGLER, 2015, p.47)

O conhecimento da estrutura narrativa clássica e do Monomito foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto, já que ambos serviram de base para o planejamento da narrativa. Entretanto, considerando a finalidade do projeto, ou seja, a produção de um livro ilustrado, foram necessárias pesquisas adicionais para investigar as particularidades da redação voltada para roteiros.

## 1.4 Estrutura aplicada

A divisão da narrativa em 3 atos e a Jornada do Herói são a estrutura básica de uma infinidade histórias, sejam elas livros, filmes ou animações. Dada a popularidade de mídias como o cinema e a televisão, não é surpreendente constatar a existência de todo um mercado que gira em torno do ensino da escrita de roteiros. A quantidade de manuais que aborda a redação para o cinema e televisão é enorme, sendo que muitos trabalham com variações sobre a estrutura narrativa clássica e o Monomito. Para o desenvolvimento deste projeto foram consultados os manuais de Robert McKee e Syd Field, além das obras já mencionadas de Joseph Campbell (*O Herói de Mil Faces*) e Christopher Vogler (*A Jornada do Escritor*).

O livro *Story*, de Robert McKee mostrou-se particularmente útil por apresentar definições concisas e objetivas dos elementos que compõem a narrativa, como ato, estrutura da história, sequência e clímax, entre outros. A compreensão sobre tais termos, além de proporcionar maior embasamento teórico, permitiu maior confiança sobre o processo criativo. O conceito de Arquitrâma, também chamado de Design Clássico por McKee, foi de grande importância na criação da história para este projeto:

*DESIGN CLÁSSICO é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças de um antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2006, p.55)*

Para McKee (2006, p.55) o Design Clássico é "(...) eterno e transcultural, fundamental para toda sociedade terrestre, civilizada e primitiva, vindo de milênios de narração oral nas sombras do tempo". É interessante notar como o Design Clássico, por tais características, pode ser associado à Jornada do Herói, cujas origens remontam aos primórdios da humanidade.

Já Syd Field, por sua vez, adota em seu *Manual do Roteiro* uma abordagem que pode ser considerada mais pragmática e formulaica. O autor propõe que a estrutura clássica de 3 atos (chamados por ele de Apresentação, Confrontação e Resolução) seja complementada por Pontos de Virada: eventos na história que encerram um ato e impulsionam a história em direção ao ato seguinte.



Fig. 04: O Paradigma de Syd Field (adaptado de FIELD, 1995, p.3)

Além da estruturação em atos e das etapas da Jornada do Herói existem outras estratégias que podem ser usadas para complementar o desenvolvimento de narrativas, como será discutido a seguir.

## 1.5 Design de histórias

O pesquisador Nilton Gamba Jr. (2013) aborda a criação de histórias sob uma ótica projetual, propondo a expansão do repertório criativo do autor/escritor através do uso de ferramentas metodológicas multidisciplinares:

*O conceito de design de histórias prevê a produção de histórias através das diversas etapas projetuais. A organização de um instrumental técnico de documentação, além de ser fundamental para o exercício projetual, pode ser útil a um estudo crítico ao balizar diversas funções narrativas. As ferramentas utilizadas são muitas e de origem multidisciplinar, por conta da própria trajetória da produção do conhecimento nessa área. Um projeto não precisa contemplar o uso de todas as ferramentas, mas é fundamental para o designer a escolha correta do ferramental em função das demandas intrínsecas. (GAMBA, 2013, p.76)*

Muitas das ferramentas técnicas propostas por Gamba Jr. foram utilizadas neste projeto, podendo destacar:

**Argumento:** ferramenta criativa de prospecção, ou seja, seu uso precede a produção da narrativa. É um resumo da história considerando o tema e outros elementos de importância para o desenvolvimento da história. Segundo Gamba Jr. (2013, p.77), o argumento "serve para apontar caminhos, prioridades, abordagens e definir recortes". Com o desenvolvimento do argumento foi possível definir o tema da história a ser narrada e delimitar o escopo do projeto como um todo.

**Sinopse:** ferramenta crítica de retrospectiva, ou seja, opõe-se cronologicamente ao argumento ao reelaborar uma narrativa já concluída. A sinopse, enquanto síntese e instrumento de crítica da narrativa, pode identificar-se com diferentes aspectos da história narrada.

**Elementos constitutivos:** lista dos elementos que fazem parte da história, como personagens, ambientes e conflitos. A listagem dos elementos a serem desenvolvidos (como personagens e cenas) permitiu uma melhor administração do projeto ao longo do tempo.

**Escaleta:** estruturação ordenada das ações da história, considerando o ritmo narrativo. Antecede a produção do roteiro em si e pode conter descrições subjetivas e psicológicas acerca dos personagens e da narrativa. A escaleta, em conjunto com o *storyboard*, foi útil no planejamento das cenas a serem ilustradas, considerando o número de páginas e a quantidade de texto presente no livro ilustrado.

**Mapas e Gráficos:** ferramentas que, assim como a escaleta, antecedem a redação do roteiro. Podem ser usados para planejar na dimensão temporal do projeto elementos como tensão emocional, humor, aspectos técnicos e elementos visuais, entre outros. Dois gráficos foram particularmente úteis a este projeto: a curva dramática sobre a estrutura narrativa clássica, proposta por Doc Comparato (2016, p.136); e a curva de ritmo narrativo aplicada à Jornada do Herói (2013, p.124), apresentada por Nilton Gamba Jr.:

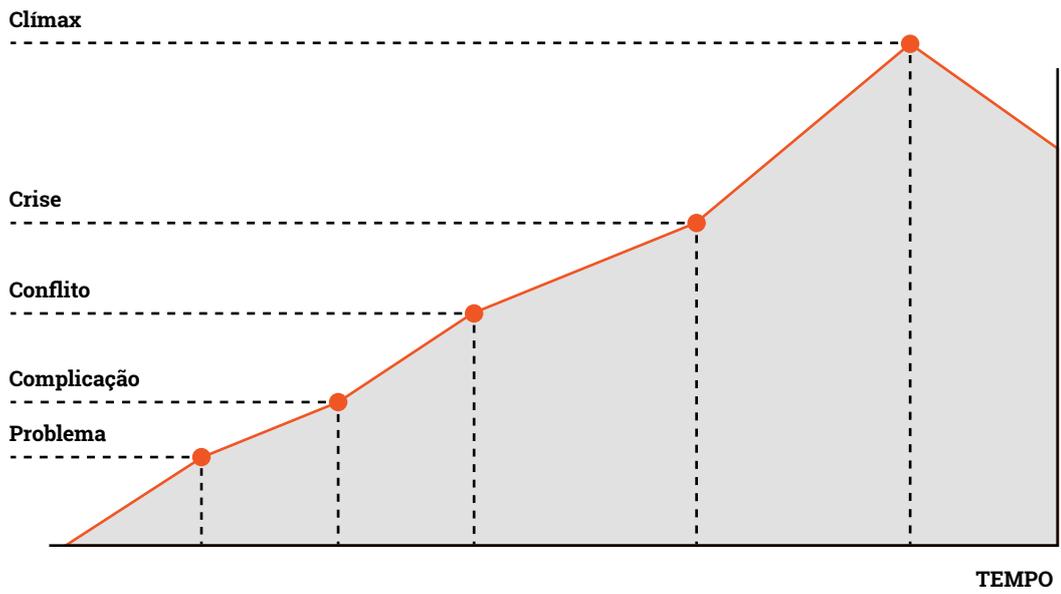


Fig. 05: Gráfico de curva dramática da estrutura narrativa clássica (adaptado de COMPARATO, 2016, p.136)

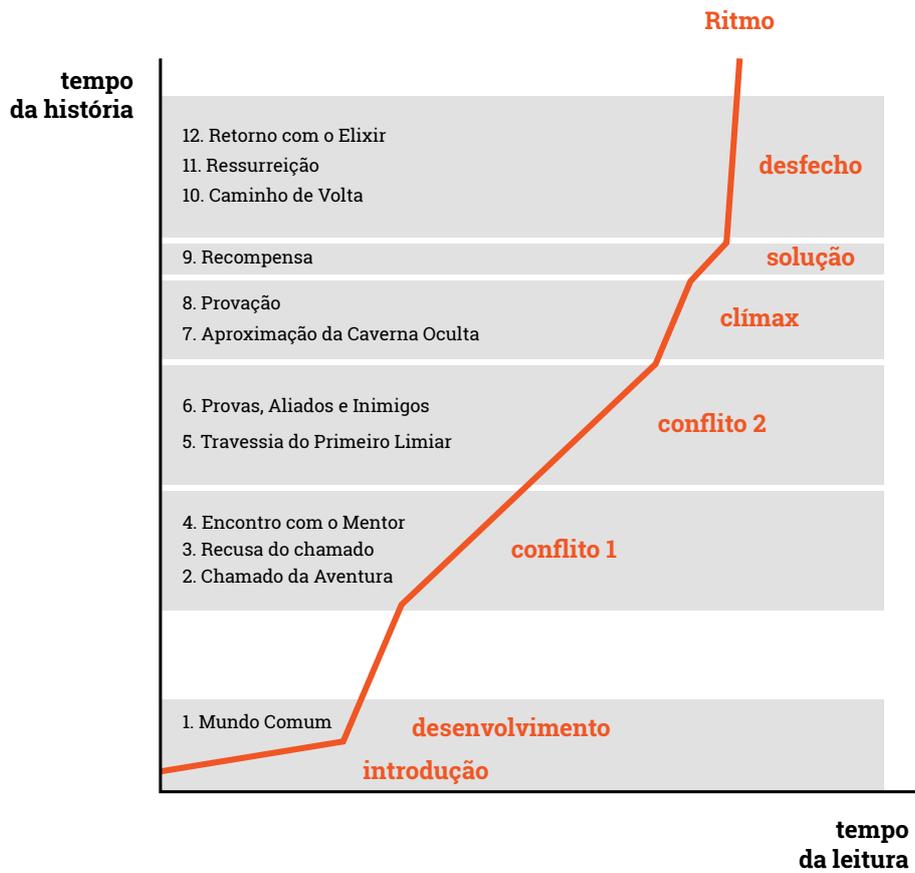


Fig. 06: Curva de ritmo aplicada à estrutura do Monomito (adaptado de GAMBA, 2013, p.124)

Na seção destinada ao desenvolvimento da história, mais à frente, serão apresentados os gráficos que foram usados para mapear a tensão emocional e o ritmo da narrativa.

**Roteiro:** desdobramento da escaleta, o roteiro é um documento factual que considera em sua redação a técnica e o suporte narrativo, ou seja, o veículo de transmissão da história. É o documento que mais se aproxima da leitura final e simula, textualmente, o modo de recepção do leitor. Considerando as particularidades deste projeto, o roteiro foi em diversos momentos trabalhado em paralelo com o *storyboard*.

**Storyboard:** usado para representar através de imagens os momentos importantes do roteiro textual, o *storyboard* é uma ferramenta que tem sua origem no cinema e na animação. Gamba Jr. aponta que, muitas vezes, o *storyboard* pode ser usado como um roteiro híbrido, precedendo o roteiro textual no caso de narrativas híbridas (especialmente quando o projeto se relaciona com o campo do design). Foi o caso deste projeto, no qual o *storyboard* mostrou-se como uma das mais importantes ferramentas de criação e planejamento narrativo.

**Ferramentas complementares:** o uso de fluxogramas e *concept arts* também auxilia o desenvolvimento da narrativa ao oferecer um contraponto visual (assim como o *storyboard*) às ferramentas predominantemente textuais. Considerando o suporte, ou seja, um livro ilustrado, o processo de pré-produção deste trabalho envolveu a criação de muitos esboços e pinturas para definir o design dos personagens e o estilo pictórico da narrativa visual.

Cronologicamente, ainda segundo Gamba Jr., o projeto narrativo pode ser organizado considerando o vetor temporal das ferramentas metodológicas utilizadas no processo:

1. **Argumento:** ferramenta criativa de prospecção; visão geral da narrativa
2. **Escaleta:** ordenação sequencial dos fatos do argumento
3. **Roteiro:** expansão da escaleta; descrição de linguagem, suporte e recepção
4. **Sinopse:** síntese retrospectiva da narrativa

Os conceitos e ferramentas propostos por Gamba Jr. foram muito importantes no desenvolvimento deste trabalho, pois serviram como ponte entre a criação de histórias e os processos metodológicos associados à prática do design. No geral, as informações coletadas durante a pesquisa permitiram a construção de um arcabouço teórico que embasou o processo criativo como um todo. De posse do conhecimento adquirido pude, enfim, dar início ao projeto narrativo propriamente dito, ou seja, o desenvolvimento da história considerando a estrutura narrativa e as particularidades de gênero, tema e suporte. Antes de prosseguir com a apresentação do projeto em si, entretanto, é necessário analisar como a questão narrativa se configura no âmbito do livro ilustrado.

## 2. LIVROS ILUSTRADOS

### 2.1 Definições

O **livro ilustrado** é um objeto que, dada a sua alta complexidade, admite diferentes tipos de análise: pode-se discutir seu formato e sua materialidade, sua relação com o leitor, seu uso como instrumento pedagógico, entre uma infinidade de possíveis abordagens. Pesquisadores como Maria Nikolajeva e Carole Scott, Martin Salisbury, Sophie Van der Linden e Rui de Oliveira, entre muitos outros, debruçaram-se sobre os diversos aspectos do livro ilustrado e contribuíram para a construção de um referencial teórico voltado para a análise e produção deste fascinante objeto.

Em um primeiro momento, partindo de um exame superficial, pode-se dizer que livro ilustrado é aquele no qual texto e imagem se combinam para produzir determinado efeito no leitor. Esta afirmação, contudo, não é capaz de abranger toda a complexidade criativa, expressiva e narrativa do livro ilustrado. O que é mais importante: o texto ou a imagem? Qual o grau de autonomia da imagem em relação ao texto? Qual a relevância do formato, da diagramação, do sentido da leitura para a apreensão do conteúdo? Cada uma dessas proposições admite um verdadeiro universo de respostas e possibilidades.

Um dos primeiros passos para a sua compreensão é buscar uma definição concisa e objetiva, que sirva como ponto de partida para investigações mais profundas. Para a pesquisadora Sophie Van der Linden (2011, pp. 24, 25), o livro ilustrado encontra-se no meio do caminho entre o livro com ilustrações (no qual o texto é espacialmente predominante e autônomo em relação à imagem) e o chamado livro-imagem (no qual não há texto e a narrativa se dá exclusivamente através de imagens). Após uma extensa análise sobre as características do livro ilustrado, a autora propõe a seguinte definição:

*O livro ilustrado seria assim uma forma de expressão que traz uma interação de textos (que podem ser subjacentes) e imagens (especialmente preponderantes) no âmbito de um suporte, caracterizada por uma livre organização da página dupla, pela diversidade de produções materiais e por um encadeamento fluido e coerente de página para página. (VAN DER LINDEN, 2011, p.87)*

## 2.2 Anatomia

Como objeto, ou seja, em termos de construção e materialidade, a produção do livro ilustrado segue as diretrizes do livro tradicional (com a notável exceção, obviamente, de casos específicos como livros objeto e livros brinquedo, nos quais o formato e outras características físicas são questionadas e subvertidas, de acordo com suas propostas). Assim, o livro ilustrado geralmente apresenta o formato de códice e possui capa, guarda e folha de rosto, entre outros elementos. Entretanto, por ser um objeto voltado a um público infantil/infanto-juvenil e por apresentar uma relação particular entre imagem e texto, é necessário um cuidado especial ao se analisar a anatomia do livro ilustrado.

Nikolajeva e Scott (2011, p.307) discutem a importância dos elementos paratextuais no livro ilustrado, atentando para o fato de que muitas vezes tais elementos integram-se à narrativa e extrapolam sua função tradicionalmente decorativa ou estrutural. Muitas vezes a imagem da capa e o título podem fornecer pistas sobre a história que está prestes a se desenrolar, ou a guarda (um elemento tipicamente estrutural, que serve para unir a capa dura ao miolo do livro) ganha importância ao interagir com a narrativa. A manipulação engenhosa destes elementos, resultado de um esforço conjunto entre autor, ilustrador e editora, enriquece de forma excepcional a experiência do leitor com o livro ilustrado.

## 2.3 Palavras x Imagens

Uma das mais importantes discussões sobre o livro ilustrado é a respeito da interação entre conteúdo textual e conteúdo imagético. Texto e imagem, no espaço material e semântico da página dupla, podem ser organizados de inúmeras formas, criando assim relações de diferentes naturezas. Esta interação dinâmica é responsável pela narrativa e pela produção de sentido, como afirmam Salisbury e Stiles (2013):

*Na maioria dos casos, as ilustrações funcionam como um acompanhamento visual para as palavras, uma inspiração ou auxílio para a imaginação, com o objetivo de enriquecer a experiência da leitura. Porém, no caso dos livros ilustrados, as palavras e as imagens se completam, para dar um significado geral à obra: nem as palavras, nem as imagens, quando utilizadas isoladamente, fazem algum sentido. Elas funcionam em uníssono. (SALISBURY, STYLES, 2013, p.89)*

O termo "uníssono", utilizado pelos autores supracitados, pode em uma primeira leitura sugerir que existe a obrigatoriedade de um movimento paralelo entre texto e imagem, ou seja, que a função principal da imagem é reforçar, ou refletir de forma literal, o conteúdo textual. Não seria difícil chegar a esta conclusão, considerando que em nossa sociedade existe uma tradição de valorização do texto em detrimento da imagem. Uma das funções do livro ilustrado é justamente questionar esta primazia do texto e abrir espaço para que a imagem construa o seu próprio discurso. O pesquisador Rui de Oliveira (2008, p.32), referência na ilustração de livros infantis no Brasil, afirma que a imagem, em relação ao texto, é "sempre um prisma, jamais um espelho": o ilustrador opera como intérprete, atuando nos espaços deixados pelo texto para criar novos sentidos e leituras, ora confirmando e complementando o texto, ora contradizendo-o por completo.

Texto e imagem são, por suas características, dois modos de comunicação fundamentalmente distintos. De acordo com Nikolajeva e Scott (2011, p.14) as imagens são **signos icônicos** (quando o signo representa diretamente o seu significado), enquanto as palavras são **signos convencionais** (quando não há relação direta com o significado, sendo necessário o uso de um código):

*As figuras nos livros ilustrados são signos icônicos complexos, e as palavras, signos convencionais complexos; entretanto, a relação básica entre os dois níveis é a mesma. A função das figuras, signos icônicos, é descrever ou representar. A função das palavras, signos convencionais, é principalmente narrar. Os signos convencionais são em geral lineares, diferentes dos icônicos, que não são lineares nem oferecem instrução direta sobre como lê-los. A tensão entre as duas funções gera possibilidades ilimitadas de interação entre palavra e imagem em um livro ilustrado. (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2011, p.14)*

Esta afirmação demonstra com clareza a diferença que existe entre as leituras do texto e da imagem. O texto (signo convencional) é de leitura linear, ou seja, segue uma ordem pré-estabelecida, com um ponto inicial e um ponto final. A imagem, por sua vez, segue uma lógica diferente: em sua leitura não há linearidade ou ordenação. Evidentemente, um ilustrador habilidoso é capaz de planejar a ilustração de forma a sugerir uma possível ordem de leitura; a interpretação desta imagem, entretanto, fica sempre a critério do leitor. Assim, entre as muitas potencialidades e desafios do livro ilustrado, está a transferência do poder da narrativa, tradicionalmente associado ao texto, para o campo da imagem. Isso não quer dizer necessariamente a exclusão total do texto, como é o caso dos livros-imagens, mas sim uma integração de diferentes níveis entre as duas modalidades de comunicação. Segundo Van der Linden (2011, p.87), o sentido final "emerge a partir da mútua interação entre ambos". A autora também afirma (2011, pp.44, 45) que as imagens no livro ilustrado podem ser:

**Isoladas:** quando são independentes entre si, autônomas e coerentes em si mesmas. Não interagem no âmbito da página dupla e, do ponto de vista narrativo, estão completamente separadas. Esta configuração no livro ilustrado remete ao livro com ilustrações.

**Sequenciais:** imagens que, através de seu posicionamento sequencial, conduzem a narrativa e articulam-se de forma icônica e semântica. O termo sequencial remete à organização tabular das histórias em quadrinhos. No caso do livro ilustrado, porém, as imagens não precisam necessariamente estar organizadas desta forma para serem consideradas sequenciais.

**Associadas:** situadas entre as isoladas e as sequenciais, as imagens associadas são mais dependentes do texto para a condução da narrativa, embora apresentem ao mesmo tempo uma continuidade plástica ou semântica (que as conecta com as imagens precedentes e seguintes) e uma coerência interna (que as torna independentes das outras imagens).

A forma como a ilustração irá se manifestar no livro ilustrado depende de uma série de fatores, tais como o tipo de história, a proposta do livro e a intenção do autor. Por sua própria natureza e trajeto histórico, o livro ilustrado contemporâneo oferece um número virtualmente ilimitado de possibilidades expressivas, cabendo ao ilustrador a manipulação criativa dos elementos plásticos e narrativos.

## 2.4 Questões narrativas

Com relação à narrativa no livro ilustrado, além da estrutura da história em si (que pode obviamente apresentar diferentes níveis de complexidade, de acordo com o objetivo do livro), é necessário atentar para a maneira como texto e imagem dialogam entre si para, em conjunto, transmitirem a história ao leitor. Assim como a imagem pode se manifestar de diferentes formas no livro ilustrado, também são muitas as possibilidades de entrelaçamento entre imagem e texto na página dupla.

Vamos recorrer mais uma vez à pesquisadora Sophie Van der Linden (2011, pp.120, 121), que propõe objetivamente a existência de três formas básicas de interação entre texto e imagem:

**Redundância:** quando imagem e texto remetem à mesma história, ou seja, tratam dos mesmos eventos narrativos. Nota-se uma repetição nas mensagens, sendo o sentido principal veiculado por ambas (mesmo que uma delas seja dominante em relação à outra). A sobreposição do conteúdo pode ser total (quando texto e imagem não vão além um do outro) ou parcial (quando o discurso é coerente mas uma das mensagens é dominante).

**Colaboração:** quando o sentido total da narrativa não encontra-se nem na imagem nem no texto, mas surge da relação entre as duas instâncias. Texto e imagem articulam-se, considerando as lacunas um do outro, para a construção de um único discurso.

**Disjunção:** quando não ocorre sobreposição dos conteúdos, ou seja, texto e imagem tecem narrativas paralelas que podem, muitas vezes, entrar em contradição. Neste tipo de relação há muita margem para interpretação por parte do leitor.

Evidentemente, tais combinações são apenas um ponto de partida para trilhar o intrincado caminho que existe no espaço entre a palavra e a imagem. Ao se considerar a variada produção de livros ilustrados ao longo da história, é impressionante notar como apenas três formas básicas de interação entre texto e imagem podem produzir resultados tão ricos e diversos. Partindo de um esquema relativamente simples, autores e ilustradores combinam criatividade, talento e esforço para criar verdadeiras obras de arte, capazes de se conectarem com o leitor de forma pessoal, impactante e duradoura. Sem dúvida é um campo fértil para o interessado em design e ilustração, já que de certa forma o livro ilustrado encontra-se na intersecção destes dois pólos.

### 3. ANÁLISE DE SIMILARES

Para compreender na prática as questões narrativas inerentes ao livro ilustrado, foi realizada uma análise da estrutura de *Onde vivem os Monstros*, obra de Maurice Sendak publicada no ano de 1963. Antes de prosseguir com este estudo de caso, entretanto, gostaria de apresentar outros dois livros ilustrados que também foram importantes referências para a realização deste projeto.

#### 3.1 Jornada

O primeiro deles é **Jornada**, livro imagem de Aaron Becker, a primeira parte de uma trilogia que conta a história de uma menina que encontra um *crayon* mágico e abre as portas para um mundo fantástico e perigoso. Este livro foi escolhido como referência principalmente por sua temática se relacionar com a história deste projeto: uma aventura clássica, com elementos de fantasia, protagonizada por uma personagem feminina e voltada para um público infanto juvenil. A narrativa sem palavras é conduzida de forma suave: o autor (que também escreveu a história) sempre prepara a ilustração seguinte ao antecipar elementos que surgirão na virada de página (o que confere um caráter sequencial às ilustrações). As belíssimas imagens, finalizadas em aquarela, fazem uso inteligente da cor como recurso narrativo e dos espaços em branco do papel, alternando ilustrações sangradas em página simples ou dupla com pequenas vinhetas sequenciais.



Fig. 07: Páginas duplas de *Jornada*, de Aaron Becker

### 3.2 Sandman

O segundo livro tomado como referência foi **Sandman**, de William Joyce, da série *Guardiões da Infância*. Diferente de *Jornada*, *Sandman* não é um livro imagem mas sim um livro ilustrado, já que há interação entre palavra e imagem, sendo esta última especialmente predominante no suporte. Este livro foi adotado como referência por se aproximar bastante do que eu tinha em mente para o meu livro ilustrado (em termos de formato e configuração espacial do texto-imagem). Em determinado momento do processo ficou claro que o meu projeto não seria um livro imagem, portanto foi necessário buscar a análise de um projeto similar para balizar as escolhas criativas. Apesar de contar com uma quantidade considerável de texto, *Sandman* também apresenta uma profusão de imagens (em páginas duplas, simples e vinhetas) e recursos gráficos como caixas de texto e molduras decoradas. As guardas utilizam a linguagem visual da infografia para explicar pontos específicos da narrativa, além de apresentarem os personagens da história.



Fig. 08: Páginas duplas de *Sandman*, de William Joyce

Uma observação: os dois livros citados acima também foram analisados sob o viés da estrutura narrativa clássica e da Jornada do Herói. As tabelas com o resultado destas análises constam nos anexos desta monografia.

### 3.3 Estudo de caso: Onde vivem os Monstros

**Onde vivem os Monstros** foi selecionado como o principal estudo de caso em grande parte por sua relevância para a literatura infantil no contexto dos livros ilustrados. Salisbury e Stiles (2013, p.16) consideram Sendak "(...) talvez o maior autor de literatura visual de nossa época", enquanto Alan Powers (2008, p.90) destaca como a publicação de *Onde vivem os Monstros* mudou para sempre o status dos livros ilustrados. Já Sophie Van der Linden (2011, p.17) afirma que com esta obra Sendak inaugura "uma nova concepção da imagem, que passa a permitir representar o inconsciente infantil".

Para construir a narrativa do menino Max rumo à ilha dos Monstros, após ser deixado de castigo por sua mãe, Sendak estabelece uma interessante relação entre texto e imagem no espaço da página dupla. A progressão das ilustrações acompanha de perto o desenvolvimento do personagem e da narrativa, associando a predominância da imagem sobre o texto à liberdade da imaginação do protagonista. Van der Linden (2011, p.85) aponta a originalidade deste esquema, nunca utilizado até então, no qual a diagramação é deliberadamente planejada para acompanhar o andamento da narrativa.

Além das questões narrativas que emergem da integração entre imagem e texto, também foi realizada uma análise estrutural de *Onde vivem os Monstros*, considerando a estrutura clássica de 3 atos e as etapas da Jornada do Herói. Tal exame foi conduzido para avaliar a aplicabilidade dos modelos citados no caso específico do livro ilustrado, considerando que os manuais de roteiro consultados não consideraram essa possibilidade.

A partir dos conceitos apresentados ao longo deste trabalho é seguro dizer que *Onde vivem os Monstros* é um livro ilustrado no sentido proposto por Van der Linden, ou seja, no qual a imagem é espacialmente predominante em relação ao texto. A presença do texto é mínima, apenas algumas frases curtas para servir de contexto à ilustração. O texto sempre aparece destacado da imagem, sem integração direta com as ilustrações, emoldurado pelo espaço branco do papel. Pode-se afirmar que as imagens são associadas, ou seja, apesar de apresentarem coerência plástica e de serem a instância predominante, necessitam do apoio textual para a produção total do sentido. A relação que se estabelece entre imagem e texto é de colaboração, já que existe a articulação e um sentido de complementaridade entre as duas instâncias. O livro, publicado em capa dura, tem formato ligeiramente horizontal (23,5 cm de altura por 26 cm de largura) e a ilustração da capa, que apresenta alguns elementos da narrativa, atravessa a lombada até a quarta capa, onde não há nenhum texto explicativo sobre a história ou o autor. As guardas, apesar de não serem explicitamente narrativas, fazem referência à história através da ilustração de folhas de árvores coloridas. A falsa folha de rosto contém apenas o nome da editora e a folha de rosto antecipa um pouco da história ao apresentar o personagem principal e sua relação com os personagens secundários. Ao todo o livro contém 40 páginas, sendo 1 página a falsa folha de rosto, 2 páginas a folha de rosto ilustrada, 36 páginas reservadas à narrativa (totalizando 18 ilustrações) e 1 página apenas com texto. No verso da última guarda está a ficha catalográfica com as informações da publicação.

A seguir será apresentada a análise realizada sobre *Onde vivem os Monstros*, considerando principalmente, como já mencionado, a estrutura narrativa de 3 atos e as etapas da Jornada do Herói.



Fig. 09: Onde vivem os Monstros, de Maurice Sendak

## ATO 1 - SEPARAÇÃO

### 1. Mundo Comum: Max está em casa fazendo bagunça (ilustrações 1 e 2)

As duas primeiras ilustrações são as menores do livro. Especialmente estão emolduradas pelo espaço em branco do papel, ainda afastadas das bordas da página dupla. Na primeira ilustração há um indício interessante sobre a oposição entre imagem (linguagem visual) e texto (linguagem verbal): para martelar um prego na parede, Max apoia-se sobre dois livros, mostrando simbolicamente que vai lutar pela supremacia da imagem (imaginação) sobre o texto (regras, imposições). Outro indício pode ser encontrado na segunda ilustração: um desenho de Max prenuncia a aventura que se aproxima (Max desenhou um dos monstros que ele encontra mais à frente), ao mesmo tempo em que indica que tudo na verdade se passa em sua imaginação (mais uma vez, domínio da linguagem visual sobre a verbal, já que o único texto no desenho de Max é sua assinatura, indicando que ele é de fato o autor de todos os monstros).

### 2. Chamado da Aventura: a mãe de Max o chama de "MONSTRO!" (ilustração 3)

A bronca da mãe de Max é o que desencadeia toda sua malcriação e a conseqüente viagem à ilha dos monstros. Max não quer ser contrariado, ele quer fazer bagunça sem nenhum tipo de restrição. Entretanto, o mundo no qual ele vive possui regras: aqui ele não pode ser um "monstro".

### 3. Recusa do Chamado: Max ameaça comer a mãe (ilustração 3)

A ameaça de Max pode ser considerada uma forma de recusa do chamado porque ele está sendo desobediente e testando a autoridade da mãe. É um blefe: quando ele diz que vai comê-la, ela pode entrar na brincadeira (nesse caso ele simplesmente continuaria fazendo bagunça e não embarcaria na jornada) ou pode dar-lhe uma bronca. A malcriação de Max só ocorre no texto, pois na ilustração 3 ele já está no quarto, de castigo e extremamente contrariado.

### 4. Encontro com o Mentor: Max vai para a cama sem jantar (ilustração 3)

Creio que este evento pode ser interpretado mais como um motivador e não necessariamente um "encontro com o mentor" propriamente dito. O mentor não é físico, mas sim o fato de que Max foi contrariado e posto de castigo (o que é o evento catalisador de sua jornada). A ilustração aumenta de tamanho, avançando sobre as bordas da página, indicando mais uma vez a relação entre a imaginação de Max e o domínio da imagem sobre o texto.

### 5. Travessia do Primeiro Limiar: o quarto de Max começa a mudar (ilustrações 4, 5 e 6)

Lentamente o quarto de Max vai se alterando, uma manifestação de sua natureza selvagem. As ilustrações, que já vinham progressivamente aumentando de tamanho, continuam expandindo-se e pela primeira vez sangram o limite da página direita (ainda sem avançar para a página esquerda, ou seja, não há até o momento o uso de página dupla para as ilustrações). Entre as imagens 6 e 7 temos a virada do primeiro para o segundo ato, quando Max decide embarcar (literalmente) em sua jornada.

## ATO 2 - DESCIDA/INICIAÇÃO

### 6. Provas, Aliados e Inimigos: Max embarca em rumo à ilha dos monstros (ilustrações 7 e 8)

Max segue rumo ao desconhecido, ávido por escapar do controle do Mundo Comum e extravasar sua "monstruosidade". Pela primeira vez a ilustração avança para a página esquerda, começando a ocupar o espaço da página dupla. Há uma clara relação entre a predominância espacial da ilustração e a imaginação de Max: quanto mais ele se torna "selvagem", maiores e mais expansivas tornam-se as ilustrações no espaço do livro.

### 7. Aproximação da Caverna Secreta: Max é recebido pelos monstros (ilustração 9)

Max conhece os monstros que moram na ilha. A princípio eles são hostis e ameaçadores, um reflexo da própria natureza monstruosa do protagonista. A ilustração avança totalmente para o espaço da página dupla, sangrando em todas as direções exceto na parte inferior (espaço reservado para o texto em uma faixa branca).

### 8. Provação: Max consegue domar os monstros (ilustração 10)

Max enfrenta a provação de sua jornada ao dominar os monstros. Paradoxalmente este é o momento no qual sua natureza monstruosa está se encaminhando para seu ponto mais alto (fato confirmado pela submissão dos monstros e pela constatação de que "mais monstruoso que ele não havia"). A ilustração mantém o espaço conquistado da página dupla e avança mais para baixo em direção ao texto (que, conseqüentemente, perde cada vez mais espaço).

### 9. Recompensa: Max torna-se Rei dos Monstros e inicia a bagunça geral (ilustrações 11, 12, 13 e 14)

Max, em sua autoridade real, ordena o início da grande bagunça, representada em três páginas duplas inteiramente sangradas e sem texto. Está completo o domínio da imagem sobre o texto, aqui totalmente ausente. Isto pode ser interpretado como a imersão total dos personagens (e do leitor) no imaginário de Max. Há indícios da passagem do tempo na cor do céu que se altera e na mudança de fase da lua, mas é impossível saber a duração precisa da bagunça geral.

## ATO 3 - RETORNO

### 10. O caminho de volta: Max pára a bagunça e decide voltar para casa (ilustração 15)

Max conseguiu satisfazer sua necessidade de fazer bagunça, ou seja, extravasou com sucesso toda a sua energia acumulada. Isso é comprovado pela imagem dos monstros cansados: a natureza selvagem de Max está dormente. Entretanto, ele não parece realizado. Ele percebe que está sozinho e sente saudades de casa (e da sua mãe). O texto retorna e a ilustração recua novamente para cima, embora ainda ocupe o espaço da página dupla. Entre as imagens 15 e 16 está a virada para o terceiro ato, quando Max decide retornar para casa.

### **11. Ressurreição: a decisão de voltar para casa evidencia a transformação de Max (ilustrações 16 e 17)**

Neste momento a história chega em seu clímax, quando Max decide voltar para casa. Esta decisão é irrevogável: nem o apelo dos monstros é capaz de mudar sua intenção. É interessante notar que os monstros dizem que querem comê-lo, repetindo a ameaça que Max fez à sua mãe no início da história. Resoluto e satisfeito, Max entra no "barquinho que era só dele" e começa a viagem de volta. O espaço do texto volta a aumentar, primeiro empurrando novamente a imagem para cima (ilustração 16) e depois retomando boa parte do espaço da página direita (ilustração 17). Max parece cansado e sonolento, navegando solenemente à luz da lua cheia.

### **12. Retorno com o Elixir: Max retorna para casa e encontra o jantar ainda quente (ilustração 18)**

A última ilustração ocupa todo o espaço da página direita, enquanto o texto tem a página esquerda toda para si. Isso pode ser interpretado como um equilíbrio entre Max (imagem) e sua mãe (texto): ambos cedem espaço um para o outro e chegam a um consenso. Max percebe que gosta e precisa de sua mãe, enquanto sua mãe releva a bagunça e percebe que não faz mal ser um "monstro" de vez em quando. Este é o Elixir que Max traz de sua jornada e que, de certa forma, "cura" a relação com sua mãe. O livro termina com uma página esquerda ocupada somente por um texto que descreve o jantar deixado pela mãe de Max ("ainda quentinho"). A ausência de imagens no desfecho pode ser interpretada como a paz interior de Max, que conseguiu apaziguar os seus monstros interiores e fez as pazes com sua mãe.

A partir desta análise foi possível compreender melhor como imagem e texto se manifestam e interagem entre si no espaço da página dupla, tanto para a condução da narrativa quanto para a produção do sentido. Além disso, ao analisar a história de *Onde vivem os Monstros* sob o prisma da estrutura de 3 atos e da Jornada do Herói, pude planejar a narrativa do meu livro ilustrado de forma mais direta e objetiva.

## Análise: "Onde vivem os Monstros", de Maurice Sendak



Fig. 10: Através do gráfico acima é possível visualizar a progressão espacial da ilustração em Onde vivem os Monstros

**Tabela: Onde vivem os Monstros**

ATO 1   Separação	1	Introdução	Mundo Comum	Max em casa, fazendo bagunça
	2	Incidente/ Problema	Chamado	A mãe chama Max e "MONSTRO!"
	3		Recusa	Max ameaça comer a mãe
	4		Mentor	
	5	Virada 1	Primeiro Limiar	O quarto de Max começa a se transformar
ATO 2   Iniciação	6		Provas, Aliados e Inimigos	Max embarca em sua aventura, enfrenta os perigos do mar e chega na ilha dos monstros
	7	Complicações	Aproximação	Max é recebido pelos monstros
	8	Crise!	Provação	Max consegue domar os monstros
	9	Virada 2	Recompensa	Max é coroado Rei dos Monstros e inicia a bagunça geral
ATO 3   Retorno	10		Caminho de Volta	Max pára a bagunça e ordena que os monstros vão dormir. Ele sente solidão e o cheiro de comida
	11	Clímax/ Resolução	Ressurreição	Max decide retornar para casa
	12	Desfecho	Retorno com o Elixir	Max retorna ao seu quarto e encontra o jantar ainda quente

Fig. 11: Tabela com o resumo da análise estrutural da narrativa de Onde vivem os Monstros, considerando as etapas da Jornada do Herói e pontos de interesse narrativo (Incidente, Viradas, Crise, Desfecho)

# PROJETO

## 4. HISTÓRIA

A criação da história para o livro ilustrado foi um processo longo e trabalhoso, certamente a etapa mais demorada deste projeto. A narrativa, como já foi mencionado, foi construída segundo a estrutura clássica e as etapas da Jornada do Herói (segundo Christopher Vogler), e foram usados como elementos de apoio o conceito de Arquitrama, de Robert McKee, e o paradigma de roteiro de Syd Field (que consiste basicamente na estrutura narrativa clássica com a adição de pontos de virada entre os atos). Além disso, também foram usados gráficos e tabelas para melhor planejar a progressão narrativa como um todo. A seguir será apresentado o processo de criação da história, das ideias iniciais ao roteiro finalizado.

### 4.1 Primeiras ideias

A partir da palavra **aventura**, o tema principal do projeto, um *brainstorm* inicial foi realizado para delimitar o escopo do trabalho e encontrar a melhor abordagem para o desenvolvimento da história. Um mapa mental com palavras-chave relativas ao tema foi criado para orientar a pesquisa iconográfica. As primeiras referências visuais para o projeto foram, então, reunidas em um *moodboard*.



Fig. 12: Mapa mental de palavras-chave a partir do conceito "Aventura"

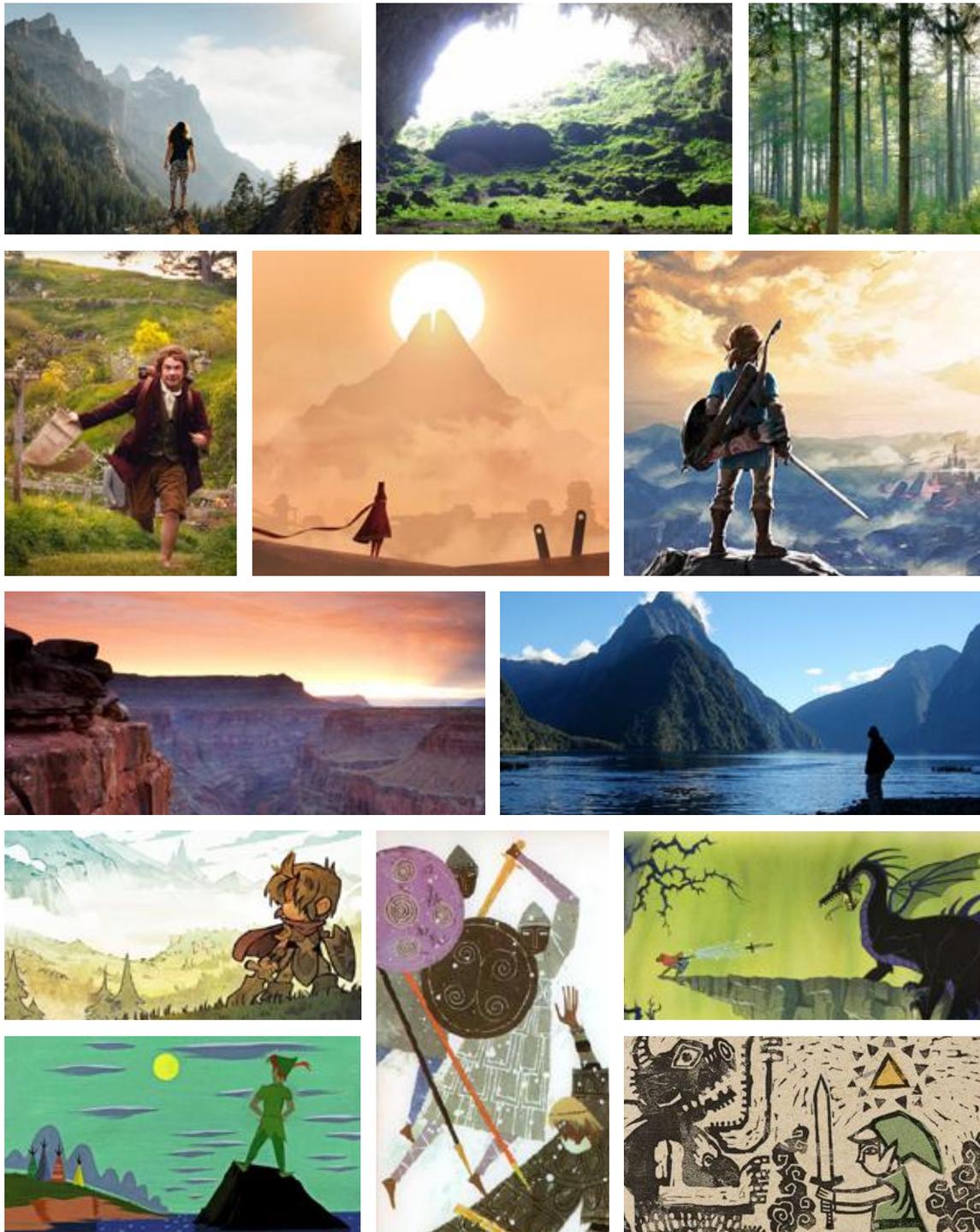


Fig. 13: Algumas das imagens que compuseram o moodboard inicial do projeto, a partir do conceito "aventura"

A pesquisa iconográfica inicial contribuiu para definir o recorte do projeto. À medida em que o projeto foi se desenvolvendo, a história começou a ganhar forma sob a influência de imagens de pinturas rupestres, petroglifos, artefatos e padronagens tribais. As diferentes culturas indígenas da América do Norte foram as maiores referências visuais e conceituais para este projeto: a ideia de espíritos animais, um dos mais importantes elementos narrativos presentes na história, é inspirada nas antigas tradições totêmicas dos povos nativo-americanos. Estas referências serão apresentadas em detalhes na seção destinada ao desenvolvimento dos personagens.

## 4.2 Argumento inicial

O argumento inicial, escrito considerando o resultado das pesquisas preliminares, foi o ponto de partida para o desenvolvimento da narrativa:

**Inoa** é a única criança de sua aldeia que não tem um **Espírito Guardião**. Um dia, após um **incidente**, ela decide **partir em uma jornada** para encontrar seu Guardião por conta própria. Para isso ela terá que enfrentar **perigosos desafios** e despertar sua **verdadeira força interior**.

Vale notar que, neste primeiro momento, muitos dos elementos particulares da narrativa ainda não tinham sido definidos, o que explica o caráter generalista do argumento. Considerando que grande parte da minha experiência prévia aproxima-se mais da ilustração do que da escrita criativa, muito da personalidade da história surgiu através de desenhos e esboços, produzidos em paralelo ao desenvolvimento textual da narrativa.

## 4.3 Gráficos e Tabelas

A partir do argumento inicial foi possível prosseguir com a estruturação da história: possíveis eventos narrativos foram escritos em *post-its* coloridos e, balizados pela estrutura de 3 atos e pelas etapas da Jornada do Herói, colados sobre a superfície de um quadro branco. Assim foi possível ter uma visão geral da história e testar diferentes progressões narrativas rapidamente, dada a facilidade de manuseio e rearranjo dos *post-its*. Nesta fase a história começou a ganhar individualidade: foram definidas as principais referências conceituais (influências de povos indígenas e primitivos), o arco narrativo de Inoa e o papel dos personagens secundários (como a avó, os Espíritos Guardiões e o Grande Morcego).



Fig. 14: Quadro branco usado para a estruturação preliminar da narrativa

Na segunda fase de estruturação, as informações do quadro foram transcritas em uma tabela criada no aplicativo de planilhas *Google Sheets*. Com o uso da planilha, a progressão narrativa pôde ser refinada com mais detalhes, sendo expandida ou simplificada de acordo com as necessidades do projeto. Nesta fase, decisões mais objetivas e concretas acerca do projeto começaram a ser tomadas, como o número de páginas do livro e a quantidade de ilustrações a serem produzidas. Além da tabela foram criados dois gráficos, um para planejar a curva dramática da história e outro para organizar os eventos da história de acordo com o ritmo narrativo. Os gráficos de curva dramática e de ritmo narrativo foram de particular utilidade no planejamento das ilustrações considerando o espaço da página dupla: de acordo com a tensão do momento narrativo, pude decidir se a imagem seria uma vinheta, página simples ou dupla, por exemplo.

ATO 1   Separação	1	Introdução	Mundo Comum	Inoa, uma criança abandonada, é encontrada na floresta e adotada por uma anciã. Ela cresce na aldeia mas ninguém sabe qual é o seu Espírito Guardião [ilustrações 1 e 2]
	2	Incidente/ Problema	Chamado	Inoa aproxima-se da fogueira e deseja ter um Espírito Guardião. Um morcego surge nas chamas e a aldeia entra em pânico [ilustração 3]
	3		Recusa	As pessoas da aldeia sentem medo de Inoa, que se isola [ilustração 4]
	4		Mentor	O mentor, manifesto na figura misteriosa do Morcego, só surgirá para a protagonista durante o segundo ato
	5	Virada 1	Primeiro Limiar	Inoa decide deixar a aldeia para buscar o seu Guardião [ilustração 5]
ATO 2   Iniciação	6		Provas, Aliados e Inimigos	Inoa encontra três Guardiões (Lobo, Urso e Boto) e é recusada por todos. Ela é levada pela correnteza e perde os sentidos [ilustrações 6, 7 e 8]
	7		Complicações	Inoa acorda em um pântano e é perseguida por criaturas malignas. Ela se abriga em uma caverna e encontra um totem de pedra representando um morcego [ilustrações 9, 10 e 11]
	8	Crise!	Provação	O Morcego desafia Inoa a sair sozinha da caverna, mas ela se perde no escuro. Ela ouve a voz do Morcego, concentra seus sentidos e encontra a saída [ilustrações 12, 13 e 14]
	9		Recompensa	Inoa chega em um lindo jardim e encontra o amuleto do morcego [ilustrações 15, 16 e 17]
ATO 3   Retorno	10	Virada 2	Caminho de Volta	Inoa pressente que a aldeia está em perigo. Ela usa o amuleto e ganha asas mágicas para retornar à aldeia [ilustração 18]
	11	Clímax/ Resolução	Ressurreição	Inoa retorna à aldeia, espanta as criaturas malignas e reencontra sua avó. Ela é recebida como uma heroína [ilustrações 19, 20 e 21]
	12	Desfecho	Retorno com o Elixir	Inoa torna-se guardiã da aldeia. Um totem em homenagem ao Morcego é erguido e a história de Inoa torna-se uma lenda [ilustração 22]

Fig. 15: Quadro adaptado de planilha criada no *Google Sheets* para planejar a narrativa e as ilustrações

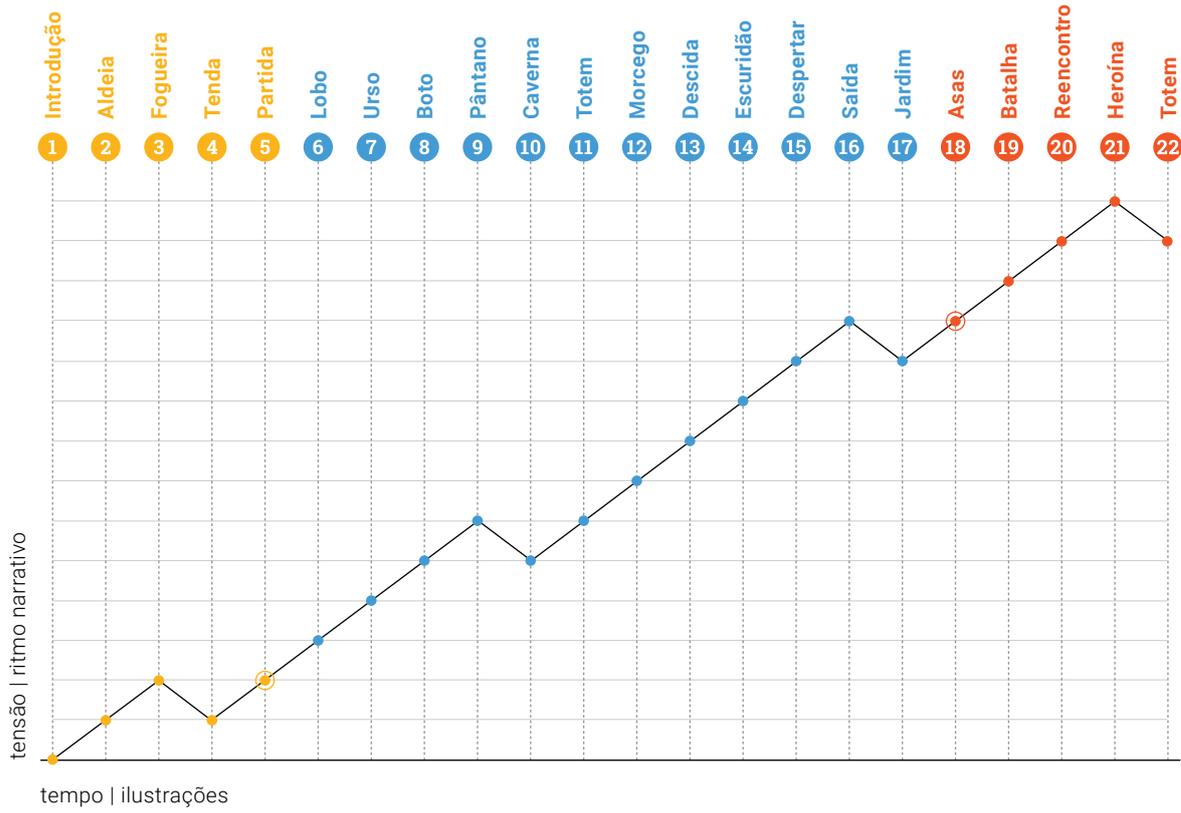


Fig. 16: Gráfico criado para mapear o ritmo da história, considerando a tensão e o relaxamento da narrativa

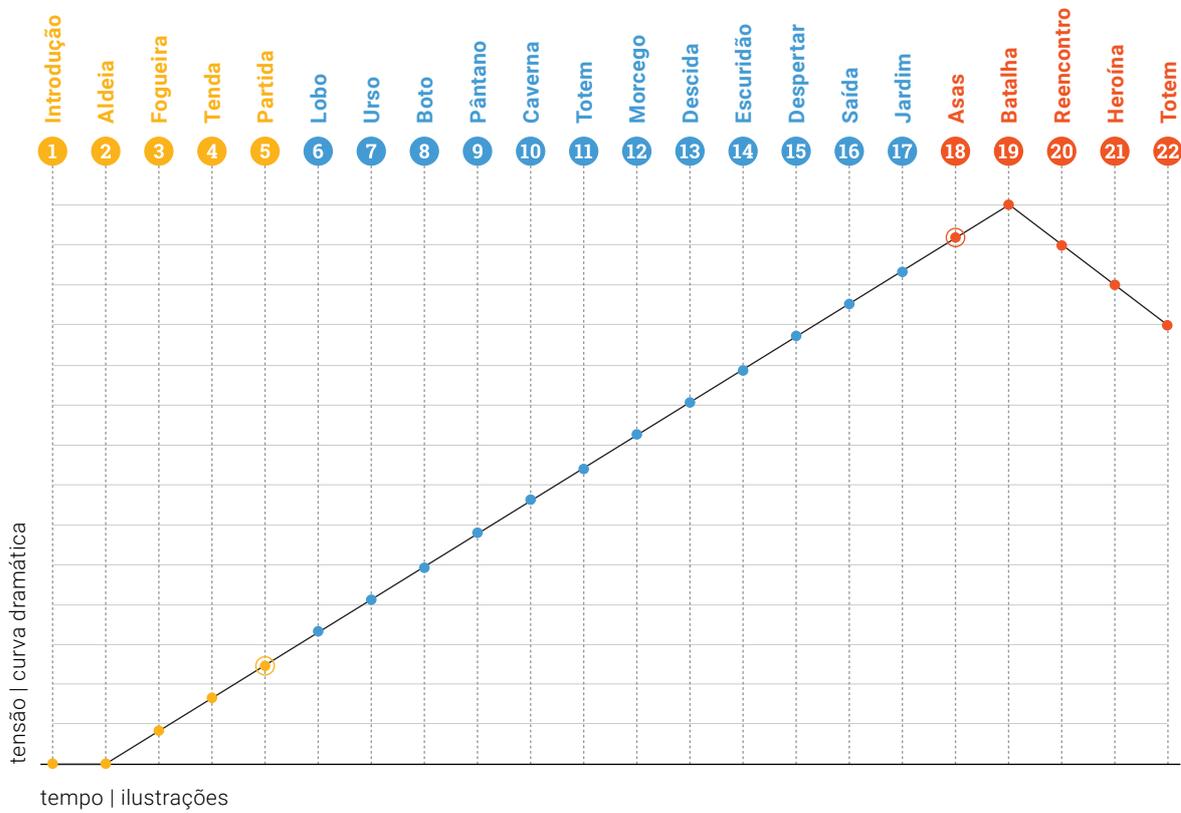


Fig. 17: Gráfico da curva dramática aplicada aos momentos narrativos da história de Inoa

#### 4.4 Aplicação da Jornada

Como pode ser visto pelas imagens apresentadas, o uso da tabela e dos gráficos também facilitou a adaptação do argumento inicial à estrutura da Jornada do Herói. À medida em que o argumento ia sendo re-trabalhado, tanto a trama como o arco narrativo da protagonista tornaram-se cada vez mais específicos.

##### Ato 1

1. **Mundo Comum:** Inoa, uma criança abandonada, é encontrada na floresta por uma anciã. Ela é levada para viver na aldeia mas ninguém sabe qual é o seu Espírito Guardião.
2. **Chamado da Aventura:** um dia Inoa aproxima-se da fogueira e deseja ter um Espírito Guardião. Um morcego surge nas chamas e a aldeia entra em pânico.
3. **Recusa do chamado:** as pessoas da aldeia sentem medo e desconfiança de Inoa. Ela se isola, sem saber o que fazer.
4. **Mentor:** a figura do mentor ainda está oculta para Inoa e só aparecerá mais à frente em sua aventura.
5. **Primeiro Limiar:** Inoa decide deixar a aldeia para buscar seu Guardião por conta própria.

##### Ato 2

6. **Provas, Aliados e Inimigos:** Inoa atravessa a floresta e encontra 3 Espíritos Guardiões: um Lobo, um Urso e um Boto, mas é recusada por todos. Ela é levada pela correnteza e perde os sentidos.
7. **Aproximação da Caverna Secreta:** Inoa acorda em um pântano e é perseguida por criaturas perigosas. Ela foge e entra em uma caverna, onde encontra um antigo totem em formato de morcego.
8. **Provação:** o Espírito Guardião dos Morcegos aparece para Inoa e propõe um desafio: se Inoa conseguir sair da caverna sozinha ele será o seu Guardião. Inoa se perde no escuro e entra em desespero.
9. **Recompensa:** Inoa se concentra e desperta toda a força de seus sentidos. Ela encontra a saída, chega em um lindo jardim e acha um pequeno amuleto em forma de morcego.

##### Ato 3

10. **Caminho de volta:** Inoa pressente que sua avó está em perigo. Ela usa o amuleto e asas mágicas surgem em suas costas.
11. **Ressurreição:** Inoa retorna à aldeia e salva o povo do ataque das criaturas do pântano.
12. **Retorno com o Elixir:** Inoa é recebida como uma heroína e sua história torna-se uma lenda. Sua jornada também promove a reintegração do morcego como Espírito Guardião daquela comunidade.



Fig. 18: A história de Inoa estruturada de acordo com as etapas da Jornada do Herói

## 4.5 Escaleta

Com a estrutura da história totalmente planejada foi possível escrever a escaleta, ou seja, o desenvolvimento textual do conteúdo da estrutura narrativa:

### Ato 1

Em um dia quente de verão, uma velha senhora passeava pela floresta quando ouviu, de repente, o choro de uma criança. Debaixo de uma árvore ela encontrou um bebê abandonado, uma menina. Com pena daquela pobre criança, a velha senhora levou a menina para ser criada em sua aldeia e deu a ela o nome de **Inoa**.

Para todos os efeitos, Inoa era uma criança normal. Por ser franzina e pequena não era particularmente forte ou habilidosa, mas era bem esperta. Entretanto, havia um detalhe que a separava de todas as outras crianças da aldeia: como ela nasceu do lado de fora, ninguém sabia qual era o seu **Espírito Guardiã**. E, naquela aldeia, ter um Espírito Guardiã era um fato muito importante, pois determinava a função de cada pessoa naquela comunidade. Havia os Lobos, os Ursos, os Botos, as Águias, os Castores... e Inoa não era nenhum deles. Por causa disso ela tinha dificuldades em se relacionar com as pessoas e vivia sozinha, sem amigos.

Alguns anos depois, na véspera de seu aniversário de 13 anos, Inoa aproximou-se da fogueira que ficava no centro da floresta, fechou os olhos com força e fez um desejo:

*"Como eu queria ter um Espírito Guardião!"*

De repente, um enorme morcego surgiu nas chamas e toda a aldeia entrou em pânico! Acontece que, para aquela cultura, o morcego era uma criatura das trevas, um sinal de maus presságios. Inoa percebeu que as pessoas a olhavam com desconfiança e teve medo de permanecer ali. Além disso, ela não queria causar problemas para sua avó adotiva, que sempre fora tão bondosa com ela. Assim, no dia seguinte, Inoa decide deixar a aldeia para encontrar o seu Guardião por conta própria.

## Ato 2

Era a primeira vez que Inoa deixava a aldeia, e o mundo do lado de fora era muito mais vasto e maravilhoso do que ela poderia ter imaginado! Sem saber ao certo pra onde ir, Inoa seguiu sua intuição e caminhou em direção às planícies. Lá, para seu espanto, ela encontrou um dos Espíritos Guardiões, o Grande Lobo! Ela aproximou-se e perguntou se ele poderia ser o seu Guardião; ele disse que sim, desde que ela fosse capaz de segui-lo através das planícies. Mas Inoa não era rápida o suficiente e logo ficou para trás, sozinha e cansada.

No segundo dia Inoa chegou a uma floresta de pinhos e avistou o Espírito dos Ursos, enorme, caminhando calmamente entre as altas árvores. Inoa gritou, mas ele não a ouviu; então com grande esforço ela subiu em uma árvore, a mais alta que encontrou, e gritou de novo. Dessa vez o Grande Urso a ouviu, e ela refez a pergunta que o Grande Lobo tinha ouvido no dia anterior. O Urso disse que sim, ele poderia ser o seu Guardião; desde que ela pudesse atravessar a floresta com ele, em direção às montanhas. Mas Inoa estava tão cansada, e ela levou tanto tempo para descer da árvore, que quando chegou no solo o Urso já estava fora de seu alcance.

No terceiro dia Inoa já estava muito triste e cansada. Ela chegou a um rio e parou para saciar sua sede, quando de repente o Espírito dos Botos passou em sua frente, deslizando suavemente nas águas turbulentas! Afoita, Inoa esqueceu que não sabia nadar e pulou na água. Sem forças para vencer a correnteza, Inoa agarrou-se em um tronco, perdeu os sentidos e foi arrastada para longe dali.

Quando Inoa recobrou seus sentidos percebeu que estava em um pântano escuro, um lugar onde perigos desconhecidos estavam à espreita. Sentiu um calafrio quando percebeu que estava sendo observada, e de repente os tentáculos das terríveis criaturas do pântano a cercaram! Inoa lutou para se soltar e correu com todas as suas forças para longe dali, mas as criaturas permaneceram em seu encalço. Inoa conseguiu atravessar o pântano e avistou, não muito longe dali, a entrada de uma caverna. As criaturas que a perseguiam pararam de repente, assustadas, e retornaram ao pântano. Inoa pensou que estava salva, mas uma tempestade violenta se afigurava no horizonte. Ela decidiu tentar a sorte e buscou abrigo na caverna, mas assim que ela entrou um deslizamento de terra bloqueou o caminho por onde havia entrado. Ela estava presa! Não havia outra opção além de seguir em frente e procurar outra saída. Inoa improvisou uma tocha e, naquela fraca luz amarelada, percebeu que as paredes da caverna estavam repletas de desenhos e símbolos estranhos, diferentes daqueles que ela conhecia. Chegando em uma grande câmara, Inoa viu os restos de um antigo totem de pedra, representando a sinistra figura de um morcego.

Inoa sabia, por experiência própria, que o morcego era um sinal de mau agouro em sua aldeia. Qual era o significado daquele misterioso totem? Quando Inoa se aproximou, sentiu que não estava sozinha na caverna. De repente, na frente dela, um vulto escuro se moveu e lá estava ele: o Espírito dos Morcegos!

Apesar de seu aspecto ameaçador, o Grande Morcego não tratou Inoa com hostilidade. Pareceu curioso com aquela inesperada visita e perguntou a razão de sua viagem. Inoa disse que buscava seu Espírito Guardiã, e o Morcego disse que, ali, ela não o encontraria. Aquela caverna era a morada das criaturas de quem os homens sentem medo. Inoa sentiu uma triste familiaridade e disse que, em casa, ela também causava medo nas pessoas. O Grande Morcego, surpreso com a honesta resposta, pôde sentir a tristeza que a menina bravamente tentava suprimir. Então ele propôs um trato: se Inoa conseguisse encontrar a saída da caverna ela também encontraria o seu Guardiã. Ela sabia que tinha chegado longe demais para desistir, então aceitou o desafio e entrou na escuridão.

Mas a caverna provou-se um desafio muito mais difícil do que Inoa imaginou. Desorientada e amedrontada com aquela profunda escuridão, Inoa encolheu-se em um canto e pôs-se a chorar. De repente, no fundo de sua mente, ela ouviu a voz do Grande Morcego, dizendo para que ela se acalmasse e concentrasse os seus sentidos. Isso Inoa fez, e aos poucos seus sentidos despertaram toda sua força: ela podia sentir cada aroma da caverna, ouvir cada ruído, sentir cada sutil alteração de umidade, temperatura e direção do vento. Para Inoa o caminho ficou claro como água, mesmo estando desprovida do sentido da visão. Ela finalmente compreendeu o significado por trás do Espírito Guardiã: ele é um reflexo de sua força interior e representa suas virtudes, fraquezas e potencialidades. Inoa precisou entender que sua verdadeira força não era física, mas intuitiva, espiritual e sensorial.

Inoa enfim encontrou a saída da caverna e chegou em um lindo jardim. No céu, a tempestade havia passado e a lua crescente executava os passos de sua dança celeste, acompanhada por milhões e milhões de estrelas. Ansiosa, Inoa procurou o Grande Morcego, mas ele não estava lá. Porém, aos pés de uma grande árvore, Inoa achou um pequeno amuleto de pedra em formato de morcego. Ela percebeu, com um sorriso, que enfim havia encontrado o seu Espírito Guardiã.

Mas não havia tempo para celebrar! Subitamente Inoa teve um forte pressentimento de perigo e, em sua mente, pôde ouvir a voz e sua avó: a aldeia estava em perigo!

### Ato 3

Inoa apertou o amuleto instintivamente e, de repente, duas enormes asas mágicas apareceram em suas costas! Com um impulso ela estava no ar, voando e rodopiando, e com a velocidade de uma flecha ela disparou em direção à sua aldeia. Lá, ela viu que as criaturas do pântano haviam seguido os seus rastros e a aldeia estava sob um ataque feroz. Com um mergulho Inoa pôs-se entre os inimigos e as pessoas indefesas, gritando com fúria inabalável. Surpresas com aquele súbito contra-ataque, as criaturas do pântano dispersaram-se e retornaram para o seu covil.

Inoa correu para encontrar a sua avó, que estava sã e salva graças à sua corajosa intervenção. Elas dividiram um abraço caloroso, enquanto o povo tentava dar conta do que havia acontecido. Ninguém podia acreditar que aquela menina franzina havia despencado do céu, como uma estrela cadente, e salvado a vida de todos. Inoa foi recebida de volta como uma heroína e encontrou o seu lugar como guardiã e protetora da aldeia.

O Grande Morcego também encontrou o seu lugar e deixou de ser uma figura maligna para aquelas pessoas. Um grande totem de madeira foi erguido e, após muitos e muitos anos, ainda permaneceu de pé, testemunha dos feitos heróicos daquela menina desengonçada. A aventura de Inoa, como todas as boas histórias, tornou-se uma lenda. Virou um hábito, entre as crianças da aldeia, carregar um pequeno amuleto de madeira em forma de morcego para evocar a proteção da Menina dos Morcegos em suas viagens e jornadas.

## 4.6 Roteiro

A partir da escaleta foi possível iniciar a redação do roteiro final da história, que consistiu no conteúdo textual e na descrição das ilustrações (22 no total).

### Ato 1

**1. Introdução (páginas 4-5):** Inoa é encontrada pela velha senhora na floresta e levada para a aldeia.

*Era uma tarde quente de verão. O Sol encerrava sua jornada diária quando a velha senhora ouviu o choro da menina que havia sido abandonada na floresta. Com pena, a anciã levou a criança para sua aldeia e deu a ela o nome de Inoa.*

**2. Inoa na aldeia (páginas 6-7):** Inoa é a única criança que não tem um Espírito Guardiã e, por isso, não consegue se relacionar bem com a comunidade que a acolheu.

*Sabe, Inoa tinha tudo para ser uma criança como todas as outras. Quer dizer, exceto por um detalhe: ninguém sabia qual era o seu Espírito Guardiã. E naquela aldeia ter um Guardiã era algo muito importante, sim senhor! Por causa disso Inoa tinha dificuldades em fazer amigos e sentia, lá no fundo, que não fazia parte daquela comunidade.*

**3. O Morcego na fogueira (páginas 8-9):** Inoa aproxima-se da fogueira e um morcego aparece nas chamas. A aldeia entra em pânico.

*Então, na véspera do seu aniversário de 13 anos, Inoa chegou perto da fogueira que ficava no centro da aldeia, fechou os olhos com força e fez um desejo: "Como eu queria ter um Espírito Guardiã!" Que tragédia! Um grande morcego surgiu nas chamas e todo o povoado entrou em pânico.*

**4. O isolamento de Inoa (páginas 10-11):** Inoa, sozinha, pondera sobre o que fazer a partir de agora.

*O medo faz as pessoas dizerem coisas ruins, e ninguém baixou a voz para dizer o que pensava de Inoa: A Forasteira, a Estranha. A menina dos morcegos. A noite de Inoa foi longa. Ela sabia o que precisava ser feito, mas as decisões importantes são sempre as mais difíceis de serem tomadas, não é?*

**5. A jornada de Inoa (páginas 12-13):** Inoa decide deixar a aldeia em direção à floresta, decidida a encontrar seu Espírito Guardião por conta própria.

*Ela não queria causar problemas às pessoas que a haviam acolhido, especialmente à sua avó, cuja saúde já mostrava os sinais da idade avançada. E assim a menina foi embora, seguindo as primeiras luzes da aurora. Mas ela não iria aceitar seu triste destino sem lutar! Inoa estava determinada a encontrar o seu Espírito Guardião e, quem sabe, o seu lugar naquele mundo estranho e complicado.*

## Ato 2

**6. O Grande Lobo (páginas 14-15):** Inoa encontra o Espírito dos Lobos mas não é rápida o suficiente para acompanhá-lo.

*No primeiro dia Inoa chegou às planícies e, tendo avistado o Espírito dos Lobos, perguntou:*

*- Senhor Lobo, pode ser o meu Guardião?*

*E ele respondeu:*

*- POSSO, SE VOCÊ CONSEGUIR ACOMPANHAR A MINHA CORRIDA.*

*Mas Inoa não conseguia, pois não era rápida o suficiente. Logo perdeu o fôlego e ficou para trás, cansada e sozinha.*

**7. O Grande Urso (páginas 16 e 17):** Inoa encontra o Espírito dos Ursos, mas não é capaz de persegui-lo na floresta.

*No segundo dia Inoa chegou a uma floresta de pinhos e encontrou o Espírito dos Ursos. Do alto de uma árvore ela gritou com todas as suas forças:*

*- Senhor Urso, será que você pode ser o meu Guardião?*

*- TALVEZ, SE VOCÊ CONSEGUIR ATRAVESSAR A FLORESTA COMIGO.*

*Mas a árvore era muito alta e Inoa levou tanto tempo para descer que, quando finalmente conseguiu, o Grande Urso já estava longe demais para ser alcançado.*

**8. O Grande Boto (páginas 18 e 19):** Inoa encontra o Espírito dos Botos e cai nas águas do rio.

*No terceiro dia Inoa chegou a um grande rio. Quando parou para descansar, foi surpreendida pelo Espírito dos Botos, deslizando suavemente pela correnteza. Ela esqueceu que não sabia nadar e mergulhou, afoita. Sem condições de vencer a força das águas, Inoa nem teve tempo de fazer a pergunta que gostaria de ter feito. Perdeu os sentidos e foi arrastada para longe dali.*

**9. O pântano (páginas 20 e 21):** Inoa acorda em um pântano, onde é perseguida por criaturas perigosas.

*Um odor desagradável despertou Inoa e ela viu que a correnteza a tinha levado até um pântano desolado, um lugar onde perigos desconhecidos estavam à espreita. Um frio percorreu sua espinha quando ela percebeu que estava sendo observada por centenas de olhos famintos: estava cercada pelas terríveis criaturas do pântano! Lutou com todas as suas forças para livrar-se de seus pegajosos perseguidores e fugiu dali o mais rápido que pôde.*

**10. A Caverna (páginas 22 e 23):** Inoa avista uma caverna ao longe, enquanto uma tormenta se avizinha no horizonte.

*Inoa corria com as criaturas em seu encalço e estava prestes a ser capturada quando avistou a entrada de uma caverna. As criaturas de repente se assustaram e retornaram para o pântano. "Que boa sorte!", ela poderia ter pensado, se não fosse a formidável tempestade que se anunciava no horizonte. Sem escolha, Inoa foi buscar abrigo na caverna.*

**11. O totem do Morcego (páginas 24 e 25):** Inoa fica presa no interior da caverna e encontra um antigo totem de morcego.

*Assim que Inoa entrou na caverna um deslizamento de terra bloqueou o caminho por onde ela havia passado. Ela estava presa! Com a fraca luz de uma tocha improvisada, Inoa notou que as paredes da caverna estavam cobertas de símbolos e desenhos estranhos. Ela caminhou até chegar em uma enorme câmara onde encontrou os restos de um totem de pedra muito diferente daqueles que havia em sua aldeia.*

**12. O Grande Morcego (páginas 26 e 27):** O Espírito dos Morcegos surge diante de Inoa.

*Inoa sabia (por experiência própria, vale mencionar) que o povo da aldeia considerava o morcego uma criatura das trevas, um mau presságio. A menina aproximou-se do estranho totem com cautela e sentiu que não estava sozinha na caverna. De repente, um vulto escuro se moveu com rapidez e lá estava, diante dela: o Espírito Guardião dos Morcegos!*

**13. O desafio (páginas 28 e 29):** O Morcego propõe um desafio e Inoa aceita, entrando fundo na escuridão da caverna.

*O Morcego, apesar de assustador, não tratou Inoa com hostilidade. Parecia mais curioso com aquela visita inesperada. Falou de repente e sua voz era grave como um trovão:*

- O QUE FAZ AQUI, PEQUENINA?

- Estou procurando um Espírito Guardião - disse Inoa, sem hesitar.

- AAH... ENTÃO VEIO AO LUGAR ERRADO. AQUI VIVEM AS CRIATURAS DE QUEM OS HOMENS SENTEM MEDO.

- Bem, as pessoas na aldeia também têm medo de mim. Talvez eu esteja no lugar certo.

O Grande Morcego, surpreso com a sinceridade da resposta, pôde sentir a tristeza que a menina bravamente lutava para esconder. Pensou por um minuto e propôs um desafio:

- ACHA QUE CONSEGUE SAIR SOZINHA DA CAVERNA? ENCONTRE A SAÍDA E ENCONTRARÁ O SEU GUARDIÃO.

Inoa sabia que tinha chegado longe demais para recuar. Reuniu o que restava de sua coragem, respirou fundo e entrou naquela profunda, inexplorada escuridão. Por bem ou por mal, sua jornada aproximava-se do fim

**14. Escuridão (páginas 30 e 31):** Inoa se perde na escuridão da caverna e desiste de seguir em frente, quando ouve em sua mente a voz do Morcego.

*Mas a caverna era extensa demais e terrivelmente escura. Por muito tempo Inoa andou sem direção até que o medo e a exaustão a dominaram por completo. Nunca ela esteve tão sozinha e cansada. Pensou em sua avó e sentiu uma saudade incontrolável de casa. A tristeza finalmente venceu. E este parecia ser o final de sua aventura. Até que uma voz ressoou no fundo de sua mente...*

**15. O despertar de Inoa (páginas 32 e 33):** Inoa concentra seus sentidos e sua consciência se expande.

*Acalme-se.*

*Concentre-se.*

*Confie em si mesma.*

*Use seus sentidos.*

*Então algo extraordinário aconteceu...*

**16. Luz na escuridão (páginas 34 e 35):** Os sentidos de Inoa a conduzem até a saída da caverna.

*...e a consciência de Inoa se expandiu. O mundo, aquela escuridão absoluta, transformou-se em um conjunto de maravilhosas sensações. Seus ouvidos captavam os mínimos ruídos e ecos da caverna, seu olfato distinguia infinitos aromas. Ela podia sentir na pele, com precisão assombrosa, as sutis variações de temperatura, umidade, direção do vento. O caminho estava aberto! Inoa seguiu em frente e não pôde conter um enorme sorriso triunfo... e alívio.*

**17. O jardim (páginas 36 e 37):** Inoa chega em um jardim e encontra um amuleto em forma de morcego.

*Por fim Inoa atravessou a caverna e, do lado de fora, encontrou um lindo jardim. A tempestade havia passado e a Lua Crescente fazia sua dança celestial, na companhia de milhões e milhões de estrelas. Ela olhou ao redor, ansiosa, mas não viu o Grande Morcego. Porém, aos pés de uma árvore, achou um pequeno amuleto em forma de morcego.*

### Ato 3

**18. A menina com asas de morcego (páginas 38 e 39):** Inoa ouve a voz de sua avó e pressente que a aldeia está em perigo. Asas mágicas surgem em suas costas e ele parte para defender a aldeia.

*Mas não havia tempo para descansar! Inoa pressentiu um forte perigo e, em sua mente, pôde ouvir a voz de sua avó: a aldeia estava sendo atacada! Intuitivamente Inoa fechou os olhos e apertou o amuleto com força. De repente, duas enormes asas mágicas apareceram em suas costas. Com um impulso ela rodopiou no ar e partiu com a velocidade de uma flecha em direção à aldeia!*

**19. Batalha final (páginas 40 e 41):** Inoa surge na aldeia e espanta as criaturas do pântano.

*As criaturas do pântano haviam seguido os rastros de Inoa até a aldeia! O povo estava desprevenido e tudo parecia perdido. Foi quando Inoa surgiu por detrás das nuvens, mergulhou como um raio e ficou entre as pessoas indefesas e os inimigos, avançando com um grito de fúria. As criaturas, assustadas com aquele inesperado contra-ataque, debandaram para a floresta.*

**20. Reencontro (páginas 42 e 43):** Inoa reencontra-se com sua avó.

*Inoa correu para encontrar sua avó, que estava sã e salva graças à sua coragem, e foi recebida com um longo e caloroso abraço. O povo havia testemunhado, com admiração, a audácia daquela menina franzina, que despencou dos céus como uma estrela cadente e salvou a vida de todos. Daquele dia em diante a pequena Inoa nunca mais foi alvo de olhares de medo ou desconfiança.*

**21. Heroína (páginas 44 e 45):** Inoa é recebida como uma heroína e torna-se guardiã da aldeia.

*A aldeia tinha uma nova guardiã! Sob os olhares atentos de Inoa o povoado esteve protegido e tornou-se um lugar de alegria e prosperidade, durante muitos e muitos anos.*

**22. A lenda da menina dos morcegos (páginas 46 e 47):** Os feitos heróicos de Inoa tornam-se uma lenda. Um totem consagrado ao Morcego é erguido na aldeia.

*Muito tempo depois, como costuma acontecer com as grandes aventuras, a história de Inoa tornou-se uma lenda. Passou a ser um hábito, entre as crianças da aldeia, carregar um pequeno amuleto em forma de morcego para guiá-las e protegê-las em suas próprias jornadas.*

## 5. DESENVOLVIMENTO VISUAL

### 5.1 Estilo visual

Em paralelo à criação dos personagens, ao desenvolvimento da narrativa e à produção de *storyboards*, diversos experimentos foram realizados para encontrar o estilo visual adequado para as ilustrações. Embora as ilustrações finais tenham sido produzidas no Photoshop, procurei utilizar recursos como texturas, padronagens, transparências e *brushes* que simulam materiais tradicionais (como aquarela, guache e pastel) para “sujar” as imagens e evitar o aspecto polido e cristalino geralmente associado à pintura digital. O uso de padronagens e elementos geométricos inspirados na arte indígena também foi usado de forma proeminente nas ilustrações e no projeto gráfico. Como contraponto à densidade visual que resultou do uso destes elementos, busquei empregar de forma deliberada o branco do papel para equilibrar as composições na página dupla, gerando áreas de descanso visual.

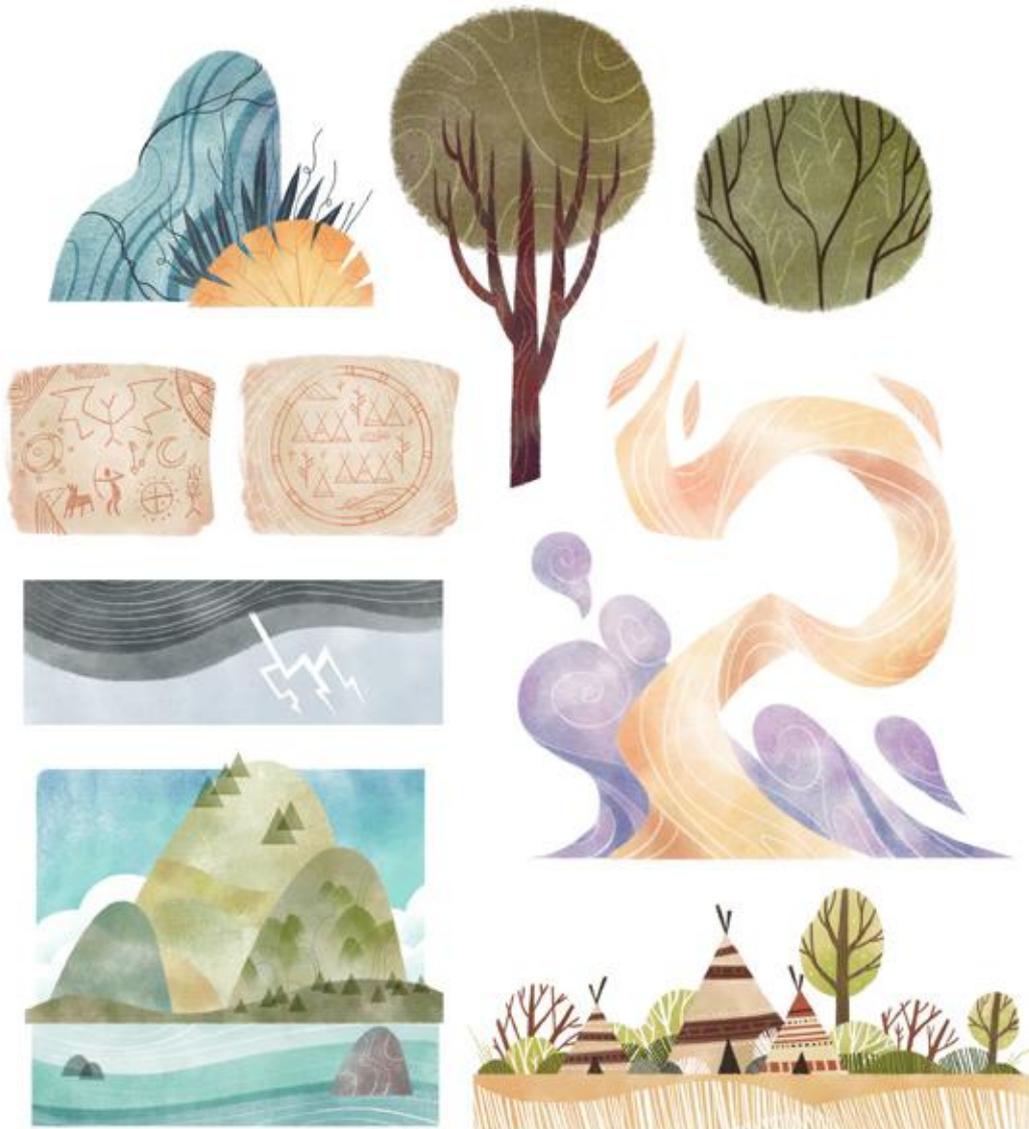


Fig. 19: Estudos de elementos de cenário, realizados para encontrar o estilo visual a ser adotado para as ilustrações



Fig. 20: Estudos de cenário



Fig. 21: Estudo de ilustração, usando texturas digitais de aquarela e caixa de texto



Fig. 22: Estudo de ilustração com caixa emoldurada para o texto, separado da imagem



Fig. 23: Estudo de ilustração considerando o papel narrativo da cor

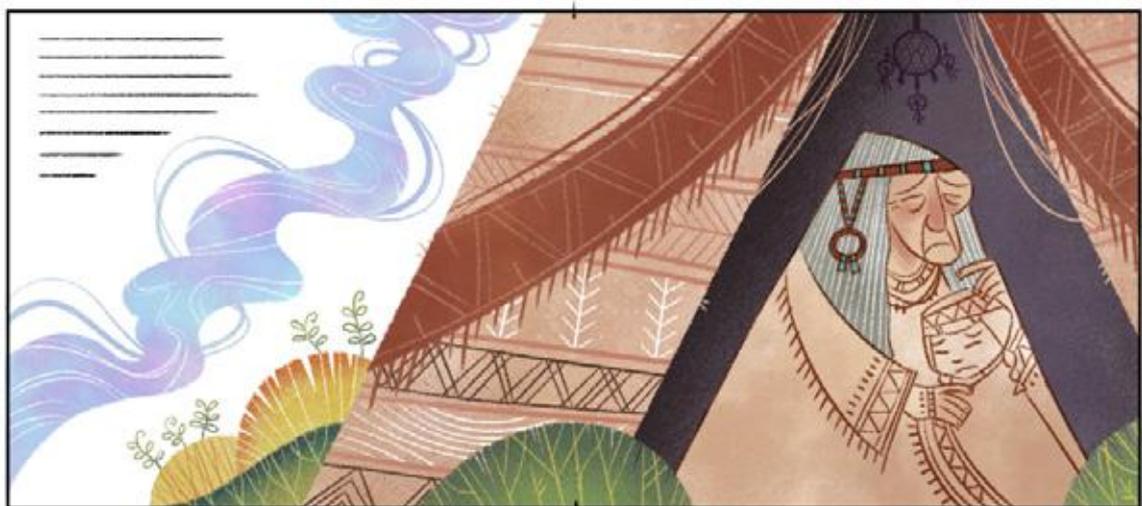


Fig. 24: Estudo de ilustração para avaliar o uso de contorno no acabamento dos personagens



Fig. 25: Estudo de ilustração

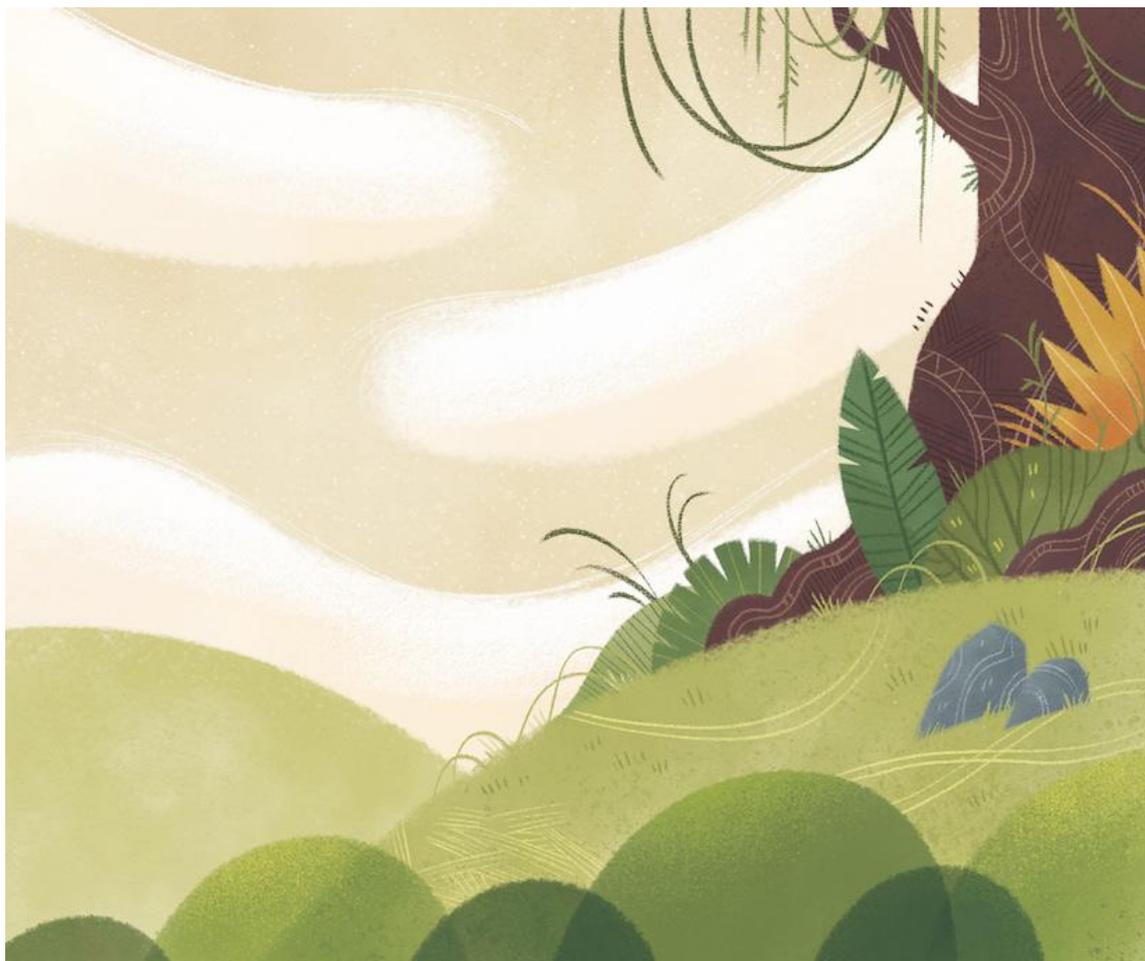


Fig. 26: Um dos últimos estudos de cenário, já bem próximo do estilo visual adotado para o livro ilustrado

## 5.2 Personagens: Inoa

Inoa é a protagonista da história, uma menina franzina e insegura que tem dificuldades em se relacionar com as pessoas. Ainda bebê ela foi abandonada e, após ser encontrada por uma velha senhora, foi criada em uma aldeia no meio da floresta. Nesta aldeia as pessoas crêem na existência de Espíritos Guardiões, seres sobrenaturais representados por totens de madeira, que protegem e influenciam a vida das pessoas. Como Inoa nasceu fora da aldeia, ninguém sabe qual é o seu Espírito Guardião, sendo esta a raiz de sua insegurança e de seus problemas de relacionamento. Por causa disso Inoa não tem amigos e sente que não consegue integrar-se àquela comunidade.

A jornada de Inoa, portanto, é uma busca para encontrar a si mesma e o seu lugar no mundo. Ela está incompleta, é apenas um "rascunho" do que poderia ser. O seu design foi pensado para refletir estas dúvidas e incertezas através do contraste entre sua desordem interior (exteriorizado na assimetria no cabelo, nos adereços e na pintura corporal) e a ordem da vida em comunidade (simbolizada pela túnica estampada com padronagens simétricas). Ao longo da história o visual de Inoa vai se alterando para simbolizar suas mudanças internas. No início ela aparece enrolada na túnica, um signo visual de sua insegurança. Quando ela decide sair da aldeia, o seu rosto pintado sugere uma certa determinação, mas a presença da túnica que a envolve ainda é um traço de sua hesitação. À medida em que a aventura avança, Inoa enfrenta situações cada vez mais perigosas e a túnica se perde. Finalmente, durante o clímax, Inoa ganha as asas mágicas e retorna triunfante para salvar a aldeia.

Em termos visuais, o design de Inoa tem como principal inspiração as culturas indígenas da América do Norte, como os povos *Hopi*, *Cherokee*, *Navajo* e *Dakota*, entre outros. A construção de Inoa como personagem também foi muito influenciada por heroínas presentes em filmes, animações e videogames, tais como Rey (*Guerra nas Estrelas*), Sen/Chihiro (*A Viagem de Chihiro*), Mulan (*Mulan*), Merida (*Valente*) e San (*Princesa Mononoke*). O design de Inoa não sofreu alterações significativas ao longo do processo criativo; o que levou mais tempo, na verdade, foi encontrar o estilo visual apropriado para o livro ilustrado e adaptar a ele o design de Inoa.



Fig. 27: Moodboard de imagens que serviram de inspiração e referência para o design de Inoa



Fig. 28: Esboços de desenvolvimento, explorando diferentes traços (grafite, nanquim e lápis de cor)

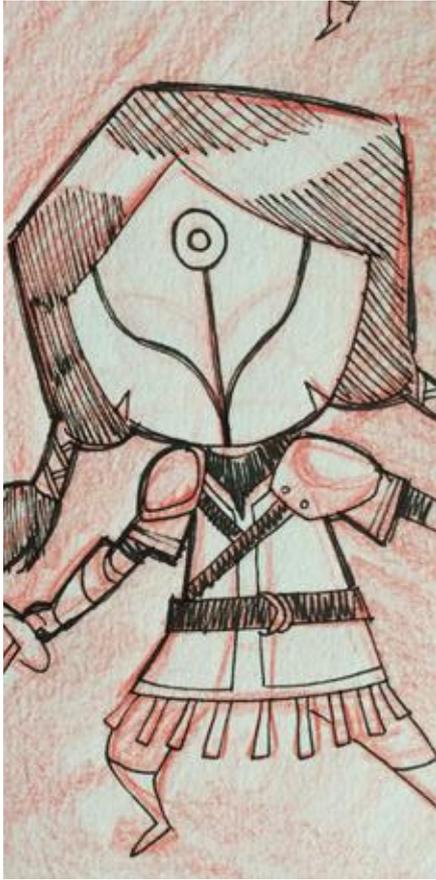


Fig. 29: Esboços de desenvolvimento, explorando diferentes traços (grafite, nanquim e lápis de cor)



Fig. 30: Esboços digitais explorando diferentes traços e estilos visuais



Fig. 32: Variações sobre a protagonista. Em uma das versões iniciais da história, Inoa ganhava a máscara do Morcego ao invés do amuleto mágico



Fig. 32: Mais esboços, explorando diferentes proporções e acabamentos



Fig. 33: Alguns dos últimos esboços e variações, já bem próximos do design definitivo



Fig. 34: Estudo de cena para contextualizar a protagonista ao cenário e definir a paleta de cores para as ilustrações



Fig. 35: Estudo de técnica mista (grafite e cores digitais)



Fig. 36: Estudo buscando emular digitalmente a granulação do grafite no contorno do desenho



Fig. 37: Modelo final de Inoa, com a paleta de cores utilizada no livro ilustrado



Fig. 38: Exemplo de Inoa em dois momentos da narrativa

### 5.3 Personagens: Espíritos Guardiões

Os Espíritos Guardiões são importantes elementos no arco narrativo da protagonista. A ideia de usá-los como personagens secundários na história surgiu naturalmente à medida em que o recorte temático foi sendo definido. A noção de animais sagrados que atuam como guias é comum a diferentes contos populares e mitologias, sendo um recurso narrativo muito utilizado em filmes, animações e videogames cuja temática seja fantástica ou sobrenatural. Para este projeto em específico busquei inspiração nos espíritos animais representados por grandes totens de madeira, uma prática religiosa comum a diferentes tribos indígenas da América do Norte.

Na trama, Inoa encontra três Espíritos Guardiões: um Lobo, um Urso e um Boto. Na segunda metade do segundo ato ela encontra aquele que será, por fim, o seu Guardião: o Morcego, o segundo personagem mais importante da trama. O conceito principal por trás da relação de Inoa com os Guardiões é que ela precisa descobrir que suas virtudes não são necessariamente físicas: ela não é forte ou habilidosa, mas em compensação é corajosa, intuitiva e extremamente sensível (daí a rejeição dos outros animais e sua aceitação pelo morcego).

Em algumas versões iniciais da história, os Espíritos Guardiões foram pensados como animais corpóreos usando máscaras inspiradas nos totens de madeira e máscaras cerimoniais primitivas. À medida em que a história foi se desenvolvendo, entretanto, esta ideia foi gradualmente substituída por uma versão na qual os Guardiões assumiram um caráter mais espiritual, etéreo e notadamente sobrenatural. A inspiração das máscaras e das padronagens tribais, porém, permaneceu e integrou o design final.

Para desenvolver o personagem do Morcego, considerando sua importância para a trama, foram realizadas pesquisas a fim de averiguar as características simbólicas deste animal em diferentes culturas e mitologias. A pesquisa apontou que o morcego é um animal de caráter ambíguo, interpretado tanto de forma negativa quanto positiva, dependendo de questões culturais. Na Europa, a conotação do morcego é tradicionalmente negativa: por ser um animal noturno, o morcego é associado ao ocultismo, à bruxaria, à morte e ao mundo das trevas. Na China, por outro lado, o morcego é um sinal de boa sorte e fortuna. Nas tradições de algumas tribos norte-americanas o morcego simboliza renascimento, jornada, iniciação, intuição e sensibilidade.

O morcego também aparece em duas fábulas atribuídas a Ésope. Na primeira, intitulada "As Aves e o Morcego", o caráter dúbio e traiçoeiro deste pequeno mamífero é ressaltado após ele abandonar o lado das aves em uma disputa contra os outros animais. Após a vitória das aves, como punição, o morcego é rejeitado e forçado a viver às escuras, separado do convívio com os outros animais. Na segunda, chamada "O Morcego e a Doninha", o próprio morcego aproveita-se de sua natureza vaga e indeterminada para livrar-se de ser comido pela doninha: na primeira vez em que cai no ninho da doninha, o morcego diz que é um pássaro, por ter asas e voar; na segunda vez ele diz que é um rato, por não ter penas como um pássaro. Assim ele consegue enganar a doninha duas vezes e escapa com vida.

Simbolicamente, o morcego é um animal que vive no limiar: entre pássaros e animais terrestres, entre o mundo material e o mundo espiritual. O caráter ambíguo deste animal e a tensão gerada por este senso de dualidade foram os pontos de partida para o desenvolvimento deste personagem e sua relação com a protagonista. Conceitualmente, o arco narrativo de Inoa reflete-se na situação do Morcego. Por ser um animal incompreendido, o morcego vive completamente afastado do convívio social. Este personagem,

portanto, foi construído para ser, uma representação das inseguranças e neuroses da protagonista: introvertido, fechado em si mesmo e vivendo em isolamento (os maiores medos de Inoa, que na verdade sofre por estar à margem de sua comunidade e anseia pela integração). A resolução do arco narrativo de Inoa promove também a reintegração do Morcego, enquanto Espírito Guardião, àquela cultura e comunidade.



Fig. 39: Moodboard de referências visuais para os personagens dos Guardiões



Fig. 40: Considerando a importância deste personagem, julguei necessário criar um moodboard exclusivo para o Morcego

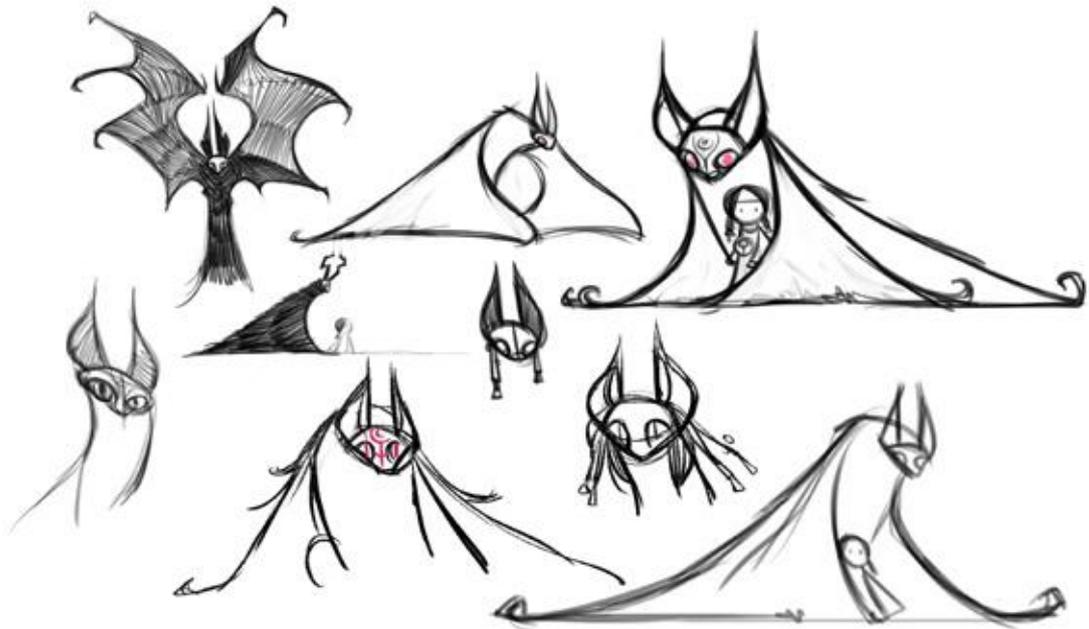


Fig. 41: Primeiros esboços para o personagem do Morcego

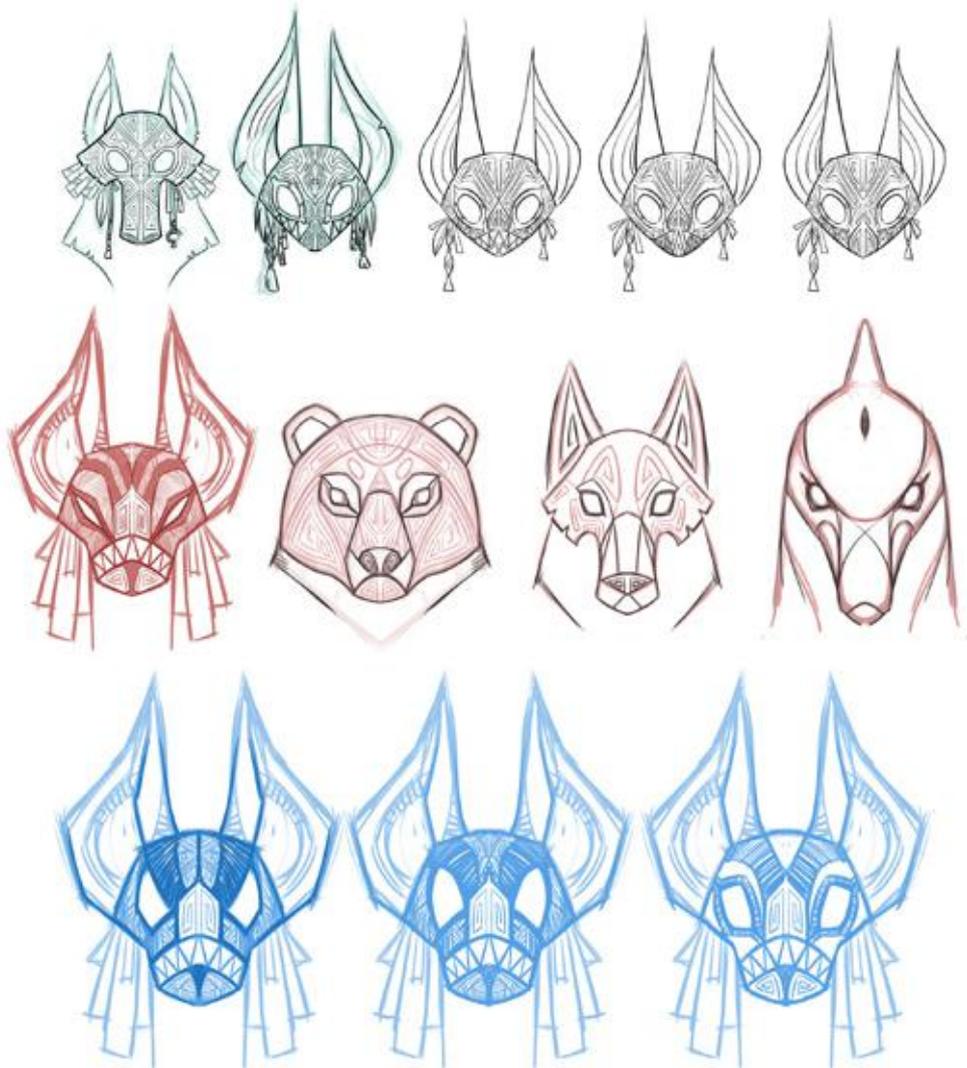


Fig. 42: Alguns dos esboços para as máscaras que representam cada Guardião: Morcego, Urso, Lobo e Boto



Fig. 43: Diferentes esboços para os personagens dos Guardiões



Fig. 44: Esboços explorando a relação visual entre Inoa e o Morcego

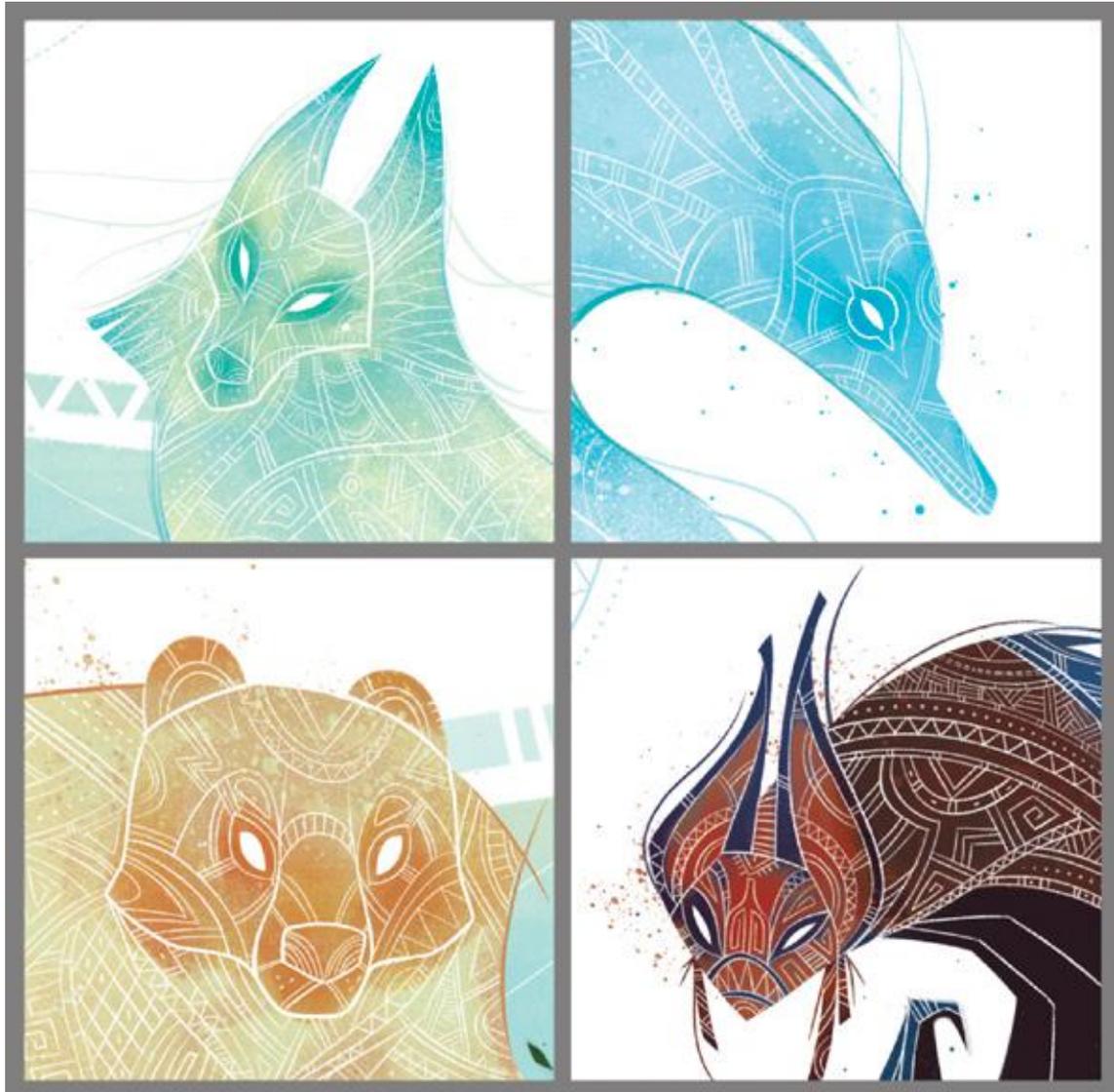


Fig. 45: Exemplo dos Guardiões em suas respectivas cenas no livro ilustrado

## 6. NARRATIVA VISUAL

Como mencionado anteriormente, dada a natureza do projeto, grande parte do desenvolvimento da narrativa foi realizado em paralelo com a produção de esboços, pinturas e *storyboards*. O processo como um todo foi conduzido de forma orgânica, sem priorizar necessariamente a produção textual em detrimento da produção imagética. Por conta disso o roteiro e as ilustrações naturalmente passaram por diversas alterações até suas versões finais.

### 6.1 Storyboards

Durante o curso de Comunicação Visual Design aprendi muitas lições valiosas para a minha prática profissional. Uma das mais importantes foi, sem dúvida, aprender a dedicar o tempo necessário às etapas preliminares de um projeto, ou seja, planejar com cuidado nos estágios iniciais para otimizar o tempo e evitar correções ou desvios desnecessários nas etapas avançadas do projeto.

Para garantir a realização do projeto dentro do prazo estipulado foi necessário um cuidadoso planejamento e um rigoroso controle do fluxo de trabalho, especialmente durante a etapa de produção das ilustrações. Mesmo assim, como mencionado na introdução desta monografia, o projeto passou por intensas revisões e retrabalhos, tudo para garantir o melhor resultado possível dentro da janela de tempo prevista para sua conclusão.

Gostaria de ressaltar, neste momento, a importância do desenho e do *sketchbook* como ferramentas de registro, avaliação de ideias e de “pensamento visual” para a realização deste projeto. Talvez a melhor forma de exemplificar a relevância prática do desenho para o processo criativo seja associá-lo à produção dos *storyboards*. Usado extensivamente, certamente o *storyboard* foi um recurso criativo fundamental para o planejamento da narrativa visual e do projeto como um todo. Através do *storyboard* (e, por consequência, do uso do desenho) foi possível testar rapidamente diferentes composições para cada imagem e montar espelhos provisórios do livro ilustrado, muito antes de finalizar qualquer ilustração. Dessa forma pude produzir e testar uma série de variações da narrativa visual, avaliando a composição das imagens, o encadeamento das ilustrações e a relação espacial das imagens com o texto, por exemplo.



Fig. 46: O sketchbook foi uma importante ferramenta criativa para o desenvolvimento deste projeto

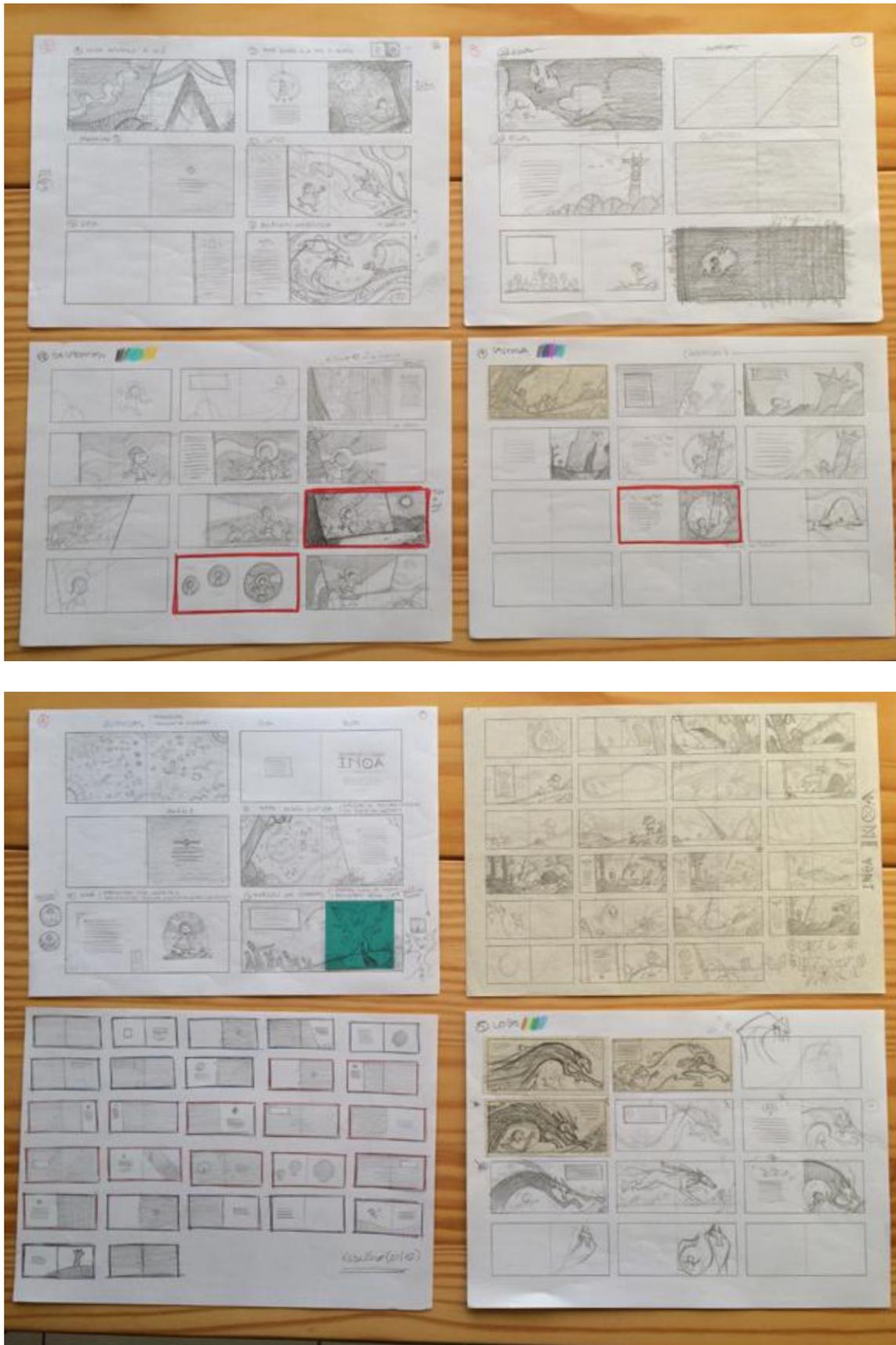


Fig. 47: Algumas das páginas de storyboards produzidas ao longo do processo

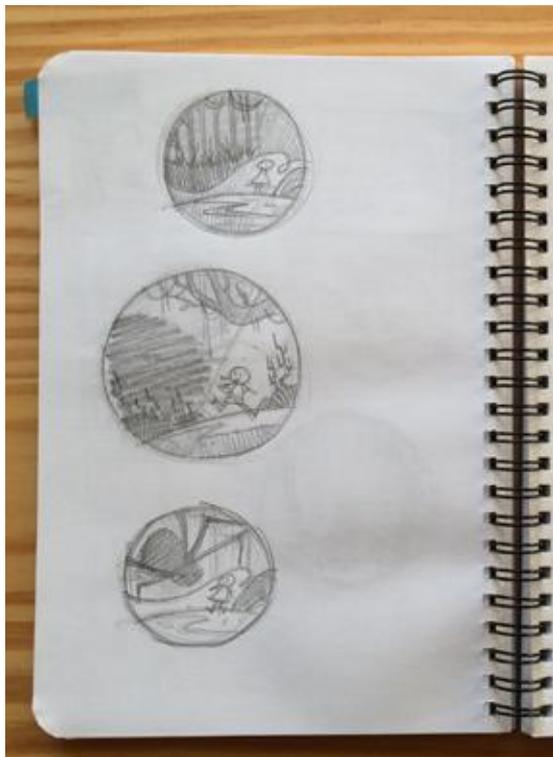
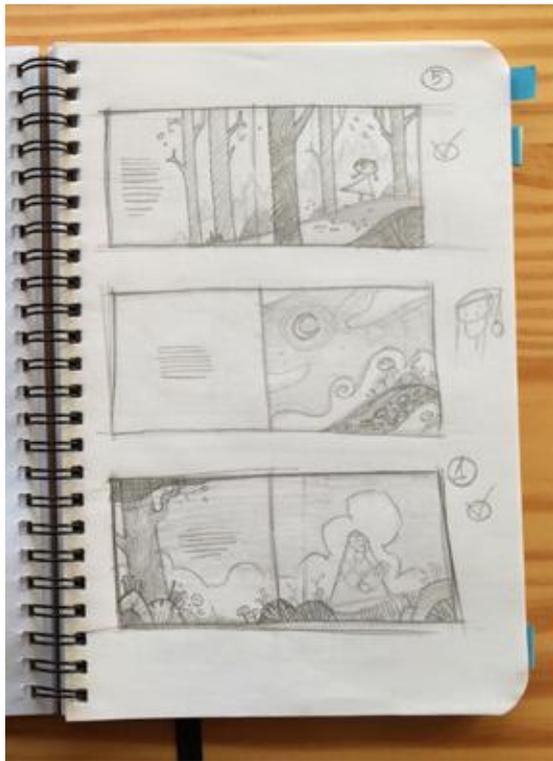


Fig. 48: Mais storyboards realizados nos sketchbooks

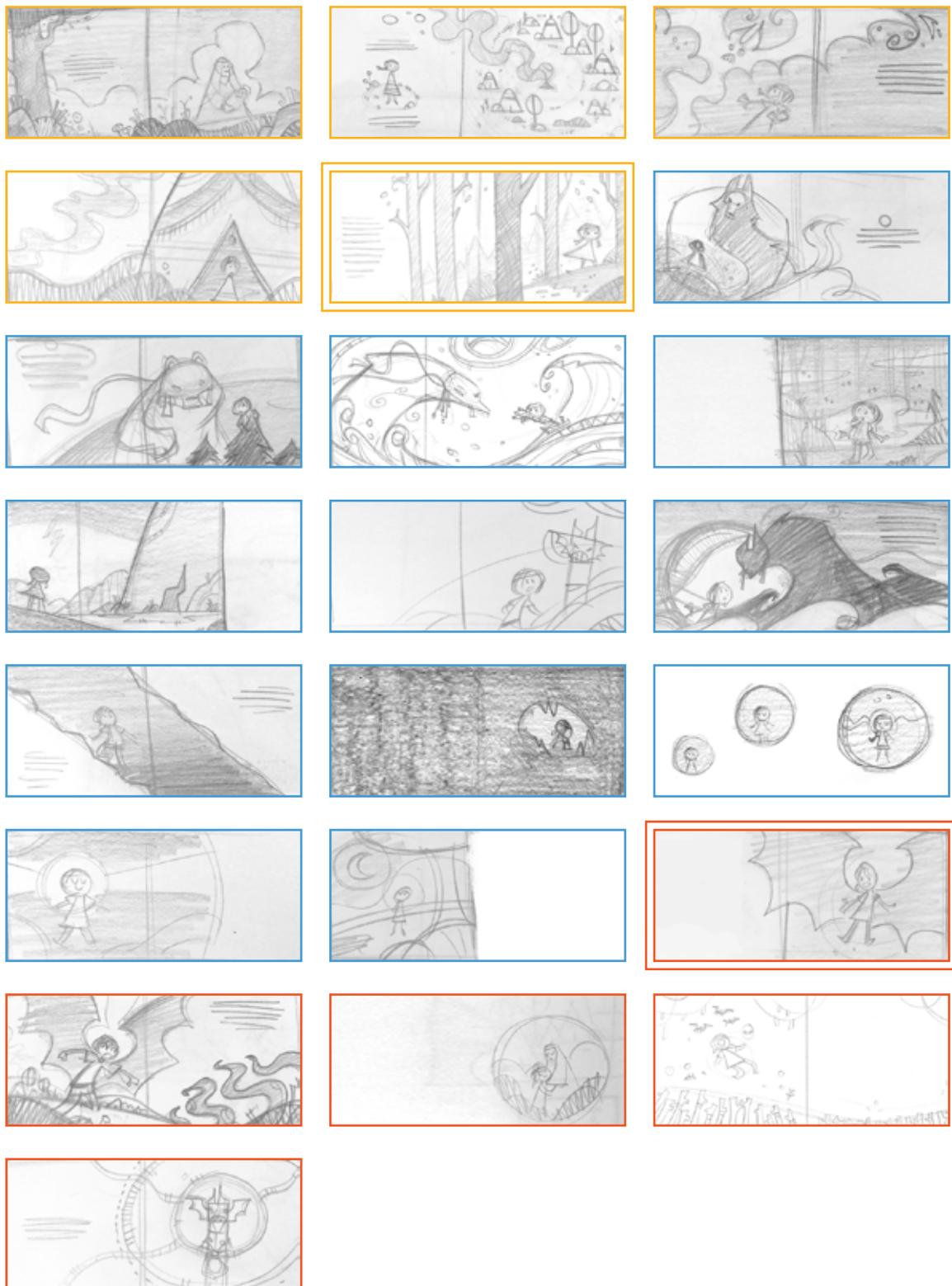


Fig. 49: Storyboard final, montado com imagens extraídas de storyboards anteriores. A cor das bordas indica cada ato, sendo as bordas duplas os momentos de virada



### 6.3 Protótipos

Paralelamente ao *storyboard* e ao script de cor, foram produzidos diversos protótipos em tamanho reduzido do livro ilustrado. Os protótipos serviram para avaliar a tipografia, a diagramação e o ritmo narrativo considerando as viradas de página. Também foi possível, através dos protótipos, planejar o número de páginas e a divisão dos cadernos.



Fig. 51: Protótipos produzidos durante o processo



Fig. 52: Impressão em tamanho real para avaliar a relação visual entre imagem e texto

## 6.4 Finalização

As ilustrações finais foram produzidas no Photoshop. A escolha por trabalhar em um ambiente inteiramente digital foi estratégica, considerando principalmente o prazo de entrega do projeto. Através da minha experiência prévia com o Photoshop foi possível calcular de forma precisa o tempo necessário para a finalização de cada ilustração. Para agilizar o processo foi criado, no Photoshop, um arquivo modelo para todas as ilustrações, com a medida da página dupla, mais uma margem de segurança. O espaço de cada página individual foi dividido em terços para servir como linhas de composição. As imagens do *storyboard* foram escaneadas e inseridas no arquivo modelo do Photoshop, servindo como guia para o desenho e pintura das ilustrações finais.

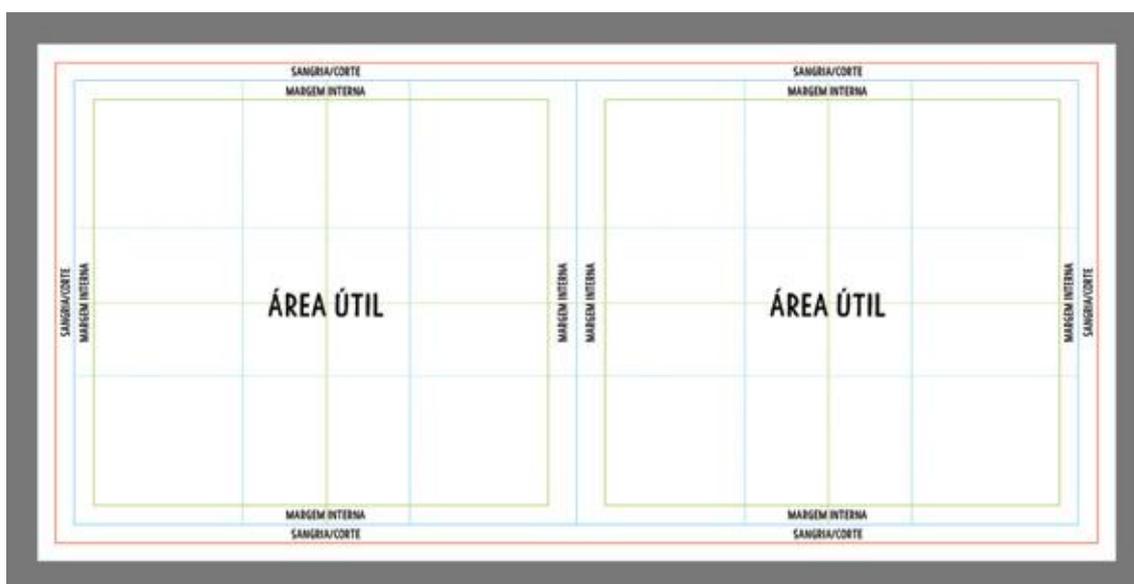


Fig. 53: Arquivo modelo criado no Photoshop para a finalização das ilustrações

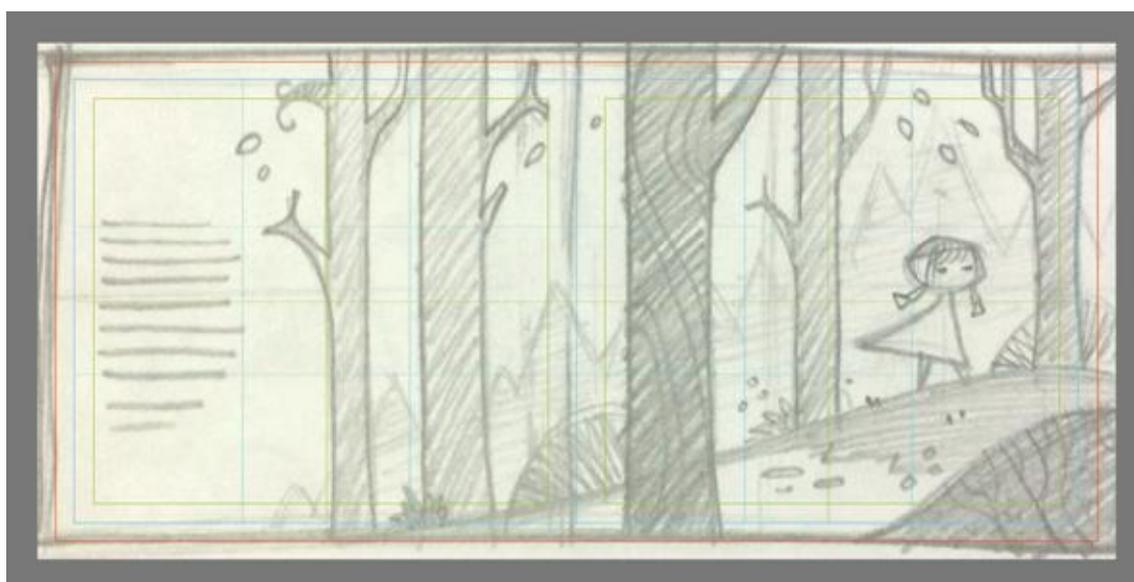


Fig. 54: Exemplo do storyboard ampliado e inserido no arquivo modelo, com as guias visíveis

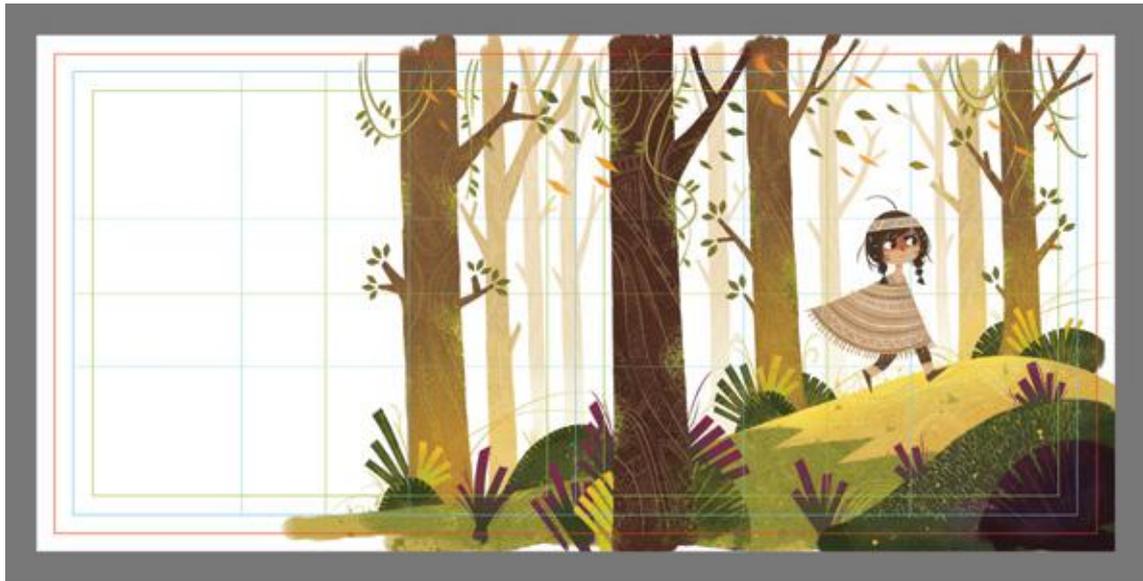
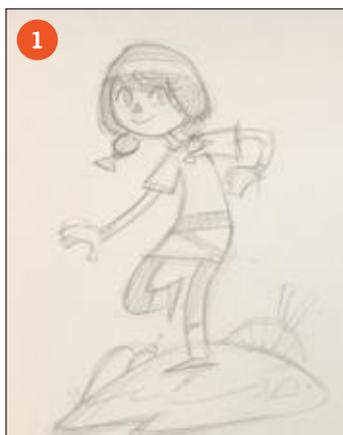


Fig. 55: Exemplo da imagem finalizada, novamente com as guias de composição visíveis

Visando controlar a produção das ilustrações (mais uma vez, considerando principalmente o cronograma de desenvolvimento do projeto), procurei adotar um método consistente para a finalização das imagens. Após alguns testes foi possível definir as etapas necessárias para a produção das ilustrações. Tal medida acelerou consideravelmente a conclusão do projeto. Todas as ilustrações foram criadas seguindo as etapas apresentadas a seguir:



1. Esboço a lápis
2. Refinamento do desenho (digital)
3. Cores (camadas separadas)
4. Texturas
5. Mais texturas e outros detalhes

Fig. 56: Etapas do processo de produção das ilustrações

## 7. PROJETO GRÁFICO

### 7.1 Especificações Gráficas

O formato do livro fechado é horizontal (24cm de altura por 27cm de largura), escolhido considerando as principais referências do projeto. O tamanho do livro aberto é de 24 x 54cm e a capa é dura, feita em papel paraná de 2mm. O miolo possui 48 páginas (mais as guardas), divididas em 4 cadernos de 3 folhas. Considerando o aproveitamento de papel, todas as páginas podem ser impressas em 4 folhas do padrão de 66 x 96cm.

### 7.2 Capa e 4ª Capa

A capa do livro ilustra um momento chave da história, quando Inoa consegue sair da caverna após despertar sua força interior. A imagem expande-se para a quarta capa e antecipa alguns elementos da narrativa, fornecendo algumas pistas sobre a história e instigando a imaginação do leitor.



Fig. 57: Capa e 4ª capa do livro ilustrado

### 7.3 Guardas

Pessoalmente, considero as guardas do livro uma das minhas partes favoritas do projeto. Eu sempre tive um certo fascínio e um interesse muito grande por petroglifos e pintura rupestre, então fiquei bastante satisfeito de conseguir incluir este elemento na narrativa do livro ilustrado. As ilustrações nas guardas recontam a jornada de Inoa através da estética da pintura rupestre, buscando evocar um senso de mitologia e ancestralidade, como se a história tivesse atravessado a cortina do tempo e chegado até o leitor como uma lenda ou um mito, vestígios de uma aventura há muito esquecida. Narrativamente, as guardas se relacionam com o conteúdo ao antecipar alguns elementos da história e situar o leitor no contexto tribal em que vive Inoa. As padronagens e texturas inspiradas na arte indígena, usadas como recurso gráfico ao longo do livro, também aparecem nas guardas.



Fig. 58: Guardas de abertura (acima) e encerramento (abaixo) do livro ilustrado

#### 7.4 Tipografia

A família tipográfica escolhida para o projeto foi a Argone LC, usada nos pesos Light e Bold. Esta fonte foi selecionada por ter um aspecto rústico, ligeiramente trêmulo, que se relaciona com a temática primitiva do livro enquanto retém uma boa legibilidade.

##### Argone LC Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 .,:;?!

##### Argone LC Bold

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**0123456789 .,:;?!**

## 7.5 Espelho



Fig. 59: Capa



Fig. 60: Guardas de abertura



Fig. 61: Falsa folha de rosto

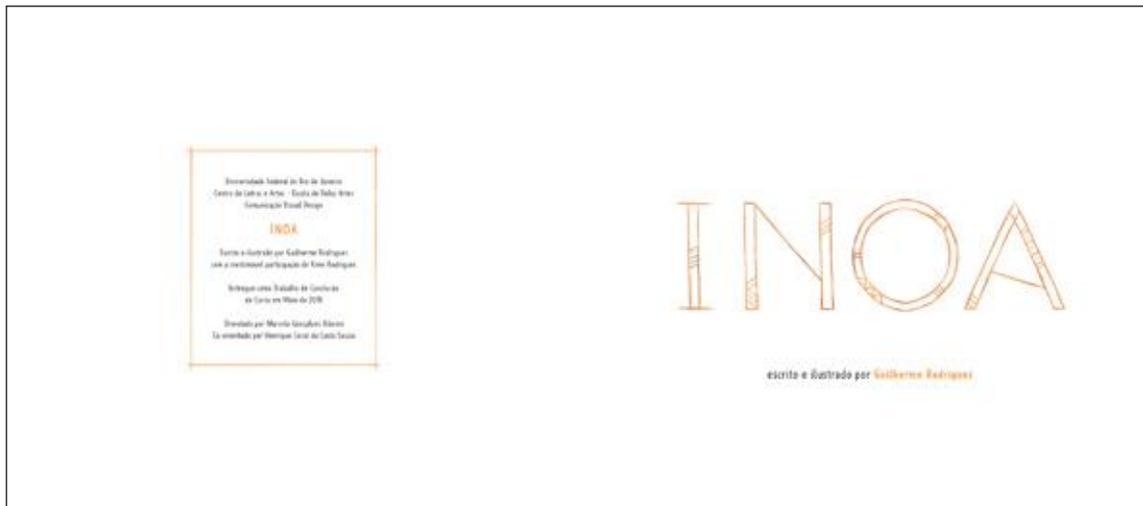


Fig. 62: Ficha técnica e folha de rosto



Fig. 63: Ilustração 1



Fig. 64: Ilustração 2

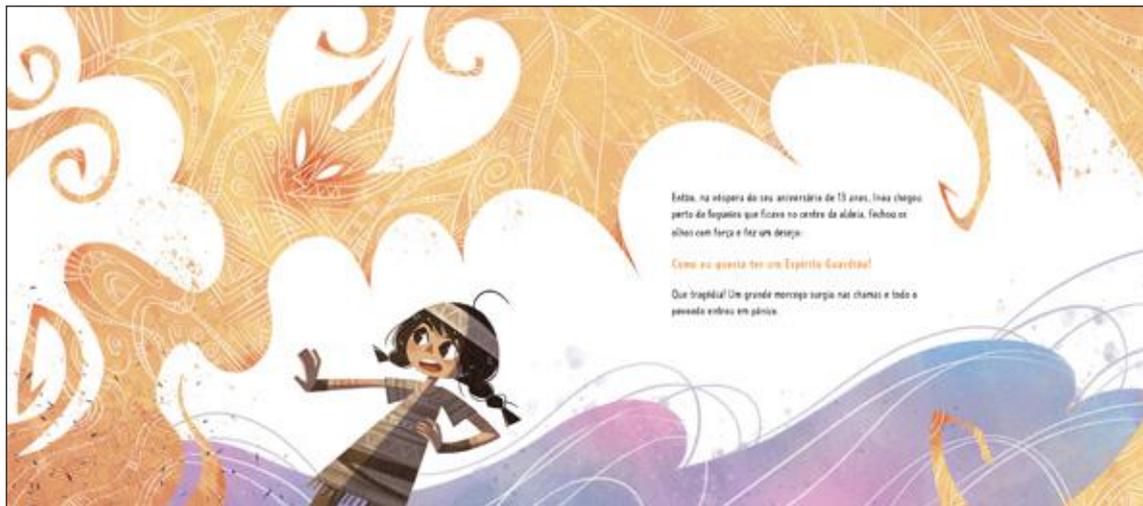


Fig. 65: Ilustração 3



Fig. 66: Ilustração 4



Fig. 67: Ilustração 5

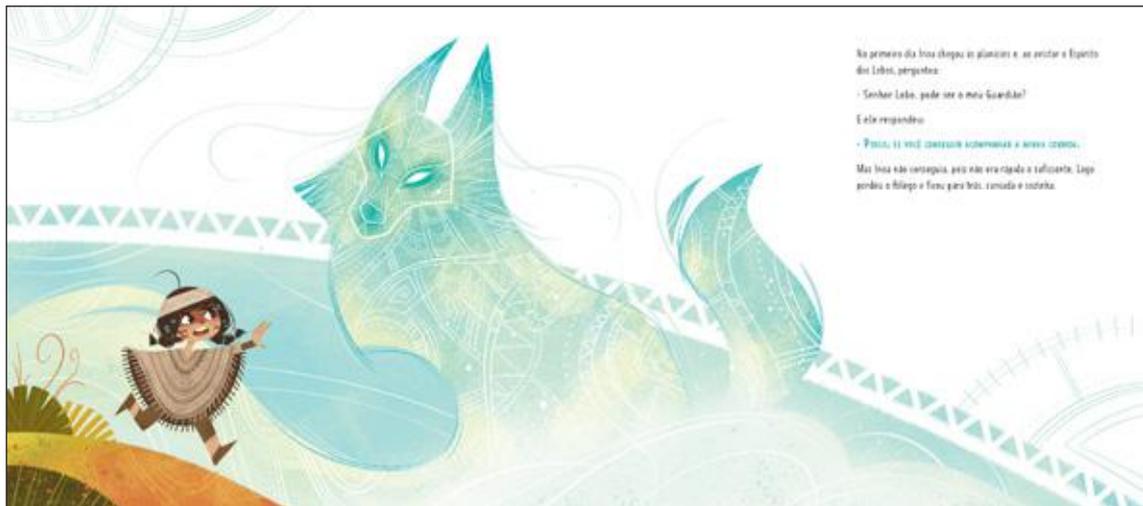


Fig. 68: Ilustração 6



Fig. 69: Ilustração 7



Fig. 70: Ilustração 8



Isa de repente sentiu um cheiro desagradável e viu que a correnteza a tinha levado até um golfo detalado, um lugar onde perigos desconhecidos estavam à espera. De frio percorreu sua espinha enquanto centenas de olhos famintos a observavam: ela estava cercada pelas terríveis criaturas do golfo! Lutou com todas as suas forças para liberar-se de seus pegajosos perseguidores e fugiu dali a mais rápida que pôde.

Fig. 71: Ilustração 9



Isa conta com as criaturas em seu esconjo e estava prestes a ser capturado quando sentiu a entrada de uma caverna. As criaturas, de repente, retornaram assustadas para o golfo.

"Que boa sorte!", Isa poderia ter pensado, se não fosse a formidável tempestade que se assomava no horizonte. Sem hesitar, correu em frente para buscar abrigo na caverna.

Fig. 72: Ilustração 10



Aísim, que Isa entrou na caverna um deslizamento de terra bloqueou o caminho por onde ela havia passado. Ela estava presa!

Após inspecionar uma fenda, Isa iluminou a caverna e notou que as paredes estavam cobertas de símbolos e desenhos estranhos. Ela caminhou até chegar em uma enorme câmara, onde encontrou os restos de um túmulo de pedra muito diferente daqueles que havia em sua aldeia.

Fig. 73: Ilustração 11



Fig. 74: Ilustração 12



Fig. 75: Ilustração 13



Fig. 76: Ilustração 14



Fig. 77: Ilustração 15



Fig. 78: Ilustração 16



Fig. 79: Ilustração 17

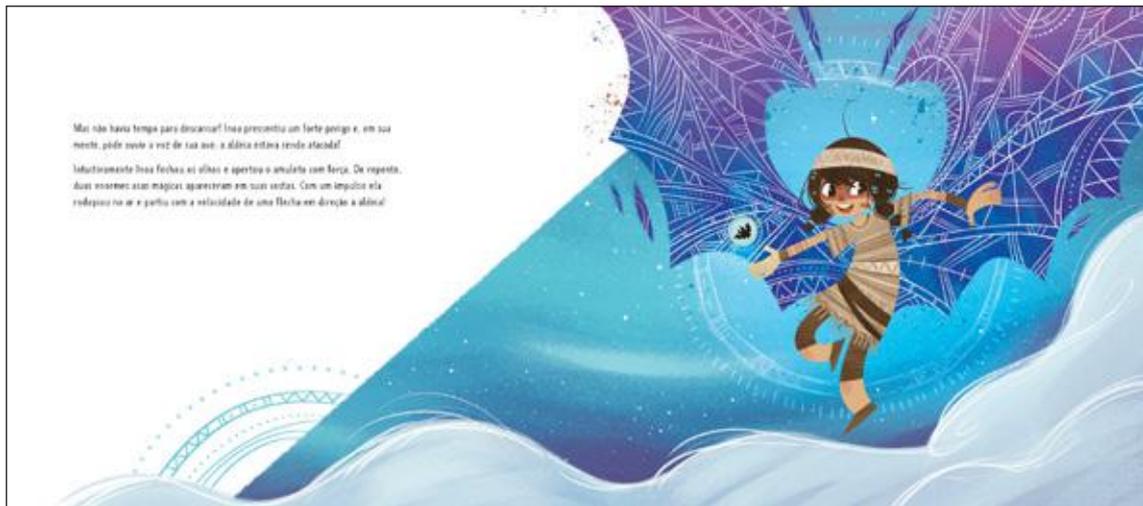


Fig. 80: Ilustração 18



Fig. 81: Ilustração 19



Fig. 82: Ilustração 20



Fig. 83: Ilustração 21

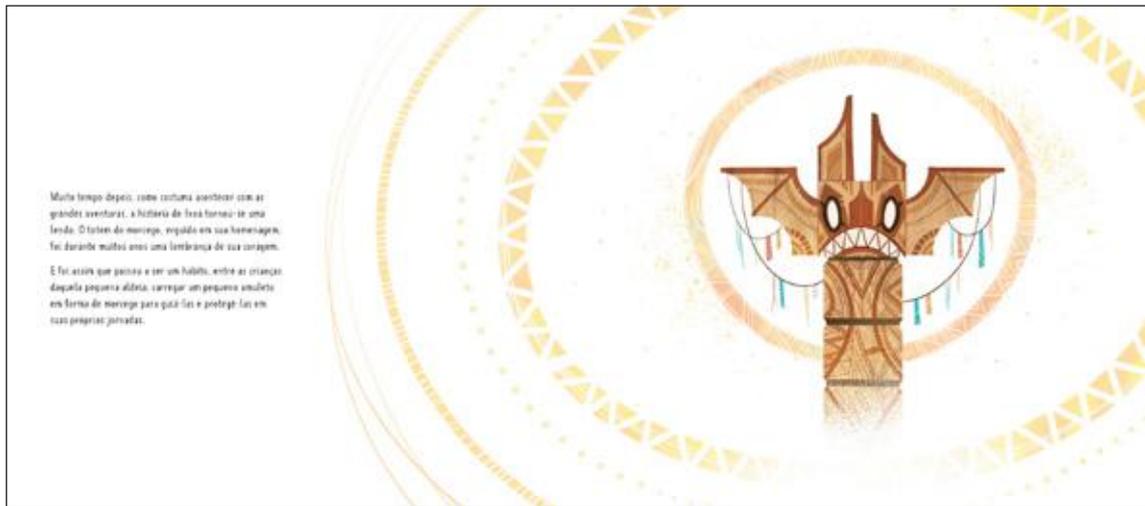


Fig. 84: Ilustração 22

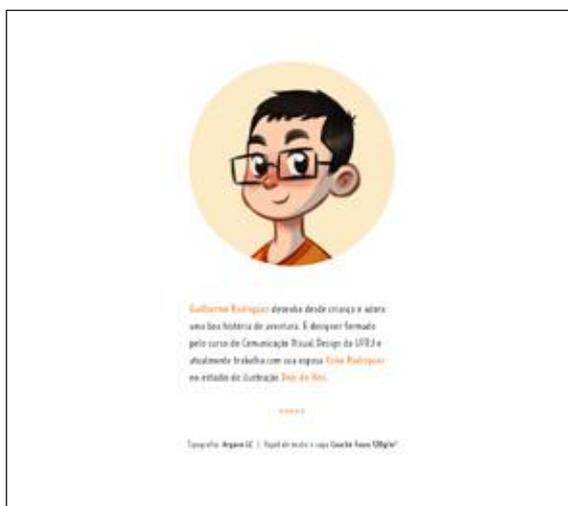


Fig. 85: Colofón



Fig. 86: Guarda de encerramento



Fig. 87: Quarta Capa

## 8. PROJETO FINALIZADO

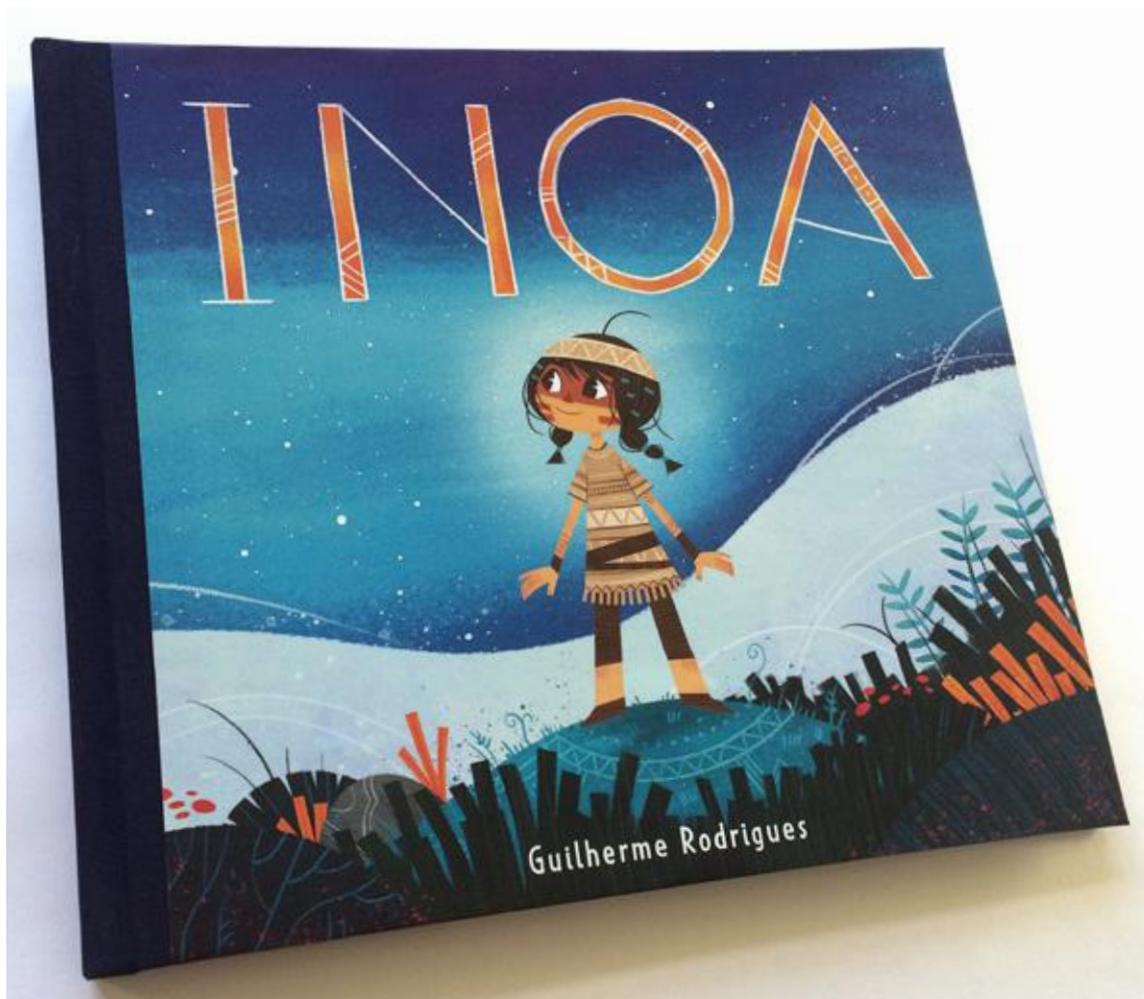


Fig. 88: Capa e detalhes do livro montado. A lombada foi feita em tecido



Fig. 89: Detalhes do acabamento da guarda de abertura e página com ilustração



Fig. 90: Detalhes de página com ilustração e guarda de encerramento



Fig. 91: Detalhes da quarta capa



Fig. 92: Exemplos do livro aberto



Fig. 93: Livro finalizado ao lado do protótipo

## CONCLUSÃO

A conclusão deste projeto encerra, também, minha passagem como aluno de graduação da Escola de Belas Artes da UFRJ. Aqui, através de inúmeros trabalhos realizados e longas conversas com professores e colegas, fui capaz de expandir a minha compreensão sobre design e ilustração para muito além do que julgava ser possível. A realização deste trabalho, em si mesmo uma tarefa igualmente árdua e proveitosa, foi uma excelente oportunidade para exercitar grande parte do conhecimento adquirido ao longo do curso de Comunicação Visual Design. Apesar do projeto ser focado na produção das ilustrações e no desenvolvimento da narrativa visual, foi necessário lidar em igual medida com diferentes questões do design gráfico, como a tipografia, a diagramação, o projeto gráfico do livro ilustrado e os aspectos metodológicos inerentes a um trabalho desta natureza.

As informações coletadas durante a fase de pesquisa foram fundamentais para o desenvolvimento prático do projeto. Os dados sobre estrutura narrativa e a Jornada do Herói, além de servirem como base para a análise crítica das principais referências do projeto, permitiram lidar com o processo criativo de maneira mais direta e controlada. A pesquisa sobre livros ilustrados, por sua vez, abriu caminho para explorações mais confiantes e criativas das relações entre palavra e imagem no espaço da página dupla.

Por último, mas não menos importante, a partir dos conceitos do design de histórias foi possível elaborar a narrativa de forma lógica e objetiva, aplicando de forma consciente as diversas ferramentas projetuais que já compõem o repertório do designer. Este, para mim, foi um dos maiores ganhos que obtive com este projeto: a combinação da criação de histórias com as práticas metodológicas do design atuou para desmistificar um processo que, muitas vezes, é tomado como puramente empírico, refém do talento natural e dos arroubos de inspiração. Não tenho dúvidas de que, sem estas valiosas informações, a qualidade do trabalho finalizado seria gravemente comprometida.

Em uma nota pessoal, gostaria de dizer que fiquei bastante satisfeito com o resultado deste projeto. A pesquisa mudou a forma como eu percebo a criação de histórias, aprofundando consideravelmente meu interesse por este assunto. A prática com a ilustração e a produção do livro ilustrado não só proporcionaram um grande desenvolvimento técnico e metodológico como também apontaram caminhos inesperados, os quais gostaria de seguir trilhando daqui em diante. Por estes motivos, considero que o objetivo principal do projeto foi alcançado com sucesso. Espero que este seja apenas o ponto de partida para investigações mais profundas acerca do ofício da criação de histórias e da produção de narrativas visuais.

## ANEXOS

### Anexo 1 | Análise “Jornada” (Aaron Becker)

ATO 1   Separação	1	Introdução	Mundo Comum	Menina em casa, solitária e entediada. Antecipação da aventura: menino do crayon roxo
	2	Incidente/ Problema	Chamado	O gato revela o crayon mágico e a menina desenha a porta. Relação da cor vermelha com a aventura
	3		Recusa	As pessoas da família se recusam a brincar com a menina (ocorre antes do chamado)
	4		Mentor	O gato (por revelar o crayon) e o pássaro roxo (por devolver o crayon)
	5	Virada 1	Primeiro Limiar	A menina atravessa para o Mundo Especial
ATO 2   Iniciação	6		Provas, Aliados e Inimigos	Floresta e Cidade. A menina conhece os habitantes da cidade, o pássaro roxo e os antagonistas
	7	Complicações	Aproximação	O pássaro roxo é capturado. A menina entra no barco voador furtivamente para libertá-lo
	8	Crise!	Provação	A menina liberta o pássaro mas é presa e perde o crayon vermelho
	9	Virada 2	Recompensa	O pássaro roxo recupera o crayon e liberta a menina
ATO 3   Retorno	10		Caminho de Volta	A menina desenha um tapete voador e foge do barco do antagonista junto com o pássaro roxo
	11	Clímax/ Resolução	Ressurreição	A menina retorna à cidade e encontra um menino portando um crayon roxo
	12	Desfecho	Retorno com o Elixir	A menina e o menino partem em busca de novas aventuras

Fig. 94: Quadro com a análise estrutural de “Jornada”

## Anexo 2 | Análise “Sandman” (William Joyce)

ATO 1   Separação	1	Introdução	Mundo Comum	Apresentação do Homem da Lua e Sanderson Soneca
	2	Incidente/ Problema	Chamado	O Homem da Lua precisa de ajuda. Ele olha pelo telescópio e encontra Sandy
	3		Recusa	Breu ataca a nave de Sanderson
	4		Mentor	O Homem da Lua
	5	Virada 1	Primeiro Limiar	A nave de Sanderson cai na Terra
ATO 2   Iniciação	6		Provas, Aliados e Inimigos	As sereias e criaturas do mar
	7	Complicações	Aproximação	Sandy dorme por muito, muito tempo
	8	Crise!	Provação	Sandy ouve o chamado do Homem da Lua mas não sabe como ajudar as crianças. Ele perde o sono
	9	Virada 2	Recompensa	Sandy cai no sono com a ajuda das sereias e tem um sonho com a solução do problema
ATO 3   Retorno	10		Caminho de Volta	Sandy monta em sua nuvem e envia bons sonhos para as crianças
	11	Clímax/ Resolução	Ressurreição	Sandy enfrenta os pesadelos e é consagrado Guardião pelo Homem da Lua
	12	Desfecho	Retorno com o Elixir	Os sonhos das crianças estão a salvo e livres de pesadelos

Fig. 95: Quadro com a análise estrutural de “Sandman”

## LISTA DE IMAGENS, GRÁFICOS E TABELAS

### **Pg**    **INTRODUÇÃO**

- 8    Fig. 01    Primeiras referências de narrativas visuais  
10   Fig. 02    Imaginário das histórias de aventura

### **1. NARRATIVA**

- 16   Fig. 03    O ciclo da Jornada do Herói  
17   Fig. 04    O Paradigma de Syd Field  
18   Fig. 05    Gráfico de curva dramática da estrutura narrativa clássica  
18   Fig. 06    Curva de ritmo narrativo, aplicada à estrutura do Monomito

### **3. ANÁLISE DE SIMILARES**

- 25   Fig. 07    Exemplos de páginas duplas do livro ilustrado "Jornada", de Aaron Becker  
26   Fig. 08    Exemplos de páginas duplas do livro ilustrado "Sandman", de William Joyce  
28   Fig. 09    Exemplos do livro ilustrado "Onde vivem os Monstros", de Maurice Sendak  
32   Fig. 10    Gráfico: análise da estrutura narrativa de "Onde vivem os Monstros"  
33   Fig. 11    Tabela: resumo da análise da estrutura de "Onde vivem os Monstros"

### **4. HISTÓRIA**

- 35   Fig. 12    Mapa mental construído a partir da palavra-chave "aventura"  
36   Fig. 13    Moodboard inicial (aventura)  
37   Fig. 14    Quadro branco usado para a estruturação preliminar da narrativa  
38   Fig. 15    Tabela com a estrutura narrativa da história do livro ilustrado  
39   Fig. 16    Gráfico: ritmo narrativo da história do livro ilustrado  
39   Fig. 17    Gráfico: curva dramática da história do livro ilustrado  
41   Fig. 18    A história do livro ilustrado aplicada ao ciclo da Jornada do Herói

### **5. DESENVOLVIMENTO VISUAL**

- 50   Fig. 19    Estudos de elementos de cenário  
51   Fig. 20    Estudos de cenário  
51   Fig. 21    Estudos de ilustração usando texturas digitais de aquarela e caixa de texto  
51   Fig. 22    Estudo de ilustração com caixa emoldurada para texto  
52   Fig. 23    Estudo de ilustração considerando o papel narrativo da cor  
52   Fig. 24    Estudo de ilustração para avaliar o uso de contorno nos personagens  
53   Fig. 25    Estudo de ilustração  
53   Fig. 26    Estudo de ilustração (cenário)  
54   Fig. 27    Moodboard: referências e inspiração para a personagem Inoa (protagonista)  
55   Fig. 28    Esboços de desenvolvimento da protagonista  
56   Fig. 29    Esboços de desenvolvimento da protagonista  
57   Fig. 30    Esboços digitais explorando diferentes traços e estilos visuais (protagonista)  
58   Fig. 31    Variações sobre o design da protagonista  
59   Fig. 32    Mais esboços, explorando diferentes proporções e acabamentos  
60   Fig. 33    Esboços próximos da versão final da protagonista  
61   Fig. 34    Estudo de ilustração para contextualizar personagem e cenário

- 61 Fig. 35 Estudo de técnica mista (esboço a grafite e cores digitais)
- 61 Fig. 36 Estudo visando emular digitalmente a granulação do grafite
- 62 Fig. 37 Modelo final de Inoa, com a paleta de cores utilizada no livro ilustrado
- 62 Fig. 38 Exemplos da protagonista em dois momentos no livro ilustrado
- 64 Fig. 39 Moodboard: referências visuais para a criação dos Espíritos Guardiões
- 64 Fig. 40 Moodboard: referências visuais para o personagem do Morcego
- 65 Fig. 41 Primeiros esboços para o personagem do Morcego
- 65 Fig. 42 Esboços para as máscaras que representam cada Guardião
- 66 Fig. 43 Esboços para os personagens dos Espíritos Guardiões
- 67 Fig. 44 Esboços explorando a relação visual entre Inoa e o Morcego
- 68 Fig. 45 Exemplo dos Guardiões em suas respectivas ilustrações no livro ilustrado

## 6. NARRATIVA VISUAL

- 70 Fig. 46 Exemplos de páginas do sketchbook
- 71 Fig. 47 Exemplos de páginas de storyboard
- 72 Fig. 48 Mais storyboards realizados nos sketchbooks
- 73 Fig. 49 Storyboard final
- 74 Fig. 50 Script de cor final
- 75 Fig. 51 Protótipos produzidos durante o processo
- 75 Fig. 52 Impressão em tamanho real para avaliar a relação visual entre imagem e texto
- 76 Fig. 53 Arquivo modelo criado no Photoshop
- 76 Fig. 54 Exemplo do storyboard ampliado no arquivo modelo
- 77 Fig. 55 Exemplo da imagem finalizada no arquivo modelo
- 77 Fig. 56 Etapas do processo de produção das ilustrações

## 7. PROJETO GRÁFICO

- 78 Fig. 57 Capa e 4ª capa do livro ilustrado
- 79 Fig. 58 Guardas de abertura e encerramento do livro ilustrado
- 80 Fig. 59 Capa
- 80 Fig. 60 Guardas de abertura
- 80 Fig. 61 Falsa folha de rosto
- 81 Fig. 62 Ficha técnica e folha de rosto
- 81 Fig. 63 Ilustração 1
- 81 Fig. 64 Ilustração 2
- 82 Fig. 65 Ilustração 3
- 82 Fig. 66 Ilustração 4
- 82 Fig. 67 Ilustração 5
- 83 Fig. 68 Ilustração 6
- 83 Fig. 69 Ilustração 7
- 83 Fig. 70 Ilustração 8
- 84 Fig. 71 Ilustração 9
- 84 Fig. 72 Ilustração 10
- 84 Fig. 73 Ilustração 11
- 85 Fig. 74 Ilustração 12
- 85 Fig. 75 Ilustração 13
- 85 Fig. 76 Ilustração 14

- 86 Fig. 77 Ilustração 15
- 86 Fig. 78 Ilustração 16
- 86 Fig. 79 Ilustração 17
- 87 Fig. 80 Ilustração 18
- 87 Fig. 81 Ilustração 19
- 87 Fig. 82 Ilustração 20
- 88 Fig. 83 Ilustração 21
- 88 Fig. 84 Ilustração 22
- 88 Fig. 85 Colofón
- 89 Fig. 86 Guarda de encerramento
- 89 Fig. 87 Quarta Capa

#### **8. PROJETO FINALIZADO**

- 90 Fig. 88 Capa e detalhes do livro montado
- 91 Fig. 89 Detalhes do acabamento da guarda de abertura e página com ilustração
- 92 Fig. 90 Detalhes de página com ilustração e guarda de encerramento
- 93 Fig. 91 Detalhes da quarta capa
- 94 Fig. 92 Exemplos do livro aberto
- 95 Fig. 93 Livro finalizado ao lado do protótipo

#### **ANEXOS**

- 97 Fig. 94 Quadro com a análise estrutural de "Jornada"
- 98 Fig. 95 Quadro com a análise estrutural de "Sandman"

## **BIBLIOGRAFIA**

ARISTÓTELES. *Da arte poética*. Tradução: Maria Aparecida de Oliveira Silva São Paulo: Martin Claret, 2015.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus 2016.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

GAMBA, Nilton G. Junior. *Design de Histórias I: o trágico e o projetual no estudo da narrativa*. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2013.

KOHAN, Silvia Adela. *Escrever para crianças: tudo o que é preciso saber para produzir textos de literatura infantil*. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2013.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. *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.

POWERS, Alan. *Era uma vez uma capa*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SALISBURY, Martin. *STYLES, Morag*. Livro infantil ilustrado: a arte da narrativa visual. São Paulo: Rosari, 2013.

VAN DER LINDEN, Sophie. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

### **Livros ilustrados citados e analisados:**

BECKER, Aaron. *Jornada*. Rio de Janeiro: Galerinha Record, 2015.

JOYCE, William. *Sandman: a história de Sanderson Soneca*. Rio de Janeiro: Rocco Pequenos Leitores, 2013.

SENDAK, Maurice. *Onde vivem os monstros*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

