



# PER PÉ TUA

A MÃE DO MINÚSCULO



Universidade Federal de Pernambuco  
Centro de Artes e Comunicação  
Departamento de Design

# PER- PÉ- TUA

A MÃE DO MINÚSCULO

*Joyce Mirely da Silva*

Memorial descritivo do Projeto de  
Conclusão de curso, requisito parcial para obtenção  
do grau de Bacharel em Design da Universidade  
Federal de Pernambuco sob a orientação da  
Professora Oriana Maria Duarte de Araujo.

Recife, Pernambuco - 2024

Ficha de identificação da obra elaborada pela autora,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Joyce Mirely da .

Perpétua: a mãe do minúsculo / Joyce Mirely da Silva. - Recife, 2024.

71 p. : il.

Orientador(a): Oriana Maria Duarte de Araújo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2024.

Inclui referências, anexos.

1. Design. 2. Micologia. 3. Padrões geomorfológicos. 4. Natureza. 5. Memória.  
I. Duarte de Araújo, Oriana Maria. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

Aprovado em: 24/10/2024.

#### BANCA EXAMINADORA

Prof. Oriana Maria Duarte de Araújo  
(Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

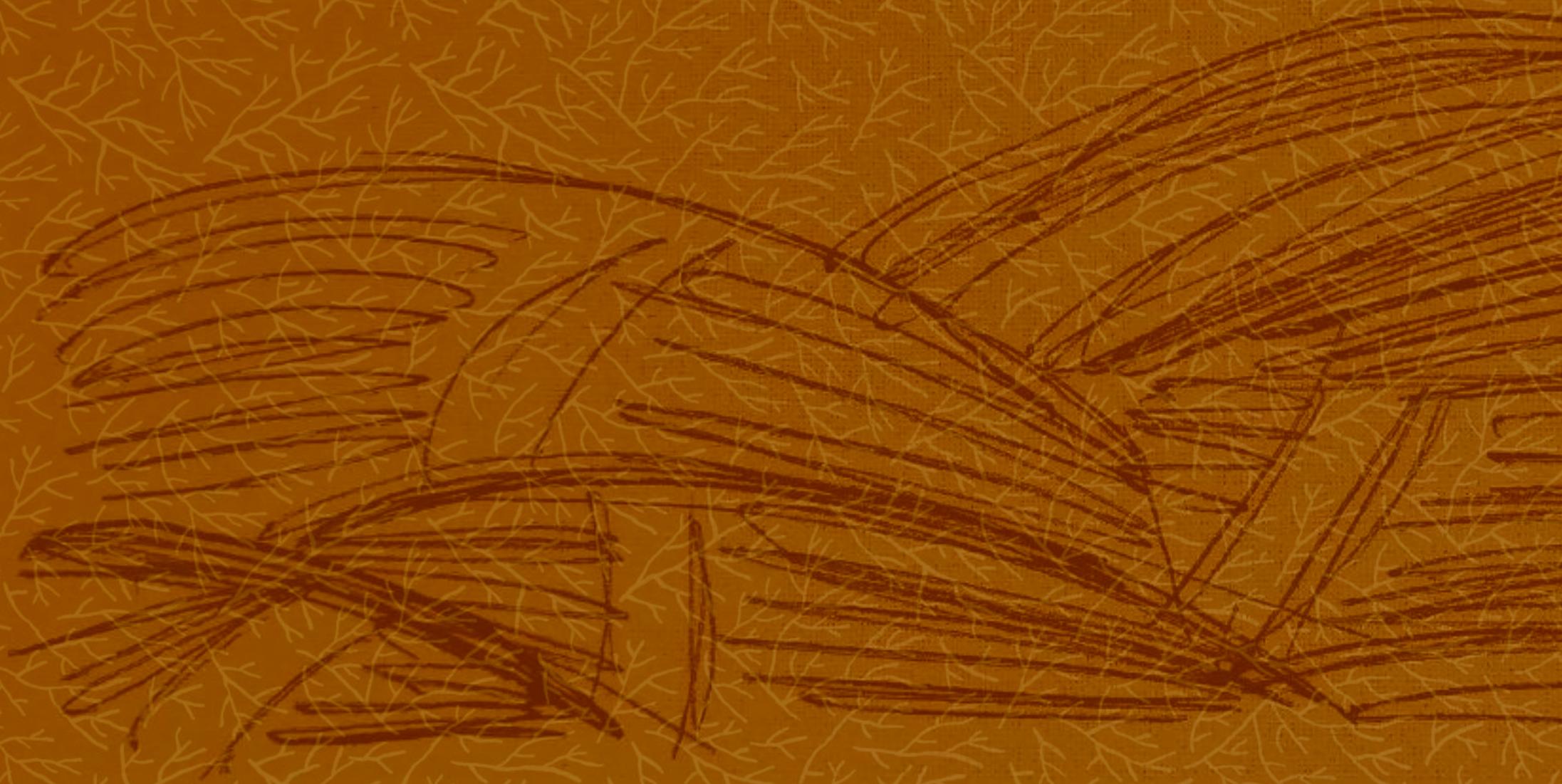
---

Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello  
(Examinador externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Maria Pereira Gouveia Coelho  
(Examinadora externa)  
Universidade Federal de Pernambuco

À todas as crianças, que são o sustentáculo  
das coisas mágicas no mundo.



# RESUMO

Esse projeto tem como propósito trabalhar de forma interseccional com as áreas de editorial, ilustração e natureza, inspiradas pelo espírito curioso e diverso do design. Com metodologia experimental que envolve leitura, escrita e ilustração, foi proposto o desenvolvimento de um artefato narrativo com foco no público infanto-juvenil que amarra os padrões que costumam o mundo ao fazer design, para criar um projeto gráfico que conversa corpo a corpo com a falha, o torto e a aspereza enquanto caminho. O presente documento narra o processo de ideação e concepção desse artefato e defende a vida do livro físico.

Palavras-chave:  
Memória, natureza, fungos, padrões geomorfológicos, editorial, livro





# S U M Á R I O

09	INTRODUÇÃO
10	Contextualização
12	Justificativas
14	Objetivos
15	Metodologia
16	A BAGUNÇA DAS SEMENTES
17	Referencial Teórico
18	Referencial Gráfico
19	O PEQUENO FEIXE
20	Desenvolvimento Criativo
24	O pomar de ideias
27	A pilha de folhas
31	O MIOLO DE MUITAS PARTES
32	Os riscos
34	O risco
41	O AMADURECER
42	Primeiras impressões
44	O gráfico e suas manias
47	S/ZELO, O RECEPTÁCULO
48	Forma e Registro
50	A capa
55	O Nome
56	O vestígio da mão humana
61	Fotografias do livro
70	ALGO A DIZER
71	REFERÊNCIAS

# INTRO DUÇÃO

*“(...)a natureza estimula o exercício da memória e imaginação e traz à vida nuvens que anunciam a chegada dos espíritos e formações naturais que guardam as mais fantásticas criaturas.”*

Joyce Silva

# CONTEXTUALIZAÇÃO

A natureza atravessa tudo o que existe. Anteriores aos primeiros registros humanos, as nervuras que dominam os espaços reais mantêm, em um esqueleto invisível, sensível e dinâmico, a continuidade no mundo. Essa força vital se manifesta às percepções humanas por meio dos padrões e formas da natureza, entendidos nas linhas de definição de Marcus Schneck (1991) como ”denominadores comuns das feições orgânicas que, por funcionarem, se repetem. São como chaves que nos ajudam a aprender, recordar e relacionar o mundo ao nosso redor”. Como sistemas que fazem fluir a coexistência no mundo, esses padrões morfológicos são a liga entre memória, linguagem e unidade, atuando como disparadores de criação e investigação e aninhando as forças criativas universais e a própria definição de conhecimento em suas raízes. Através dessa rede de nervuras, o pensamento humano aprendeu e incorporou a aspereza em tudo o que se sabe. Portanto, a “arte humana está ligada à natureza como que por um cordão umbilical e não há corte ou descontinuidade entre a criação racional controlada e as forças da natureza, mas uma mútua interação, permeabilização e fertilização (Close, 1969)”.

As potências inventivas humanas se provam, a cada passo, dependentes da matéria existente na natureza e buscam, através dela, semelhança. Dentro dessa ótica, o Paradigma da Complexidade (Edgar Morin, 1990) agrega que o olhar humano

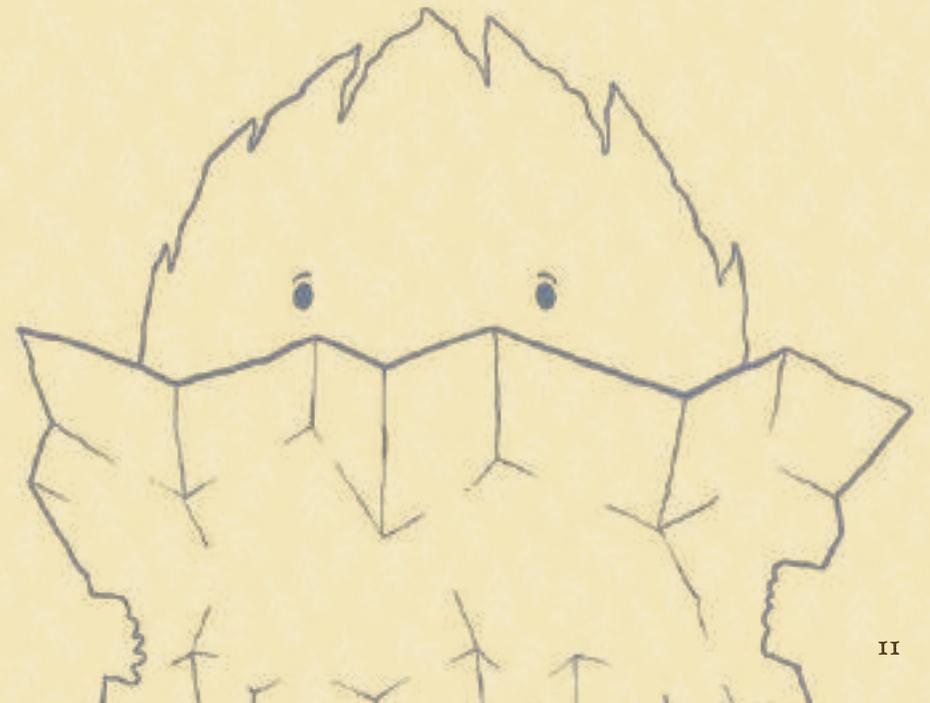
sobre o mundo não poderia, de nenhum modo, ser enfraquecido por um imaginário alimentado pela natureza, porque esse constrói um todo criador de sentido e da própria existência, sendo uma ferramenta capaz de aproximar os sentidos de individualidade e coletividade e, com as pistas do orgânico, abarcar a questão da coexistência. Não à toa, as formas naturais inspiraram criações folclóricas e míticas ao redor do mundo, se tornando fortificadoras de culturas que mantêm até hoje o equilíbrio e a harmonia vivos através de suas crenças. Assim, o poder de síntese da natureza pauta consigo a importância do retorno às origens por meio de espaços naturais e sua relação com o potencial criativo humano e seu quê nostálgico. Ao longo da história, nos voltamos ao berço do realismo mágico da natureza e elegemos, conscientemente ou não, suas formas ao posto de ordenadoras do mundo. Por meio disso, entendo a razão pela qual as criações humanas imitam a natureza: são tentativas constantes de encontrar um equilíbrio que mora única e imutavelmente nessa ligação entre pessoa e espaço e que possibilita ao indivíduo encontrar, em si próprio, o diferente e o semelhante.

Com apoio nisso, a cultura e a compreensão humana elaboram representações e movimentos na intenção de reconhecer, classificar e trabalhar esses padrões. Ao longo do tempo, as mais variadas afluentes fizeram uso do caráter interseccional e das pistas codificadas na linguagem do orgânico para fortalecer seus operadores racionais e desenvolver fórmulas e sistemas, com o fim de resumir as mais complexas propriedades dessas formas naturais. Contudo, os operadores racionais parecem esquecer que a resposta sempre esteve nas florestas. No decorrer da obra “A Trama da Vida: como os fungos constroem o mundo (Sheldrake, 2021)”, redes de micélios são trazidas à tona como estruturas mantenedoras da vida na terra e que estão, ao mesmo

tempo, longe de serem percebidas inteira e verdadeiramente pela ótica humana. Mesmo distante dessas percepções, esse mundo “fornece a chave para compreender o planeta em que vivemos e a maneira como pensamos, sentimos e nos comportamos (2021, p. 11)”. Os pequenos organismos constituintes dessa rede pela qual tudo passa estão em todas as superfícies do mundo e, em cada uma delas, nos fazem repensar o significado de comunicação, autonomia, inteligência e memória. De inúmeras formas, esses mundos pequenos cobrem toda a terra e nos fazem olhar para além de um antropocentrismo violento, guiando as mais avançadas investigações e, na mesma intensidade, reconduzindo o ser humano aos motivos pelos quais sua curiosidade foi capturada dentro da natureza, desdeo início da história.

Nas últimas décadas, embora os caminhos de conexão entre humano e natureza tenham se provado a mais importante das potências, tem havido um grande distanciamento que põe mais do que natureza e design em seus extremos. O reflexo desse afastamento não concebe nada além de um design negligente e infértil, de criações que não contemplam as particularidades humanas em nenhum dos seus aspectos e sendo, assim, capaz de causar perdas irreparáveis às estruturas que sustentam a vida na terra. Como exemplo de consequência, o empobrecimento crescente do solo cerceia espaços onde o elo entre seres vivos e componentes não vivos não consegue perdurar. É sabido, portanto, que a quebra dessa integração ultrapassa a descontinuidade ligada ao estudo dos organismos invisíveis que compõem a textura do mundo real e que toca, principalmente, a dependência humana dos recursos naturais e orgânicos para sobreviver. Porém, as urgentes e necessárias reconexões requerem muito mais: o zelo humano com a natureza não deve visar somente a sobrevivência e a

autopreservação, deve aprender a perceber a presença de mundos que já fizeram mais do que apenas sobreviver a catástrofes. Mundos esses que superam nossas fórmulas e “são criativos, flexíveis e colaborativos”. Esse mundo escondido, no entanto, não é contemplado em seu todo por operadores racionais porque vai além dos limites linguísticos estabelecidos por eles. A arte e o sensível, por sua vez, nunca deixaram de perceber as fantásticas criações desses organismos modestos, rememorando que “não somos matéria prima que permanece, mas padrões que se perpetuam (Wiener, 1954, p. 95)”. Assim sendo, esse trabalho se coloca enquanto condutor artístico e interseccional de um convite à reconexão. Esse convite, por sua vez, se faz pela seguinte pergunta: afinal, o quanto esses mundos invisíveis são capazes de interferir na nossa forma de criar, conectar e perceber o mundo que nos cerca?



# JUSTIFICATIVAS

Apesar das conquistas que fazem da natureza o ponto de partida para qualquer discussão científica e das obras comprobatórias da influência da dialética orgânica na evolução das investigações humanas - a título de exemplo, a obra de Merlin Sheldrake (2021) -, as últimas décadas e o desenvolvimento sem preocupações ambientais têm gerado lacunas exponenciais na interpretação dessa linguagem natural, que passa a ser vista apenas como catalisador de criações bioinspiradas. Perceber, no entanto, o cuidado essencial com os espaços que abrigam essas estruturas naturais é uma necessidade que, embora intrínseca ao aproveitamento prático e teórico da natureza, não tem sido suficientemente enfatizada. Por esse motivo, evidencia-se a urgência de mais trabalhos que colaborem para a construção de uma relação permanente e duradoura que ultrapasse a ligação “Design e Natureza”, unindo essa última ao indivíduo que a percebe; afinal, a “genialidade do homem faz várias invenções, abrangendo com vários instrumentos o único e mesmo fim, mas nunca descobrirá uma invenção mais bela, mais econômica ou mais direta que a natureza, pois nela nada falta e nada é supérfluo (Vinci, 2004, p. 96)”.

Além de memorar as formas naturais como orientadoras das descobertas humanas, é preciso evocá-las como a guarda que abriu os portões do imaginário para as criações folclóricas e

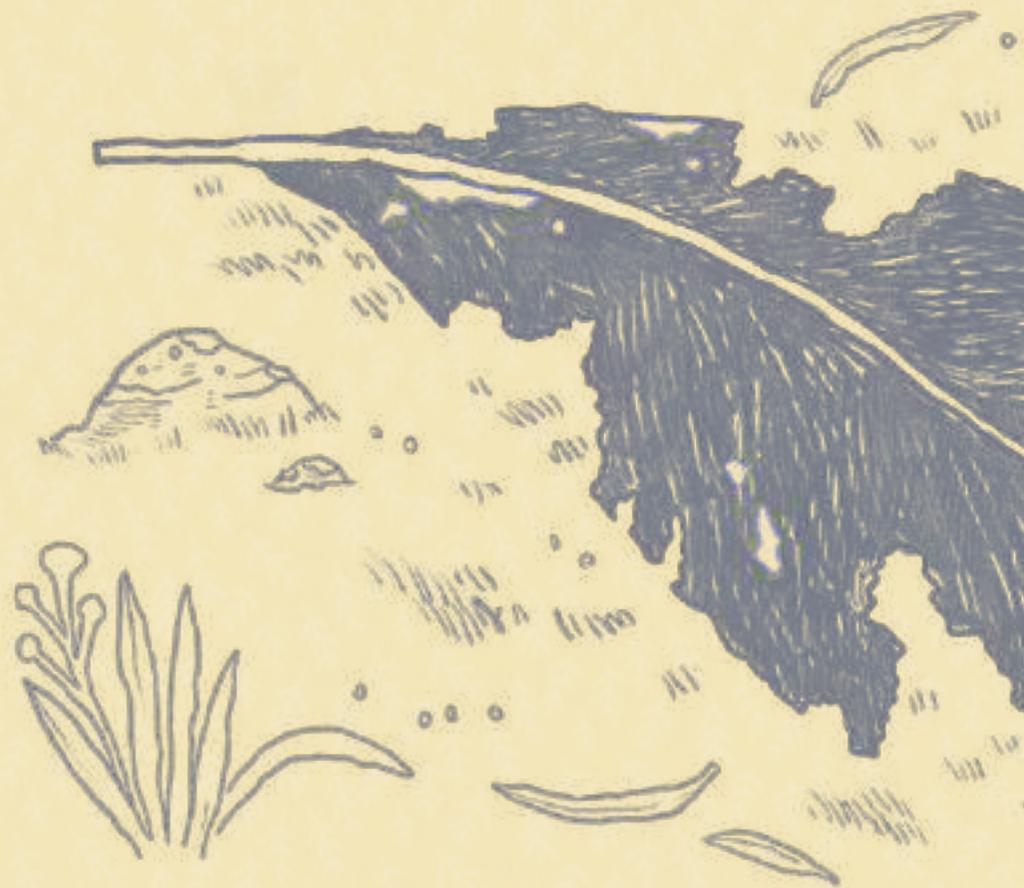
místicas, através da sua própria associação ora ao equilíbrio e harmonia, ora aos mistérios que regem o mundo. Dos espíritos xapiripe que cantam entre o povo Yanomami, até a Árvore do Mundo enraizada na mitologia Nórdica, a natureza estimula o exercício da memória e imaginação e traz à vida nuvens que anunciam a chegada dos espíritos e formações naturais que guardam as mais fantásticas criaturas. De inúmeras formas, a presença desses padrões inspirou diferentes culturas e tradições, se provando essencial a mais uma forma de criação artística. Em função disso, reitera-se a importância de produzir materiais que não apenas immortalizem as crenças já originadas, mas que possibilitem a existência de espaços capazes de inspirar o surgimento de novas histórias. Esse trabalho, portanto, tem a abordagem da potência orgânica no místico do mundo como significativa razão de produção.

A natureza sempre foi, além de tudo, um labirinto onde acredito que todos precisam aprender a se perder para encontrar a própria voz. Saber do quanto a natureza é princípio de mudança só é possível a essa autora porque, desde sempre, sinto essas forças geradoras. As formas da natureza e a minha de perceber o mundo se tornaram amigas íntimas antes do que consigo recordar, e depois do que me lembro, construíram um só todo. Desde então, se tornou improvável imaginar outra maneira de ver propósito no que me cerca senão com a ajuda das formas que sempre me abraçaram. Percebi, com o passar do tempo, que aprender sobre o mundo era menos custoso com a ajuda desses padrões: como uma concha de uma polegada abriga a sequência de Fibonacci, a natureza abriga regularidades simples que originam as mais complexas continuidades e atuam, em todo lugar, como facilitadoras.

Graças a isso, avisto hoje como designer e indivíduo o potencial educativo e criativo codificado nas formas da natureza, bem como a necessidade de maior contato e produções direcionadas a reconhecer, aplicar e - acima de tudo - preservar esses padrões. A riqueza da linguagem orgânica não tem somente o poder de ligar distintas áreas e estabelecer interconexões fortes o bastante para enriquecer a todas simultaneamente, mas também funcionar como firmadora do equilíbrio necessário aos seres humanos durante todos os seus processos, sendo um aspecto crucial para um olhar melhor sobre o mundo.

Esse trabalho deriva, por fim e em igual importância, das lentes de cinco anos de idade preservadas durante mais de dezesseis. A minha curiosidade de hoje sobre o quanto a natureza é perfeitamente hábil de fazer todas as partes funcionarem, em suma, não é de hoje: cresceu paralela à curiosidade de uma criança que buscou, todo o tempo, por sentido, sensibilidade e continuidade no mundo. Querer aprender sobre a aspereza que domina todos os espaços reais é o farfalhar de um corpo que, desde a infância, se vê um só com as raízes. Minha criança me ensinou que até a resposta das questões mais engenhosas deve partir do ato de dizer a coisa como ela é, e em memória disso, defendo hoje que criar algo verdadeiro é possível quando lembramos de quem somos. Até os gigantes mais precisos e infalíveis da natureza só são percebidos diante da menor das sensibilidades, e só assim se apreende algo deles - um dos motivos pelos quais é bom ser pequeno -. A magia e as coisas mais fantásticas do mundo se mostram às crianças, e para seguir percebendo grandeza na natureza pequena das coisas, quero continuar sendo curiosa e de uma natureza modesta, como minha criança foi. Por isso, escolhi trabalhar com algo que toca o meu fascínio: não

conheço ou imagino melhor lugar, no momento, para me lembrar de não mudar o que minha criança teria orgulho de fazer. Devo isso à parte dela que permaneceu e que me fez ter no que acreditar. Graças a ela, “hoje eu desenho o cheiro das árvores (Manoel de Barros - Livro das Ignorâncias).”.



# OBJETIVOS

## *Objetivo Geral:*

1. Desenvolver um artefato narrativo cujo enfoque temático seja a relação entre indivíduo, natureza e memória. Nesse sentido, serão estudados os muitos caminhos de ligação que envolvem o ser humano e a natureza como parte de um todo interligado.
2. Resgatar a aproximação entre a natureza e o design como meio de comunicação; promover um diálogo entre ilustração, design e micologia, tendo como suporte a literatura infanto-juvenil.

## *Objetivos específicos:*

1. De acordo com as disposições teóricas, estudar a influência dos fungos nos padrões e formas naturais;
2. Defender a vida e a potência do livro físico;
3. Gerar registros (escritos, ilustrados ou da natureza que os couber) à luz das leituras e apreciações selecionadas;
4. Representar, na narrativa, através dos padrões naturais, a textura do mundo e a busca inata por significado da experiência humana;
5. Explorar visualmente o sentido de “unidade” como forma de linguagem natural ao longo da construção da história, pondo em evidência, através de roteiro, composição visual e técnicas, a inerente e impartível ligação humana à natureza.



# METODOLOGIA

A metodologia do presente trabalho é propositiva e experimental, e consiste na realização simultânea das partes teórica e prática, a fim de construir uma ponte reflexiva e criativa que não seja interrompida por hierarquias. À luz dos materiais de suporte teórico escolhidos, os lampejos e reflexões emergentes no percorrer da leitura serão marcados por meio de registros, de forma que o aprofundamento teórico não ocorra sobreposto à produção artística, mas justaposto a ela. Esse processo colabora, portanto, para que o especulativo não impeça ou atrase lampejos criativos, mas os impulse. Os registros, por sua vez, alimentam a leitura e possibilitam maior compreensão, fazendo com que o texto apreendido passe por mim para, só então, ser transformado no que virá a compor o esqueleto da narrativa.

Feita a primeira parte, todas as produções resultantes do estudo-exercício serão agrupadas e organizadas de maneira que o resultado dessa sistematização seja a narrativa corporificada, abarcando os pensamentos, conflitos e inspirações emergentes no esmiuçar do trabalho. Com o esqueleto definido, dá-se início à fase de recolhimento de referências visuais, na intenção de agregar na composição e no visual do projeto. Com elas à mão, o trabalho de finalização é iniciado e, com ele, os descritos ganham uma linha sequencial, na intenção de contar uma história.

Esta metodologia foi construída tomando por base os momentos do projeto: A primeira parte, de pesquisa, realizou-se junto com o início das composições, e foi configurada manualmente. A parte projetual, por sua vez, teve a função de refinar os registros e a história desenvolvida justaposta ao aprofundamento teórico, e colocá-la em forma de livro. A escolha desse formato se relaciona com a temática de editorial e seus métodos de produção. O design editorial é um dos meus maiores interesses e cresceu durante a graduação, quando tive contato com técnicas de impressão, escolhas de tipos e papéis, acabamentos: foi aí que pude visualizar a beleza de se construir um casulo que abriga uma história, e que é feito em sincronia e equilíbrio com o que ela tem a dizer. Com base nesse interesse, escolhi o trabalho de conclusão de curso como anunciador da minha primeira publicação física independente. A vontade de criar sempre esteve viva e o design a alimentou e fez crescer.





# BAGUNÇA DAS SEMENTES

*“(...)alimentam nosso zelo pelo mundo e nos fazem passar as histórias adiante.”*

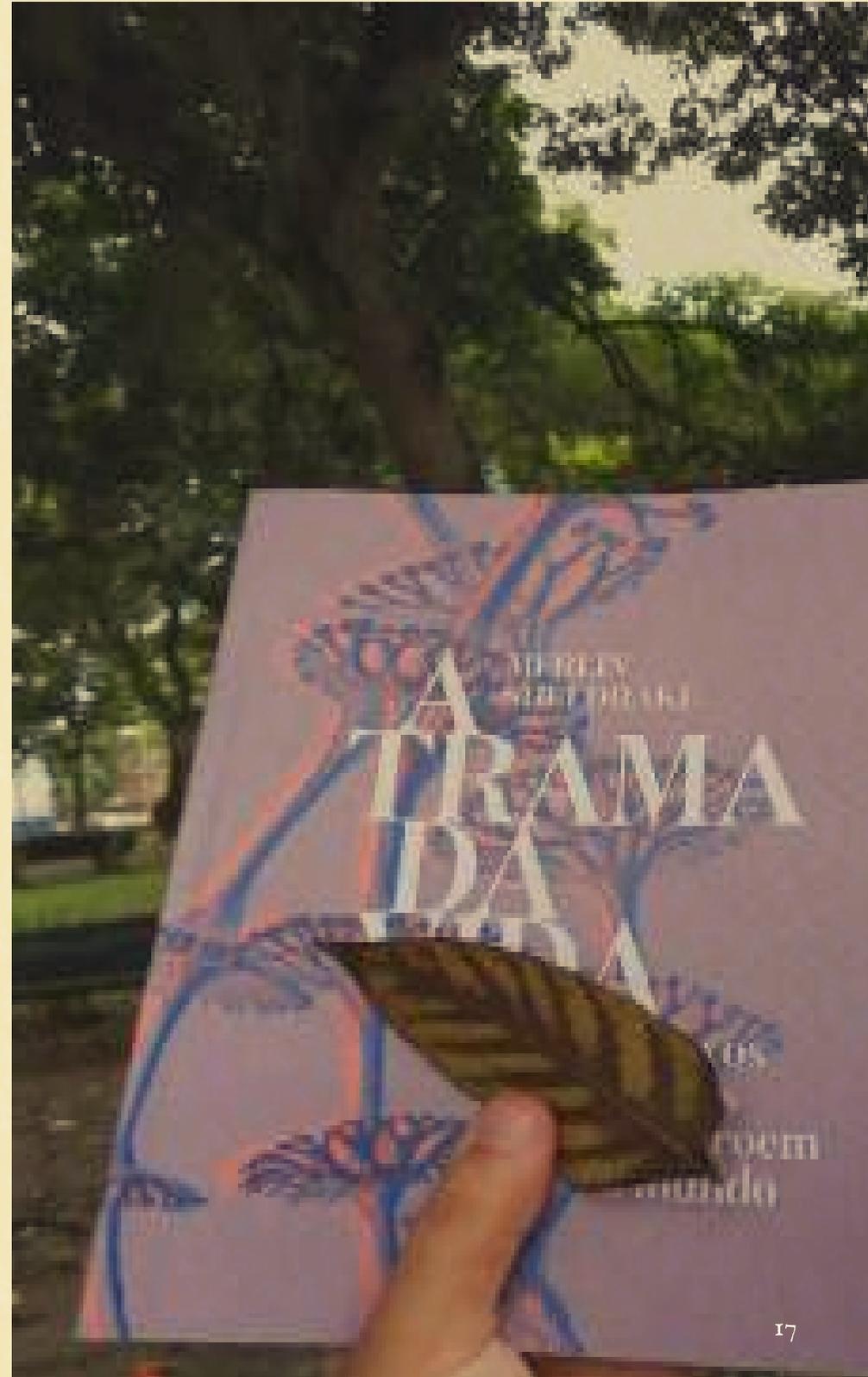
Joyce Silva

## REFERENCIAL *Teórico*

Nessa primeira etapa do projeto, selecionei o material de inspiração para o desenvolvimento do trabalho. No que toca a área da micologia, o material escolhido foi a obra “A trama da vida: como os fungos constroem o mundo” (2021), do Merlin Sheldrake: um livro que conta, em uma linguagem que muito se parece com uma rede micelial em sua construção, sobre as façanhas e a potência dos fungos por uma ótica apaixonada e curiosa. Merlin Sheldrake é um biólogo e escritor inglês, com formação em ciências vegetais, ecologia, microbiologia e história e filosofia da ciência. Ele nutre uma paixão e curiosidade pelo mundo dos fungos que começa em sua infância, e desde então procura com olhar dedicado conhecer mais sobre esses seres invisíveis. O livro selecionado é o resultado dessa imersão, que conta sobre as buscas e descobertas de Merlin a respeito do papel dos fungos em diversos campos e suas formas de crescimento e comunicação, que desafiam bravamente nossas limitadas noções de inteligência, corpo e individualidade.

*À direita, fotografia do livro escolhido, na primeira tarde que tirei para iniciar a leitura.*

Fonte: Acervo da autora.



*Abaixo, página 23 do livro Winnie the Pooh, de A. A. Milne, 1961.*

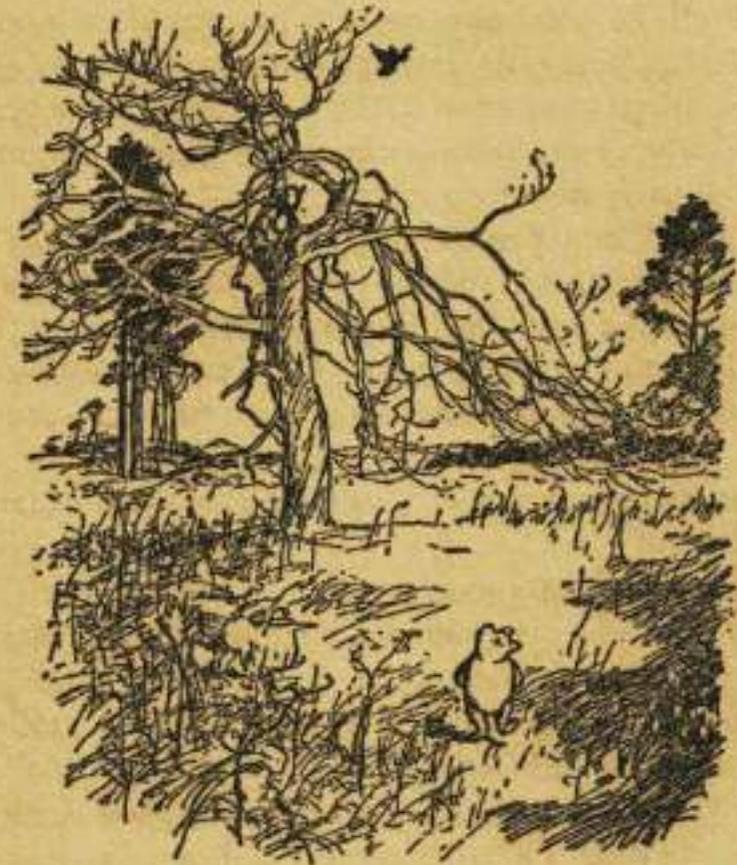
Fonte: roseclairfield.com

## REFERENCIAL Gráfico

Dentro da área gráfica, resolvi girar o caleidoscópio e resgatar inspirações na literatura infantil que me alimentou. Em editorial, nutri encanto por obras desenvolvidas para o público infantil e infanto-juvenil, como “Winnie the Pooh”, dos criadores Alan Alexander Milne e Ernest Howard Shepard, “O Sapo e a Rã”, de Arnold Lobel, “A Família Mumin”, de Tove Jansson, “O menino do dedo verde”, de Maurice Druon, “Onde vivem os monstros”, do Maurice Sendak. Tenho paixão pela contação de histórias que, desde lugares mágicos, animais falantes, objetos velhos, lendas e vizinhos esquisitos até estranhezas do cotidiano e vontade de voltar pra casa, alimentam nosso zelo pelo mundo e nos fazem passar as histórias adiante. Essas obras em especial, desbravam a infância, imaginação e liberdade por um caminho de nostalgia e afeto. Sempre me atraíram pelo caminho que escolheram para explorar as linguagens verbais e não-verbais de cada projeto gráfico - é como se traduzissem, da forma mais fiel que se pode, o conteúdo textual dos livros em suas partes visuais, complementando o texto com ilustrações que constroem uma estética particular e acompanham o leitor nessa construção de todo um universo lúdico e gráfico, anunciando cenas conforme a história prossegue - cenas que correm para além do visual e intensificam a imersão e leitura do próprio livro. Assim, se constitui um resultado em que a parte gráfica e a parte textual formam um todo de significação.

*Pooh Goes Visiting*

23



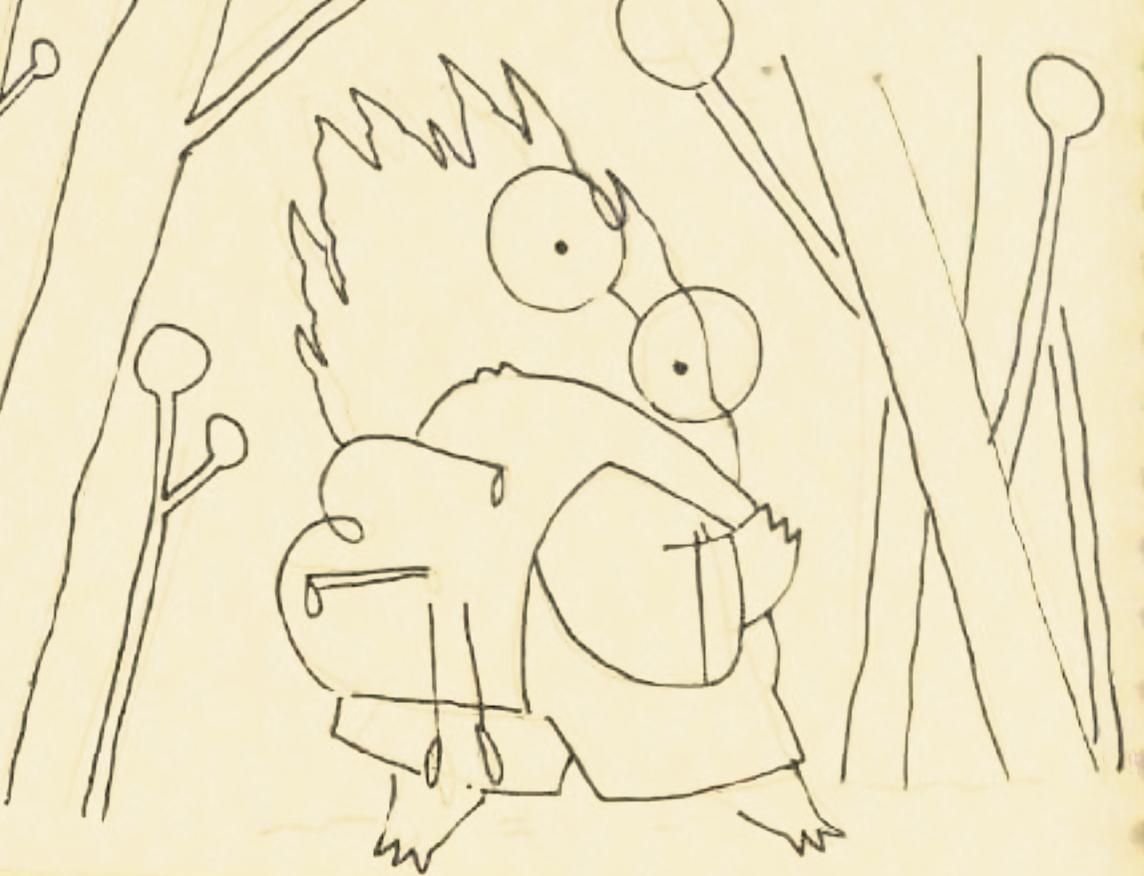
*Tra-la-la, tra-la-la,  
Tra-la-la, tra-la-la,  
Rum-tum-tiddle-um-tum.  
Tiddle-iddle, tiddle-iddle,  
Tiddle-iddle, tiddle-iddle,  
Rum-tum-tum-tiddle-um.*

# O PEQUENO FEIXE

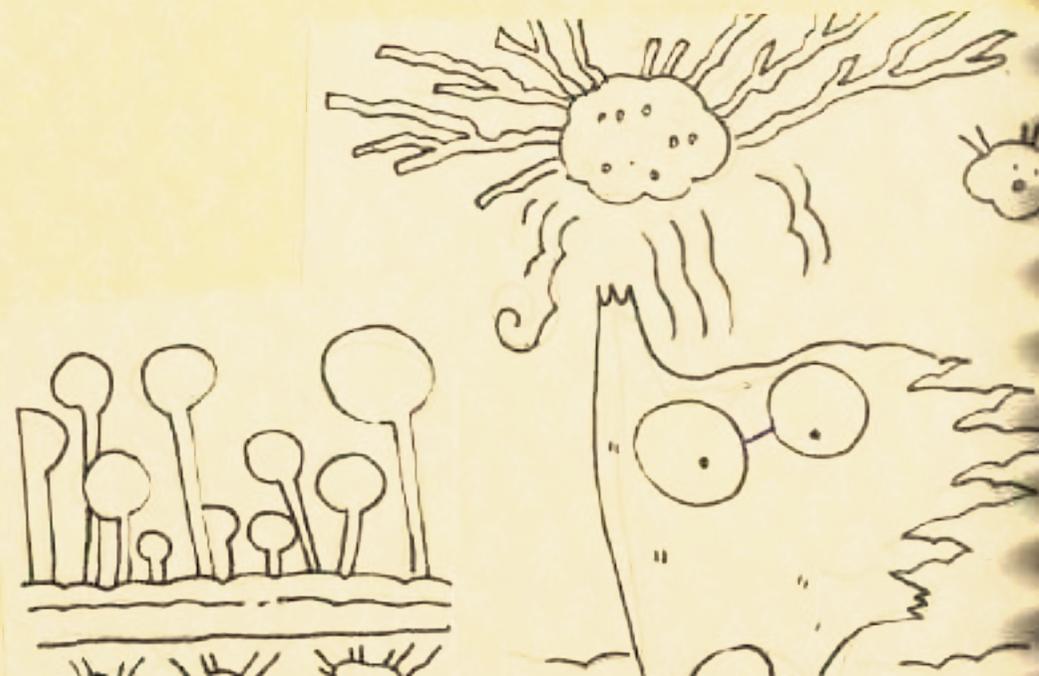
*“(...)então corria até as figuras e deixava que elas me falassem o que as palavras, muitas vezes, não conseguem.”*

Joyce Silva





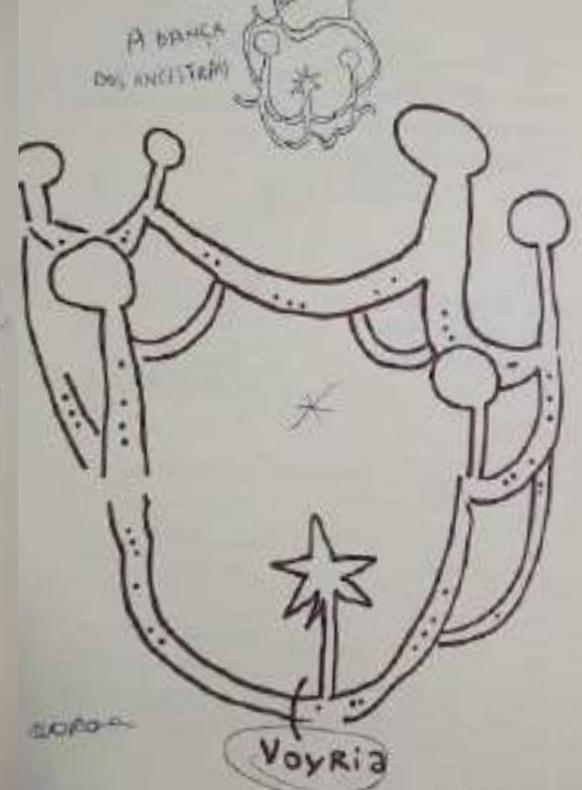
A minha leitura não seguiu uma ordem de início e finalização: li todos os livros e nenhum isoladamente ao mesmo tempo. Lia capítulos e capítulos das palavras de Merlin e no mesmo dia, entrava no mundo de Tove Janson, E. H. Shepard e Arnold Lobel. Essa justaposição me ajudava a não ver o desenvolvimento do projeto por uma ótica só: quando sentia que haviam muitas palavras sobre fungos nas páginas do caderno, então corria até as figuras e deixava que elas me falassem o que as palavras, muitas vezes, não conseguem. As ilustrações, em sua existência, questionam o uso e o reinado contínuo das letras nas histórias. Desenhos não habitam as páginas dos livros somente para serem explorados pela língua e seus falantes, de forma alguma, porque eles também significam: se a literatura infantil tem seu lugar como instrumento formativo e pedagógico, isso também se deve à aliança entre linguagens. Essa primeira fase do projeto teve uma duração total de dois meses. Ao longo das semanas, o caderno abrigou nascimentos livres e ganhou uma forma distinta, com páginas lotadas de riscos e letras soltas e ideias que vinham de todos os lugares.



*À esquerda, ilustração de uma das páginas do caderno de rascunhos.*

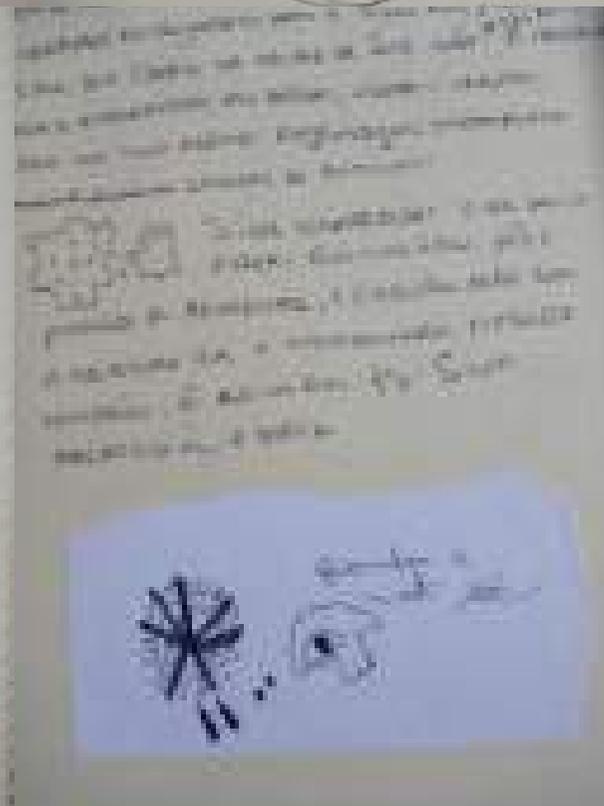
Fonte: Produção da autora.

Handwritten text in a cursive script, likely a diary or journal entry, covering the left side of the top-left page.



Handwritten text in a cursive script, continuing the journal entry from the top-left page, located on the right side of the top-right page.

Handwritten text in a cursive script, located on the left side of the bottom-left page.



Handwritten text in a cursive script, located on the right side of the bottom-right page.

Páginas do caderno de rascunhos.  
Fonte: Produção da autora.



*Ao fundo, fotografias de um dos dias  
de leitura - nesse, tirei a tarde pra  
ler no campus da UFRPE.*

Fonte: Acervo da autora.

## O POMAR DE *ideias*

Com o caderno preenchido e as leituras feitas, era hora de decidir o corpo do projeto através desse lugar que foi alimentado por várias fontes. Revisitei as produções e decidi que o primeiro passo era separar os tipos de registros realizados e tentar amarrá-los de alguma forma: os registros escritos se conectam a ponto de formar uma história? Onde a história tem seu começo e seu final? Como conciliar desenho e ilustração e transformar um caderno de lampejos em uma história que faça sentido pra quem não viu seu processo de construção? Aos poucos, encontrei partes dos registros que tinham sentido de continuidade quando juntas. Nelas, eu descrevia os fungos como eles são - e enfeitava com palavras de caráter mágico - : criaturas encantadas, dotadas de identidade, poderes e características únicas, que vivem onde os olhos nem sempre querem alcançar e que realizam todo tipo de fenômeno fantástico. No decorrer do caderno, as habilidades dos fungos eram retratadas na forma de uma série de episódios fantásticos, que mostravam que, quando olhamos os feitos dos fungos e sua influência em todos os reinos da natureza com o imaginário acordado e atento, percebemos que o reino fungi não sustenta somente a terra como um todo vivo: também alimenta, de muitos jeitos, o imaginário do povo e a mágica no mundo. Para mim, ao longo da graduação, a ideia do que é design se atrelou diretamente ao pensar criativo, projetar com olhar artístico e encontrar soluções por caminhos que nem sempre são secretos,



*Acima, primeiros esboços das criaturas.*

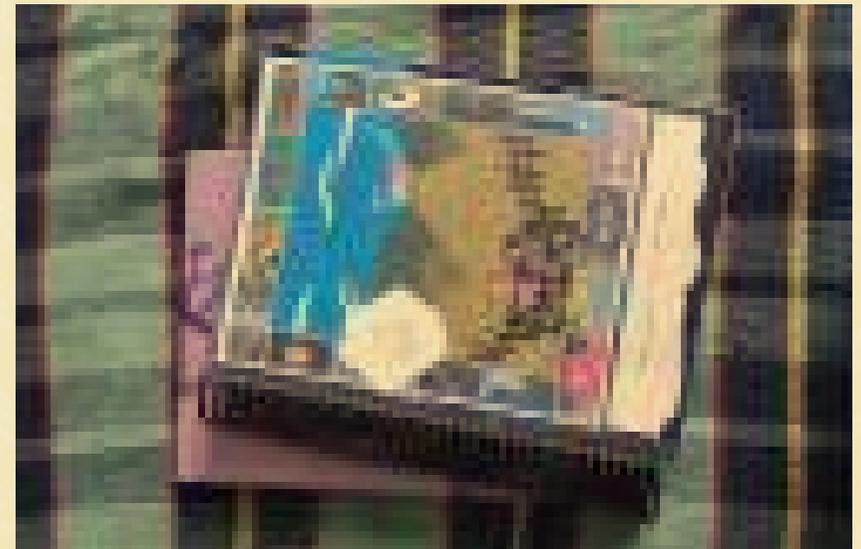
Fonte: Produção da autora.

mas quase sempre passam despercebidos. Se no que acredito houver verdade, então os fungos são, de longe e de perto, os seres que mais fazem design desde antes dos nomes.

Com os registros de natureza escrita amarrados, a história começou a tomar sua forma. Agora, era preciso atentar para os registros de outras naturezas e descobrir como entrelaçá-los com o que as palavras queriam contar, sem que sua própria mensagem fosse apagada ou deixada de lado. Para isso, separei os rascunhos em três grupos: o primeiro grupo era composto pelos desenhos que, de alguma forma, descreviam cenas, lugares ou passagens ligados ao que já havia sido escrito. O segundo grupo, por sua vez, abarcava desenhos que trabalhavam o conceito dos fungos enquanto personagens da história. Com eles separados, era possível começar a montar os acontecimentos e encaixar as cenas com os momentos no qual elas ocorreram por escrito. O terceiro grupo foi composto por uma série de ilustrações que se encaixavam no critério de desenvolvimento de personagem, mas cujo personagem não era uma criatura pertencente ao reino fungi; as ilustrações retratavam um humano, sem muitas linhas internas ou características visuais definidas, que atuava como uma figura próxima dos fungos, mesmo não fazendo parte daquele mundo mágico que estava sendo construído. Decidi, portanto, que esse personagem representaria a nós: humanos que, graças a uma formação autocentrada, raramente percebem ou reconhecem outros tipos de consciência além da sua - em um mundo vasto que está cheio delas por todos os lugares. Esse personagem funciona como um lembrete de que, para conhecer coisas fantásticas, precisamos do que é diferente de nós.

Depois de separar os grupos, surgiu a necessidade de levar o projeto para o digital, no intuito de dar início à montagem e aos ajustes. Com esse fim, foi preciso separar os registros e estabelecer uma ordem de refinamento: primeiro, optei por transcrever os textos e imprimi-los e, somente após impressão

e melhorias, inserir as ilustrações e trabalhar nelas. Essa ordem se deu porque, de todos os registros, as ilustrações eram as partes nas quais eu menos queria fazer grandes mudanças. Queria colocá-las no projeto na forma mais próxima possível da que foram feitas pela primeira vez, porque havia nelas muito da identidade da história, do universo e das próprias criaturas; ao mesmo tempo, para mim, essa seria a etapa mais trabalhosa. Depois de definida a ordem, iniciei a transcrição da história e compartilhei o documento com as duas revisoras do projeto: Lucelma Carvalho e Isabel Padilha de Castro. Ambas acompanharam a narrativa em sua construção, sugerindo ajustes e indicando os erros e como corrigi-los. Com a ajuda e o olhar atento de ambas, aquele roteiro se estendeu, perdeu alguns pedaços e ganhou outros.



*Acima, fotografia do caderno de rascunhos e do livro "A trama da vida".*

Fonte: Produção da autora.

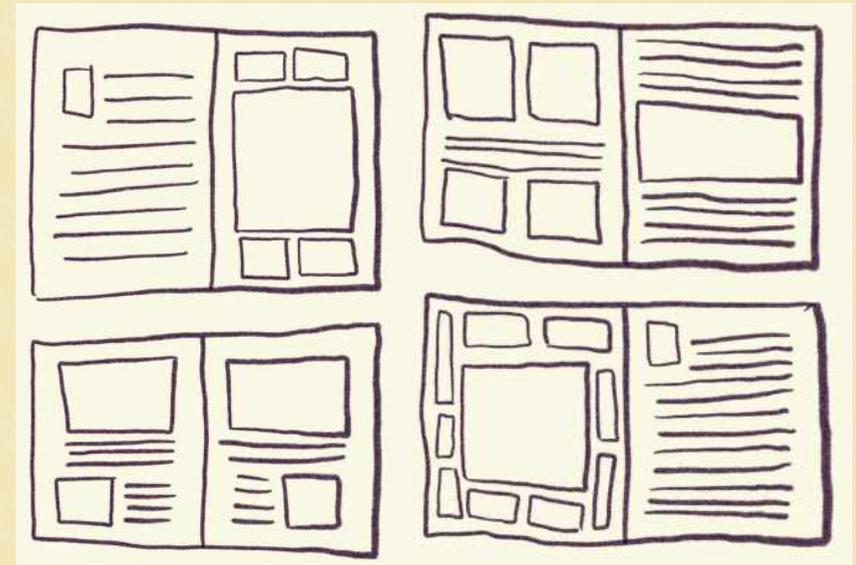


# A PILHA DE *folhas*

Com a parte escrita parcialmente completa (mas ainda longe de estar finalizada), os primeiros passos para decidir o formato do artefato tiveram seu início. Revisitei os livros que já havia lido nos primeiros momentos do trabalho, no intuito de encontrar um exemplo que melhor abarcasse o modelo de contação de histórias que eu desejava. Depois de muitas páginas e perguntas e rascunhos, parecia certo que a história tivesse uma estrutura organizacional semelhante à estrutura das obras de Ursinho Pooh. Os livros pertencentes a esse universo têm como uma de suas características principais a alternância entre texto e painéis de ilustração, muitos deles com estilo semelhante ao de esboços a lápis, sem cores preenchendo as figuras. As cenas, ao mesmo tempo que trabalham dando seguimento ao conteúdo textual, também se comportam de forma autônoma, carregando em si mesmas partes significantes do enredo.

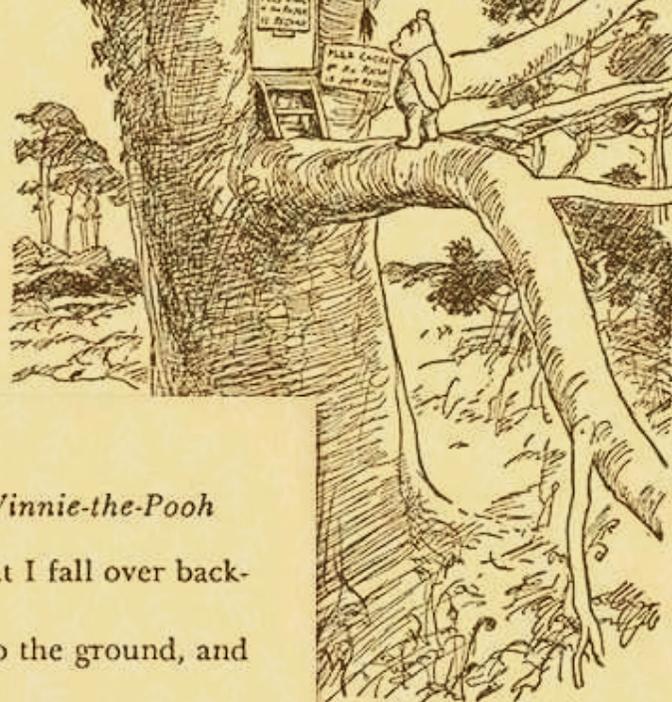
Esse processo de trabalho conjugado muito me pareceu interessante porque, quando se diagrama a ilustração entrelaçada com o textual, ela é tratada como uma parte a ser ativamente lida e interpretada, um componente com espaço próprio e que precisa ser desvendado, uma vez que contém partes essenciais da história que, caso não sejam percebidas com atenção, comprometem a completude do que se conta. Com toda certeza, as ilustrações em outros modelos editoriais também têm esse mesmo papel de ferramenta, no entanto, nem

sempre esse local é reconhecido - a ilustração chega a ser considerada, em muitos casos, uma paisagem que apenas ambienta e enfeita o segredo que as palavras guardam, com a função primordial de ser bonita e iluminar o que já existe, como se dela somente isso se pudesse extrair, como se não pudesse anunciar o que antes não estava lá. Mas elas são, pelas minhas palavras e mãos, a porta de entrada para o caminho mais imersivo e encantado das histórias. E no modelo selecionado não seria diferente: os desenhos se comportam como pedras em uma trilha, que aparecem de uma em uma e, aos poucos, firmam os pés e a mente do leitor para que esse construa seu próprio caminho imaginativo dentro desse universo que é firmado por meio de um trabalho lento e contínuo, presente durante toda a narrativa, tão essencial quanto qualquer palavra.



*Acima, imagem de rascunho inicial relativo ao planejamento das páginas. O formato ainda sofreria transformações, mas já conseguia visualizá-lo.*

Fonte: Produção da autora.



Winnie-the-Pooh

me, 'cos I keep pulling so hard that I fall over backwards."

Pooh sat down, dug his feet into the ground, and



pushed hard against Christopher Robin's back, and Christopher Robin pushed hard against his, and pulled and pulled at his boot until he had got it on.

"And that's that," said Pooh. "What do we do next?"

"We are all going on an Expedition," said Christopher Robin, as he got up and brushed himself. "Thank you, Pooh."

"Going on an Expotition?" said Pooh eagerly. "I don't think I've ever been on one of those. Where are we going to on this Expotition?"

"Expedition, silly old Bear. It's got an 'x' in it."

"Oh!" said Pooh. "I know." But he didn't really.

"We're going to discover the North Pole."

Winnie-the-Pooh  
giving a murmur to

Ao fundo, imagens de páginas da obra "Winnie the Pooh".

Fonte: roseclearfield.com

hey;

oo,  
it's got to,  
it's gone—

himself three times in  
suddenly he remem-  
bered the Cunning Trap to catch

All that comes of trying to be  
he got back into bed.  
The more he tried to sleep,  
he couldn't. He tried Counting Sheep,  
—a good way of getting to sleep,  
—Heffa-  
Heffa-  
a pot

Winnie-the-Pooh

with an  
with his  
t. . . .

have an  
d escaped  
above the  
d escaped  
the Escape

Pole

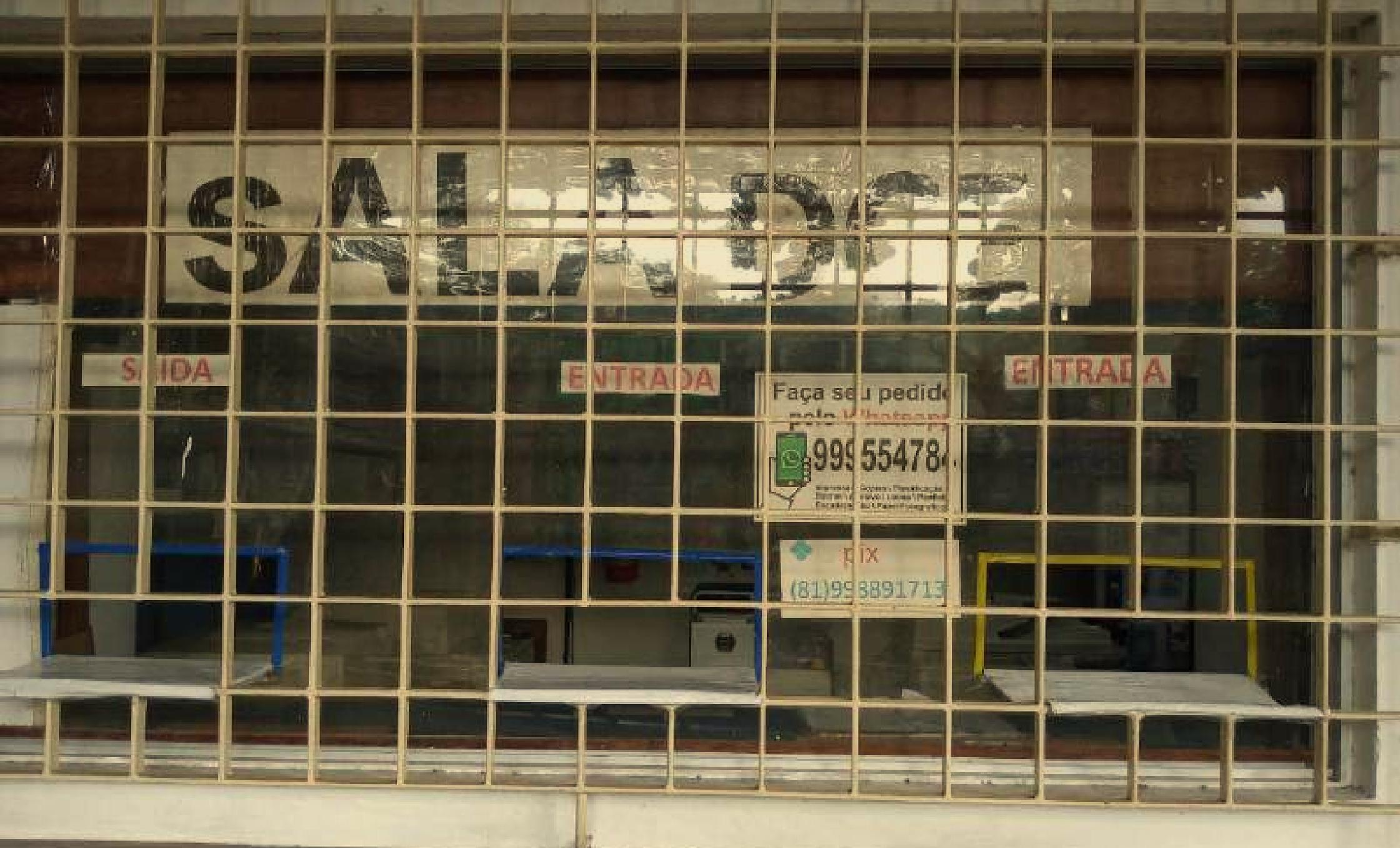




*Acima, páginas impressas da boneca do livro.*

Fonte: Produção da autora.

Tendo escolhido o modelo de disposição texto-ilustração, diagrammei uma pequena boneca do livro, preenchendo suas páginas com a história recém feita e deixando espaços entre um trecho e outro, que correspondiam ao lugar dos desenhos. As páginas foram diagramadas no tamanho de 14 x 21 cm - tamanho comum aos livros de inspiração. Lembro de reler a história enquanto colocava as palavras numa nova pilha de folhas e desgostar do que li. Pegava outros livros da estante e me sentia longe de escrever daquele jeito. E quando eu lesse essa mesma história daqui a três ou oito ou onze anos? As palavras que usei me trariam gosto amargo ao paladar? Por que fiz o que fiz? Já sabia a resposta de cada uma das perguntas, porque não há como saber. Muitas das vezes, precisaremos dar o salto sem ter certeza se somos fortes o suficiente pra nos sustentarmos. Talvez eu caia, talvez eu voe. Talvez as duas coisas aconteçam - e mais de uma vez. Mas havia algo que tinha como saber: aquele pensamento não vinha só de mim - foi sussurrado em sucessivos ouvidos e anunciado em letras maiúsculas por décadas e décadas, pela mesma voz que bateu o martelo sobre o que fazia uma escrita ser boa ou ruim. Essas definições não vieram para nos ajudar, de forma alguma: são barreiras que nos afastam de nossas particularidades e fraquezas, que pregam sentenças e fazem com que hesitemos em dar mais um passo na direção do que queremos fazer e amar. Há mais de um jeito de chegar a outros lugares, há mais de um jeito de escrever. Seguro minhas próprias palavras e desenhos e caminho, sabendo que aqueles medos eram, sim, maiores que eu e não seriam afugentados e desfeitos somente porque sei de onde vieram. Para que minhas impressões sobre o meu trabalho aconteçam em três ou oito ou onze anos, tenho de fazê-lo. Então, deixo que outras coisas além de receios e inseguranças venham até mim. A esperança também entra pela janela do ônibus, junto com os raios de sol. Naquela manhã, imprimir e encadernar a pilha de folhas, e deixei que um vento frio aliviasse o coração.



*Ao fundo, Fotografia da gráfica do CFCH, no momento em que encadernei a boneca.*

Fonte: Produção da autora.

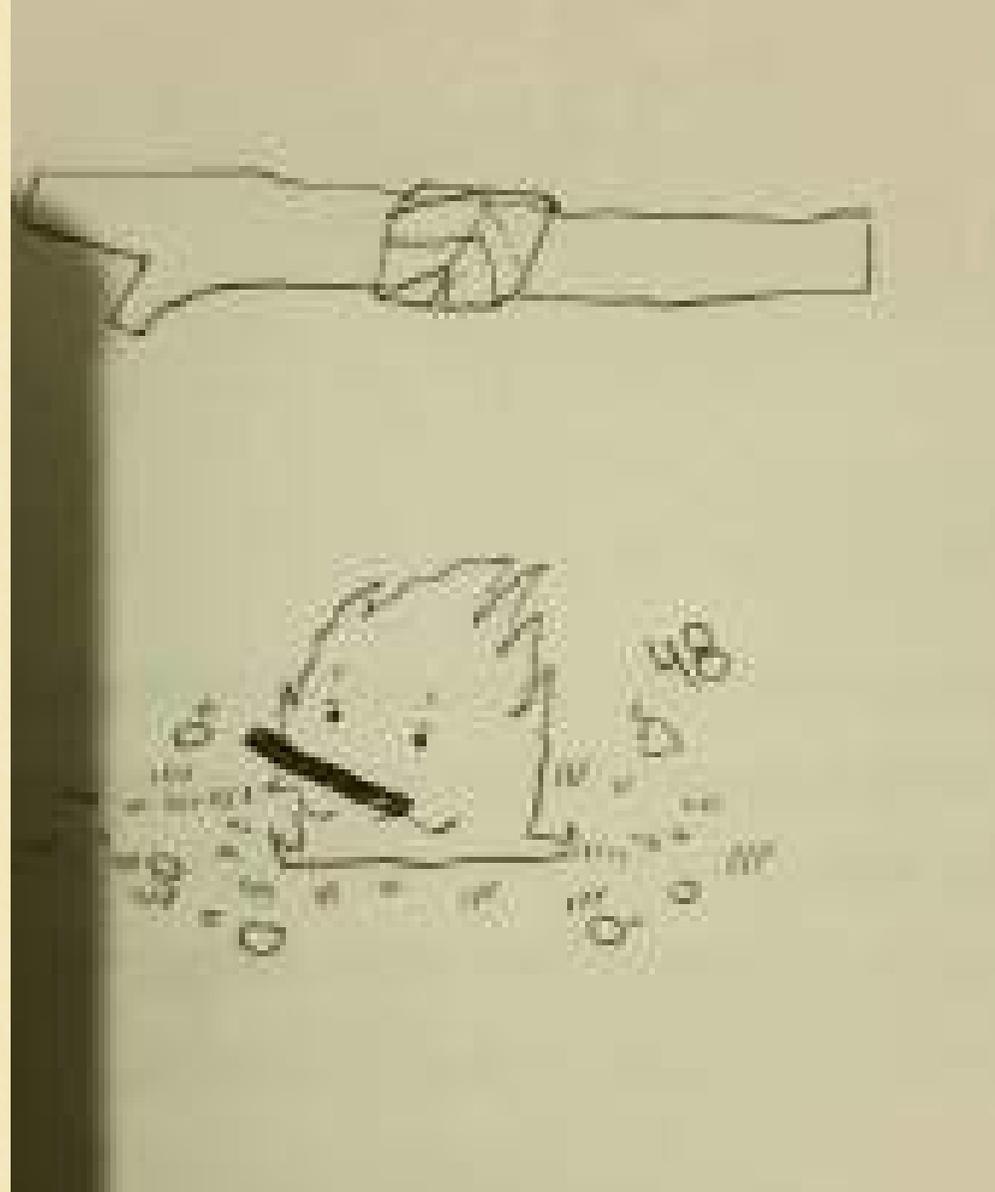
# O MIOLO DE MUITAS PARTES

*“(...)Criar é tirar pedaço,  
realmente. Machuca, incomoda,  
faz falta depois.”*

Joyce Silva

# OS RISCOS

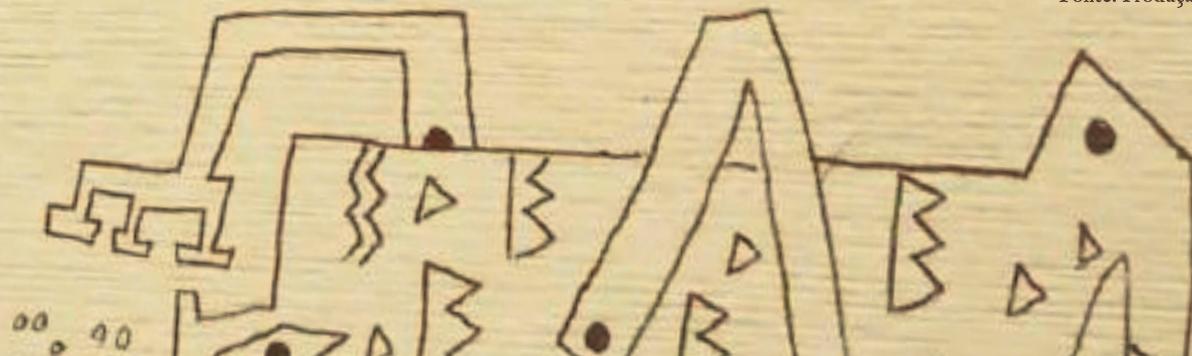
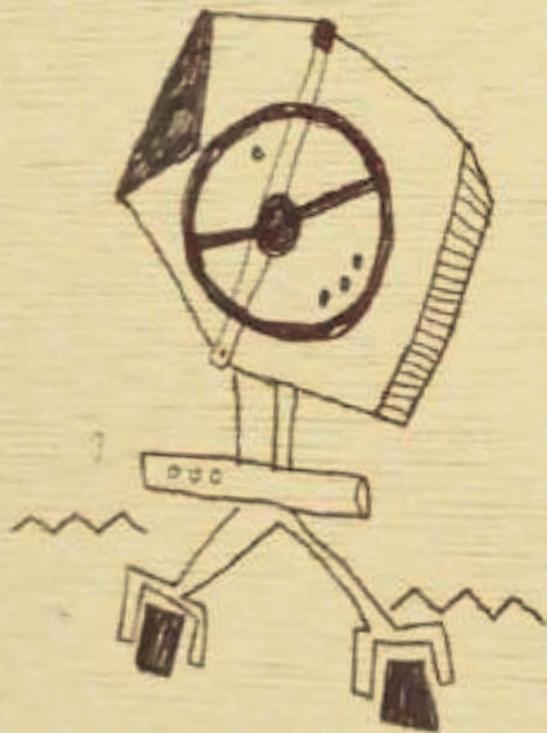
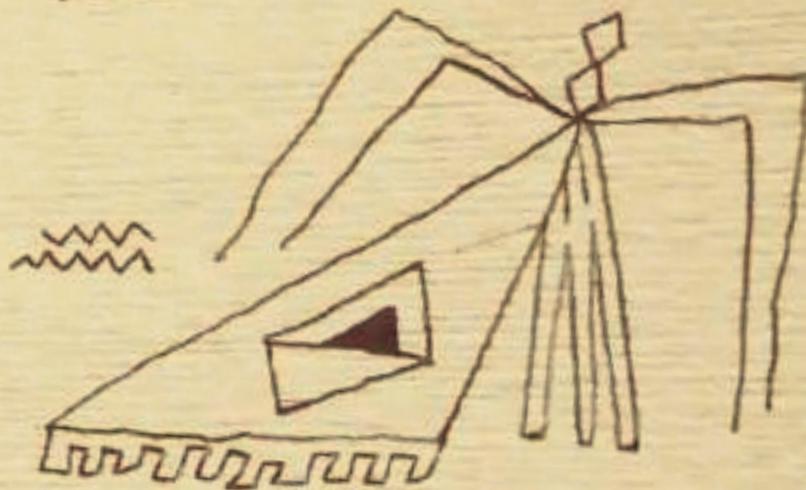
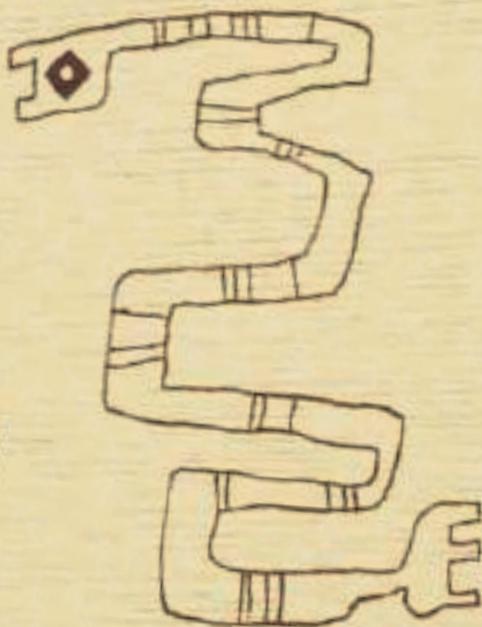
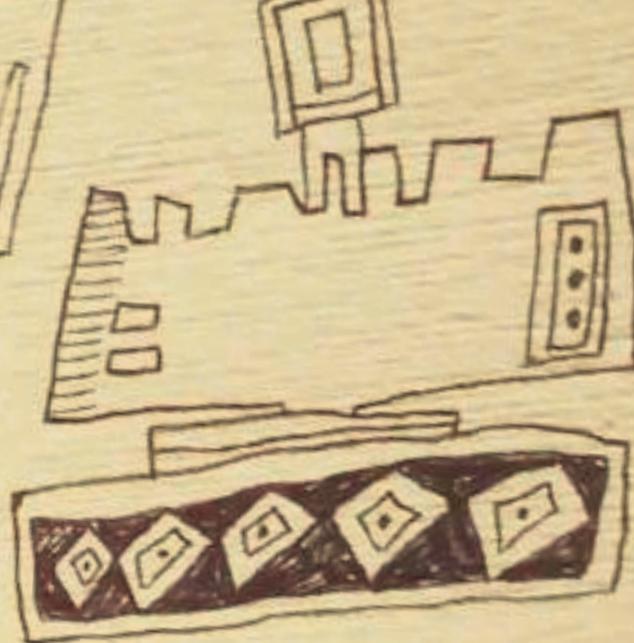
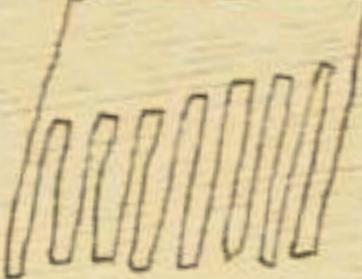
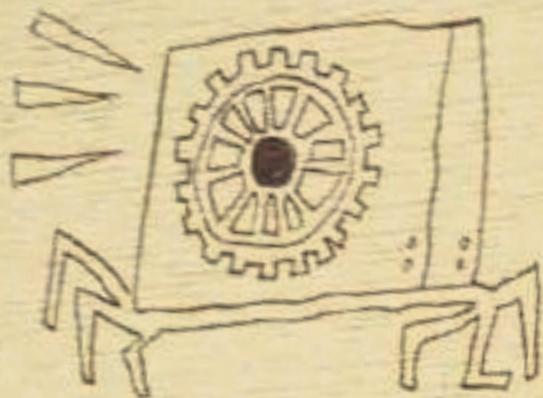
Com a boneca em mãos, era hora de colocar as ilustrações e seus rascunhos no lugar separado pra elas. Acredito que essa etapa em específico tenha sido a mais doída; primeiro, porque me cobro mais pra passar a mensagem que desejo com desenhos do que com as palavras - e não me cobro pouco montando palavras. Conversar com desenhos, para mim, exige muito. Neles, os processos acontecem por caminhos mais imprevisíveis, onde até a informação que acreditamos ser a mais forte, pra outros, pode ser a mais nebulosa. E segundo, porque desenvolvi tendinite crônica durante esses anos de graduação, o que tornaria o processo mais demorado do que seria em condições mais saudáveis. É importante citar, ainda, que essa etapa de encaixar os desenhos (e produzir novos) na boneca do livro não se refere aos desenhos finalizados: todas as ilustrações ainda passarão, uma a uma, por finalização no digital. Esse momento, focado na junção das partes escritas e ilustradas, foi pensado exclusivamente para trabalhar o funcionamento de ambos de forma conjunta tendo a narrativa como elo, ajustar fluidez e complementaridade e ao mesmo tempo, garantir o exercício da autonomia das partes.



*Acima, fotografia de um dos desenhos feitos na boneca do livro. Muitas das ilustrações do projeto não haviam sido pensadas antes de ter a boneca em mãos. Surgiram ali, quando um trecho ou espaço pedia por riscos.*

Fonte: Produção da autora.

FAZER



*Ao fundo, fotografia de desenhos que já estavam imaginados e foram encaixados na boneca.*

Fonte: Produção da autora.

## O risco

Comecei o trabalho refinando os personagens e associando seu visual às suas respectivas descrições e o momento em que eram citados - o que também facilitou o acréscimo de cenas nas quais os mesmos personagens apareciam. Depois, encaixei cenas já completas (ambientes, cenas mais isoladas, desenhos menores que anunciavam a abertura de capítulos) no espaço correspondente. No entanto, ainda havia muito a criar: um dos meus objetivos para o livro é que cada página tivesse ao menos uma ilustração, e mesmo tendo encaixado todos os rascunhos que produzi, ainda restavam muitas páginas com espaços que careciam de desenhos. O fato de já ter os textos que trabalhariam juntos com as ilustrações catalisou a produção; tendo de onde partir pra desenvolver as cenas, a trava era menor. Mas em certo momento, a exaustão segurou meus dedos. Estava tão voltada a esse trabalho que por muitos dias esqueci de respirar pra fora das páginas da boneca. E então, o processo começou a não fazer mais sentido, e nenhuma outra cena saiu. E quando saía, não conversava com a história nem comigo.

A história ficou parada por algumas semanas. Olhava pra ela todos os dias e lembrava que precisava dar algum passo pra seguir com o projeto, mas não conseguia produzir nada - antes, desenvolvia e não gostava do que fiz, mas nessas horas, não sabia nem mesmo pegar na pilha de folhas. Lembro que em um desses dias me forcei a desenhar algo relacionado à história, na

esperança de que fosse só uma questão de tentar de novo: como resultado, não consegui mexer os dedos da mão esquerda pelas 48 horas seguintes.

Pouco tempo depois, viajei pra ver minha irmã. Era semana de feriado, e fui passar alguns dias na casa dos meus pais. Durante esse tempo, fizemos as coisas de sempre - tomamos sorvete, caminhamos, assistimos os mesmos filmes, cozinhamos juntas. Em uma das tardes, fomos desenhar juntas, e no processo, conversamos sobre o projeto de conclusão de curso - converso com minha irmã sobre esse projeto desde que era apenas uma ideia enevoadada e sem contorno, e ela é a pessoa que mais me encoraja a fazer o que amo. No processo, ela acabou fazendo desenhos fascinantes que ficaram gravados na minha cabeça: dois deles ilustravam um pequeno arbusto e uma casinha nas montanhas. Me apeguei a eles como me apegava a tudo o que minha irmã já desenhava - sou uma grande admiradora do mundo pelos olhos dela. Pra minha felicidade, ela deixou que eu ficasse com eles.

Dias depois, quando voltei a Recife e peguei outra vez a boneca do tececê em mãos, percebi que os desenhos que minha irmã criou encaixavam perfeitamente com algumas das cenas que mais senti dificuldade de criar, e que ainda eram dominadas por um enorme e intimidador espaço vazio.

Aquela situação me tirou pra pensar sobre o processo de trabalhos como esse. Não se fala muito sobre isso no meio acadêmico - e sinto falta de diálogos verdadeiramente vulneráveis a respeito -, mas fazer design, ilustrar, desenvolver processos ligados a nossas mentes, corpos e ideias, é algo recoberto por camadas e camadas ligadas ao lugar de onde viemos que, hora ou outra, precisaremos atravessar. A camada mais externa e primeira capaz de nos segurar é a da

instabilidade, dos direitos básicos que o sistema nos manda ver como privilégio. Ter o que comer, o que vestir, como pagar as dívidas, como manter um teto sobre a cabeça e uma cama pra deitar no fim do dia. Quando não se tem esse espaço minimamente seguro, os pensamentos não param e a cabeça não respira. Ter o que comer na hora da próxima refeição é mais urgente e essencial do que criar. A segunda camada é a do tempo: conseguir manter um teto sobre a cabeça e comida sobre a mesa tem um preço, e esse preço inclui não ter espaço pras próprias vontades durante o dia. Não conseguir espaço pra ficar em paz sem que mil preocupações arranquem as portas da cabeça e te impeçam de respirar sozinho. Assim, também não se pode criar; o espaço hostil no qual somos obrigados a tentar prosperar sufoca possibilidades.

A outra camada é o próprio criar. Acreditar com tanta força no potencial de uma ideia, se dispor a passar tempos e tempos dividindo a mesa com o conflito de não saber se existe um jeito certo ou errado de fazer o que você está fazendo - e precisar aceitar a frustração se e quando ela vier porque, afinal, você fez as escolhas e precisa colher resultados, sejam eles laranjas ou limões. Esse parágrafo tá bom mesmo? Será que eu deixo essa parte na história? Essa ilustração tá boa o suficiente? E se eu tivesse feito de outro jeito? Esse cenário vai fazer sentido? Que metodologia eu uso pra caminhar, que técnica uso pra finalizar? Será que eu consigo fazer essa história do jeito que pensei? Alguém vai querer ler - ou gostar do que leu? A cabeça quase nunca para. E o processo também não: Tomar nota da ideia, desenvolver, achar ruim, desenvolver de novo, criar um roteiro, desenhar à mão, sentir as consequências de desenhar a mão, ler, reler, ajustar, diagramar, medir, refazer, ter medo de entregar. Criar é tirar pedaço, realmente. Machuca, incomoda, faz falta depois.

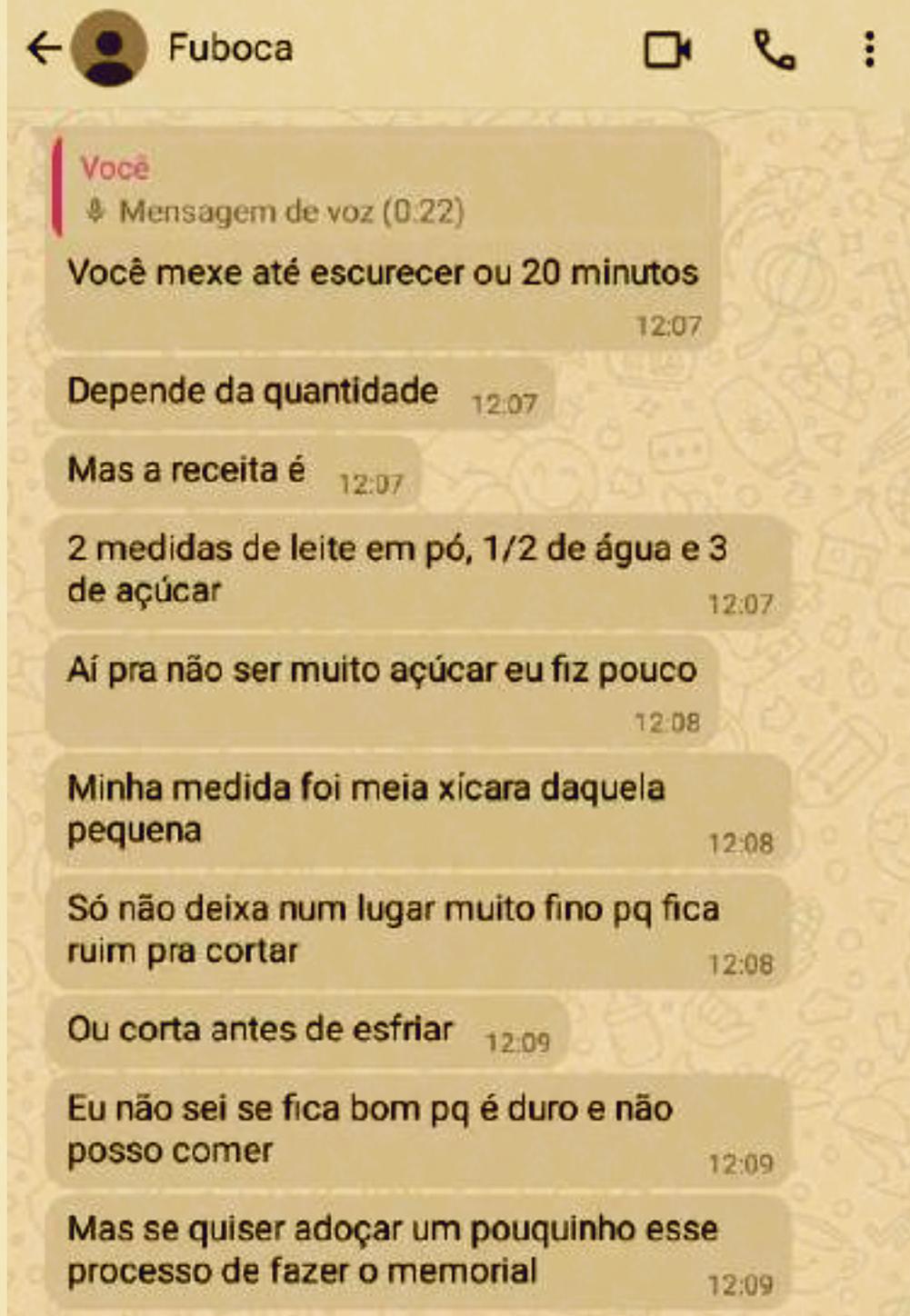
A última camada é o reflexo de criar: se conseguimos atravessar todas as camadas, dores físicas e mentais nos fazem empacar onde estamos. Usamos tanto da nossa força pra empurrar o corpo pra frente um dia depois do outro que esquecemos que uma ideia, um projeto, um processo não tem como seguir sem que a gente respire pra fora dele - mas respirar pra fora também é um item da caixinha dos direitos que foi parar na de privilégios. Foi respirando pra fora de nossas rotinas exaustivas que tivemos ideias, afinal: olhar pra algo incomum e bonito na janela do ônibus voltando pra casa depois de um dia difícil no trabalho, sentir um cheiro que lembrou um dia bom que não volta mais, sorrir de uma frase boba e brilhante que ouviu quando criou coragem pra sair de casa num sábado com os amigos, mesmo sabendo que o corpo ficaria imensamente feliz com algumas horas a mais de sono. Respirar pra fora nos faz sair da dormência dos mesmos dias, e foi nisso que eu errei. Não estava respirando, não me deixava respirar. Foi nesse momento do percurso que minha irmã soube o que fazer - tomamos sorvete, caminhamos, assistimos os mesmos filmes, cozinhamos juntas. Uma variedade colorida de coisas. Desenhamos coisas bobas e construímos casinhas de papelão, porque a graça dos dias pra nós duas há muitos anos era desenhar coisas bobas e construir casinhas de papelão. Minha irmã me puxou pra superfície e fez o ar puro da infância encher os meus pulmões, e ali percebi que errei fazendo desse trabalho um processo mais solitário do que deveria. Ilustrar, escrever, fazer design tem sim, muito do solitário no processo, e precisa ter. Mas nós temos o poder de soar o apito e correr pros braços do time nos intervalos: conversar, pedir conselhos, falar de quaisquer outras coisas, deixar a distração achar um espaço pra vir até nós. É esse contato com o que está ao nosso redor - pessoas, cheiros, situações, bobagens essenciais - que vai ser o nosso disparador de criação, e vai mostrar que não se cria nada quando se está por inteiro na solidão.

Coloquei os desenhos guardados comigo num lugar especial, pra que eu possa olhar pra eles mais vezes do que olho pras páginas desse memorial que preciso destrinchar. Assim, depois de dias bons e de descanso, dei seguimento às ilustrações.

O trabalho de ilustrar todas as cenas levou em torno de seis meses para ser finalizado, mas tem sido bem menos doloroso com ajuda. Esses dias, minha irmã me mandou uma receita de doce de leite caseiro, pra “adoçar um pouquinho esse processo de fazer o memorial” - palavras dela. Estou em boa companhia.

*À direita, captura de tela de conversa com minha irmã enquanto ela me contava uma boa receita na esperança de tornar o processo em algo de bom sabor. Não posso dizer que o processo está sendo doce, mas graças a ela não é amargo. É cítrico, que nem as frutas que ela gosta.*

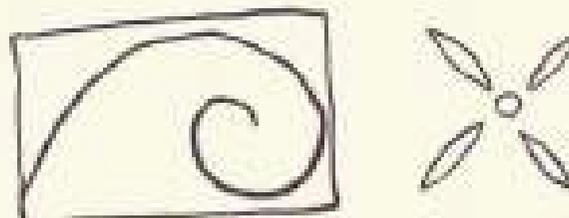
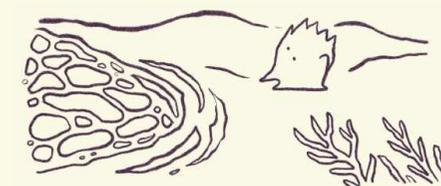
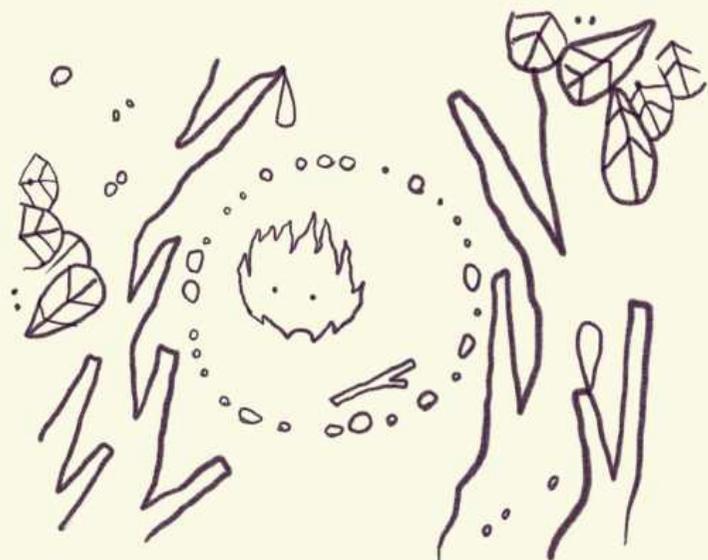
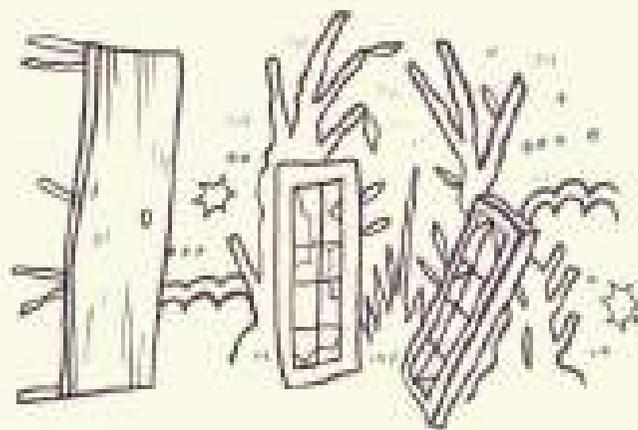
Fonte: acervo da autora.





*Ao fundo,  
ilustração feita pela minha irmã  
de um arbusto crescendo apesar  
do círculo de ferro ao seu redor.*

Fonte: acervo da autora.

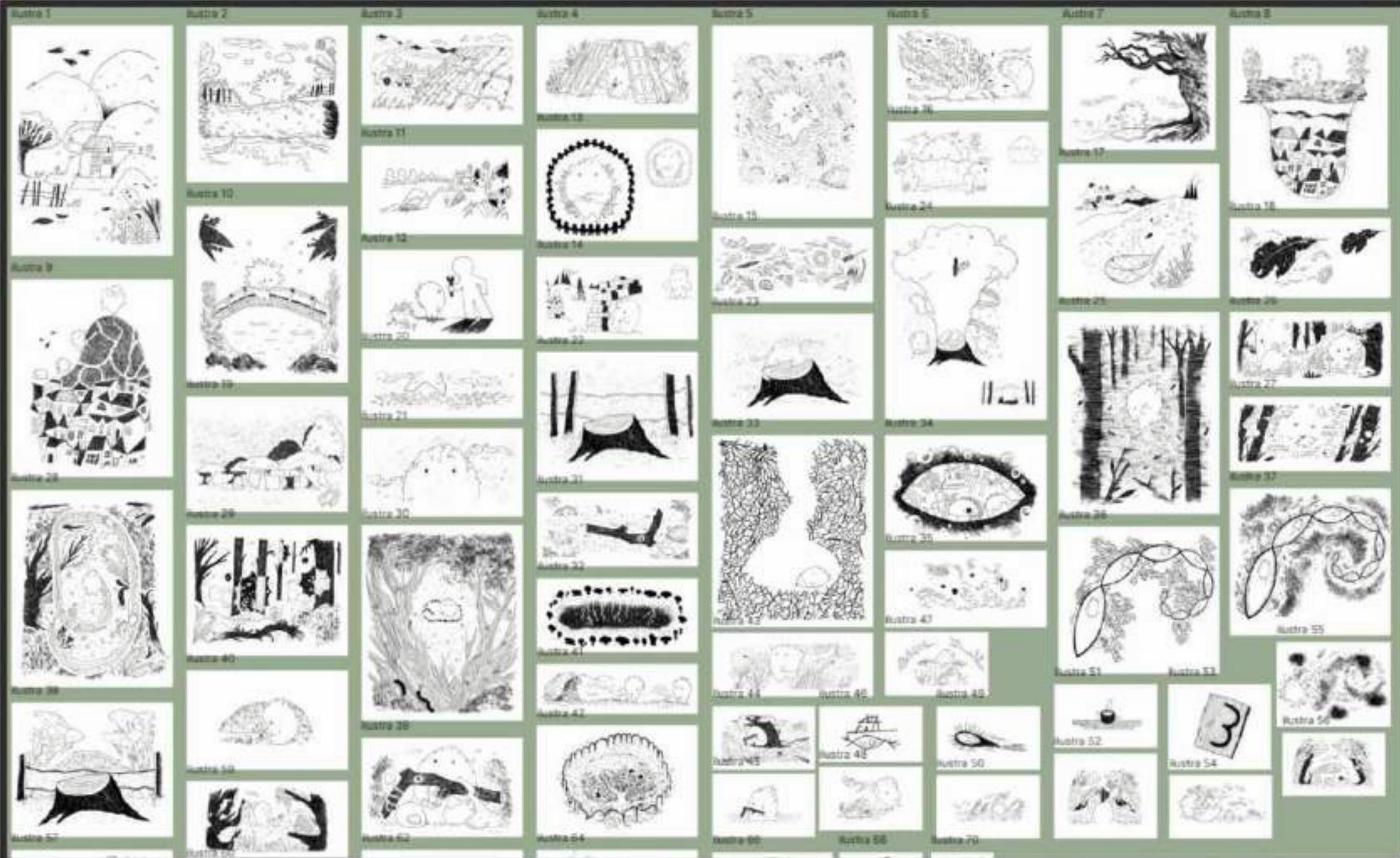


*Ao fundo, esboços pra aquecer a mão antes de passar as ilustrações pro digital. Rascunhar cenas da história sem compromisso de serem bonitas ou complexas o suficiente me ajudava a entrar mais tranquila no processo.*

Fonte: Produção da autora.



*Ao fundo, ilustração em  
processo de digitalização e  
finalização.*  
Fonte: Produção da autora.



*Acima, captura de tela de algumas das ilustrações finalizadas.*

Fonte: Produção da autora.

# O AMA DURE CER

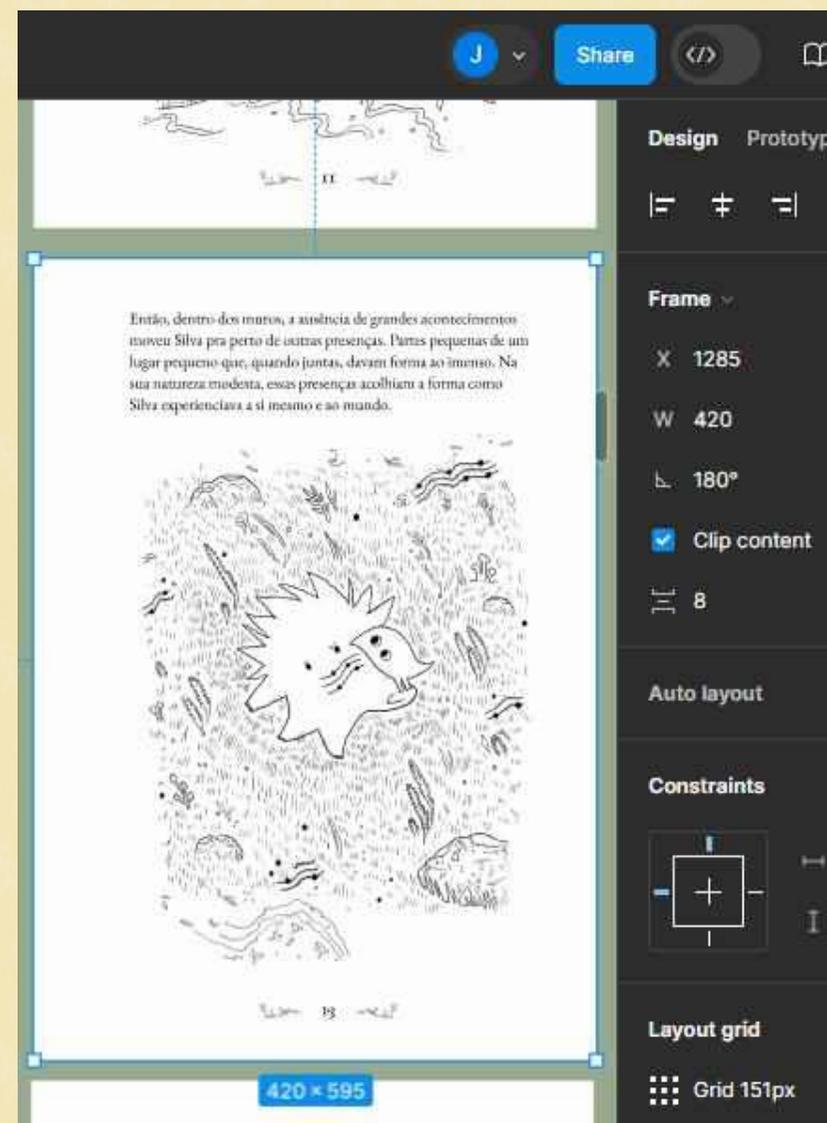
*“(...)como se esticasse o braço para além da boca do monstro e percebesse que posso, no momento em que a porta abrir, escapar e voltar a pisar no chão.”*

Joyce Silva

## PRIMEIRAS *impressões*

Com as ilustrações e texto prontos, dei início à etapa de construção do primeiro protótipo do livro, para que pudesse ser visto de forma mais próxima ao formato final pelos olhos daqueles que aceitaram me auxiliar no processo, e apontar a direção e onde devo melhorar. Como o objetivo desse protótipo era propor visualizações de forma mais aberta, receber comentários e fazer ajustes de forma que eles pudessem ser conferidos no processo, escolhi fazer esse protótipo pelo Figma, uma vez que a plataforma supria todas essas necessidades. No caso de fazer um arquivo fechado em outros programas, além de não conseguir uma visualização fluida como desejava, o retrabalho para ajuste de cada comentário ou melhoria proposta seria muito mais extenso, já que o arquivo precisaria ser inteiramente ajustado, refeito, fechado e, somente aí, passar por uma nova leva de ajustes sugeridos por outra pessoa. Acumular todos os ajustes para fazê-los ao final não me permitiria experimentar e trocar opiniões sobre o resultado de forma mais rápida com quem me auxiliava, assim como geraria uma carga muito pesada de mudanças - o que poderia fazer com que eu esquecesse um ajuste, errasse outro, deixasse passar mais. Enquanto que, no Figma, pude construir as páginas em frames, mostrar o andamento do projeto, receber comentários e fazer ajustes e experimentações de uma forma menos blocada, que me ajudava a visualizar o projeto final em sua inteireza com mais facilidade. Através desse modelo, realizei correções no texto,

ajustes nos painéis de ilustração e o formato de livro já se desenhava, podendo ser dividido conforme um.



*Acima, captura de tela de página no Figma.*

Fonte: acervo da autora.



Então o barulho parou, e o peito voltou a doer. Com um nó na garganta, Silva gritou! Chamou pelo barulho com tudo o que podia, pediu para que voltasse. O barulho atendeu: desta vez, mais distante e suave que da primeira. Então Silva o seguiu.

E da terceira vez, soou ainda mais distante. E Silva o seguiu. Quanto mais vezes soava, mais rápido e distante parecia ser. Silva agora corria: não em fuga, mas na trilha do som que aliviava o pensamento. Se sentia perseguindo uma memória; quando o som bradava, tudo ao redor voltava a ser como antes, vivo e eterno.



Mas ele mal pisava naquele chão, e o brado colorido aparecia ainda mais longe. Silva não podia deixar que tudo escapasse outra vez. Sabemos que é preciso parar pra atentar aos detalhes, mas há dias em que somente o movimento nos faz capturar. E Silva se moveu! Aligeirou-se tanto, mas tanto, que seus pés cederam. Como num susto, Silva estava no chão, e um de seus pés doía mais que todo o corpo.

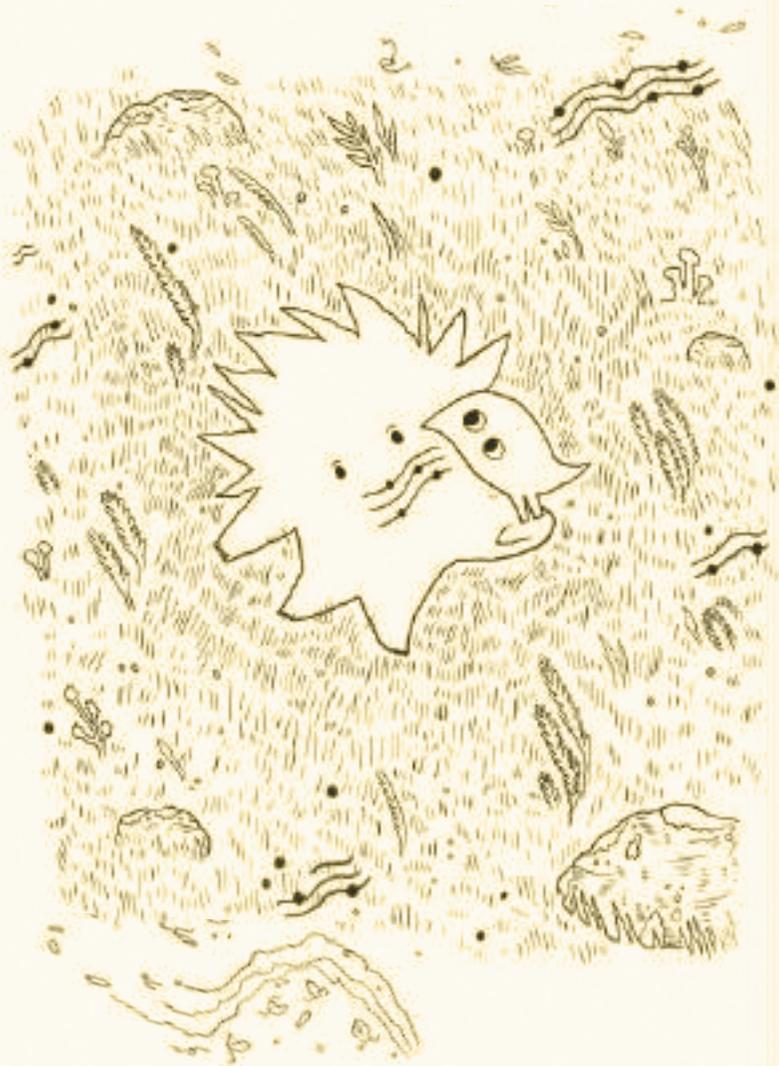
*Ao fundo, captura de tela de páginas no Figma.*

Fonte: acervo da autora.

Pelo susto e pela dor, Silva levou alguns segundos pra perguntar

Silva tentou puxar algum fio da memória que traduzísse o que

Então, dentro dos muros, a ausência de grandes acontecimentos moveu Silva pra perto de outras presenças. Partes pequenas de um lugar pequeno que, quando juntas, davam forma ao imenso. Na sua natureza modesta, essas presenças acolhiam a forma como Silva experienciava a si mesmo e ao mundo.



## O GRÁFICO E SUAS manias

Como base para o protótipo, utilizei frames no tamanho proporcional a 14 x 21cm, com sangria de 5 mm (0,5 cm). Na margem esquerda, foi utilizado um espaçamento de 25 mm (2,5 cm), enquanto que na direita o espaçamento foi reduzido para 15 mm (1,5 cm). As margens superior e inferior ficaram ambas com 20 mm (2 cm). Como é recomendação que o miolo tenha um total de páginas sendo o número múltiplo de 4, o miolo foi pensado contendo 160 páginas.

No pós-texto, constam apenas os agradecimentos. Como páginas integrantes do pré-texto, temos:

Página de frontispício

Ilustração de mapa

Folha de rosto

Ficha catalográfica

Dedicatória

Sumário

Ilustração

Epígrafe.



*À esquerda, página em processo de ajuste.*

Fonte: Produção da autora.

A história foi dividida em 16 capítulos, nomeados com os seguintes títulos:

- I. O MENOR LUGAR DO MUNDO
  - II. IRREGULARES
  - III. OS MUROS
  - IV. ATALHO
  - V. LARANJA SEM FIM
  - VI. O BARULHO
  - VII. A SINFONIA
  - VIII. A ORDEM E O PEDIDO
  - IX. A CASA TRÊS
  - X. INVISÍVEIS
  - XI. DE TRÁS PRA FRENTE
  - XII. ONDE NÃO HAVIA PALAVRAS
  - XIII. DE COMPOR A DECOMPOR
  - XIV. ARTIFÍCIO
  - XV. O TALVEZ DAS COISAS
  - XVI. QUANDO TRÊS NÃO É O FIM
- AGRADECIMENTOS

No livro, faço uso das seguintes fontes tipográficas: EB Garamond (utilizada para texto), IM FELL English SC (utilizada para título dos capítulos nas páginas iniciais e no sumário) e Pretoria (utilizada para título do livro, sumário, agradecimentos e capitulares). A escolha da Garamond se deu pela conformidade com os modelos de inspiração: as histórias que li e os materiais gráficos nos quais me inspirei para produzir o meu próprio artefato são construídos em um formato mais clássico e, por isso, contavam em sua maioria com essa família tipográfica.

A fonte P'm Fell Great, por sua vez, é composta em Versailles e versaletes - caracteres maiúsculos com o mesmo tamanho dos minúsculos - e tem características anatômicas similares aos caracteres maiúsculos da Garamond, o que traz harmonia ao projeto. No entanto, o que me chamou a atenção nessa fonte é que seu contorno não é regular, tendo um corpo muito mais trêmulo e áspero. Acredito que, para escrever sobre criaturas que trazem um contorno torto ao mundo, uma fonte de linhas tortas cai muito bem.

*À direita, parte da primeira página do capítulo I, que exemplifica o uso das três famílias tipográficas.*  
Fonte: Produção da autora.

## I. O MENOR LUGAR DO MUNDO

**E**m um lugar de muros verdes e ribeiros curtos, dormindo de costas pro rio e levantando lado a lado com as montanhas, morava Silva. Todos os dias de Silva eram abraçados pelo mesmo pedaço entroncado de céu e terra, onde tudo se conhecia. Aquele era um bom lugar, batizado pelo tempo como "o menor lugar do mundo". O canto onde nada parece crescer ou se estender.

A história por trás da escolha da fonte Pretoria é mais sozinha, bastante específica. Desde criança, tenho completo pavor dos ônibus. Enxergava eles como criaturas terríveis, máquinas monstruosas que engoliam as pessoas e iam embora carregando um grupo inocente de viajantes em sua barriga. Toda vez que via um ônibus eu corria e corria, na esperança de fugir daquela fera metálica que bufava entre as ruas e soltava fumaça enquanto piscava seus olhos brilhantes e emitia barulhos desesperadores que faziam minha cabeça doer e traziam a vontade de chorar.

Enfrentei o meu medo aos três anos - graças à ajuda direta da minha mãe e indireta da minha irmã -, e preendi a respiração dentro do ônibus até não aguentar mais. Mas ainda continuei com medo, decidida a evitar aquelas máquinas terríveis o máximo que pudesse. Pra minha sorte, sempre morei numa cidade pequena, onde tudo se podia fazer a pé, então isso nunca foi uma tarefa difícil. Mas quando entrei na UFPE, precisei me mudar pra Recife - onde quase nada se resolve a pé. Eu não podia sair correndo e pedir socorro sempre que visse um Barro - Macaxeira (cogitei algumas vezes). Então, pra aliviar a agonia, sempre fixo meus olhos no lado de fora, como se esticasse o braço para além da boca do monstro e percebesse que posso, no momento em que a porta abrir, escapar e voltar a pisar no chão. Tenho feito isso com muita frequência, principalmente quando quero sair a passeio e preciso pegar ônibus.

Em uma dessas vezes, passei por um edifício antigo, com um letreiro que me chamou muito a atenção. Fiquei com aquelas letras na cabeça o restante do dia. Tentei procurar pela fonte na internet, e até achei algumas parecidas com a que vi, mas sempre tinha uma letra que destoava das outras - a letra Z. E todas as características anatômicas precisavam bater, caso contrário, não era ela. Nos passeios seguintes, fiz questão de

pegar a mesma rota, só pra ver as letras outra vez por três ou quatro segundos, gravar na cabeça e procurar de novo. Fiz isso pra mais de sete vezes, depois parei de contar. E toda vez, a letra Z nunca batia com nada que eu encontrava. Em uma tarde, procurando naqueles sites de identificar fontes, vi uma chamada "Pretoria". Era igualzinha! Parecia que tinham arrancado as letras da parede e pendurado na minha frente no computador. Fui quase que saltitando conferir a letra Z, que tanto foi do contra todas essas vezes. E mais uma vez, ela não bateu. Deitei estressada e encarei o computador, aceitando a ideia de largar essa fonte depois de muito relutar. Mas aí, minha cabeça torta olhou outra vez pra tela. Um pensamento apareceu, minúsculo e desprezioso. Ainda sem acreditar na possibilidade, coloquei a letra Z de cabeça pra baixo e testei. Casou! Era aquela fonte! Toda aquela confusão aconteceu porque, no momento de montar o nome do edifício na parede, a pessoa que manipulava as letras olhou a letra Z e, provavelmente, trocou uma ponta pela outra. Viu os pés onde estava a cabeça, e assim foi. Mesmo que a peça tenha sido feita por meio de técnicas mecânicas, a mão humana deixou seu vestígio nela. Talvez não tão perceptível, não tão drástico ou tão revelador, mas estava ali. Escondido, de ponta-cabeça e me fazendo quebrar a minha. Agora, sei que aquele edifício, se revelando um bosque cheio de coisas a serem descobertas, tem um segredo em seu nome - e pretendo levá-lo comigo. Mas depois disso tudo, prometi a mim mesma que usaria essa fonte em um de meus projetos, antes que o curso acabasse. E aqui ela está.

# SELO,

O RECEPTÁCULO

*“O tempo coloca os pequenos  
debaixo de suas asas e com eles, tece  
a história das coisas.”*

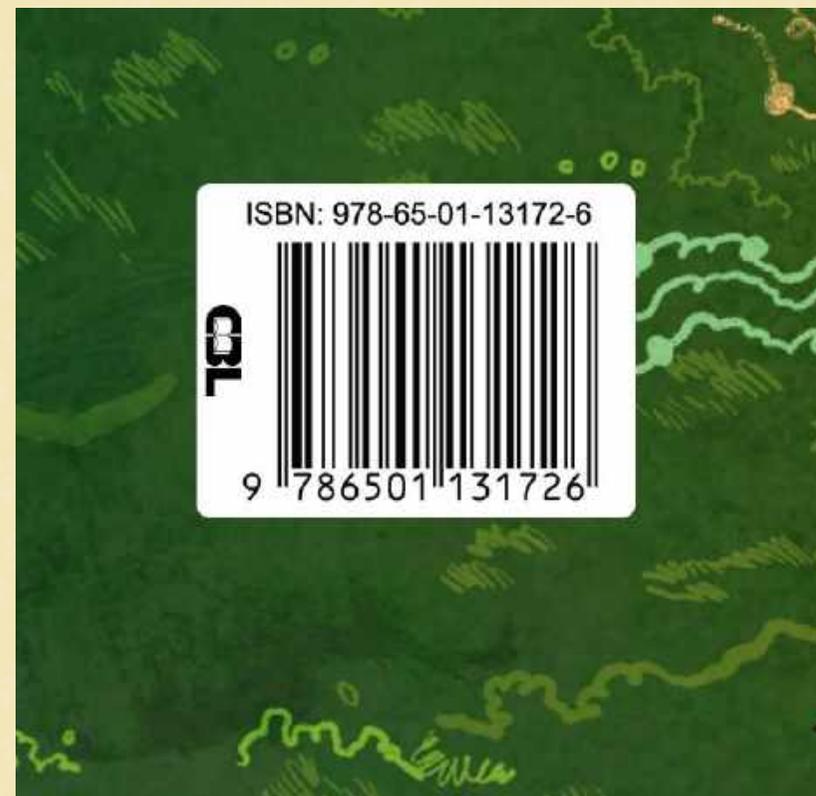
Joyce Silva

# FORMA E *Registro*

Antes de enviar o arquivo para a gráfica, foram solicitados serviços de catalogação - a ficha catalográfica da obra e o ISBN acompanhado do código de barras -, por meio da plataforma digital da CBL (Câmara Brasileira do Livro), que é a Agência Nacional do ISBN desde o ano de 2020. A CBL é uma associação sem fins lucrativos que representa editores, livreiros, distribuidores e demais profissionais do setor e tem, entre muitos objetivos, promover o mercado editorial brasileiro. De acordo com a própria associação da CBL:

*“O ISBN (International Standard Book Number/ Padrão Internacional de Numeração de Livro) é um padrão numérico criado com o objetivo de fornecer uma espécie de “RG” para publicações monográficas, como livros, artigos e apostilas. A difusão global do ISBN e a facilidade com que é lido por redes de varejo, bibliotecas e sistemas gerais de catalogação, tornou-o imprescindível para qualquer publicação.”*

Após todas as etapas do desenvolvimento, o processo de execução foi realizado por gráfica. Através de plataformas digitais, realizei a adaptação do arquivo às especificações solicitadas pela empresa. O papel selecionado para impressão do miolo foi o Pólen Soft 80g/m<sup>2</sup>, (incluir características e motivo de escolha). O modelo de encadernação selecionado foi em lombada quadrada, com a capa em papel Supremo 250g em Laminação BOPP Fosca.



*Acima, ISBN com código de barras da obra.*

Fonte: CBL.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Silva, Joyce

Perpétua : a mãe do minúsculo / Joyce Silva ;  
[ilustração da autora]. -- 1. ed. -- Recife, PE :  
Ed. da Autora, 2024.

ISBN 978-65-01-13172-6

1. Aventuras - Literatura infantojuvenil
2. Conflitos - Literatura infantojuvenil
- I. Silva, Joyce. II. Título.

24-224217

CDD-028.5

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

*À esquerda, ficha  
catalográfica da obra.*

Fonte: CBL.



*À esquerda, parte da  
ilustração da capa.*

Fonte: Produção da autora.

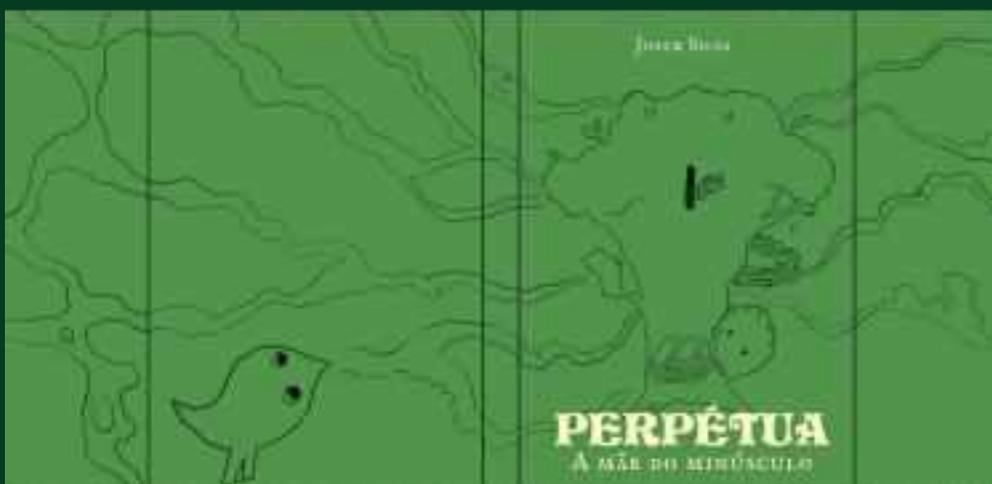
## A CAPA

É de grande importância pra mim mencionar que a ideia do projeto gráfico da capa foi dada pela minha irmã, que conseguiu traduzir perfeitamente a trama da história em desenho, e conduziu suas ideias até minhas mãos. Essa capa tem como objetivo principal elaborar uma cena resumitiva de um dos temas centrais da história. No meio, Silva aparece curioso procurando a origem de um barulho, traduzido em linhas similares a partituras, mas irregulares. Próximo a ele, há duas representações da árvore laranja sem fim, unidas em uma só: a primeira representação, que Silva vê, mostra o cepo da árvore partida. A segunda, que Silva sente, mostra a árvore ainda viva, cantando e participando do barulho, tão capaz quanto os vivos de entoar a melodia. Mas quando as orelhas da capa se abrem, a cena inteira se revela: entre as árvores, as criaturas mágicas - os fungos - fazem o barulho acontecer, ensinando a melodia a todas as outras criaturas e enchendo a floresta com um som torto e familiar, que Silva percebe, mas não reconhece. Há ainda, no verso, a ilustração de um pássaro azul, que faz parte da cantoria e acompanha Silva de uma maneira singular conforme a história se desenvolve. A capa, em sua totalidade, monta uma atmosfera de busca, segredos, natureza e magia, onde as coisas mais fantásticas estão a um olhar atento de distância - não muito diferente da realidade.



*Acima, ilustração da capa imaginada  
pela minha irmã, e utilizada como  
referência principal no desenvolvimento.*

Fonte: acervo da autora.



*À esquerda, seis das experimentações feitas para decidir o projeto gráfico da capa.*  
Fonte: Produção da autora.



## Joyce Silva,

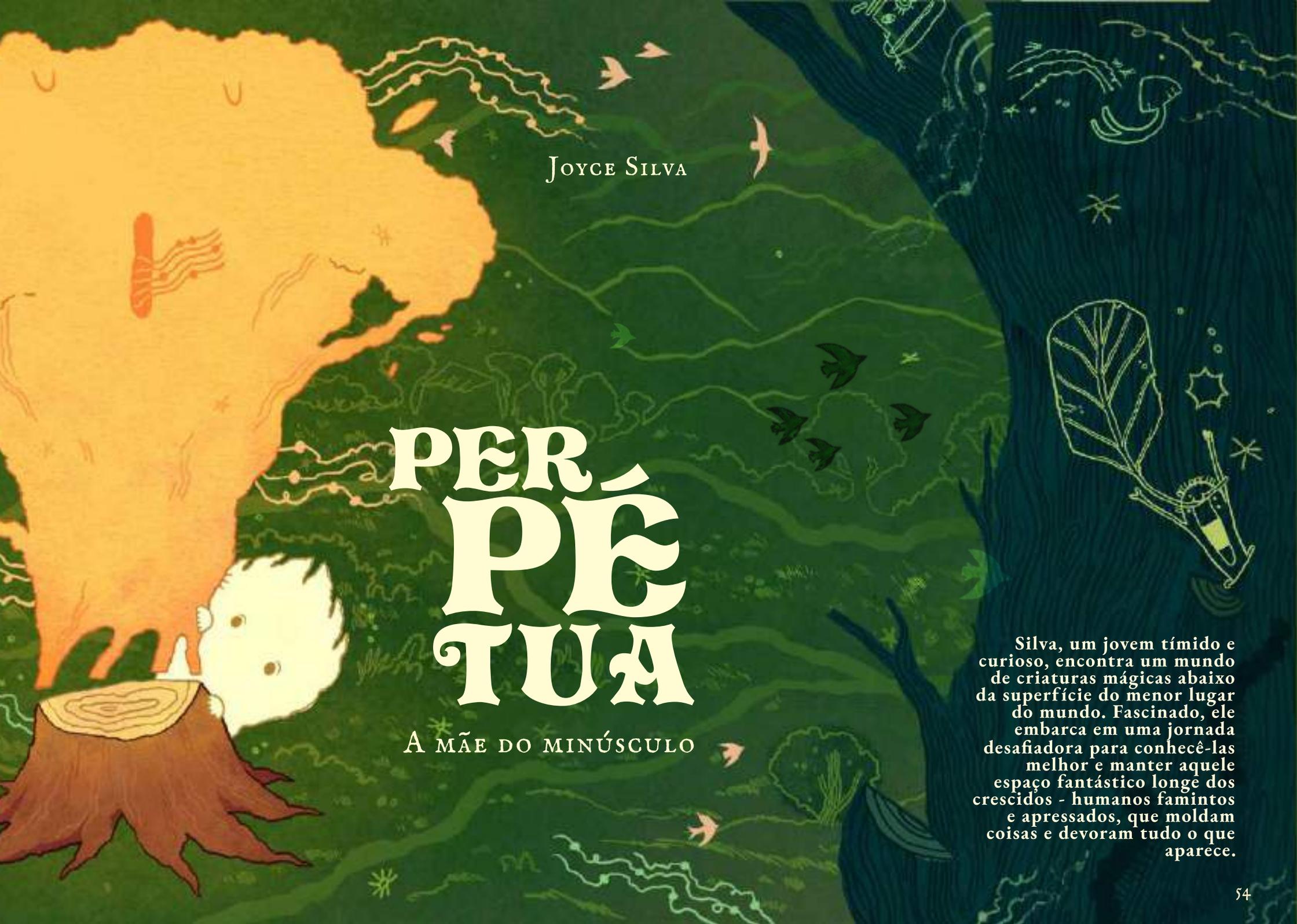
de 22 anos, é uma designer, artesã e ilustradora brasileira que atua com foco no mercado de ilustração e editorial voltado para a faixa etária infanto-juvenil. Autora de trabalhos independentes como "Carta ao bicho que faz sombra", "Errante" e "O canto da Infância", Joyce tem a veia de seu trabalho marcada por temas que permeiam natureza, fantasia, tradições e contos populares de caráter mágico: a partir deles, ela amarra palavra e ilustração pra contar histórias.



*À direita e na página seguinte,  
imagem da capa finalizada.*

Fonte: Produção da autora.





JOYCE SILVA

# PER PÉ TUA

A MÃE DO MINÚSCULO

Silva, um jovem tímido e curioso, encontra um mundo de criaturas mágicas abaixo da superfície do menor lugar do mundo. Fascinado, ele embarca em uma jornada desafiadora para conhecê-las melhor e manter aquele espaço fantástico longe dos crescidos - humanos famintos e apressados, que moldam coisas e devoram tudo o que aparece.

## O Nome

O título do livro vem de um aprendizado que encontrei graças ao estudo dos fungos - e que modificou minha visão de fazer design, depois de algum tempo. No começo da graduação, uma professora que admiro elaborou, durante uma aula, uma daquelas frases que parecem pouca coisa mas que ficam na cabeça até a gente mastigar a ponto de ver as palavras em outros lugares. “A arte é o que permanece”. Aquilo ficou comigo por muito tempo, aparecendo de relance a cada nova cadeira, a cada novo trabalho. Parecia que a arte sempre permanecia, afinal. Na maior parte do tempo, as palavras que saem da boca de quem admiramos se alojam como pedras em nossos bolsos, mesmo que soletrem leveza. Mas então vieram os anos, e a pandemia, e outros interesses que batiam de frente com a noção de firmeza. Tive contato com coisas que me atravessam - não só os fungos, mas também os fungos.

Hoje, depois de me deixar ser afetada por muitas coisas que vieram amarradas com as novas experiências, discordo dessa frase e a guardo com carinho ao mesmo tempo. Todas as coisas que ainda estão aqui, estão porque se deixaram atingir. Se desfizeram, e então seus pedaços foram reajuntados por outras mãos que não as de antes. Ruínas duram pra sempre porque se permitiram restar. Pra mim, essas coisas são perpétuas, e é com a mudança que elas se mantêm. E entre as coisas que realizam a façanha de se manter nesse mundo tão difícil que é o nosso, as

minúsculas estão em maior número. As descobertas monumentais preferem seguir erguidas por mais alguns dias a passar pela brecha que as levaria a anos a mais. O tempo coloca os pequenos debaixo de suas asas e com eles, tece a história das coisas. É desse lugar de afeto, confusão, descoberta e minusculeza que vem o nome do trabalho.

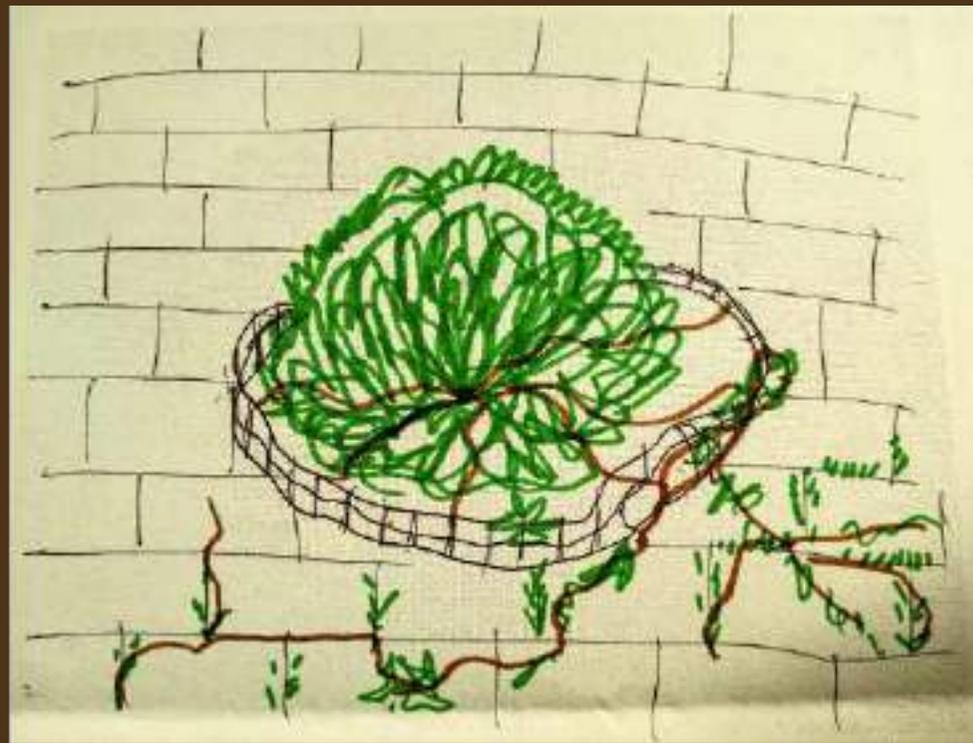
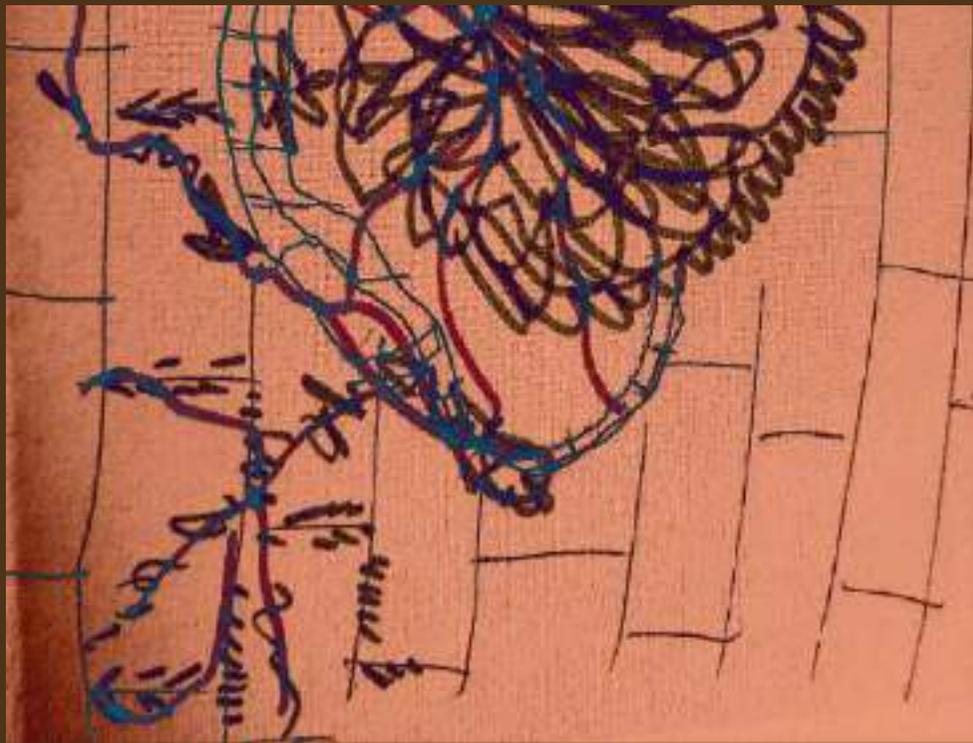
PER-  
PÉ  
TUA

A MÃE DO MINÚSCULO



## O VESTÍGIO *da mão humana*

Esse projeto não teria como acabar de forma diferente. É um trabalho que merece ser envolvido em zelo e cuidado, e não imagino melhor caminho pra isso do que os desenhos que me inspiraram a seguir com Perpétua e terminar o que comecei. Decidi usar dois dos desenhos feitos pela minha irmã pra elaborar cartões postais e marcadores de página que acompanham o livro: o primeiro foi o desenho do arbusto, já mostrado anteriormente. O segundo desenho retrata uma pequena casinha ao longe, no meio dos morros. Desenvolvi esses cartões pouco tempo antes da finalização do projeto, porque visitei os desenhos mais uma vez e me senti triste ao pensar em deixá-los só ali, no meio de outra pilha de folhas. Trabalho bonito é pra ser compartilhado, pra fazer nascer outros. Coisas perpétuas. Os cartões foram idealizados em formato 10×13cm, a serem impressos em papel couche fosco 300g/M<sup>2</sup>. Os marcadores foram pensados nas medidas 5 × 20 cm e 8 × 20 cm, a serem impressos em papel cartão 300 g/M<sup>2</sup>. No total, cada desenho originou três cartões postais, resultando em seis cartões diferentes. Quanto aos marcadores, foram produzidos três: dois que partem da ilustração da casinha no morro, e um que parte da ilustração da redoma. Cada livro é acompanhado de um cartão postal e um marcador, sem obrigação de ambos terem partido do mesmo desenho.



Joyce Silva, 2024.

# PERPÉTUA

a mãe do minúsculo

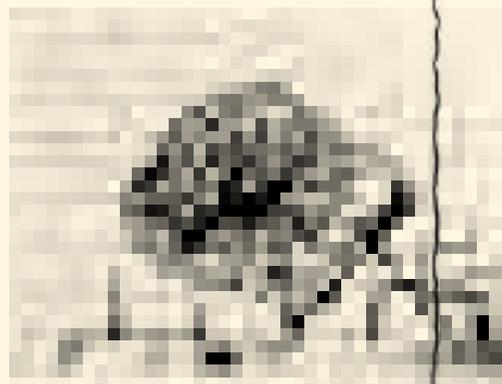
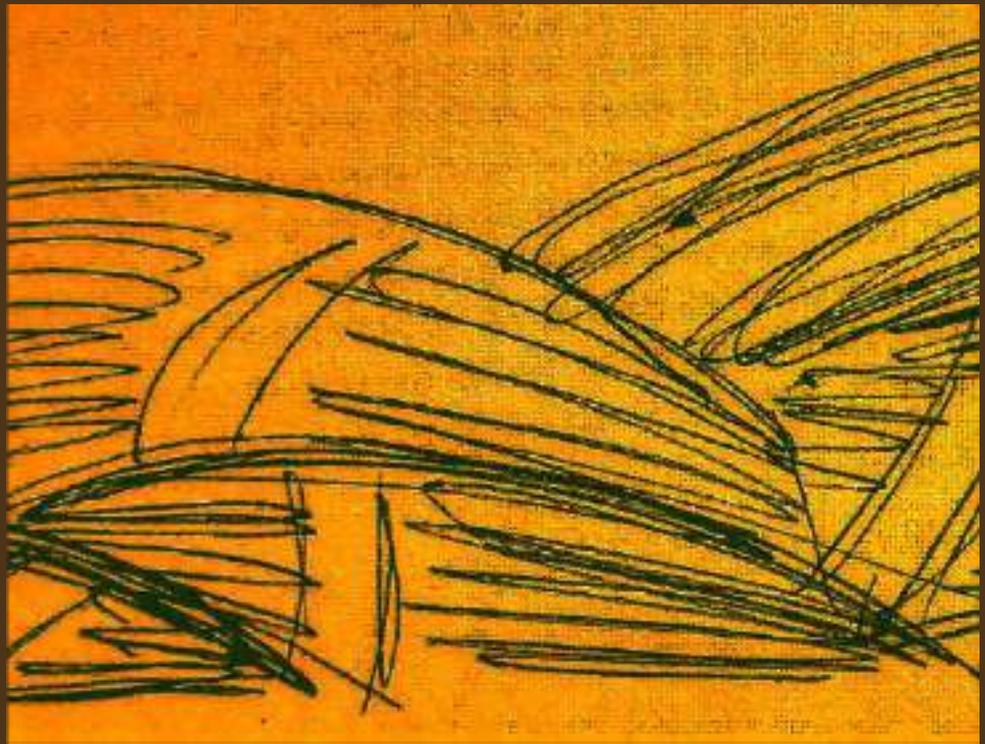
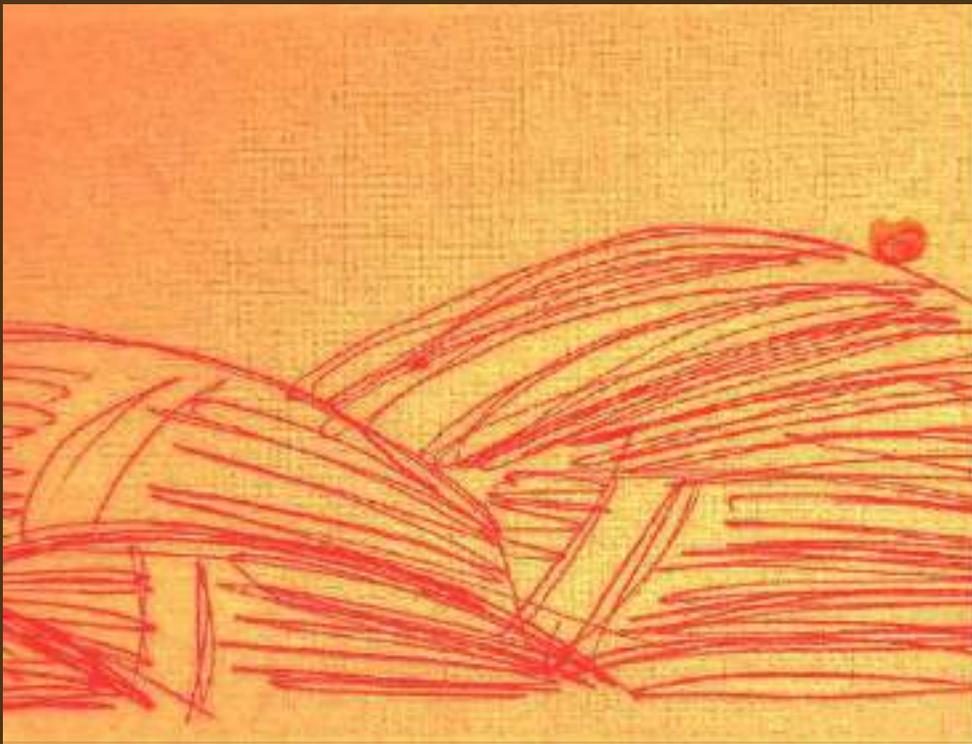


Ilustração por  
Julya Silva, 2024.





Joyce Silva, 2024

**PERPÉTUA**  
a mãe do minúsculo

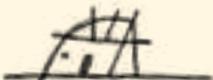
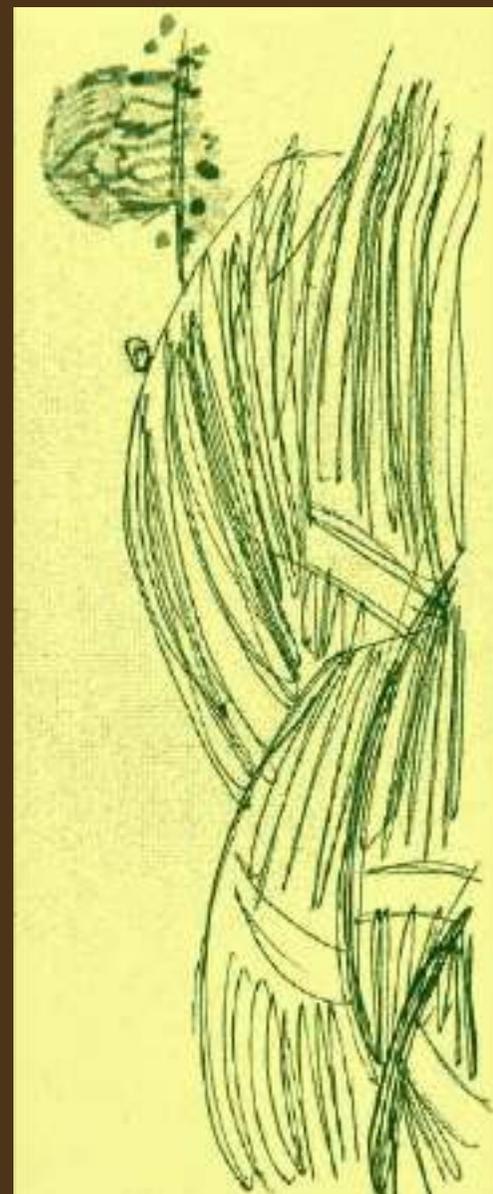
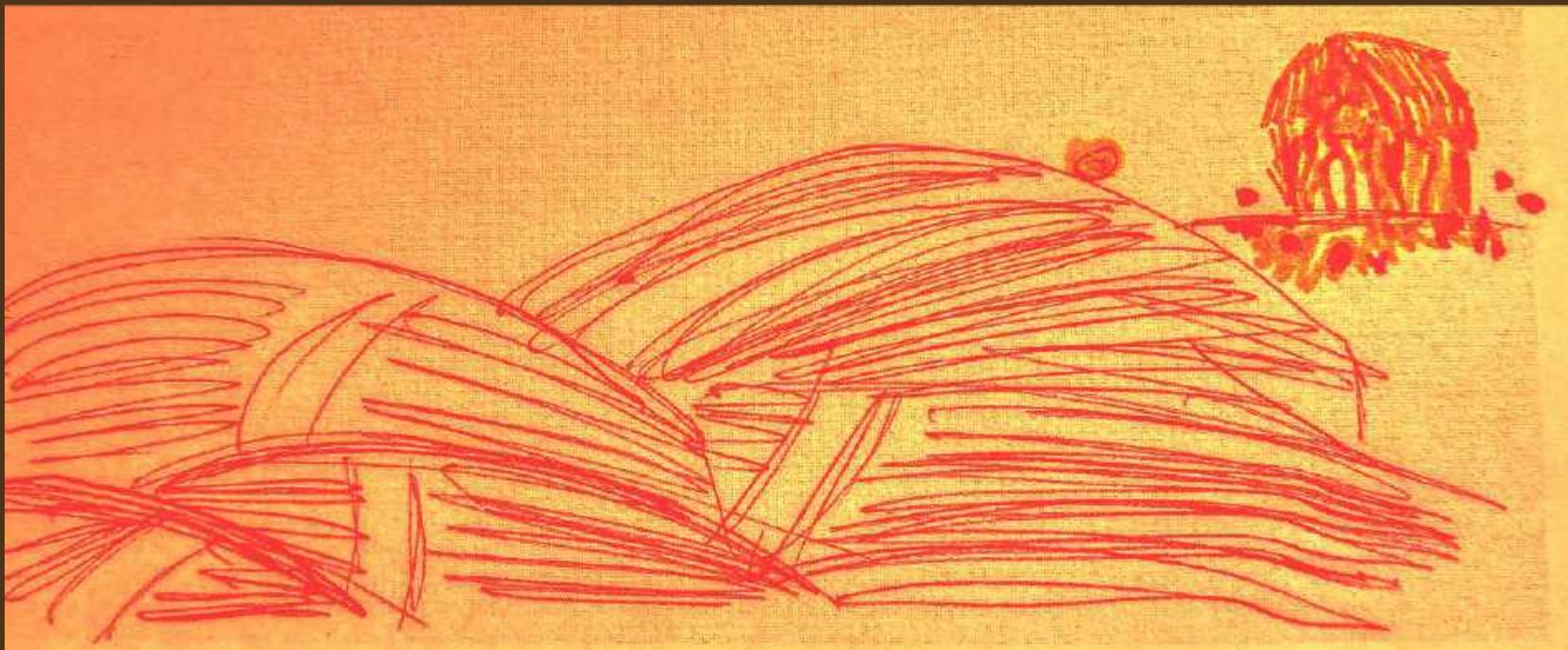
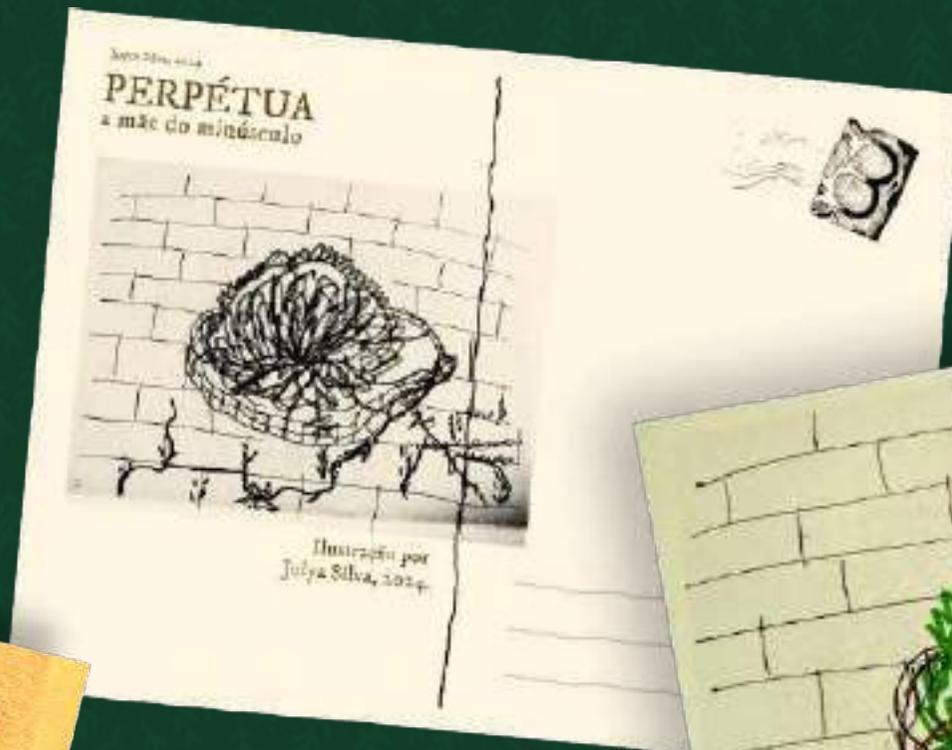
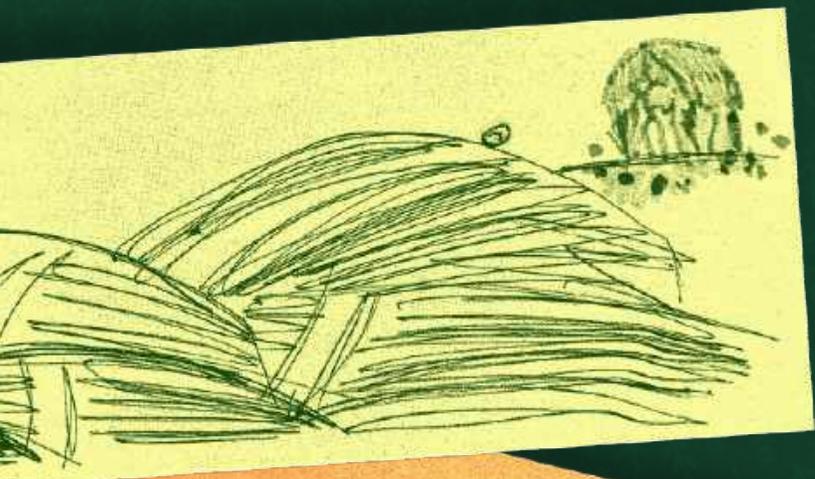


Ilustração por  
Julya Silva, 2024.

Below the illustration, there are three horizontal wavy lines, likely serving as a decorative element or a placeholder for text.







Joyce Silva

# PERPETUA

A MÃE DO MINÚSCULO

# TUVA

A MÃE DO MINÚSCULO

JOYCE SILVA



# PER PÉ TUA

A MÃE DO MINÚSCULO



Julya Silva, 2024

# PERPÉTUA

a mãe do minúsculo



Ilustração por  
Julya Silva, 2024.

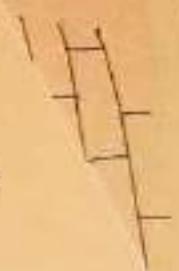
# A Mãe do M

A MÃE DO M



No meio dos borrões, Silva parou: um barulho fugaz passou  
perto dos seus ouvidos. Um...

Julya Silva, 2024  
**PERPÉTUA**  
a mãe do minúsculo



Julya Silva, 2024  
**PERPÉTUA**  
a mãe do minúsculo

Julya Silva, 2024  
**PERPÉTUA**  
a mãe do minúsculo

Julya Silva, 2024  
**PERPÉTUA**  
a mãe do minúsculo

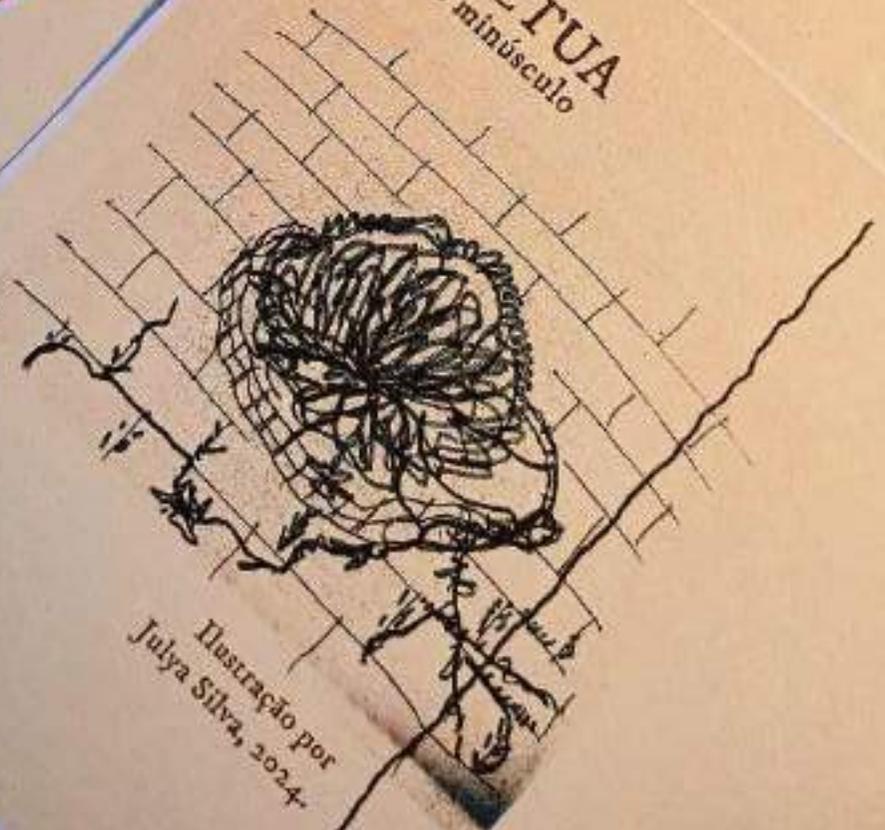


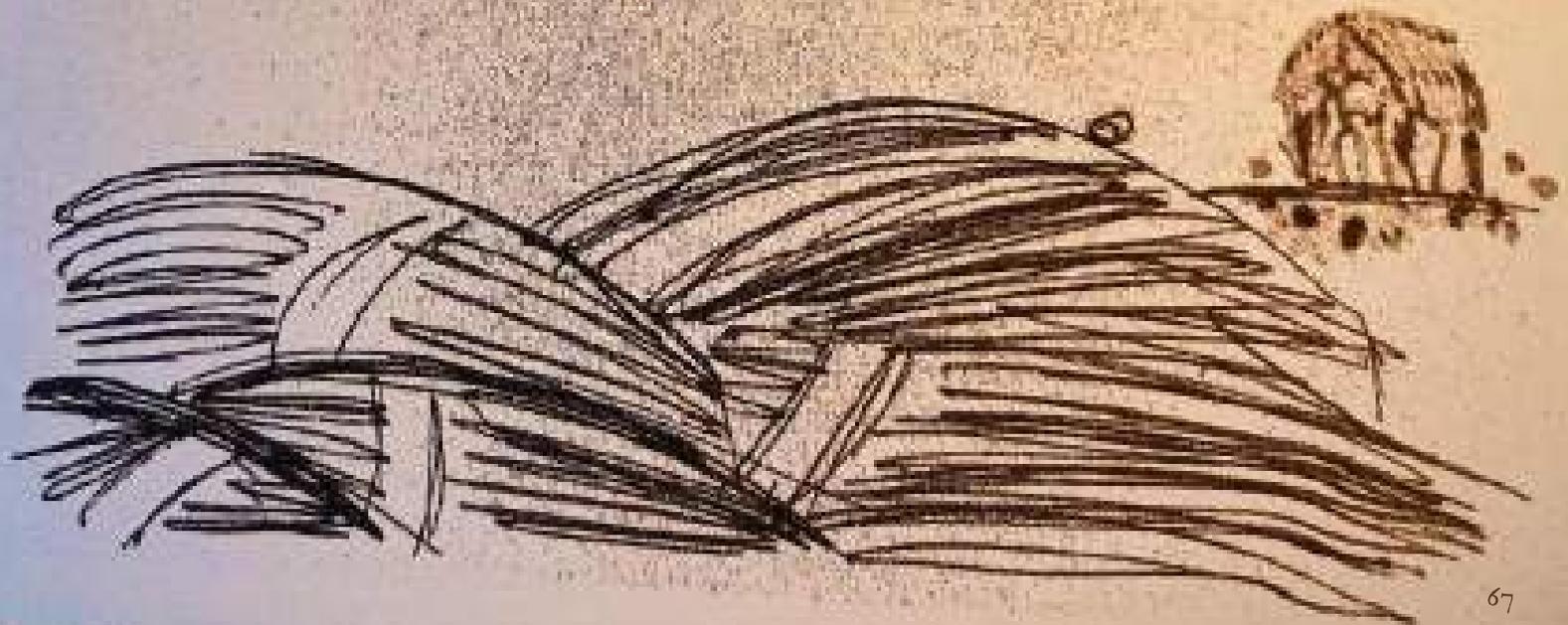
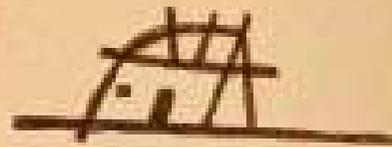
Ilustração por  
Julya Silva, 2024



Joyce Kilu, 2014

# PERPÉTUA

a mãe do minúsculo





JOYCE SILVA

# PERPI TU

A MÃE DO N

Ilustração por  
Joyce Silva



## ALGO A DIZER

Ao fim do presente projeto, consegui entender melhor o design enquanto área interseccional, capaz de formar alianças com os mais diversos campos e comunicar conteúdos inovadores de formas confortáveis - e vice-versa. Além disso, aprendi de forma prática as etapas e complexidades dentro do design editorial, e o quanto projetos dessa área demandam esforço, trabalho e retrabalho constantes - desde a primeira ideia e os primeiros esboços de roteiros, até as conversações finais com gráficas e empresas. Junto com a alegria e a satisfação de mover um projeto para fora do campo das ideias, vem também a responsabilidade de lidar com os caminhos pelos quais somos levados a andar graças às nossas tomadas de decisões: é preciso considerar, a cada momento, que as escolhas que fazemos precisam pautar a execução do editorial, e precisam estar em equilíbrio com as ideias do material que está sendo feito.

Também se mostrou de extrema importância a justaposição de produção e leitura teórica. Entrar de cabeça e coração no reino dos fungos pelo olhar de Merlin Sheldrake me fez entender mais sobre esse mundo tão gigante - na verdade, me fez perceber que não sei quase nada sobre ele, assim como Silva também não sabia. Foi um material que me trouxe dúvidas, colocou meus interesses à prova, me inspirou profundamente. Através desse material, pude produzir uma história que inclui os fungos em sua narrativa tanto quanto eu poderia incluir. Afinal,

para o bem ou para o mal, ainda sou humana.

Em suma, me sinto extremamente feliz com a realização desse trabalho, e vislumbro outros maravilhosos pela frente. Que bom é saber que, através desse, me sinto preparada para adentrar em outros projetos e explorar tudo o que eles tem a me contar. Os livros e a natureza me fizeram a pessoa que sou hoje, e fico feliz em dizer que esse projeto mostra que também me fizeram uma designer melhor e mais pronta a construir minha própria trilha.



# REFERÊNCIAS

RICIARDI, Juliano. Padrões Visuais e as Formas no Mundo Natural: um estudo do ritmo e da forma na natureza, na arte e na arquitetura. 2007. Disponível em:

<https://permacoletivo.files.wordpress.com/2007/08/pesquisa-acao-sobre-padroes-visuais.pdf>

ÍTALO, Adriana. Arte e Natureza. Rio de Janeiro: Editora PUC - Rio, 2015. Disponível em: <http://www.editora.puc-rio.br/media/ebookartenatureza.pdf>

MORIN, Edgar. Introdução ao Pensamento Complexo. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

SHELDRAKE, Merlin. A Trama da Vida. São Paulo: Editora Fósforo, 2021.

MANDELBROT, Benoit. The Fractal Geometry of Nature. United States: Echo Point Books & Média, LLC, 1983.

CAPRA, Fritjof. A Teia da Vida. São Paulo: Editora Cultrix. Disponível em: <http://www.communita.com.br/assets/teiadavidafritjofcapra.pdf>

UNISINOS, Instituto Humanitas. Mundos Invisíveis - Cadernos IHU ideias. São Leopoldo, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2022.

SOARES, Theska. A Biomimética e a Geodésica de Buckminster Fuller: uma estratégia de Biodesign. Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/32210/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20Theska%20Laila%20de%20Freitas%20Soares.pdf>

BARROS, Manoel. Livro das Ignorações. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2016.

LUPTON, ELLEN. A Produção de Um Livro Independente - Indie Publishing: Um guia para autores, artistas e designers. Rosari, 2011.

<https://www.roseclearfield.com/free-printable-vintage-winnie-the-pooh-book-pages/>

<https://cbl.org.br/>

SCHNECK, Marcus. Patterns in Nature. Crescent Books, 1991.