



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

HAILLYDER ARTIRIS FERREIRA DA SILVA

**PROPOSTA DE REDESIGN DAS CAPAS DA SAGA LITERÁRIA AS CRÔNICAS
DE NÁRNIA**

Caruaru

2024

HAILLYDER ARTIRIS FERREIRA DA SILVA

**PROPOSTA DE REDESIGN DAS CAPAS DA SAGA LITERÁRIA AS CRÔNICAS
DE NÁRNIA**

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador: Sophia de Oliveira Costa e Silva

Caruaru

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Haillyder Artiris Ferreira da.

Proposta de redesign das capas da saga literária As Crônicas de Nárnia /
Haillyder Artiris Ferreira da Silva. - Caruaru, 2025.

60 p. : il., tab.

Orientador(a): Sophia de Oliveira Costa e Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências.

1. design editorial. 2. livros. 3. redesign. I. Costa e Silva, Sophia de
Oliveira. (Orientação). II. Título.

050 CDD (22.ed.)

HAILLYDER ARTIRIS FERREIRA DA SILVA

**PROPOSTA DE REDESIGN DAS CAPAS DA SAGA LITERÁRIA AS CRÔNICAS
DE NÁRNIA**

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 21/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ms. Sophia Costa (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Ricardo Oliveira de Cunha Lima (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Camila Brito de Vasconcelos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por chegar até aqui e por tudo que me foi dado. Agradeço a minha mãe Adriana, por todo seu amor. Te amo demais! Agradeço ao meu irmão Eziel e a todas as amizades que pude ter na universidade Sávio, Guilherme, Vitória, Eduardo, João, Gustavo, Tori, Marina, Pedro, Reggi e tantos outros que não caberiam aqui. Gostaria de fazer um agradecimento especial à Fátima Finizola, nossa querida Fafá por me fazer apaixonar por tipografia e por fim, agradecer à minha orientadora Sophia Costa pela paciência e dedicação.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo realizar o redesign das capas da obra literária As Crônicas de Nárnia, com o principal objetivo de modernizar a obra fazendo com que ela se revitalize e esteja dentro dos padrões gráficos/editoriais da contemporaneidade, visto que a obra possui características gráficas antigo que não dialoga com o público atual. Para isto, será usado a metodologia de design presente no livro Das Coisas Nascem Coisas (1998) de Bruno Munari.

Palavras-chave: redesign; livro; design editorial.

ABSTRACT

This work aims to redesign the covers of the literary work *The Chronicles of Narnia*, with the primary goal of modernizing the series, revitalizing it, and aligning it with contemporary graphic/editorial standards. The current design has outdated graphic characteristics that do not resonate with today's audience. To achieve this, the design methodology presented in the book *Das Coisas Nascem Coisas* (1998) by Bruno Munari will be used.

Keywords: redesign; book; editorial design.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	Problema de Pesquisa.....	10
1.2	Objetivos Geral.....	10
1.3	Justificativa.....	10
2	METODOLOGIA.....	13
3	DESENVOLVIMENTO.....	16
3.1	Entendimento e descrição do problema.....	16
3.2	Componentes do problema.....	19
3.3	Coleta e análise de dados.....	20
3.4	Análise de similares.....	20
3.5	Moodboard.....	33
3.6	Desenvolvimento/Criatividade.....	37
3.7	Materiais e Tecnologias.....	45
3.8	Solução.....	47
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
	REFERÊNCIAS.....	59

1 INTRODUÇÃO

Não se pode negar a importância do livro na história da humanidade, desde suas origens com o papiro dos egípcios, até os tempos atuais, com a possibilidade de ler de maneira completamente digital. Com o passar dos anos e com a evolução dos processos de impressão, o livro foi ganhando mais refinamento e projetos gráficos cada vez mais primorosos, se tornando cada vez mais objeto de desejo para o consumidor.

Mesmo diante dos benefícios que a evolução tecnológica proporcionou para o meio literário, com sua acessibilidade de poder ter quantos livros quiser na palma da mão de maneira econômica através de tablet, celular, *kindle*, etc. Os livros físicos ainda se mantêm como preferidos do público literário, como aponta o estudo feito pela *Statista's Advertising & Media Outlook* em agosto de 2021, que diz que as vendas de *e-books* ainda não conseguem competir com as vendas de livros físicos.

Mesmo nos Estados Unidos, onde os *e-books* são muito populares. O estudo ainda aponta que 23% da população tenha comprado um *e-book*, em comparação com 45% que comprou um livro impresso. Já uma pesquisa¹ feita pela *Nielsen BookScan* e divulgada pelo SNEL (Sindicato Nacional dos Editores de Livros), mostra que as vendas de livros físicos vêm se mantendo em uma crescente. “O acumulado do ano* (que contempla os primeiros 6 meses de 2021 e parte de julho) aponta 28 milhões de exemplares vendidos contra 18,9 milhões no mesmo período em 2020 – um acréscimo de 48,5% em volume.” (Snel, 2021). E um dos motivos que faz com que os livros físicos ainda se mantenham tão desejados e com números de vendas tão exuberante mesmo em períodos tecnológicos é o seu projeto gráfico e editorial, que faz com que o livro se torne uma peça de arte, desejado pelo leitor para ser exposto na prateleira.

No mercado literário, assim como em outros mercados, existe uma ligação direta entre o projeto gráfico de um produto, seu número de venda e aceitação pelo público consumidor. No universo das embalagens por exemplo, além da função mais básica da embalagem - no que tange ao aspecto físico - de conter, proteger e

¹ Disponível em: <<https://snel.org.br/mercado-livreiro-fecha-primeiro-semester-em-alta-e-7o-registra-o-maior-volume-de-vendas-em-2021/>>. Acesso em: 10 de out. 2021.

possibilita o transporte do produto com maior facilidade, ela possui uma segunda função, essa que é direcionada ao consumidor, a função de comunicar e atrair através da forma, cor, tipografia e ilustração. E essa função é um dos fatores decisivos que garante um bom número de vendas ou não ao produto.

A embalagem é o primeiro contato do consumidor com o produto e a sensação que este contato provocar, poderá decidir uma compra. Isto porque se supõe o conteúdo pela embalagem. São sensações não totalmente conscientes, mas que norteiam as ações humanas, seus hábitos e seu consumo. [...] a embalagem do produto acrescenta uma dimensão estratégica e pode afetar o comportamento do consumidor, pois cria uma percepção do valor do produto (SEMENIK, 1995, p. 331/332).

Já no meio literário não é diferente, a capa do livro funciona como uma embalagem já que ela contém funções semelhantes de uma embalagem de produto. Para Lima (2019) a capa possui as quatro principais funções de uma embalagem: proteger fisicamente o conteúdo, dar uma identidade única que a difere das concorrentes, agregar valor e chamar a atenção do público consumidor. Contudo, a capa do livro, diferente de outras embalagens possui uma característica única, ela é uma das poucas embalagens que é parte do produto.

Dessa forma, percebe-se a importância de como um bom projeto gráfico e editorial influencia na popularidade e venda de uma obra literária, pois é a partir da capa que a decisão de se aproximar do livro e conseqüentemente comprá-lo será tomado. Segundo Haslam (2007, p. 160) “A capa funciona como um elemento de sedução para que o livro seja aberto e/ou comprado”. Já de acordo com Martins (1989) a leitura de um livro acontece antes mesmo do contato com ele. Nesse caso, a leitura do objeto capa de livro, acaba possuindo uma grande importância pois ela vai de encontro com o leitor antes mesmo do conteúdo da obra em si. Assim, o designer no momento de desenvolvimento de um projeto editorial, deverá adequar o projeto gráfico da obra, para que ela cumpra com o objetivo de torná-lo mais atraente, estimulando o consumidor a desejar e consumir a obra.

É a partir deste contexto que o presente trabalho busca apresentar uma proposta de *redesign* para as capas da saga de livros As Crônicas de Nárnia, com objetivo de revitalizar a obra com um novo projeto gráfico contemporâneo que seja mais atraente para o público literário, tornando-o objeto de desejo do consumidor e destacando-o dos concorrentes, buscando reafirmar que um bom projeto gráfico torna uma obra mais sedutora ao olhar do consumidor, além de impactar positivamente o engajamento que a obra terá dentro do mercado editorial.

1.1 Problema de Pesquisa:

Como desenvolver um projeto gráfico e editorial para as capas da obra literária As Crônicas de Nárnia modernizando sua imagem para o público atual? (ou para uma nova geração de leitores)

1.2 Objetivos Geral

Desenvolver proposta de *redesign* contemporâneo para as capas dos livros da saga As Crônicas de Nárnia, livro infantojuvenil de fantasia.

Específicos

- Analisar similares do mesmo gênero e faixa etária, que possuam notoriedade no mercado, com intuito de identificar referências visuais;
- Produzir o *redesign* dos livros, com base na metodologia de Bruno Munari;
- Demonstrar as etapas de desenvolvimento do *redesign* dos livros As Crônicas de Nárnia;
- Propor o *redesign* do projeto gráfico das capas dos livros, com o intuito de modernizar graficamente a obra para o público atual.

1.3 Justificativa

O mercado literário, ao longo dos anos veio ganhando cada vez mais notoriedade e formas diversas de leitura graças a evolução tecnológica e em decorrência a isto, o mercado de livros impressos passou a exigir projetos gráficos cada vez mais criativos e chamativos com objetivo de se destacar diante de tanta concorrência e de formatos diferentes e até mais econômicos de leitura.

Visto que no cenário atual do mercado editorial, os projetos gráficos estão crescentemente mais bem projetados e mais criativos, percebeu-se que a obra literária As Crônicas de Nárnia não possui um projeto gráfico/editorial que corresponde com a qualidade e inovação esperado de uma obra literária na contemporaneidade, por esse motivo e por questões pessoais de admiração da obra literária em questão, surgiu o desejo de desenvolver um projeto de *redesign*, com intuito de aprimorar seu projeto gráfico, agregando valor para a obra, tornando-a mais

atraente para o olhar do consumidor. O trabalho também tem como finalidade mostrar o valor e importância de um designer para o mercado e como o uso correto dos fundamentos do design são importantes na construção visual de um artefato. Além disso, este trabalho possui valor científico, pois, o estudo aqui presente pode servir de diretriz para outros trabalhos nesse segmento dentro da academia além de que também contribui de forma mercadológica.

Para que estes objetivos sejam concretizados, será feita uma análise dos livros que compõe a saga As Crônicas de Nárnia e exemplares de livros similares em gênero encontrado no mercado, que possui grande sucesso mercadológico para justificar as escolhas feitas; uma análise das tendências do design editorial através de *moodboards*, junto com os dados coletados durante as pesquisas de referencial teórico e todo o conhecimento adquirido durante a formação no curso, a fim de aprimorar o projeto gráfico por meio do *redesign*.

O método de abordagem escolhido para este projeto é o indutivo, pois partiremos de uma análise mais específica dos dados, para então chegar em um resultado mais amplo. O motivo da escolha desse método é que através da indução chegaremos a conclusões prováveis e isso nos proporciona uma análise mais vasta dos dados investigados.

A indução é um processo mental intermediário do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contidas nas partes examinadas. Portanto, o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que as premissas nas quais se basearam. (LAKATOS; MARCONI, 1991, p.47)

Para o método de procedimento deste projeto, foram escolhidos os métodos analítico e comparativo, visto que ele nos oferece instruções para analisar os dados a fim de obter semelhanças e diferenças entre o objeto de estudo, proporcionando comparações entre dados do passado e atuais, já que o método traz referências históricas. Desse modo, podemos perceber os erros e acertos já cometidos e com base neles, desenvolver um projeto com maior eficiência.

No que diz respeito a natureza desta pesquisa, será de natureza aplicada, visto que o intuito do projeto é desenvolver uma solução prática, que será o *redesign* dos livros. A pesquisa aplicada caracteriza-se por seu interesse prático, isto é, que os resultados sejam aplicados ou utilizados, imediatamente, na solução de problemas que ocorrem na realidade. (MARCONI; LAKATOS, 2017). Já em relação ao objetivo desta pesquisa se configura como exploratória e sua natureza se configura como aplicada.

Vale salientar que esse trabalho não tem intenção de desenvolver todo o projeto editorial do livro, ou seja, o conteúdo gráfico interno. Visto que a saga é composta por sete livros, isso demandaria um tempo muito longo de projeto. Então esse trabalho terá o foco apenas nas capas dos livros.

2 METODOLOGIA

Para dar seguimento a este trabalho, foi adotado a metodologia do designer e artista visual Bruno Munari, presente no seu livro *Das Coisas Nascem Coisas* (1998), onde o autor apresenta doze passos para solução de projeto de design. A escolha dessa metodologia se deu por conta da praticidade e por conter característica bastante abrangente, permitindo assim, adaptação para projetos de áreas diversas. O método possui doze passos que vai desde o entendimento do problema até a solução do projeto, esses passos são:

- (1) Problema: Apresentação geral do problema.
- (2) Definição do problema: Definir qual o melhor tipo de solução para seu projeto.
- (3) Componente do problema: Fragmentar o problema em problemas menores.
- (4) Coleta de dados: Obter informações mais precisas para solução do problema.
- (5) Análise de dados: Verificar os dados obtidos.
- (6) Criatividade: Início do desenvolvimento do projeto em si.
- (7) Materiais e tecnologia: Pesquisar matérias e softwares que serão usados no projeto.
- (8) Experimentação: Experimentar os materiais que mais se adequam ao projeto.
- (9) Criação de modelo: Consolidação dos primeiros protótipos.
- (10) Verificação: Analisar se o projeto está caminhando como desejado.
- (11) Desenho construtivo: Modelo final e especificação de detalhes.
- (12) Solução: Projeto final.

Porém para este projeto viu-se a necessidade de adaptação do método, visando simplificar e ser mais objetivo no desenvolvimento do projeto, como o próprio autor cita em seu livro, "simplificar significa procurar resolver o problema eliminando tudo o que não serve à realização dos objetivos" (MUNARI, 1998, p. 126). Para adaptar o método às necessidades do projeto, foram feitos alguns ajustes. Houve a junção de alguns dos passos proposto por Munari, como por exemplo o passo 1 e 2, "problema e definição do problema", que se tornou apenas um passo "Entendimento e descrição do problema", o passo 4 e 5, "coletas de dados e análise de dados" também se tornaram apenas um passo. Já os passos 8, 9 e 11 foram descartados, visto que não se enquadram neste projeto. Por fim, as adaptações deram origem aos sete passos presentes a seguir:

1. Entendimento e descrição do problema	A. Analisar os livros que compõem a saga As Crônicas de Nárnia e identificar problemas gráficos.
2. Componentes do problema	A. Capa, lombada e contracapa.
3. Coleta e análise de dados	<p>A. Analisar três livros similares em gênero e faixa etária que possuem grande popularidade no mercado, com objetivo de extrair elementos relevantes para pesquisa. Será utilizado uma abordagem micro para examinar detalhes específicos.</p> <p>B. Criação de <i>moodboard</i> com livros semelhantes em gênero e faixa etária, com o objetivo de extrair elementos relevantes. Neste caso, será adotado uma abordagem macro, considerando o panorama geral e tendências, para uma análise mais abrangente.</p>

	C. Criação de <i>moodboard</i> de ilustrações, para ter referências de traço e estilo de ilustração.
4. Desenvolvimento/Criatividade	A. Definição do <i>layout</i> e margens. B. Primeiras ideias e esboços. C. Criação do projeto.
5. Materiais e Tecnologias	A. <i>Software</i> de edição gráfica e aplicativos de ilustrações utilizados.
6. Verificação	A. Esse passo anda em paralelo aos passos anteriores, quase acontecendo simultaneamente. Visa verificar o que está funcionando ou não em relação ao projeto e fazer as devidas correções.
7. Solução	A. Resultado do <i>redesign</i> .

Vale ressaltar que os passos metodológicos descritos acima podem ser revisitados em qualquer estágio do projeto, caso haja necessidade para tal.

3 DESENVOLVIMENTO

No presente capítulo, serão apresentados os resultados de cada etapa desenvolvida com a metodologia proposta anteriormente, detalhando o processo de construção do projeto gráfico para o redesign das capas de *As Crônicas de Nárnia*. Inicialmente, no tópico 3.1, será abordado o entendimento e a descrição do problema, situando a necessidade do redesign dentro do contexto editorial e mercadológico. Em seguida, no tópico 3.2, serão explorados os componentes do problema, identificando os elementos essenciais a serem trabalhados na reformulação das capas. No tópico 3.3, será apresentada a coleta e análise de dados, consolidando informações que fundamentam as decisões do projeto. Já no tópico 3.4, será feita a análise de similares, examinando capas de outras obras infantojuvenis para identificar tendências e boas práticas do mercado.

No tópico 3.5, será introduzido o moodboard, um painel de referências visuais que norteiam o estilo gráfico e ilustrativo do redesign. Em 3.6, o foco será no desenvolvimento e criatividade, abordando o processo de concepção das novas capas, incluindo esboços e testes exploratórios. No tópico 3.7, serão discutidos os materiais e tecnologias empregados na execução do projeto, evidenciando as ferramentas utilizadas. Por fim, no tópico 3.8, será apresentada a solução final, consolidando as decisões tomadas ao longo do processo e exibindo o resultado do redesign das capas.

3.1 Entendimento e descrição do problema

Um dos motivos para a escolha da obra literária *As Crônicas de Nárnia* para a execução do *redesign* neste trabalho, se deu justamente pelo fato de que o projeto gráfico deste livro se mostra bastante antiquado. Os livros possuem aspecto de antigo, as ilustrações das capas são as mesmas desde o ano de 1998, feita pela ilustradora Pauline Baynes (THORPE; ZIMMERMAN, 2012). Já a hierarquia da informação é um pouco desapropriada, levando em consideração que o título do livro - o que faz com que ele seja reconhecido - está em um tamanho menor e posto numa espécie de rodapé na parte inferior da capa do livro, enquanto o subtítulo e o nome do autor ganham maior destaque no topo da capa, como pode ser visto na figura 1.

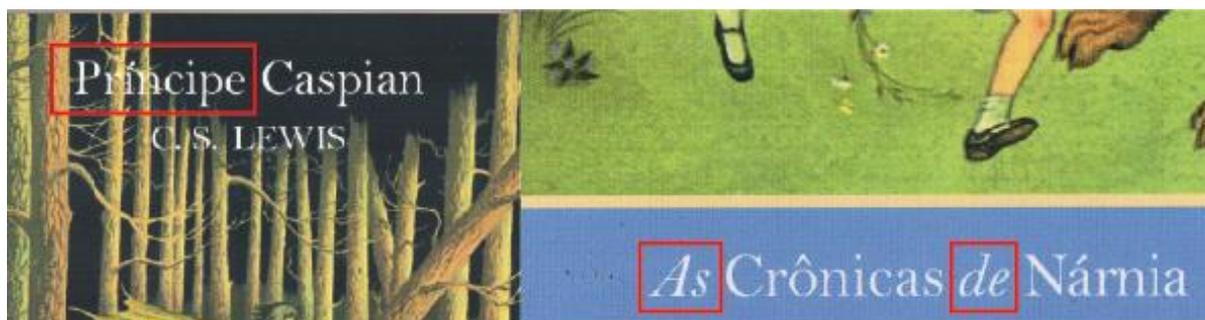
Figura 1: Capa dos 7 livros de *As Crônicas de Nárnia*



Fonte: Autor, 2023

Outro ponto negativo da capa é a fonte escolhida. A fonte possui baixa legibilidade e pouco contraste com o fundo, em alguns dos livros se torna um pouco difícil a legibilidade, como no caso do livro *Príncipe Caspian*, no qual a palavra “príncipe” se torna difícil de ser lida por causa da ilustração das árvores ao fundo (figura 2). Esse baixo contraste e dificuldade de leitura se dá pela escolha da fonte, pois é uma fonte serifada e que possui um grande contraste entre suas hastes; umas muito finas e outras muito grossas. Dependendo da distância que se olha para os livros, as hastes finas chegam a desaparecer, deixando assim a leitura comprometida. Outro problema identificado se encontra no título do livro, o artigo “as” e a preposição “de” no título “As Crônicas de Nárnia”, estão em itálico enquanto o resto do texto não. Como mostra a figura 2.

Figura 2: Capa do livro “Príncipe Caspian” e “O Leão, a Feiticeira e o Guarda roupa”



Fonte: Autor, 2023

Já na contracapa não há tanto problema assim, visto que em nenhum deles possui sinopse atrás do livro, com exceção do *O Leão, a Feiticeira e o Guarda roupa*, pois é o único livro entre todos eles que possui texto na contracapa, um texto avulso sobre quantidade de vendas do livro. Texto esse que possui um alinhamento completamente desorganizado com os outros elementos encontrados na contracapa. O texto se encontra alinhado à esquerda, o código de barras centralizado na parte inferior, os logos da editora um alinhado à esquerda, mas não alinhado junto com o texto que se encontra na parte superior e o outro alinha à direita. Já o site se encontra



Fonte: Autor, 2023

3.2 Componentes do problema

Para exemplificação dos componentes do problema foi utilizado a obra bibliográfica *Layout: O Design da Página Impressa* (2002), de Allen Hurlburt, a fim de proporcionar um esclarecimento dos componentes. Porém, não foram utilizados todos os tópicos descritos por Hurlburt, visto que esse projeto visa trabalhar apenas com a capa, contracapa e lombada, logo apenas estes tópicos serão descritos a seguir:

Itens do problema

- Capa: A capa deverá ser atrativa, convidativa e criar curiosidade, visto que é com ela que o público terá seu primeiro contato. Por isso, para o projeto da capa pensou-se em trabalhar com cenas icônicas e marcantes da história, para conseguir cativar o público através da memória afetiva para aqueles que já conhecem e gerar curiosidade para quem não conhece a obra.
- Contracapa: a parte traseira do livro, pode conter a sinopse, comentários de outros autores relevantes ou apenas uma frase de efeito. Mas nesse projeto optou-se por utilizar a sinopse.
- Lombada: parte lateral oposta ao corte do livro. A lombada é a parte que fica visível do livro quando se está em uma estante, servindo para identificação, por isso geralmente contém o título, nome do autor, editora e em alguns casos o número do volume, caso seja uma saga. E é de suma importância que as

informações da lombada possuam uma boa legibilidade, visto que essa é a menor área do livro.

3.3 Coleta e análise de dados

Esta etapa será dividida em duas partes, sendo elas: Análise de similares e *moodboard* (painel semântico). Após a conclusão dessas duas etapas, todos os dados coletados nessa pesquisa serviram de diretriz para nortear o desenvolvimento do projeto.

3.4 Análise de similares

Nesta etapa será feito a análise de similares, para isto foram determinados alguns critérios para a escolha dos livros a serem analisados.

- O primeiro critério é que os livros escolhidos para a análise sejam do mesmo gênero e faixa etária que os livros de Nárnia, ou seja, livros infantojuvenis do gênero fantasia.
- O segundo critério escolhido para essa etapa é que os livros escolhidos para a análise, sejam famosos no meio literário e que sejam consolidados no mercado, tendo eles um bom projeto gráfico, já que o intuito dessa análise é identificar padrões estruturais e entender como foi aplicado o design na concepção de cada capa, sendo assim é de suma importância que os livros escolhidos possuam um bom projeto gráfico para que sejam extraídas boas referências para a construção gráfica deste projeto.
- O terceiro critério é que os livros escolhidos para a análise, façam parte de uma saga com três ou mais livros, para que possa ser analisado como a identidade destes livros conversam entre si ou melhor dizendo, como eles conseguem manter uma unidade visual entre todos os livros da saga. Visto que a saga de Nárnia é composta por sete livros, essa informação de como o projeto gráfico e a identidade dos livros funcionam, não somente em um livro único, mas sim, na soma do conjunto da obra, será de grande ajuda para o desenvolvimento deste projeto.

Isto posto, os livros escolhidos para a análise de similares são:

- A saga Harry Potter da autora J. K. Rowling, edição lançada em 2015;
- A saga Percy Jackson do autor Rick Riordan, edição do ano de 2015;

- Trilogia do Castelo Animado da autora Diana Wynne Jones, edição lançada em 2021.

Decidido os livros que serão analisados, o próximo passo será determinar os critérios de análise que serão utilizados para este estudo. Porém, antes de definirmos os critérios, vale esclarecer quais partes dos livros serão o foco dessa análise. Como o objetivo deste trabalho é fazer o *redesign* apenas das capas dos livros de Nárnia, logo a análise de similares terá foco exclusivo nas capas, isso inclui: capa, contracapa e lombada, nenhuma parte interna do livro será analisada neste trabalho. Dito isso, podemos definir os critérios que serão utilizados nesta análise. Critérios estes, que foram retirados da disciplina de Design Editorial do curso de *Design* da UFPE CAA no ano de 2020.1. Assim, serão observados os seguintes aspectos:

- Ilustração/Imagem;
- Tipografia;
- Cor;
- Layout/Grid;
- Hierarquia da informação;
- Unidade visual entre os livros que compõem o conjunto da obra.

Análise 1: Saga Harry Potter

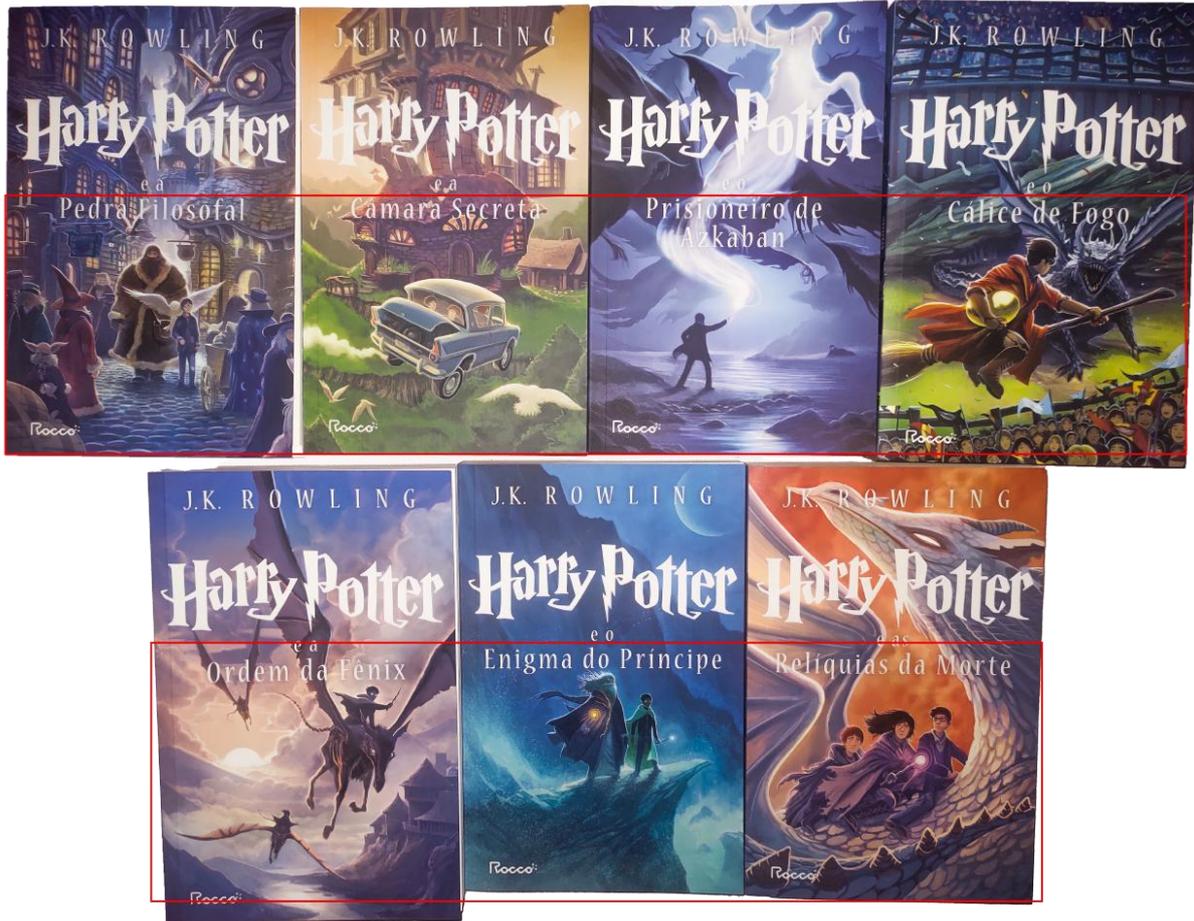
A primeira obra selecionada para a análise é a *Harry Potter Box Azul*, edição lançada em 2015, que reúne os sete livros da saga. Esta edição propõe uma releitura visual da obra, com foco no público contemporâneo e segue uma linha de design mais moderna, além de ser o box de *Harry Potter* mais vendido no Brasil (ROCCO, 2024). A escolha desta edição se deu pelo fato de que ela se encaixa nos critérios estabelecidos para a análise (gênero e faixa etária, famoso e consolidado no mercado e ser uma saga).

CAPA

<p>ILUSTRAÇÃO</p>	<p>O estilo de ilustração se aproxima bastante de algo mais realista, porém ainda contendo bastante traço cartoonizado, como na construção dos personagens. Foram escolhidas cenas marcantes da história, para compor a imagem da capa.</p>
<p>DIAGRAMAÇÃO</p>	<p>Dividindo a capa no meio, consegue-se observar que a parte mais importante da ilustração está na metade de baixo da capa, ou seja, o personagem principal, enquanto na metade superior, está sempre a continuação do cenário (Figura 5).</p>
<p>CORES</p>	<p>Percebe-se que as tonalidades de cores variam de uma capa para outra, mas no geral todas as capas mantêm uma tonalidade de azul com um pouco de esverdeado, as únicas capas que destoam mais, são as capas do livro 2 e 7 - <i>Harry Potter e o Cálice de Fogo</i> e <i>Harry Potter e as Relíquias da Morte</i> – que possuem cores mais vivas de verde e laranja.</p>
<p>TIPOGRAFIA</p>	<p>A fonte usada no nome da autora e no subtítulo do livro é uma fonte serifada. Tem um aspecto divertido, por trazer algumas curvas, quebrando a rigidez da fonte e um contraste de espessura assimétrica entre as hastes,</p>

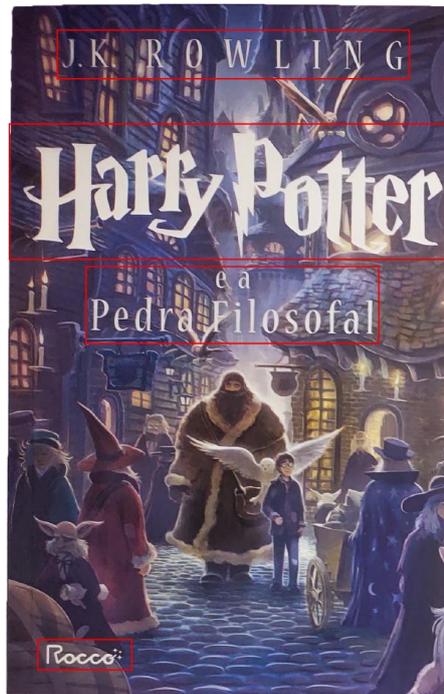
	<p>mas em contrapartida suas serifas e a parte negativa de algumas letras são pontiagudas, transmitindo uma mensagem de perigoso. Então, a fonte usada consegue traduzir algumas características encontradas na história como diversão e perigo. Já a fonte usada no título do livro, optaram por usar a mesma fonte desenvolvida para os filmes da saga.</p>
<p>GRID</p>	<p>Percebe-se o uso de grid modular comumente usados em livros, contendo blocos de informação (Figura 6).</p>
<p>HIERARQUIA</p>	<p>O foco maior está no título do livro Harry Potter, em seguida o subtítulo e o nome da autora que possuem o mesmo tamanho (ponto) de letra, com a diferença que o nome da autora está todo em caixa alta. E por último a logo da editora que está alinhado à esquerda no canto inferior da capa. A hierarquia consegue guiar o observador a primeiro observar o título, depois o subtítulo, em seguida o nome da autora e por fim a logo da editora.</p>
<p>ALINHAMENTO</p>	<p>Todos centralizados, com exceção da logo da editora que é o único elemento alinhado à esquerda. Outro ponto a observar é que todos os blocos de texto estão concentrados na metade superior do livro.</p>

Figura 5: Capa dos sete livros da saga Harry Potter



Fonte: Autor, 2023

Figura 6: Capa do Harry Potter e a Pedra Filosofal



Fonte: Autor, 2023

CONTRACAPA

ILUSTRAÇÃO	<p>Uma característica interessante da contracapa é que nela o personagem sempre está de costas, já que a contracapa é considerada as costas do livro. E um ponto a se atentar na ilustração é que assim como a capa, também foi escolhido cenas importantes do livro para ilustrar. Vale também observar que a ilustração da capa e contracapa não são complementares, são ilustrações distintas.</p>
DIAGRAMAÇÃO	<p>Segue o mesmo padrão da capa, porém algumas coisas são invertidas, como por exemplo, na capa o elemento principal da ilustração – o personagem – se encontra sempre na metade de baixo da capa - se imaginarmos uma linha imaginária dividindo o livro ao meio - e na parte superior a continuação do cenário em segundo plano e justo nessa área é onde se possui a maior concentração de texto, porém na contracapa o processo foi inverso. O personagem se encontra na parte superior do livro, enquanto a parte de baixo e a continuação do cenário é onde se encontra o bloco de texto maior.</p>
CORES	<p>Mantém o padrão da capa.</p>
TIPOGRAFIA	<p>A tipografia na contracapa se mantém a mesma em alguns textos, como no texto de citação – texto superior – e na parte inferior onde fala sobre o design de capa e ilustrador, porém no bloco de texto maior – o texto da sinopse - foi adicionado uma nova fonte. Essa fonte também possui serifa, mas suas serifas são mais sutis, quase imperceptíveis. Essa fonte também possui hastes mais grossas, o que proporciona um maior contraste com o fundo, facilitando assim a leitura.</p>

<p>GRID</p>	<p>Uso de grid modular.</p>
<p>HIERARQUIA</p>	<p>Na parte textual, não possui nenhum bloco de texto que se destaque mais que o outro. Os textos possuem aproximadamente o mesmo tamanho e peso, fazendo que o leitor mantenha o modo de leitura convencional de cima para baixo, da esquerda para direita.</p>
<p>ALINHAMENTO</p>	<p>Os dois blocos de texto principais estão centralizados, o código de barra e logo estão alinhados à direita, mas ainda assim estão alinhados junto ao texto da sinopse, porém o texto sobre o ilustrador, além de estar alinhado à esquerda ele foge completamente do alinhamento do texto da sinopse causando um desconforto visual, como pode ser visto na figura 7.</p>

Figura 7: Contracapa da saga Harry Potter



Fonte: Autor, 2023

Análise 2: Saga Percy Jackson

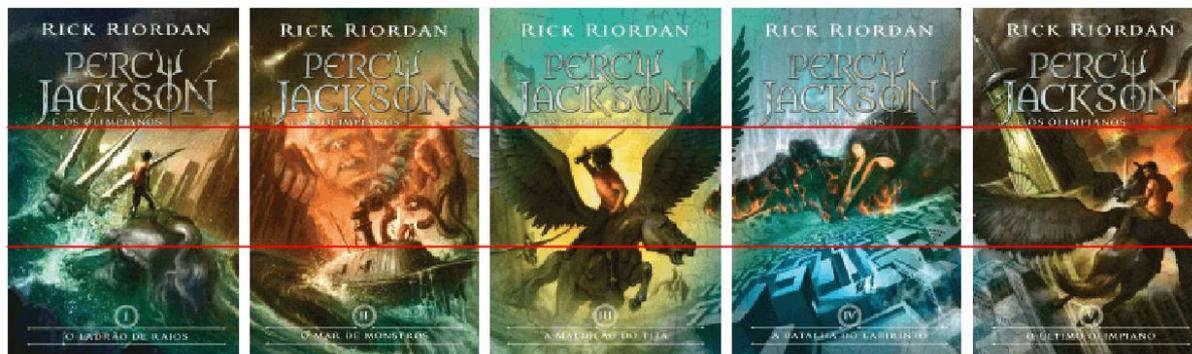
A segunda obra a ser análise é a edição *Box Percy Jackson e os Olimpianos*, lançada pela editora Intrínseca em 2015. Esta edição reúne os cinco livros da série criada por Rick Riordan, em uma box com design moderno e acabamentos de alta qualidade. A escolha desta edição se deve ao seu grande sucesso no mercado brasileiro, atendendo os critérios da análise.

CAPA

ILUSTRAÇÃO	Uso de ilustração mais voltada para o realismo, com muitos detalhes. Outro ponto importante a ser observado na capa é a unidade visual entre todas elas, além do padrão de cores, fonte e <i>layout</i> , as ilustrações de cada capa se completam ao colocar um livro ao lado do outro.
DIAGRAMAÇÃO	A parte mais chamativa da ilustração se concentra no centro da capa. Imaginando a capa sendo dividida em três partes iguais na horizontal é possível notar essa composição, como mostra a figura 9.
CORES	As cores mais dominantes são verde, azul, laranja/avermelhado e tons de cinza.
TIPOGRAFIA	Uso de fonte serifada compõe a capa de Percy Jackson. A fonte usada está sempre em caixa alta e são geométricas, remetendo a um estilo de fonte Grego.
GRID	Uso de grid modular, contendo blocos de informação.
HIERARQUIA	O livro possui uma boa distribuição da informação. O texto com maior foco é o nome da saga, logo em seguida o nome do autor escrito logo acima com um tamanho mais reduzido e por fim o título que dá nome a história, junto com a numeração.

ALINHAMENTO	Todos os textos centralizados.
--------------------	--------------------------------

Figura 8: Capa da saga de livros Percy Jackson e os Olimpianos



Fonte: Autor, 2023

CONTRACAPA	
ILUSTRAÇÃO	Não possui nenhuma ilustração, optaram por uma cor sólida.
DIAGRAMAÇÃO	Diagramação simples, até pelo fato de não houver tantos elementos na contracapa. Basicamente texto no centro da capa.
CORES	Em cada livro há uma cor diferente de contracapa, sendo eles: Preto, azul, verde e marrom.
TIPOGRAFIA	As fontes usadas, continuam sendo fonte serifadas, mas agora aparenta ser outra família tipográfica. Foi utilizado também o itálico para o texto de citação.
GRID	Uso de grid modular.
HIERARQUIA	Hierarquia padrão de leitura de cima para baixo da esquerda para direita. Tendo destaque no trecho retirado do livro, em seguida a opinião da crítica e por fim nome do ilustrador.

ALINHAMENTO

No alinhamento, possui alguns problemas. Primeiro todos os textos da contracapa estão centralizados na página, porém o último texto que está em um tamanho menor descrevendo quem fez a arte da capa e ilustração, está levemente mais para a direita. Ao testar o *grid* no *illustration* foi possível descobrir essa falha, como mostra a figura 10. Outros elementos como logo da editora e o código de barras, também fogem do alinhamento.

Figura 9: Contracapa da saga de livros Percy Jackson e os Olimpianos



Fonte: Autor, 2023

Análise 3: Trilogia Castelo Animado

A obra selecionada para análise é a Trilogia *O Castelo Animado*, de Diana Wynne Jones, publicada no Brasil pela Editora Galera em 2021. Esta edição se destaca pela capa ilustrada por Isadora Zeferino, que dá uma nova abordagem visual à série, com um design moderno e atraente, voltado para o público jovem. A escolha por essa edição foi motivada pelo fato de ser um exemplo notável de redesign, já que as versões anteriores não se destacavam, ao contrário da nova versão, que ganhou um grande impulso em popularidade.

CAPA

ILUSTRAÇÃO	Estilo de ilustração mais lúdico e infantil. Não possui contornos, lembrando desenho vetorial.
DIAGRAMAÇÃO	Na trilogia, os elementos principais da ilustração variam de um livro para o outro, vezes na parte superior, vezes na parte inferior.
CORES	Em relação às cores da trilogia são bastante coloridas, fazendo uso de diversas cores, mas, as mais predominantes são: tons de azul, verde, vermelho e laranja.
TIPOGRAFIA	Na tipografia são usadas basicamente dois tipos de fontes. No nome da autora é usado uma fonte sem serifa, em caixa alta e com hastes bem finas, transmitindo modernidade e é mais neutra. Já no título do livro é usado um <i>lettering</i> , bem mais fluido e que lembra as nuvens das ilustrações do livro.
GRID	Uso de grid modular.
HIERARQUIA	Em relação a hierarquia, a trilogia segue o padrão dos demais livros analisados aqui, com o título do livro mais destacado, nome da autora logo abaixo com um

tamanho mais reduzido e a logo da editora vezes no canto esquerdo, vezes no canto direito, como mostra a figura 12.

ALINHAMENTO	Textos centralizados.
--------------------	-----------------------

Figura 10: Capa da trilogia Castelo Animado



Fonte: Autor, 2023

CONTRACAPA

ILUSTRAÇÃO	Na contracapa, as ilustrações têm o foco em detalhes de algum elemento encontrado na capa, como por exemplo: Em O Castelo Animado o foco é no céu, em O Castelo no Ar o foco está nas nuvens, já em A casa dos muitos Caminhos o foco está na fechadura.
DIAGRAMAÇÃO	mais livre, assim como na capa que não segue o mesmo padrão de posição de texto. Aqui o designer responsável resolveu interagir o texto com a ilustração,

	como no terceiro livro que o texto fica na vertical, como mostra a figura 13.
CORES	Em relação às cores da trilogia são bastante coloridas, fazendo uso de diversas cores, mas, as mais predominantes são: tons de azul, verde, vermelho e laranja.
TIPOGRAFIA	Foi adicionado uma fonte serifada que possui uma boa legibilidade, para a contracapa. Além do uso de capitular.
GRID	Uso de grid modular.
HIERARQUIA	Texto da sinopse como primeiro elemento, se destacando mais, além do uso da capitular que guia o leitor a começar a ler por ela. Em seguida, em tamanho menor e logo abaixo, redes sociais e código de barra.
ALINHAMENTO	Textos justificado à esquerda.

Figura 11: Contracapa da trilogia Castelo Animado



Fonte: Autor, 2023

3.5 Moodboard

Nesta etapa será criado *moodboards* (Painéis semânticos), com referências visuais que servirá como norte na criação das capas dos livros. Esta etapa é necessária, pois isso ajudará o designer na geração de ideias para seu projeto, além de que também serve como uma coleta de dados sobre o tema que se está desenvolvendo.

Para isto, foram criados dois *moodboards* temáticos, com temas que o autor julgou necessário para o desenvolvimento do projeto. Sendo eles, um *moodboard* voltado para capas de livros atuais, para que possa ter mais referências de livros e outro *moodboard* com referências de ilustrações, *character design* etc.

Moodboard 1 – Capa de livros atuais

Percebeu-se a necessidade de criar um *moodboard* com capas de livros, porque mesmo que na etapa de análise de similares já tenham sido analisados três livros, esse número ainda é pequeno para se construir uma referência visual. Além de que na análise de similares, o objetivo é estudar e observar de maneira minuciosa cada aspecto da construção gráfica das capas dos livros, enquanto aqui não será feito análises específicas, mas sim, apenas observar de maneira mais ampla os livros, para que se tenha bastante referência visual de livros com projetos gráficos mais atuais.

Por isso, os livros escolhidos para fazer parte deste *moodboard*, deverão ter sido lançados nos últimos 6 anos, de 2019 a 2024, visto que o objetivo dessa etapa é ter referências de design atuais. Para o encontro destes livros, foram utilizados os sites Amazon.com.br e Behance.net com os termos de busca “livro fantasia” e “livro infanto juvenil”. Os resultados encontrados podem ser vistos na figura 15 a seguir.

Figura 12: Capas de livros atuais



Fonte: Autor, 2023

Foi extraído do *moodboard* as seguintes informações:

- Uso de ilustração em todas as capas;

- Uso recorrente de fonte serifada e fonte com arabescos decorativos para títulos;
- Bastante uso de moldura. Alguns mais evidentes como em Harry Potter e outros mais sutis fazendo parte da ilustração;
- Predominância das cores verde, azul, roxo e algumas cores contrastantes como amarelo e vermelho.
- Uso recorrente de dourado nos títulos dos livros.

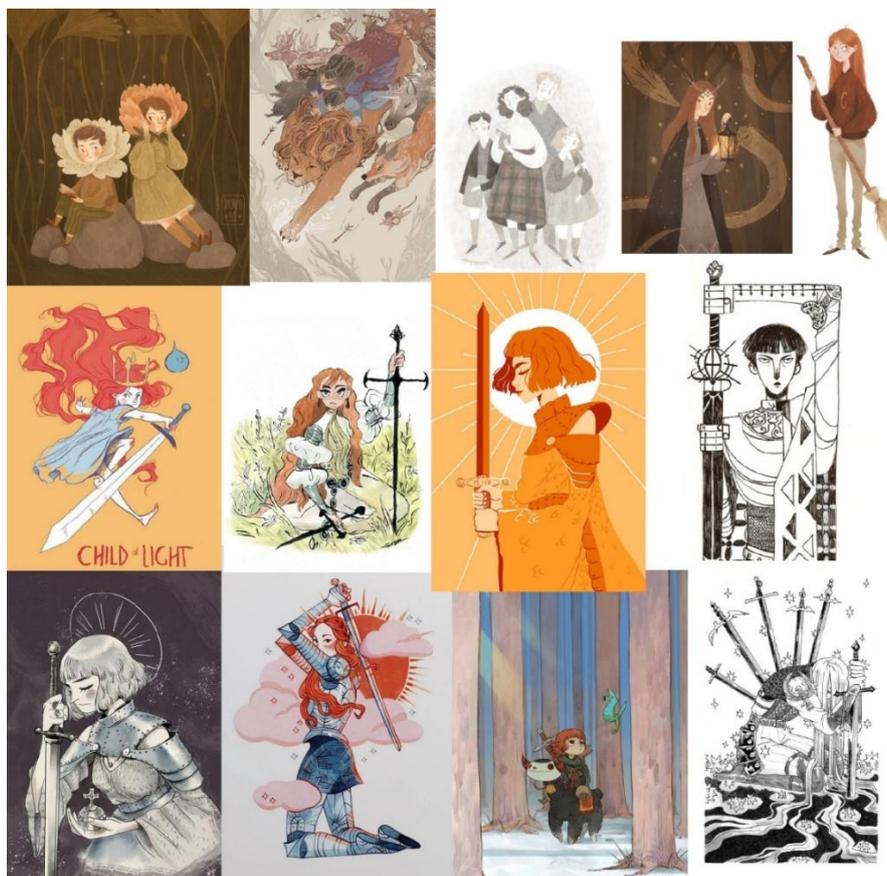
Moodboard 2 – Ilustrações

Nessa etapa houve a necessidade da criação de um *moodboard* exclusivo para ilustração. Visto que, por se tratar de um livro infanto juvenil, o uso de ilustração é recorrente nos projetos editoriais, como pôde ser observado tanto na análise de similares quanto no *moodboard* anterior.

O objetivo deste *moodboard* é criar um painel com referências de ilustrações voltadas para o público infanto juvenil, ilustrações do universo de fantasia, tipos de traços e estilos de ilustração. Tendo em vista que será necessária a definição de uma estética para a ilustração do projeto, que converse com o conceito e público-alvo. Para isso, foram utilizados os sites Behance.net e Pinterest.com para o encontro dessas imagens (figura 16).

As ilustrações selecionadas possuem traços estilizados e expressivos, fugindo do hiper-realismo e explorando linhas mais soltas, texturizadas e dinâmicas. A escolha desse estilo visa trazer um aspecto contemporâneo ao redesign das capas, tornando-as mais atrativas para o público-alvo e diferenciando-se de abordagens mais convencionais. A expressividade dos traços e o uso simbólico das cores ajudarão a reforçar a imersão no universo fantástico de *As Crônicas de Nárnia*, criando uma identidade visual única para a coleção.

Figura 13: Ilustrações



Fonte: Autor, 2023

3.6 Desenvolvimento/Criatividade

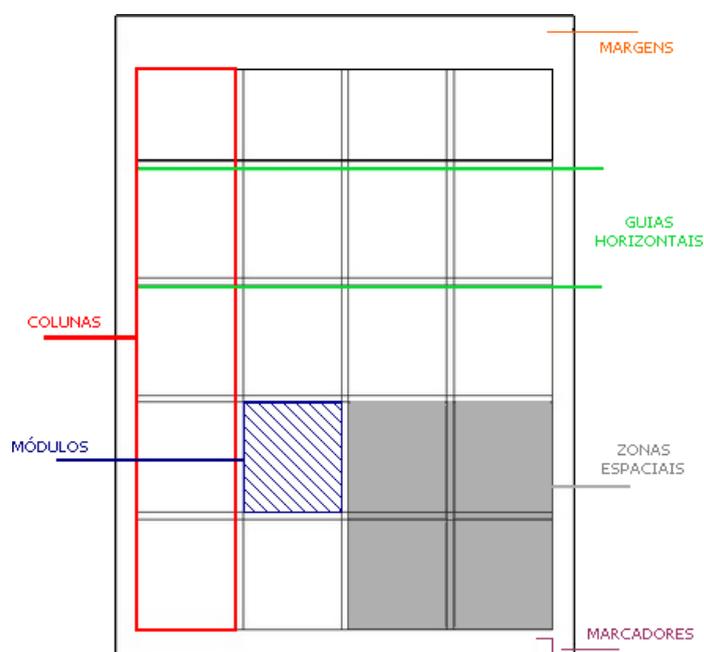
Após identificarmos os principais problemas dos livros que compõem a saga, analisarmos os similares que possuem grande reconhecimento no mercado e criarmos *moodboards* para colhemos mais informações para a construção do projeto; chegamos na etapa de unir todas as informações obtidas até agora e fazermos uso delas na prática.

Mas antes de darmos início aos primeiros esboços e ideias, precisamos definir o tamanho e a forma de diagramar os elementos através do *grid*. Tondreau (2009) alega que um *grid* “é usado para organizar o espaço e a informação para o leitor, ele mapeia um plano para todo o projeto.”. Já segundo Samara (2002), o *grid* consiste em um conjunto específico de relações de alinhamento que servem como guias para a distribuição de elementos gráficos. O autor explica também, que o *grid* pode ter formatos diferentes: simples com uma estrutura retangular; organizado em colunas, modular ou hierárquico, alinhado conforme proporções das

informações/imagens. Esse aspecto será determinado pela formatação dos elementos do *grid*, definidos pelo autor:

- a) colunas: alinhamentos verticais que criam divisões horizontais entre as margens com larguras iguais ou diferenciadas;
- b) módulos: são unidades individuais de espaço, separadas por intervalos regulares em espaços de tamanhos iguais que, repetidas pela página, criam colunas e faixas horizontais;
- c) margens: são os espaços livres entre o formato e o conteúdo da página;
- d) marcadores: são indicadores para textos secundários ou constantes, como cabeçalho e rodapé ou qualquer outro elemento que ocupe sempre o mesmo lugar na página;
- e) zonas espaciais: são grupos de módulos, que formam um campo distinto. Para cada campo pode haver uma designação de apresentação por tipos de informação;
- f) guias horizontais: são alinhamentos que quebram o espaço em faixas horizontais. Ajudam a orientar os olhos pelo formato e podem ser usadas para impor pausas adicionais e criar novos pontos de partida para texto e imagem.

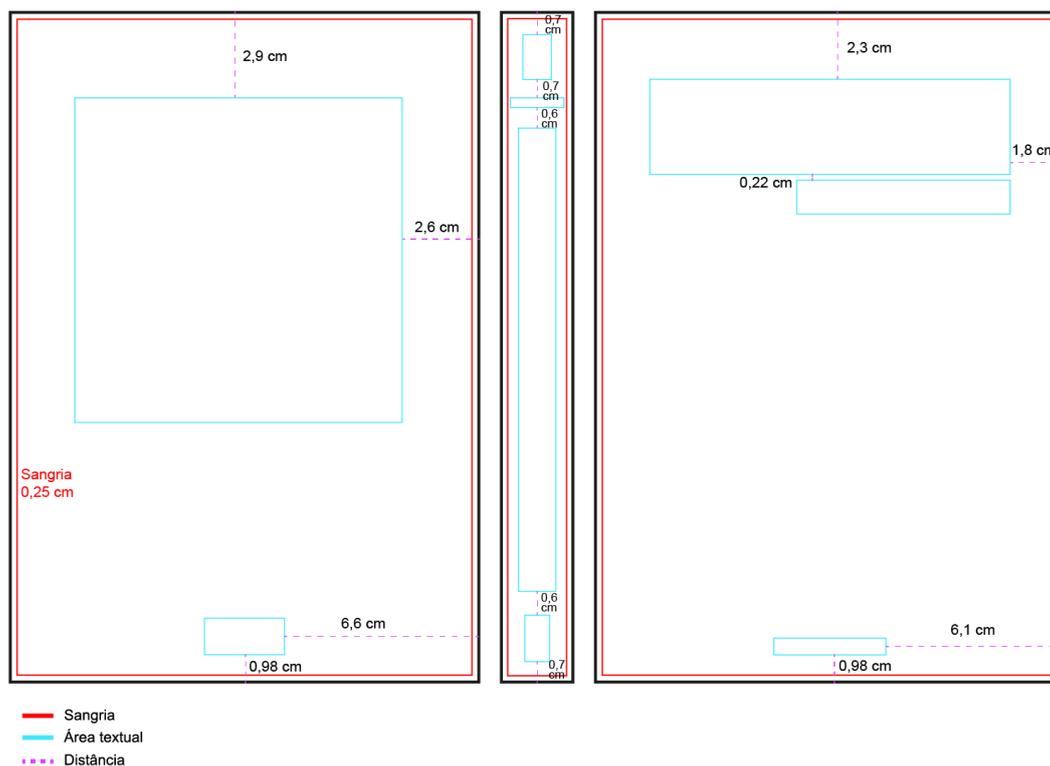
Figura 14: Elementos do *grid*.



Fonte: Adaptada de Samara, 2002, p. 25.

Utilizando o grid como base para estruturar a diagramação, os tamanhos escolhidos para o projeto dos livros ficaram da seguinte forma: 16cm x 23cm, para capa e contracapa – um pouco maior que um A5 (15cm x 21 cm) – e 2,5cm x 23cm para a lombada. Já para as margens, ficou definido da seguinte forma: Sangria de 0,25 cm; Na capa 2,3 cm da margem superior até a logo e 1,8 cm da logo a margem direita e esquerda, a distância da logo para o subtítulo ficou de 0,22 cm. Já na parte inferior ficará o nome do autor que ficou com a distância de 0,98 cm da margem inferior e 6,1 cm das margens laterais. Vale pontuar que os elementos textuais estão todos centralizados, logo todos os valores das margens são os mesmos para o lado esquerdo e direito; Já na contracapa foi adicionado um grid para a sinopse do livro, porém não foi determinado um lugar fixo, ela poderá variar de posição, contanto que seja dentro do *grid* estabelecido. Esse *grid* ficou da seguinte forma 2,9 cm da margem superior até o texto de sinopse e 2,6 cm das margens laterais, já na parte inferior teremos logo da editora e código de barra que ficaram 0,98 cm da margem inferior e 6,6 cm das laterais; Já na lombada ficou uma distância de 0,7 cm de cada elemento para o outro, com exceção do maior bloco de texto que possui 0,6 cm de distância dos demais, como pode ser visto na figura abaixo.

Figura 15: Representação das margens



Esboços

Para a concepção das ilustrações das capas, foram utilizadas as informações extraídas tanto da análise de similares como do *moodboard*, como por exemplo o uso de cenas marcantes da história, o uso de cores como azul, verde e vermelho/laranja, grid etc. Todo esse processo será explicado de maneira mais abrangente a seguir.

A ideia para a ilustração da capa e contracapa – como dito anteriormente – consiste em retratar cenas marcantes ocorridas em cada história que representa os principais aspectos da mesma, o motivo dessa escolha veio a partir da análise de similares. Foi possível perceber o uso desse artifício nos livros analisados. Outro ponto retirado da análise que serviu de diretriz para este trabalho foi o uso do grid para a ilustração, como nos livros de Harry Potter e Percy Jackson que basicamente possuem divisória no meio do livro que separa a parte com maior concentração de ilustração da parte mais “limpa” onde ficará a parte textual. Logo, será possível notar nesse projeto, que dá metade do livro para baixo optou-se por deixar a ilustração com mais destaque e detalhes, enquanto na parte do meio para cima, a ilustração se torna mais “limpa” para que se possa destacar a parte textual como títulos e subtítulos.

Outra escolha importante para o desenvolvimento das ilustrações foi determinar o estilo de traço para as artes, visto que o livro se enquadra na categoria infante juvenil e possui uma linguagem mais infantil, optou-se por fazer uso de ilustrações com traços mais simples, arredondados e que não possuam tanta precisão em detalhes, como visto em algumas ilustrações do *moodboard* (figura 16).

A partir disso, foram criados os primeiros esboços manualmente no *sketchbook* e posteriormente passado para o digital. Os primeiros esboços feitos foram uma representação das possíveis capas para experimentar *grids*, enquadramentos, posições de personagens e elementos textuais para averiguar se a composição geral está agradável visualmente e funcional, como mostra a figura 18. Depois de definir onde cada elemento se encontraria na capa e contracapa, partiu para a segunda etapa do esboço que é definir os cenários e personagens com maior precisão.

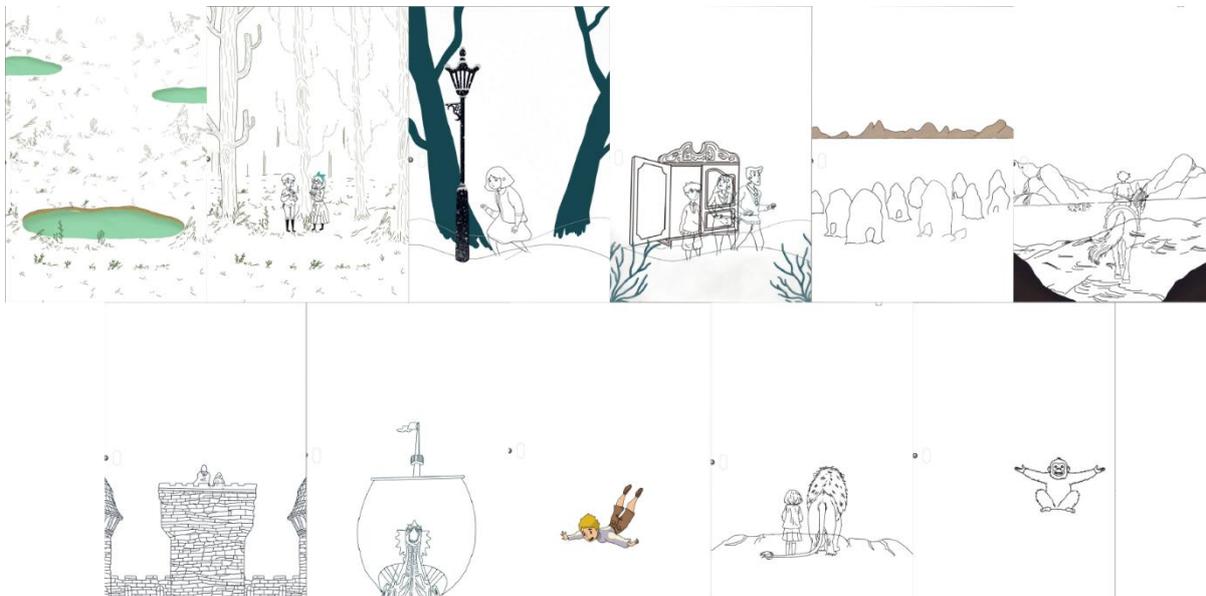
Figura 16: Esboços



Fonte: Autor, 2024

Após todos os esboços manuais prontos, iniciou-se a segunda etapa do processo que consiste em levar os esboços manuais para o digital, porém alguns dos esboços foram feitos diretamente no digital (figura 19). Feito todos os esboços, agora no digital, começou o estudo de cores para cada livro.

Figura 17: Esboços digitais



Fonte: Autor, 2024

A escolha das cores se deu através dos dados colhidos na análise de similares e do moodboard de capas. Percebeu-se que, em ambos, o uso das cores azul, verde e vermelho/laranja é predominante nos livros de fantasia. Com base nisto, optou-se por usar essas cores neste projeto. Porém, não foram usados apenas esses tons principais; foram incluídas variações dessas cores e outras tonalidades análogas, mantendo sempre a predominância das quatro cores escolhidas. Essa decisão reforça o poder sensorial das cores, que, segundo João Gomes Filho (2004, p.65), são “a parte mais emotiva do processo visual. Possui uma grande força e pode ser empregada para expressar e reforçar a informação visual”.

Outra decisão para o projeto foi que cada capa teria sua própria cor, porém respeitando as 4 cores escolhidas. Diferente do que foi visto na análise de similares, que todos os livros das sagas mantinham a mesma tonalidade. Essa decisão veio a partir do *moodboard* de capas. Foi possível observar que em casos de saga de livros – três ou mais livros – uma das soluções usadas pelos designers é o uso de cores distintas para cada volume da saga, pois isso facilita a identificação de cada volume até mesmo pela lombada do livro. E como As Crônicas de Nárnia possui 7 livros, percebeu que a melhor solução seria esta. Na figura 20 podemos observar quais foram as cores escolhidas para cada capa dos 7 livros.

Figura 18: Paleta de cores de cada livro



Fonte: Autor, 2024

Tipografia

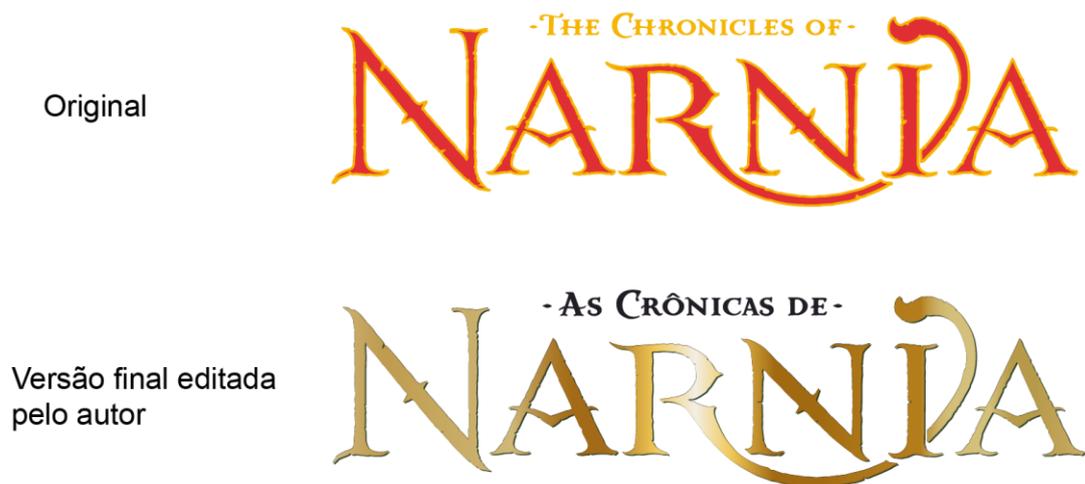
De acordo com Gruszynski (2008) a tipografia é um conjunto de signos de função notacional, cujo significante não é a palavra, mas o desenho das letras do alfabeto. Já para Collaro (2007), entender a estrutura do caractere ajudará nas escolhas tipográficas, evitando erros mais comuns e garante que a mensagem visual seja transmitida de forma eficaz. Essas ideias ressaltam a importância de uma abordagem criteriosa na escolha tipográfica, especialmente em projetos de redesign, onde a tipografia desempenha um papel fundamental na construção da identidade visual.

Para o *redesign* foram usadas duas fontes, uma para o título “As Crônicas de Nárnia” e uma segunda fonte para os demais textos da capa, contracapa e lombada. Sendo que a fonte usada para o título, foi a mesma fonte desenvolvida para os filmes que a Disney produziu. A decisão de manter a mesma fonte veio a partir da observação dos livros de Harry Potter e outras obras que possuem mais de uma mídia. Observou que obras que possuem mais de um tipo de mídia, como por exemplo filmes, livros, jogos, séries, etc. normalmente há uma padronização do logotipo em todas as mídias. Em Harry Potter, por exemplo, após o sucesso dos filmes, todos os livros lançados após os filmes passaram a usar a mesma fonte desenvolvida para o logotipo dos filmes, o mesmo aconteceu para os jogos, etc. Visto que os filmes das Crônicas de Nárnia desenvolvido pela Disney tiveram um grande sucesso, viu a necessidade de manter essa padronagem entre as obras. Contudo, não foi possível encontrar a fonte usada no filme para *download*, por isto, foi usado uma versão em vetor encontrada na internet. Vale pontuar que algumas letras do título “As Crônicas de” foram desenvolvidas pelo autor deste trabalho, visto que o vetor encontrado na internet foi do título em inglês, logo algumas das letras necessárias para escrever o título em português não estavam presentes na versão baixada. As letras criadas foram as letras “A”, “D” e a acentuação “^”, também foi editado a cor da fonte para se adequar a proposta do *redesign*, como mostra a figura 21.

O motivo da escolha do dourado para o novo logotipo se deu através dos dados coletados no *moodboard* das capas de livros. Percebeu o uso recorrente do dourado nos títulos dos livros atuais, 5 dos 8 livros do *moodboard* possuem títulos em dourado. Outro motivo foi pela própria proposta do *redesign*, visto que a proposta é fazer uma versão capa dura dos livros; normalmente as versões capa dura possuem

mais requinte e agrega um valor ao produto pelo seu tipo de encadernação. Logo, o uso do dourado no título trará esses valores consigo, por ser uma cor associada a nobreza e sofisticação. Além de que a história dos livros se passa em uma época de reis e rainhas e em vários momentos na história aparecem objetos de ouro e riquezas.

Figura 19: Logotipo editado



Fonte: Autor, 2024

Já para a fonte de texto foram feitos alguns testes com várias fontes serifadas. A escolha da fonte serifada para os textos veio a partir dos dados coletados da análise de similares e do *moodboard* de capas. Foi possível notar o uso recorrente de fontes serifadas nos livros de fantasias analisados. Um segundo motivo da escolha de fonte serifada foi pelo período histórico que se passa a história, já que o universo dos livros possui características da idade média e período clássico e como as fontes serifadas são comumente associados ao clássico e ao tradicional, o uso dela nesse projeto se adequa e transmite as características desejadas.

Além da escolha da fonte serifada, também foi levado em consideração o desenho e construção da fonte. Pois como foi visto na etapa do entendimento e descrição do problema, a fonte do livro original é serifada, mas possui um contraste muito grande entre as hastes grossas e finas e isso gerou uma dificuldade na leitura. Por esse motivo foi escolhido uma fonte serifada que não tivesse hastes muito finas, pois dependendo da redução do texto ou até mesmo a distância que é observado, as hastes mais finas podem desaparecer para o observador. Outra característica da fonte escolhida é que diferente das fontes serifadas tradicionais que possuem um desenho de letra mais rígidos e pontiagudos, a fonte selecionada para esse projeto possui terminais mais arredondados e até um pouco irregulares. A escolha da fonte

mais arredondada se deu por conta do público-alvo ser infante juvenil, logo uma fonte muito séria não se adequaria ao projeto. Isto posto, a fonte selecionada para compor os textos da capa, contracapa e lombada foi a “Averia Serif Libre” e foi utilizado a sua variação regular e bold (figura 22).

Figura 20: Demonstração alfanumérica da tipografia Averia Serif Libre

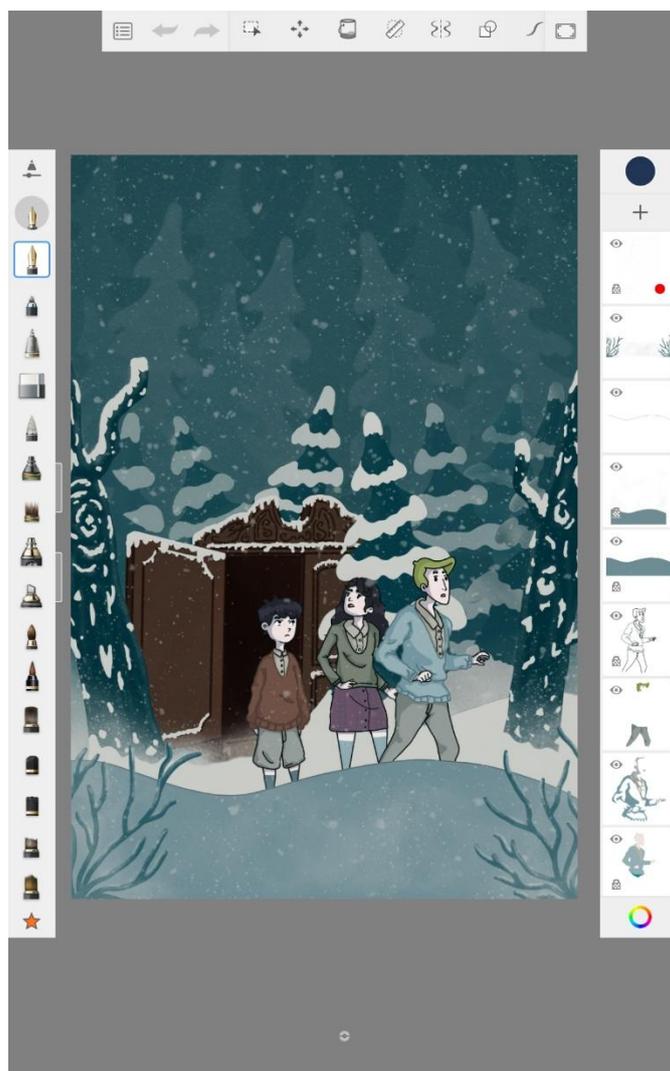


3.7 Materiais e Tecnologias

Software de Edição Gráfica e Aplicativo de Ilustração Utilizados

Para a concepção do projeto foram utilizados um aplicativo para ilustração e um *software* vetorial. O aplicativo utilizado para a ilustração digital foi o *Sketchbook*. O *Sketchbook* possui duas versões; a de *desktop* para computador e a versão em aplicativo para tablet e celular. A versão usada no projeto foi a de aplicativo (figura 23). No app foi feita toda a parte de ilustração digital e em seguida, após concluído as ilustrações, foram levadas para o *software* para adicionar a parte textual e diagramação das capas.

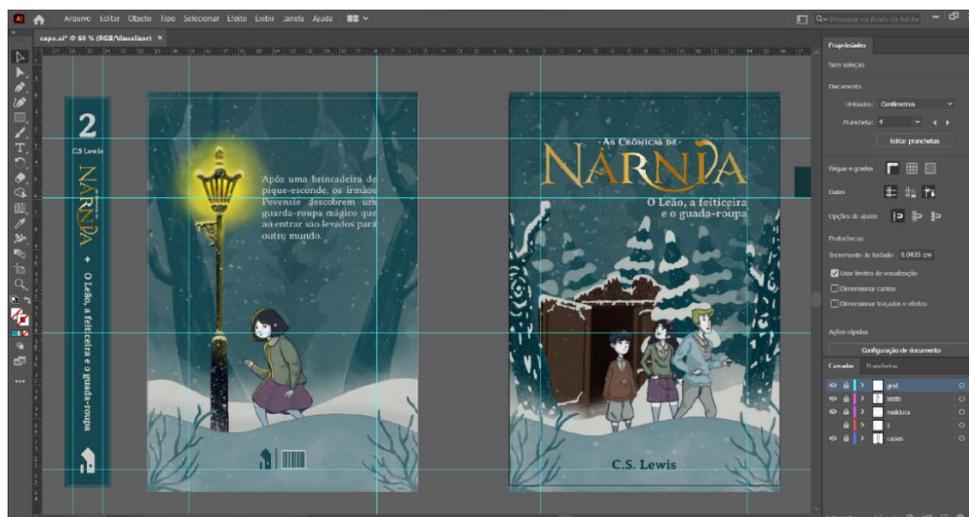
Figura 21: Tela do Sketchbook, durante a criação da ilustração



Fonte: Autor, 2024

Já para a diagramação e parte textual foi utilizado o *software Adobe Illustrator*. Nele foi feito a capa, contracapa e lombada, sendo a lombada feita completamente no Illustrator por não possuir nenhuma ilustração (figura 24).

Figura 22: Tela do Adobe Illustrator, durante a montagem da capa



Fonte: Autor, 2024

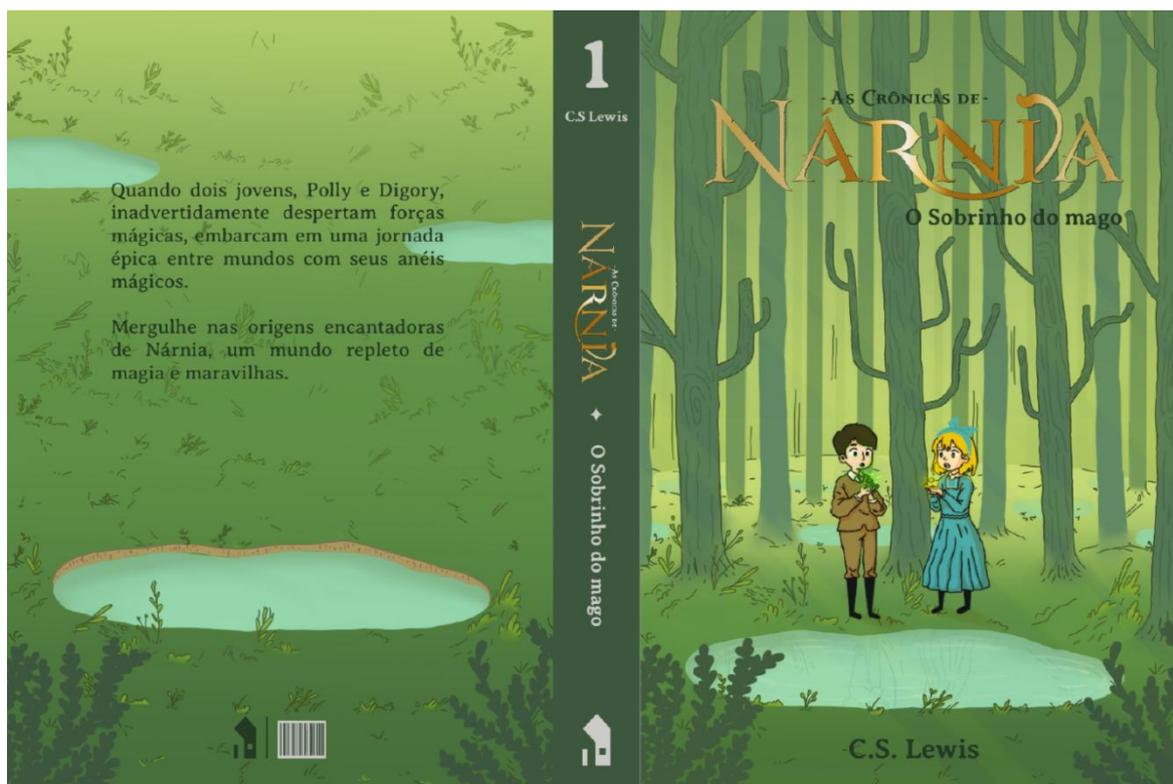
3.8 Solução

Resultado do redesign

Agora, após passar por todas as etapas estabelecidas na metodologia e ter extraído as informações necessárias para criar as novas capas, chegamos à conclusão do *redesign* dos livros e será mostrado o resultado final de cada um deles.

Para o primeiro livro “O sobrinho do mago”, a cena escolhida para ilustrar a capa, foi a cena em que os personagens acabam de chegar em uma floresta mágica, após serem teletransportados através dos anéis mágicos que eles encontraram. Já na contracapa optou por fazer uma cena com foco na paisagem e nas poças de água, já que essas poças são importantes para a narrativa da história, já que é através delas que os personagens viajam entre mundos. E na lombada do livro, decidiu por fazer uso de uma cor sólida, contendo apenas o número do livro, nome do autor, título e logo da editora (figura 25).

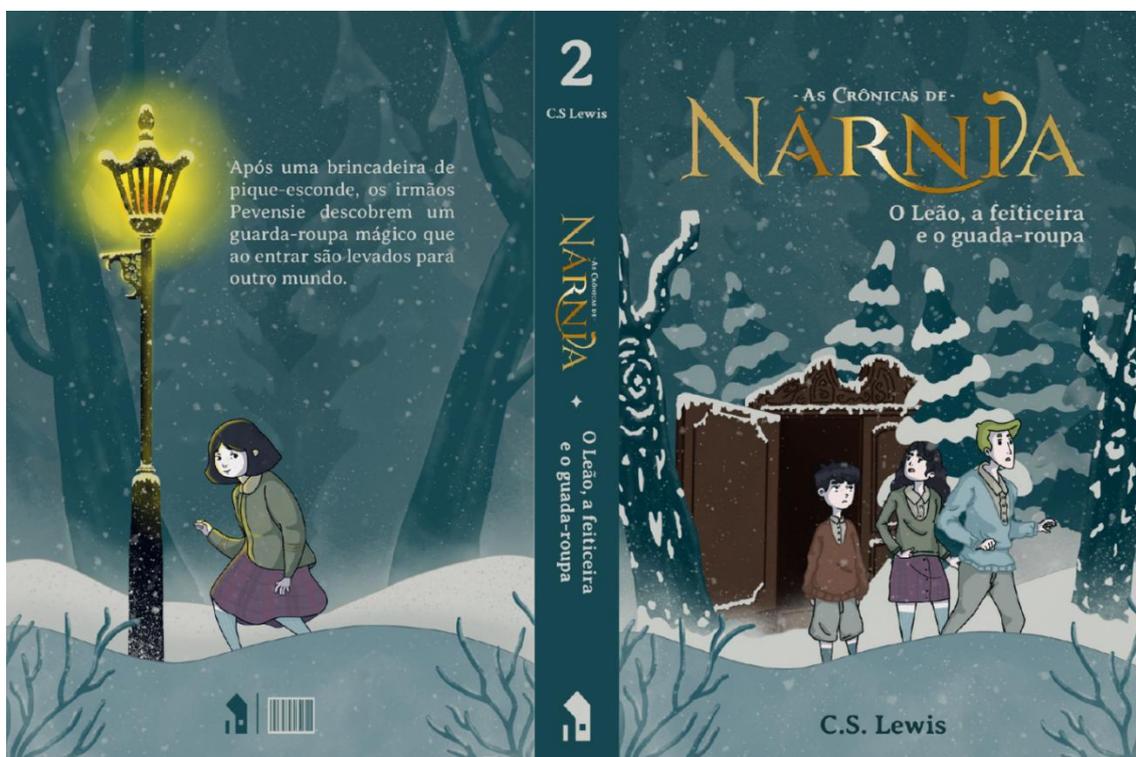
Figura 23: Redesign do livro 1



Fonte: Autor, 2024

Para o segundo livro “O leão, a feiticeira e o guarda-roupa”, a cena escolhida para compor a capa foi a famosa cena do guarda-roupa, mostrando os personagens chegando em Nárnia através de guarda-roupa e na contracapa a também icônica cena do lampião, com a personagem Lucy, pois ela entra em Nárnia primeiro que os outros personagens (figura 26).

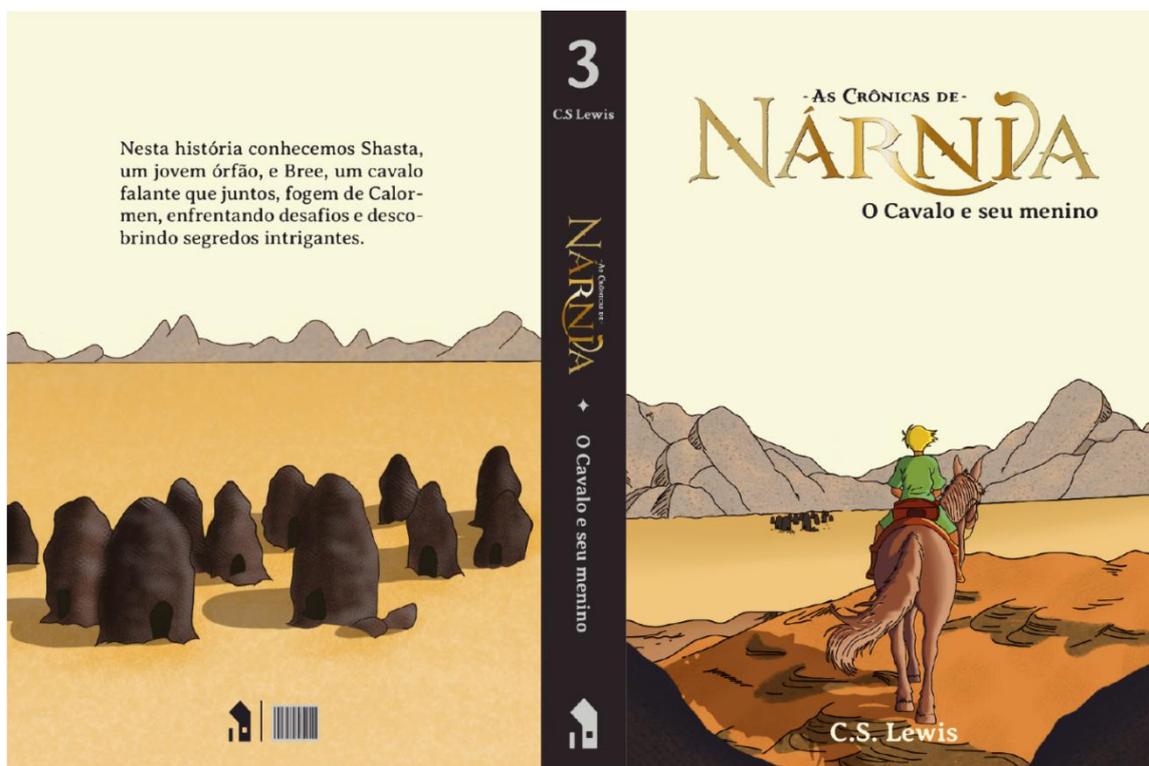
Figura 24: Redesign do livro 2



Fonte: Autor, 2024

No terceiro livro “O cavalo e seu menino”, a cena que compõe a capa é a cena em que o cavalo e o menino estão fugindo rumo ao deserto; já na contracapa – seguindo o mesmo padrão de ter o foco na paisagem – temos a mesma cena da capa, mas agora com um *zoom in* nas rochas, pois esse local é importante para a narrativa da história (figura 27).

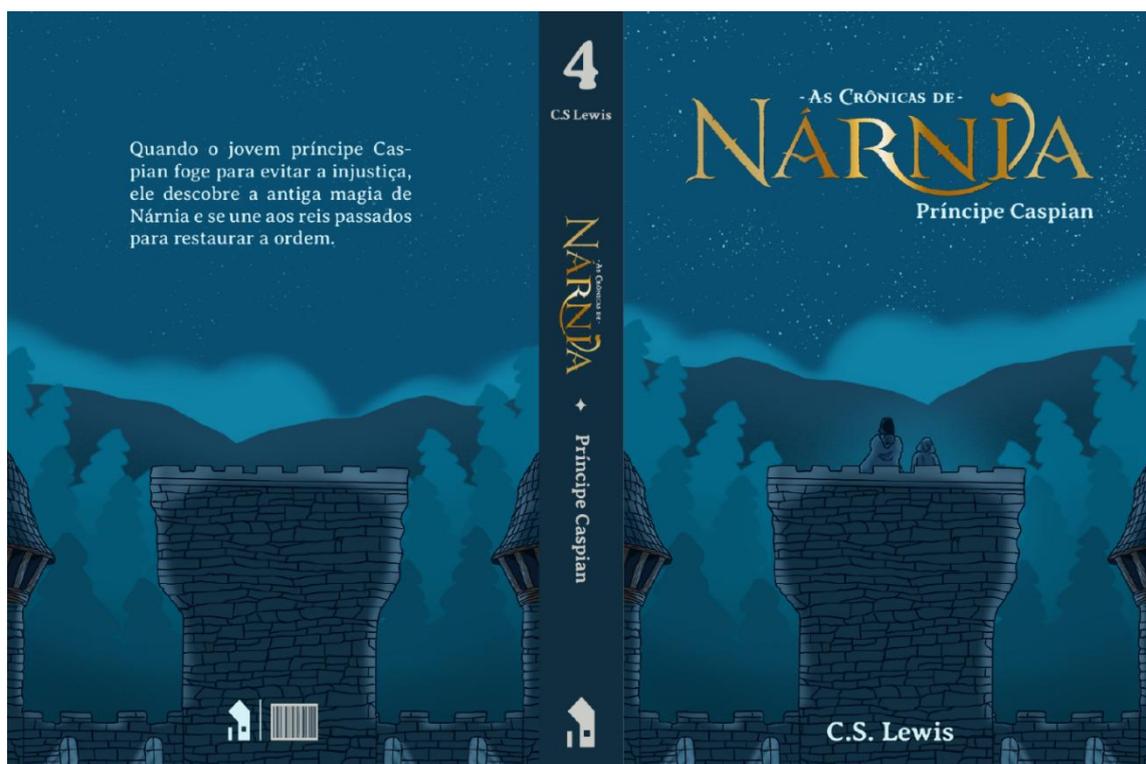
Figura 25: Redesign do livro 3



Fonte: Autor, 2024

No livro quatro “Príncipe Caspian”, foi ilustrado uma das cenas iniciais em que Caspian e seu tutor estão organizando seu plano de fuga do castelo; já na contracapa decidiu apenas mostrar a continuidade do castelo (figura 28).

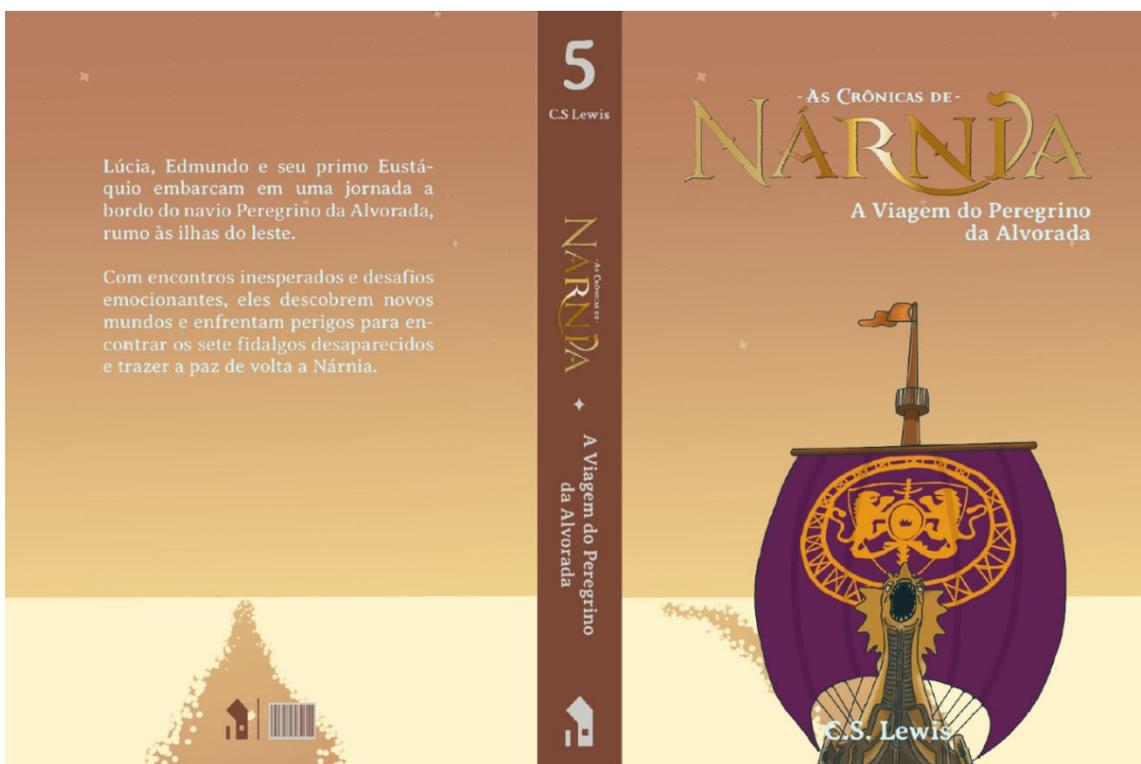
Figura 26: Redesign do livro 4



Fonte: Autor, 2024

No quinto livro intitulado de “A viagem do Peregrino da Alvorada”, por se passar quase todo no mar, foi escolhido uma das cenas em que o navio está passando por um lugar no qual o mar está coberto por flores; na contracapa segue o mesmo padrão das capas anteriores (figura 29).

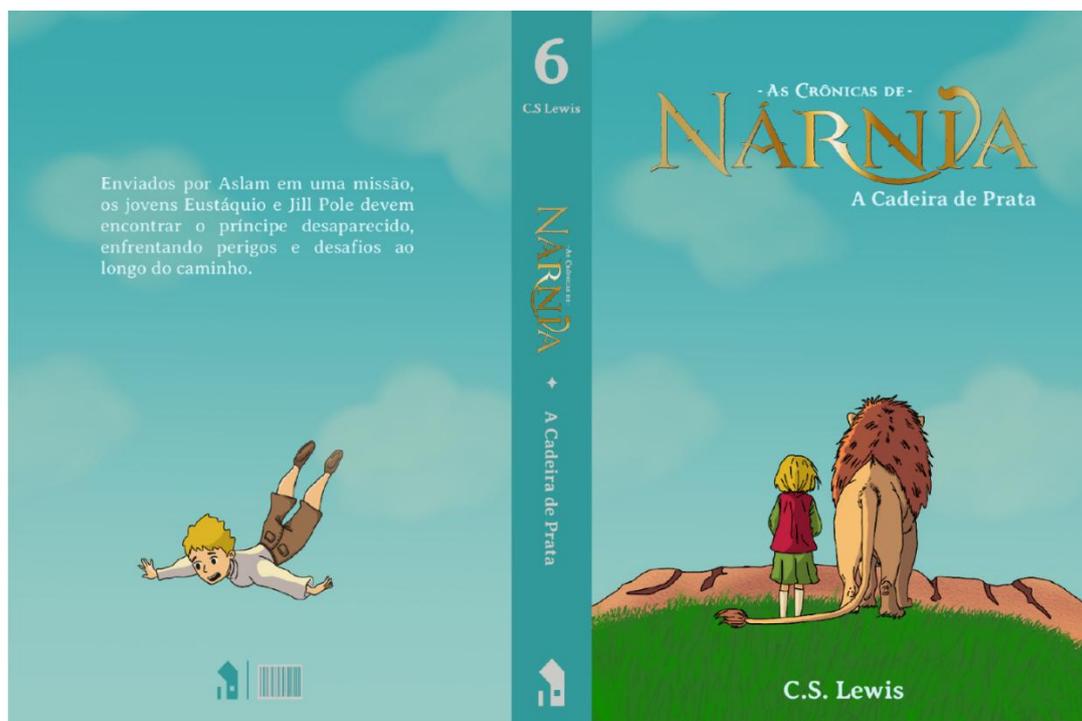
Figura 27: Redesign do livro 5



Fonte: Autor, 2024

Para o sexto livro da saga, chamado de “A cadeira de prata”, foi escolhido uma cena inicial do livro, no qual os personagens são sobrados do precipício por Aslam; na contracapa mostra o primeiro personagem que foi atirado (figura 30).

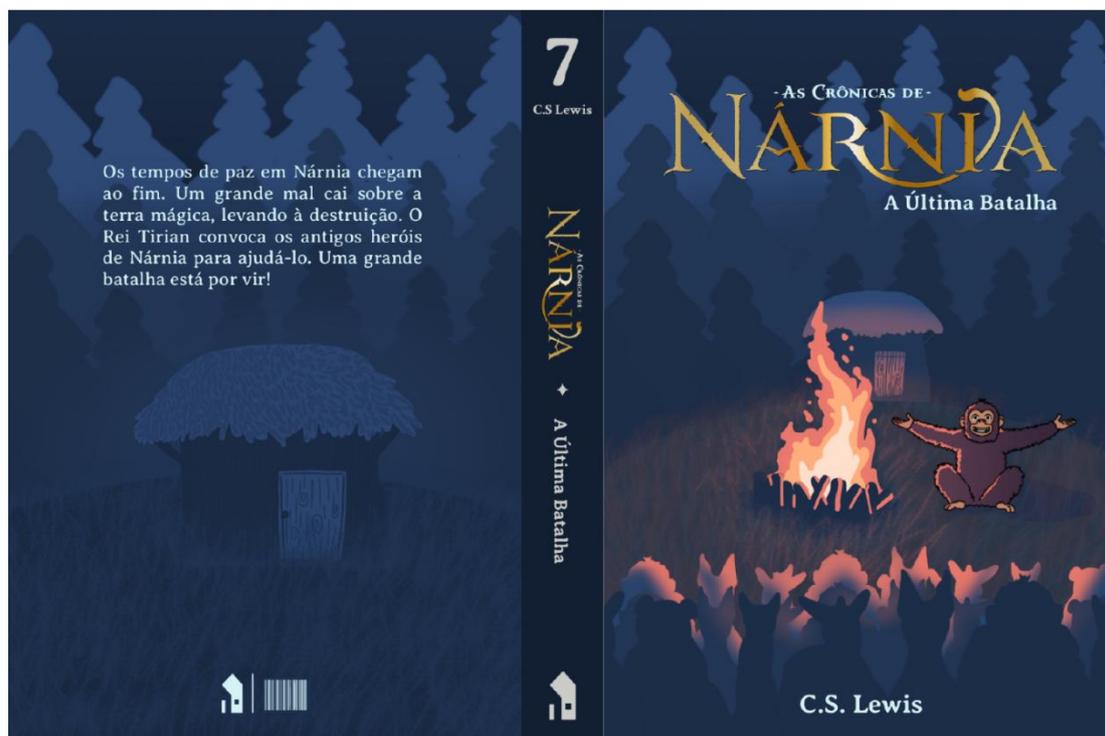
Figura 28: Redesign do livro 6



Fonte: Autor, 2024

No sétimo e último livro da saga, chamado “A última batalha”, foi escolhido a cena da fogueira, pois ela se repete várias vezes durante a história e é o ponto chave da narrativa, já a contracapa é a mesma cena, só que agora com zoom in no estábulo, pois também possui uma importante relevância para a história (figura 31).

Figura 29: Redesign do livro 7



Fonte: Autor, 2024

Modelo 3D

Para uma melhor visualização de como os livros ficariam ao serem impressos fisicamente, foi criada uma versão em 3D através de *mockups*, que nos permite compreender melhor as capas de forma mais realista e como elas se comportam uma do lado da outra.

Figura 30: Modelo 3D, livro 1



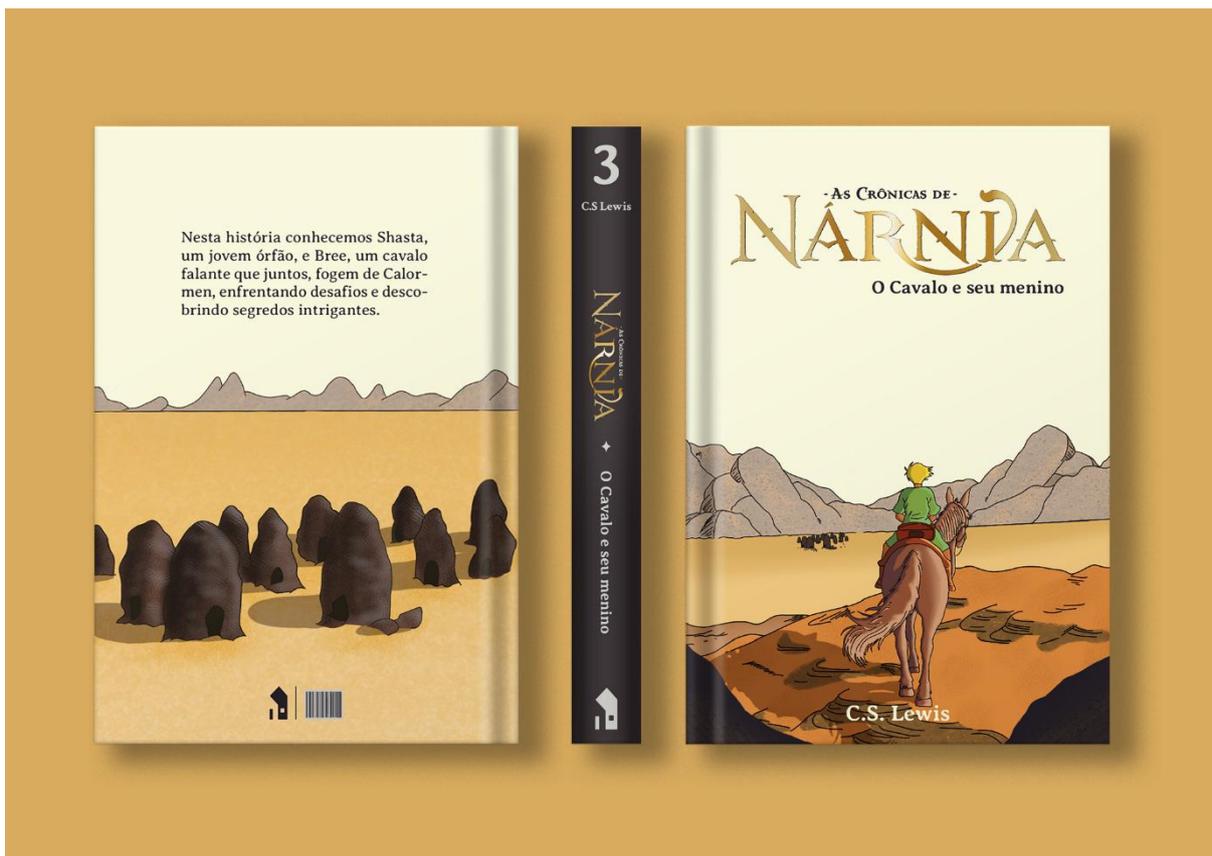
Fonte: Autor, 2024

Figura 31: Modelo 3D, livro 2



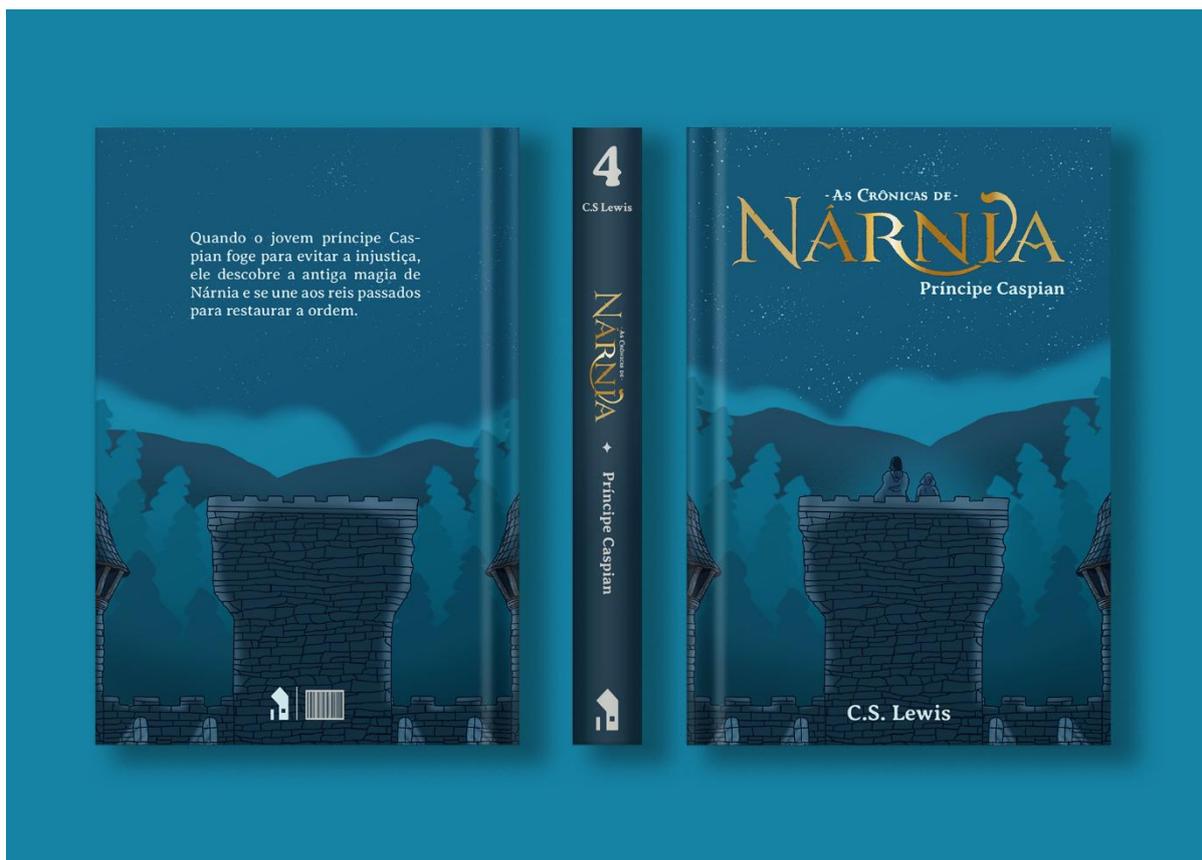
Fonte: Autor, 2024

Figura 32: Modelo 3D, livro 3



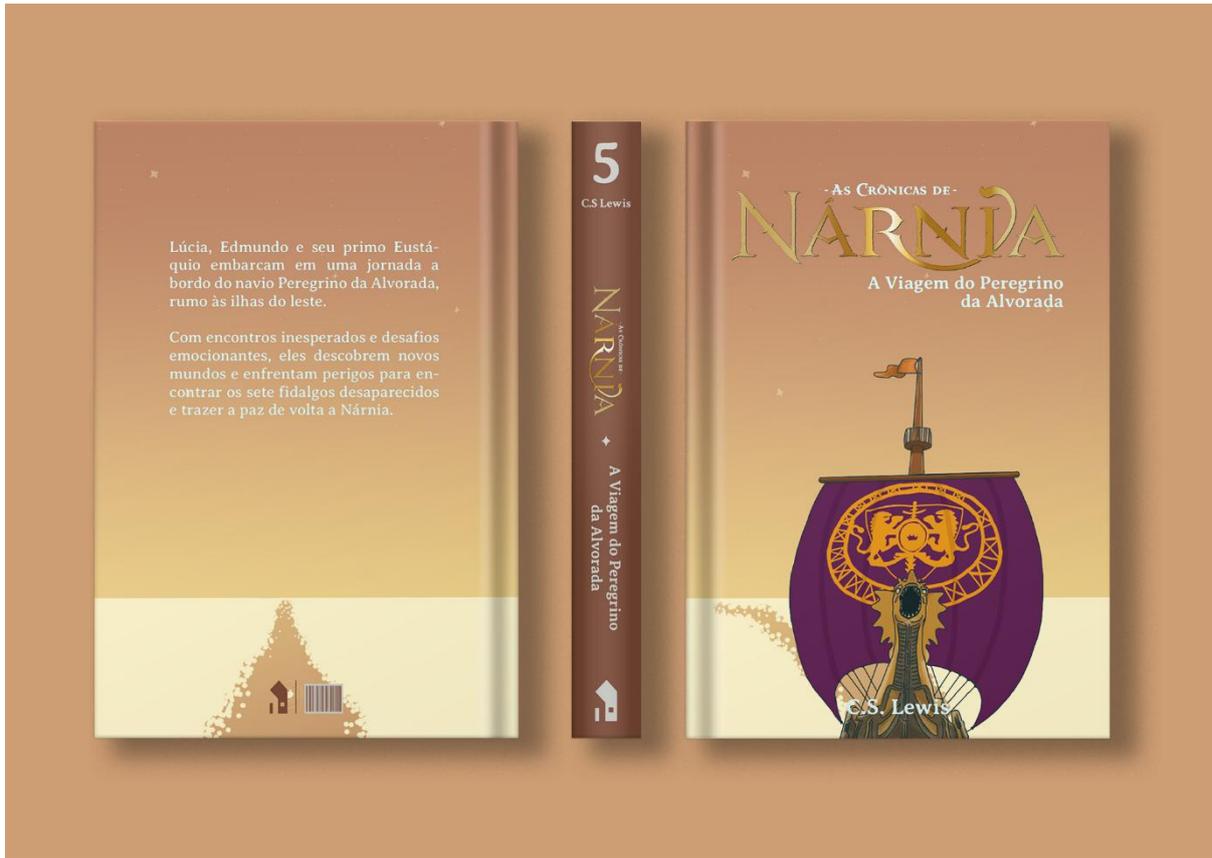
Fonte: Autor, 2024

Figura 33: Modelo 3D, livro 4



Fonte: Autor, 2024

Figura 34: Modelo 3D, livro 5



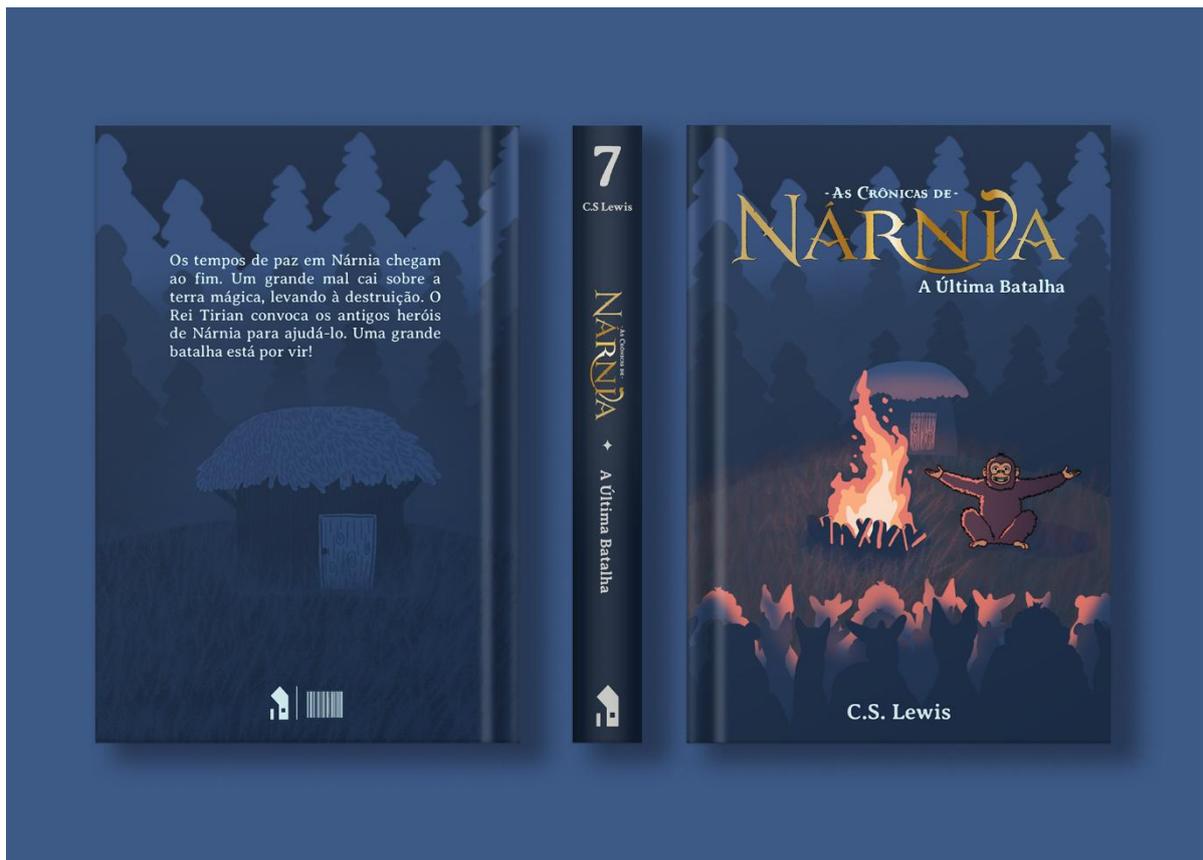
Fonte: Autor, 2024

Figura 35: Modelo 3D, livro 6



Fonte: Autor, 2024

Figura 36: Modelo 3D, livro 7



Fonte: Autor, 2024

Figura 37: Modelo 3D, lombadas

Fonte: Autor, 2024

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na conclusão deste trabalho, vale lembrar os objetivos iniciais desse projeto. Nosso principal objetivo foi modernizar as capas da obra literária "As Crônicas de Nárnia" para uma nova geração de leitores, buscando um projeto gráfico contemporâneo que respeitasse a essência dessas histórias.

Para alcançar esse objetivo, foi necessária uma pesquisa aprofundada em relação aos elementos que compõem o design editorial. Sem esses fundamentos não seria possível desenvolver o projeto e alcançar um resultado coerente. E tudo isso só foi possível devido a todas as etapas seguidas neste trabalho, desde o entendimento do problema, que nos ajudou a compreender melhor os pontos negativos e o que precisava ser melhorado, passando pela análise de similares dos livros mais atuais, que proporcionou uma melhor compreensão de como o design editorial se comporta na atualidade, até os *moodboards* que possibilitou extrair ainda mais os padrões editoriais atuais. E tudo isso alinhado a uma metodologia eficiente de Bruno Munari, que facilitou o processo de criação, mantendo as etapas organizadas e produtivas.

E graças a metodologia aplicada e as etapas de criação, foi possível alcançar o resultado desejado com o *redesign*, que não apenas atualiza a obra para uma audiência contemporânea, mas também reafirma a importância do design editorial. Pois se ela, a concepção deste trabalho não poderia ser possível.

O caminho para a conclusão foi longo, mas bastante satisfatório e com uma grande bagagem de aprendizado. Durante essa jornada o trabalho foi sendo lapidado devido ao tempo e as necessidades. A ideia inicial era também desenvolver as páginas internas, porém ficará como ambição futura e quem sabe um dia esse novo projeto poderá alcançar as livrarias.

Por fim, vale pontuar que o design editorial é o processo contínuo de aperfeiçoamento e embora tenhamos alcançado um resultado significativo, sempre haverá espaço para novas abordagens criativas. Com isso em mente, espera-se que este trabalho contribua para a área do design editorial e que sirva de inspiração a outros designers, ilustradores e para todos que amam literatura. E claro, que sirva como uma homenagem ao universo mágico criado por C. S. Lewis.

REFERÊNCIAS

- COLLARO, Antônio Celso. **Produção gráfica: arte técnica da mídia impressa**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**/João Gomes Filho. 7. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2004.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. São Paulo: Rosari, 2008.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. São Paulo: Rosari, 2007.
- HURLBURT, Allen. **Layout: O Design da Página Impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 4. ed. rev. São Paulo: Atlas, 1992.
- LIMA, Rubens. A capa de livro e seus mitos. **O capista**. 2019. São Paulo Disponível em: <<https://capista.com.br/capa-de-livro/>>. Acesso em: 11 de out. 2021.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- Mercado livreiro fecha primeiro semestre em alta e 7º período registra o maior volume de vendas em 2021. **SNEL - Sindicato Nacional dos Editores de Livros**, 2021. Disponível em: <<https://snel.org.br/mercado-livreiro-fecha-primeiro-semester-em-alta-e-7o-registra-o-maior-volume-de-vendas-em-2021/>>. Acesso em: 10 de out. 2021.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- RICHTER, Felix. E-Books Still No Match for Printed Books. **Statista's Advertising & Media Outlook**, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/chart/24709/e-book-and-printed-book-penetration/>>. Acesso em: 11 de out. 2021.
- ROCCO. *Box Azul Harry Potter – 7 volumes*. **Rocco**, 2024. Disponível em: <https://rocco.com.br/produto/box-azul-harry-potter-7-volumes/?utm_source=chatgpt.com>. Acesso em: 30 dez. 2024.

SAMARA, Timothy. **Making and breaking the grid**: a graphic design layout workshop. Gloucester: Rockport, 2002.

SEMENIK, R. J.; BAMOSSY, G. J. **Princípios do marketing**: uma perspectiva global. São Paulo: Makron Books, 1995.

TONDREAU, B. **Criar Grids**: 100 fundamentos de layout. Tradução de Luciano Cardinali. 1ª. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

THORPE, P; ZIMMERMAN, R. **Pauline Baynes**, 2012. About Pauline Baynes. Disponível em: <<https://www.paulinebaynes.com/?what=about>>. Acesso em: 09 set. 2024.